



BOKU
UNIVERSITY



Modul 4

Verkehrssicherheit

Modularer Workshop für die 5.- 6. Schulstufe

Erarbeitet im Rahmen des Sparkling Science Projekts "TRA:WELL - transport and wellbeing" (2022-2024), Institut für Verkehrswesen, Universität für Bodenkultur Wien

Modul 4: „Verkehrssicherheit“ (M4) – Handout für Lehrkräfte

Zielgruppe	5.-6. Schulstufe																		
Dauer der Einheit	1 UE																		
Inhalte und Materialien	M4-A-Quiz zur Verkehrssicherheit ▶ M4-A-MobiFit Fragensammlung ▶ M4-A-MobiFit-Druckdatei M4-B-Übung zum Mobilitätsangebot im Schulumfeld ▶ M4-B-AB-Arbeitsblatt Mobilitäts-Check Schulumfeld																		
Vorbereitung, Equipment <i>P = PädagogIn</i> <i>S = SchülerInnen</i>	<table border="1"> <thead> <tr> <th></th> <th>PC</th> <th>Beamer</th> <th>Internet</th> <th>Ausdruck</th> <th>Smartph/PC</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>M4-A</td> <td>P</td> <td>P</td> <td></td> <td>P</td> <td></td> </tr> <tr> <td>M4-B</td> <td></td> <td></td> <td></td> <td>P</td> <td>S</td> </tr> </tbody> </table>		PC	Beamer	Internet	Ausdruck	Smartph/PC	M4-A	P	P		P		M4-B				P	S
	PC	Beamer	Internet	Ausdruck	Smartph/PC														
M4-A	P	P		P															
M4-B				P	S														
Anknüpfungspunkte, Anwendbarkeit in Unterrichtsfächern	Geografie und wirtschaftliche Bildung (GWB) Biologie und Umweltbildung Physik																		
Kompetenzziele	Die SchülerInnen... <ul style="list-style-type: none"> ... sind mit elementaren Kenntnissen zu Vorschriften und Verkehrszeichen vertraut. 																		
Zusammenhang mit anderen Modulen	Dieses Modul kann unabhängig von den anderen durchgeführt werden.																		

M4 -A Verkehrssicherheit

Lernspiel „MobiFit – das Mobilitäts- und Verkehrsquiz für Kinder“

Ziel und Hintergrund

Das Spiel bietet eine interaktive und spielerische Möglichkeit, SchülerInnen (Zielgruppe 10-14 Jahre) Verkehrsregeln und -recht sowie verantwortungsvolles Verhalten im Straßenverkehr näherzubringen. Durch die Kombination von Quizfragen und Teamarbeit werden nicht nur Kenntnisse vermittelt, sondern auch kritisches Denken und Entscheidungsfindung gefördert. SchülerInnen können durch das Diskutieren von Antworten ihre Argumentationsfähigkeiten verbessern und soziale Kompetenzen stärken. Die Möglichkeit, bei Unsicherheit einen Joker einzusetzen, fördert ebenfalls die Kommunikation in der Klasse und Zusammenarbeit innerhalb der Teams. Darüber hinaus ermöglicht das Finale den Teams, ihre erworbenen Kenntnisse in einer herausfordernden Situation anzuwenden und gleichzeitig strategisches Denken zu entwickeln, indem sie über den Einsatz ihrer erspielten Credits entscheiden müssen. Somit bietet das Spiel nicht nur eine unterhaltsame Erfahrung, sondern auch eine effektive pädagogische Methode zur Förderung von Verkehrsverständnis und Sicherheit im Straßenverkehr.

Benötigte Materialien

1. Das „Spielbrett“ mit 2 mal 3 Feldern (=Kategorien): Entweder wird dies mit dem Beamer an die Leinwand projiziert oder in der Papierversion möglichst groß ausgedruckt und an die Tafel gehängt (Abb. 1). ▶ [M4-A-MobiFit Druckdatei](#)
2. Fragensammlung mit Lösungen und Hinweisen für Lehrkräfte ▶ [M4-A-MobiFit Fragensammlung](#)
3. Quizfragen mit Fragen zu verschiedenen Verkehrsthemen, die in den Kategorien hinterlegt sind ▶ [M4-A-MobiFit Druckdatei](#)

4. Schreibutensilien für die Teams, um in der Finalfrage ihre Antwort festzuhalten.
5. Optional: Joker-Karten oder eine Methode, um den Einsatz von Jokern zu markieren.
6. Eventuell Preise oder Belohnungen für das Gewinnerteam.



Abbildung 1: "Spielbrett" mit 6 Kategorien

Anleitung

Vorbereitung

Das rechteckige „Spielbrett“ mit 2 mal 3 Feldern wird an die Leinwand projiziert (bzw. ausgedruckt und an die Tafel gehängt). Jedes der 6 Felder entspricht einer Kategorie. Hinter jeder Kategorie verstecken sich einige Fragen mit mehreren Antwortmöglichkeiten, wobei immer nur eine richtig ist (single choice). Die Fragen sind vielfältig und decken Themen ab, die besonders für Kinder und Jugendliche nützlich sein könnten.

Alle SchülerInnen der Klasse werden in eine gerade Anzahl an Teams eingeteilt (idealerweise 4-5 Personen pro Team, also etwa 4 oder 6 Teams pro Klasse).

1. Vorrunden

In den Vorrunden treten **jeweils zwei Teams** gegeneinander an. Jedes Team wählt abwechselnd eine Kategorie aus und versucht, die gestellte Frage richtig zu beantworten. Dabei ist es egal, in welcher Reihenfolge die Kategorien ausgewählt werden. Es wird dann per Zufall eine Frage aus dem Feld gestellt. Die Frage wird entweder an die Wand projiziert oder in der Papierversion gezogen und von der Lehrkraft vorgelesen. Das Team beantwortet die Fragen zusammen, indem darüber diskutiert und zu einer gemeinsamen Lösung gekommen wird. Die Lehrkraft kann eine bestimmte Zeit festlegen, die jedes Team hat, um eine Antwort zu finden, um ein flüssiges Spielgeschehen zu gewährleisten.

Wenn ein Team die richtige Antwort nicht weiß oder sich für keine Antwortmöglichkeit entscheiden kann, darf es einmal einen Joker benutzen: Sie können jemanden aus den anderen Teams (die gerade nicht in der Vorrunde spielen) um Hilfe bitten.

Ist die Antwort richtig, erhält das Team 500 Credits, liegt das Team falsch, gibt es keine Credits. In beiden Fällen wird die Kategorie für diese Runde gesperrt und kann nun nicht noch einmal ausgewählt werden.

Nachdem eine Frage beantwortet wurde, wird die richtige Lösung von der Lehrkraft erklärt.

Danach ist das gegnerische Team dran. Das Spiel endet, wenn alle 6 Kategorien gespielt wurden (damit wird pro Team je eine Frage zu 3 Kategorien beantwortet), und anschließend kommen die nächsten zwei Teams für die Vorrunde dran.

2. Das Finale

Sobald die Vorrunden beendet sind, kommt es zum Finale!

Zu Beginn muss jedes Team entscheiden, wie viele der von ihnen bisher erspielten Credits im Finale gesetzt werden. Den Betrag schreibt jedes Team auf einen Zettel, der eingesammelt/aufgestellt wird. Der Betrag kann nun nicht mehr verändert werden.

Allen Teams wird danach eine sogenannte **Masterfrage** gestellt. Dabei handelt es sich um Schätzfragen, wobei es keine vorgegebenen Antwortmöglichkeiten gibt. Diese werden von der Lehrkraft zufällig aus dem Pool an Masterfragen ausgewählt. Auch hier kann eine bestimmte Zeit zur Beantwortung der Frage festgelegt werden. Nachdem alle Teams ihre jeweilige Antwort ausgewählt und auf einen Zettel geschrieben haben, wird die Frage aufgelöst.

Ist die gegebene Antwort richtig, bzw., liegt sie in dem als richtig erachteten Bereich (im Schnitt sind meist 10% Abweichung toleriert, die konkreten Zahlenbereiche sind in der Fragensammlung angegeben), bekommt das Team den doppelten Betrag an gesetzten Credits zurück. Liegt die gegebene Antwort im zweiten angegebenen Bereich, der zumeist eine Abweichung von ca. 25% toleriert, bekommt das Team den einfachen Betrag an gesetzten Credits zurück. Ist die Antwort falsch und liegt ganz außerhalb der angegebenen Bereiche, verlieren sie den gesetzten Betrag vollständig. Sollte es nach der Masterfrage 2 oder mehr Teams geben, welche die gleiche Punkteanzahl haben, wird eine Masterfrage gestellt und es gewinnt jenes Team, welches die beste Schätzung abgegeben hat.

3. Das Siegerteam

Das Team mit dem höchsten Betrag an Credits gewinnt das Spiel!

4. Hinweis zur Gültigkeit

Die hier vorgestellten Fragen und Informationen sind auf Grundlage der geltenden Vorschriften Stand Juli 2024 zusammengestellt. Diese können sich laufend ändern und sollten daher vor Verwendung der Unterlagen kontrolliert werden.

M4-B Mobilitätsangebote im Schulumfeld

Arbeitsblatt Mobilitäts-Check Schulumfeld

► [M4-B-AB-Arbeitsblatt Mobilitäts-Check Schulumfeld](#)

Damit SchülerInnen das bisher erlernte Wissen praktisch anwenden können und sich aktiv damit auseinandersetzen, kann das Arbeitsblatt „Mobilitäts-Check“ [M4-B-AB-Arbeitsblatt Mobilitäts-Check Schulumfeld](#) verwendet werden. Dieses soll SchülerInnen helfen, die Angebote für Aktive Mobilität in ihrem Schulumfeld zu analysieren, zu bewerten, auszuwerten und diese strukturiert zu präsentieren. Hinweis: Diese Übung kann auch für das Wohnumfeld angewendet werden! Die Schritte 3.1 bis 3.3 können optional angewendet werden.

Vorbereitungen/Material:

- Kopien des Arbeitsblatts
- Notizblöcke und Stifte
- Digitalkameras oder Smartphone für Fotos
- Plakatpapier, Farbstifte, Marker... (für Poster Erstellung)
- PC mit Internet und Präsentationssoftware (z.B. PowerPoint)