

# Bei Rot bleib stehen!

## Fachbezug

- Kernkompetenzen Verkehrssicherheit
- Farben erkennen
- Früherkennung Rot-Grün-Schwäche
- Konzentration
- Motorikförderung

## Zielgruppe

- Kindergarten

## Ziele

- Bei dem Spiel lernen Kinder die Ampelfarben kennen. Schwächen im Rot-Grün-Bereich lassen sich erkennen.
- Es wird geübt aus der Bewegung heraus unmittelbar zum Stehen zu kommen.

## Zeitbedarf

15 – 30 Minuten

## Kurzbeschreibung/Ablauf

Die Kinder laufen durch den Raum. Ein Kind spielt die Ampel und hebt in unterschiedlichen Zeitabständen entweder das Grüne Tuch: »Du kannst gehen« oder das rote Tuch: »Du musst stehen«. Nach einiger Zeit wird gewechselt.

## Varianten

Das Spiel kann auch als Ausscheidungsspiel gespielt werden. Wer als letzter bei rot zum stehen kommt, scheidet aus. Das Kind, das als letztes übrig bleibt ist die neue Ampel.

Für geübtere Spieler kann das Spiel auch mit zwei oder mehr Ampeln und sich querenden »Fahrbahnen« gespielt werden. Dann ist es wichtig z.B. nicht auf die Vorderfrau oder den Vordermann »aufzufahren«.

## Material

- Ein oder mehrere rote und grüne Tücher. Es können auch Schilder gebastelt werden.

## weitere Informationen:

[www.vcd.org/schule\\_kita.html](http://www.vcd.org/schule_kita.html)

[www.vcd.org/vcd\\_familienseite.html](http://www.vcd.org/vcd_familienseite.html)

---

### Herausgeber

VCD Verkehrsclub Deutschland e.V.  
Rudi Dutschke-Straße 9  
10969 Berlin  
Fon 030/280351-0  
Fax -10

Nachdruck nur mit Genehmigung des Herausgebers.  
Kopien zu Unterrichtszwecken erlaubt.