

## **Ein Blick auf den Inhalt**

### **Verlaufen**

Wohnumgebung kennen lernen, sich orientieren, Adresse und Telefonnummer.  
Anregung: Spaziergang im Wohngebiet; Adressanhänger basteln.

### **Hainstedt**

Einführung in das „Lesen“ von Plänen und Karten.  
Alle Handlungsorte und die Wohnungen aller Personen sind aufzufinden.

### **Pauls Geburtstag**

Nicht spontan auf die Straße laufen – keine Angst um den Ball.  
Spiel-Tipp: Wenn der Ball auf die Straße rollt.

### **Spielen und Radfahren – aber wo?**

Welche Spiele sind an welchen Orten (nicht) geeignet?  
Wo fahren Kinder Rad? Geh- und Radwege und ihre Verkehrszeichen.  
Kärtchen aus dem Bastelbogen zuordnen und einkleben.

### **Der Warnschrei**

Gehweg-Begegnungen: richtig Ausweichen, Vorsicht und Rücksicht.  
Gefahr an Ausfahrten: Sehen und (nicht) gesehen werden.

### **Ein Riesenschreck**

Gefahr beim Überqueren zwischen parkenden Autos: nichts sehen, nicht gesehen werden.

### **Der Tschüss-Auto-Trick**

Eine kindgerechte Methode für das Überqueren zwischen parkenden Autos.  
Mit Erwachsenen: Experiment im Auto – Kind erlebt die Fahrersicht.

### **Pauls Schulweg**

Gemeinsames Abgehen des Schulwegs: Einmündung, Druckknopfampel, Zebrastreifen und Sicherungsblick. Anregung: Rollentausch mit dem Kind.

### **Der lange Bremsweg**

Bremswege erleben. Mit Erwachsenen: Bremsweg mit Auto demonstrieren.  
STOPP-Spiele: Kinder erleben den eigenen Bremsweg.

### **Ein Brief für Papa**

Erster Alleingang mit unerwarteter Veränderung (Baustelle).  
Selbst einen Brief an eine Bezugsperson basteln, malen, schreiben.  
(Erfolgsbestätigung für „das kann ich“ und Selbstständigkeit)

## **Ein Bild für das Wiesel**

Wiesel-Geschichte und Identifikation mit Pauls Erfolgserlebnis.

## **Der eiserne Erdschaufler**

Wiesel-Geschichte: Gefühle verstehen, mitfühlen.

## **Schulkinder im Platzregen**

Unaufmerksamkeit und Hast bei Regen; Sichtbarkeit durch helle Kleidung und Flexis.

## **Gespenster im Hausflur**

Experimente (mit einer Taschenlampe) zur Sichtbarkeit von Kleidung und Flexis.

## **Halt Kinder! Auto**

Fußgängerampel: Eile, falsches Vorbild, „Mitzieh-Effekt“, Verantwortung.

## **Fotos und Spiele zur Ampel**

Probleme an der Fußgängerampel: Phasenwechsel Grün-Rot, Abbieger bei Grün.  
Aufgabe zum Einkleben, Ampelspiel und -experiment.

## **Der allerliebste Besuch**

Kindersitze im Auto – mit Erwachsenen: Bremsexperiment im Auto.

## **Mit der Bahn zum Zoo**

Erleben von Bahnfahrt, Bahnhof und öffentlichen Verkehrsmitteln.  
Welches ist das geeignete Verkehrsmittel?

## **Mit den Skates unterwegs**

Besondere Rücksicht und Vorsicht beim Fahren mit den Skates.

## **Skater- und Scooter-Schule**

Schutzausrüstung, Übungen für Anfänger, Bastelaufgabe.

## **Das Geheimnis des Wiesels**

Auflösung des Wiesel-Geheimnisses und Bedeutung der Straße für Tiere im Park.

## **Pauls erster Schultag**

Abschluss der Geschichte.