

DR RAMASJANG PRÆSENTERER

Sikker &  
SØN



Trafikspil til børnehaver

Sikker & Søn er et nyt trafikunivers på DR Ramasjang, der sætter fokus på trafikikkerhed. Nu har vi udviklet denne trafikspilpakke fra Sikker & Søn, som kan hjælpe børnene med at lære regler, der kan gøre dem mere sikre i trafikken.

Trafikspilpakken indeholder inspirationsark, og spilleregler til tre nye trafikspil, der kan leges i børnehaven:

- Rødt lys/Grønt lys
- Sikkert over vejen
- Find skiltene

Vi foreslår, at I begynder med "Rødt lys/Grønt lys". Det er et nemt og sjovt spil, som lærer børnene betydningen af lyssignaler i trafikken.

"Sikkert over vejen" handler om at kigge sig for efter bilerne, inden man går ud på vejen. I spillet "Find skiltene" skal børnene huske på trafikskilte og krydse et fodgængerfelt.

Inden spillene sættes i gang, kan børnene være med til optegning af spillebaner og kreativ udsmykning af papkassebiler, som kan laves ud af flyttekasser.

DR Ramasjang vil med Sikker & Søn give børnene en introduktion til trafikken, hvor emnet tages alvorligt på en sjov og sikker måde. Spillene skaber sund nysgerrighed for, hvordan man er sikker i trafikken, og de giver mulighed for at snakke med børnene om trafikregler, opmærksomhed og egne oplevelser.

DR Ramasjang lancerer trafikuniverset og spillene i samarbejde med Rådet for Sikker Trafik og Nordea-fonden.

Rigtig god fornøjelse.

Venlig hilsen  
DR Ramasjang

## Generelle tips

### Den store trafik-tegning

Efter trafikforløbet kan I lave en stor, lang tegning med kørebaner, fortov, fodgængerfelt osv. Børnene kan tegne, hvad de har oplevet, og de kan tegne deres egen bil, klippe den ud og køre med den på tegningen. Visualiseringen hjælper til bedre at kunne huske, hvad man har oplevet og lært.

### Ture i trafikken

Tag på gåture i trafikken og snak om alt det, I ser og hører på vejen. Find lyssignaler og tal om, hvad rød og grøn mand betyder. Hvordan ser man sig godt for efter biler, inden man går over vejen? Lad børnene finde et fodgængerfelt. Se på kantstenen, som adskiller fortov og vej. Find skiltene fra spillet og meget, meget mere.

### Hold øje!

Hvad skal man altid gøre i trafikken? Vi vil gerne hjælpe børnene til at huske, at de skal være opmærksomme i trafikken. I kan minde børnene om, hvad der er vigtigt i trafikken. På vej ud på tur kan I spørge børnene, hvad man skal gøre i trafikken: "HOLD ØJE!"

### Trafik-kørekortet

Efter trafikforløbet kan I også hjælpe børnene med at lave deres eget trafik-kørekort som bevis på, at de nu kender de vigtigste trafikregler og har lært at være opmærksomme i trafikken.

### Fri trafikleg

Papkassebilerne kan også bruges til fri trafikleg på legepladsen.

Gå ind på Ramasjang og se historierne med Sikker & Søn





## Rødt lys / Grønt lys

Rød betyder stop. Grøn betyder gå eller køre.  
Spillet er en sjov og simpel øvelse i signalfarverne. Legen sætter fokus på det vigtige i at overholde reglerne, så vi alle er sikre i trafikken.

Børnene leger biler, der skal stoppe for rødt og må køre for grønt. Spillet giver børnene mulighed for at opleve trafikken fra førersædet af en bil, så de kan lege bilister og se trafikken fra en side, de normalt ikke ser. Grundreglerne fra dette spil kommer børnene også til at bruge i de to andre spil.

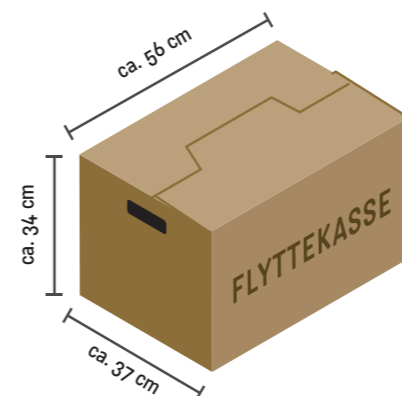
Når børnene er kommet godt i gang og har spillet "Rødt lys/Grønt lys" med hjælp fra voksne, kan de selv lege videre på legepladsen.

### Læringsmål

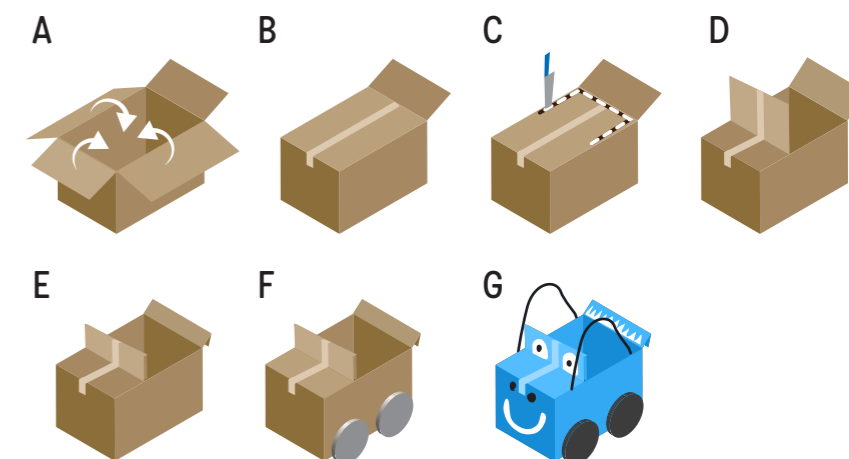
- At være opmærksom i trafikken.
- Betydningen af rødt og grønt lys i trafikken.

### Papkassebilen

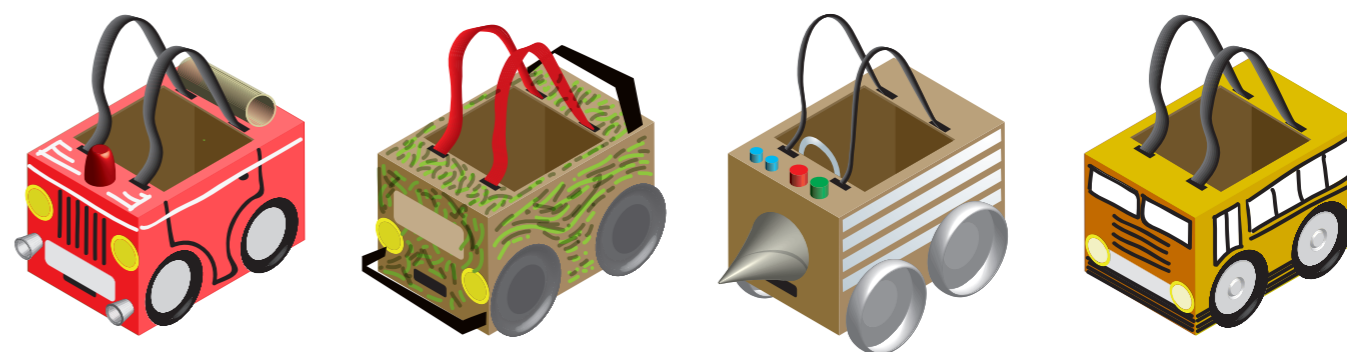
Anbefalet størrelse



Alternativt forslag til billedesign

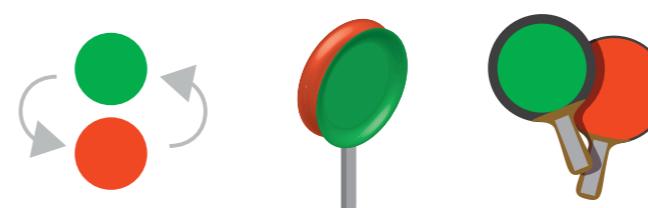


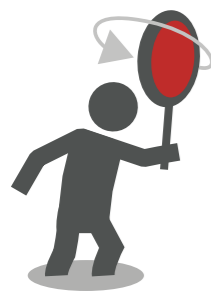
Inspiration til udsmykning



### Inspiration til trafiklys-slikkepind

Karton, bordtennisbat eller paptallerkner





## Rødt lys/Grønt lys

Et let og sjovt racerspil, som introducerer børnene for lyssignaler og trafikreglen om at stoppe for rødt og køre ved grønt.

### Spil-info

Antal spillere: 5-15

Plads: Indendørs eller udendørs, ca. 4 m x 8-20 m, alt efter antal spillere.

### Inden starten går

Før spilstart er børnene med til at folde og udsmykke deres egen papkassebil.

Papkassebiler kan laves af flyttekasser. Se inspiration til udsmykning på forrige side.

Trafiklys-slikkepind laves og males med en grøn og rød side.

Kørebanens startlinje og målstreg optegnes på jorden med kridt (udendørs) eller tape (indendørs).

### Regler

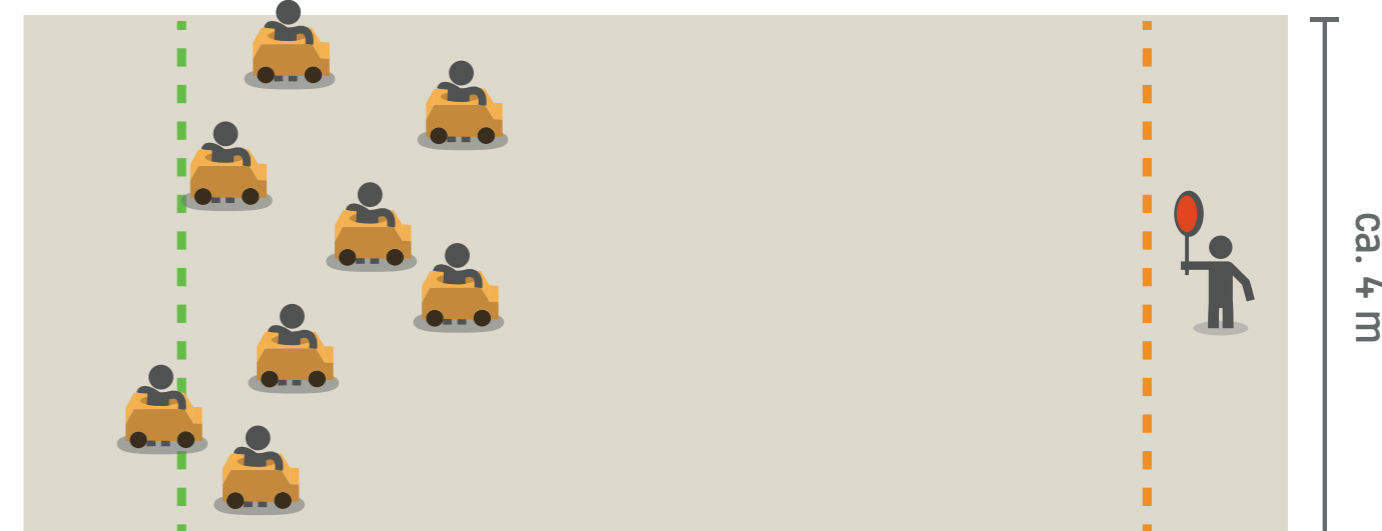
Der er en startlinje og en målstreg. En trafiklysmester står for enden af kørebanen med en trafiklys-slikkepind, som har en grøn og rød side som et trafiklys. For at komme godt i gang, kan trafiklysmesteren i første omgang være en voksen. Alle andre end trafiklysmesteren er biler og stiller sig klar i den modsatte ende af kørebanen bag startlinjen.

Trafiklysmesterens opgave er at signalere rødt og grønt til bilerne, og bilernes mål er at nå ned til trafiklysmesteren ved målstregen. Bilerne skal stoppe ved rødt. Hvis de ikke stopper, eller kommer til at bevæge sig, når der er rødt lys, skal de starte forfra. Lidt ligesom i "Stopdans".

Trafiklysmesteren er dommer. Når alle bilerne er kommet sikkert frem til målstregen, slutter spillet. Trafiklysmesteren kan eventuelt vælge en efterfølger, som kørte godt, til rollen som trafiklysmester i næste runde.

### Kørebanen

ca. 8-20m



ca. 4 m



5-15 Biler



Trafiklysmesteren



Startlinje tape/kridt



Målstreg tape/kridt

### Trafiklys-slikkepind

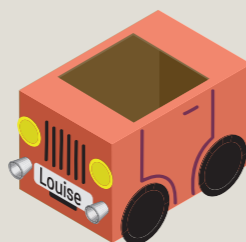


Lav et skilt med en rød og grøn side.

### Papkassebil



1. Skaf en papkasse og lav hul til føreren i bunden.



2. Mal/tegn/lim ting på, så det ligner en bil.



3. Lav "sikkerhedsseler" af snor/remme/stof, så bilisten kan bære bilen.

### Tips

- 1 Pludselige, drillende lysskift i starten af spillet kan motivere spillerne til at være opmærksomme i trafikken og holde øje med lyssignalet.
- 2 Man kan introducere hastighedsbegrænsning. Så må spillerne ikke løbe, fordi hastighedsgrænsen er gå-tempo.
- 3 Andre voksne kan lege med og blive et ekstra element i legen. De kan sige, at de vil krydse vejen, når bilerne holder for rødt. På den måde introduceres børnene for årsagen til, at det er vigtigt at respektere trafikreglerne.
- 4 Ekstra spillere, som ikke har lavet papkassebiler, kan spille med løbecyklar eller lignende.

# Sikker & Søn



## Sikkert over vejen

De små frøer er sultne og skal hente mad på den anden side af vejen, og så skal de tilbage igen. Men hvordan kommer frøerne sikkert over vejen? De skal passe på bilerne i begge retninger, så det gælder om at hoppe afsted, når der er fri bane.

Spillet kan åbne for snak om børnenes egne erfaringer med trafikerede veje. Hvordan er trafikken på nogle af de veje, børnene kender, og hvad skal man være opmærksom på? Der kan snakkes om, hvad de forskellige ting på en vej hedder, såsom fortov, kantsten, cykelsti, lyssignal, midterlinje osv.

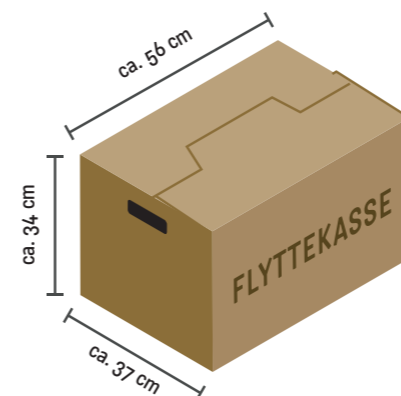
Når børnene har spillet "Sikkert over vejen" med hjælp fra voksne og er kommet godt i gang, kan de selv lege videre på legepladsen.

### Læringsmål

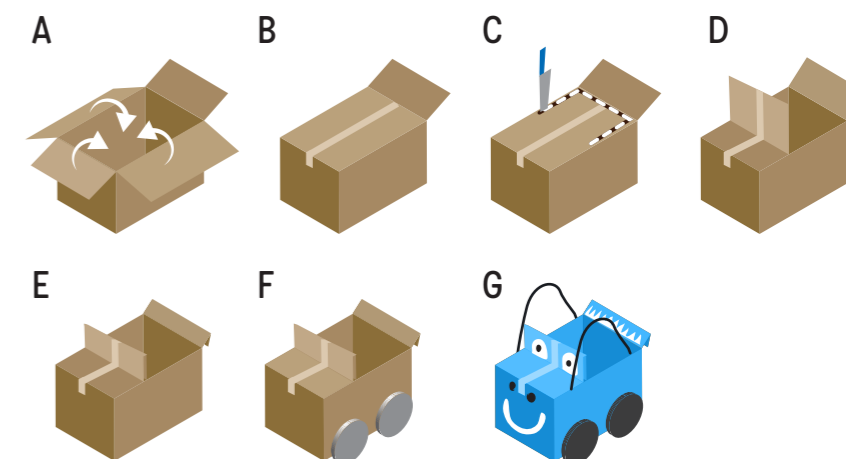
- At stoppe ved kantsten og se sig godt for efter biler – i begge retninger.
- At det er sikrest at gå over vejen, når bilerne er stoppet helt.
- At gå lige over vejen – det er den korteste vej.
- At vide, hvor biler kører på en vej.
- At forstå hastighedsgrænser.

### Papkassebilen

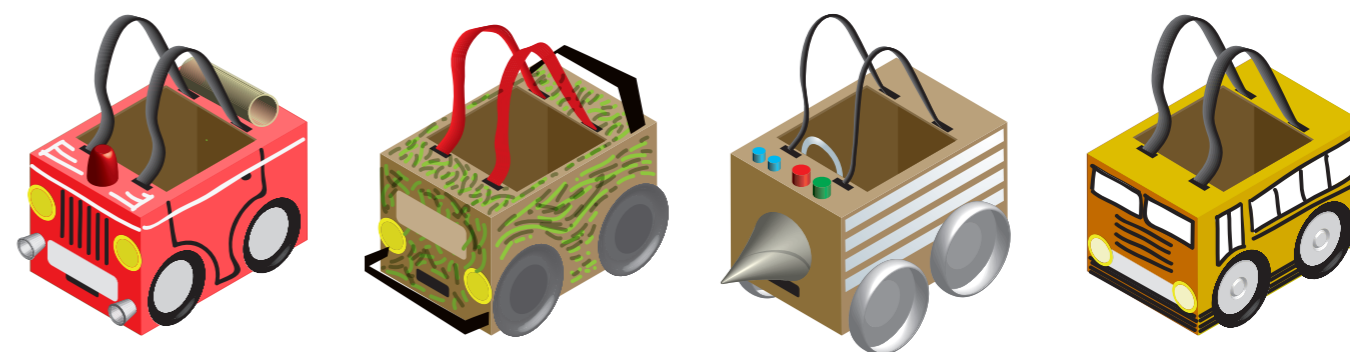
Anbefalet størrelse



Alternativt forslag til billedesign

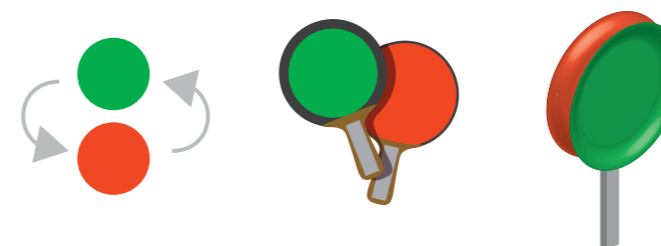


Inspiration til udsmykning

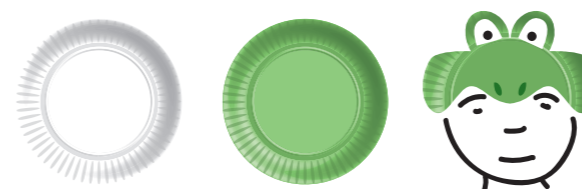


### Inspiration til trafiklys-slikkepind

Karton, bordtennisbat eller paptallerkner



### Ekstra: Frø-hatte af paptallerkner





## Sikkert over vejen

Alle de små frøer skal over vejen for at hente mad, og så skal de hjem igen. Det er en trafikeret vej, men med hjælp fra to trafiklysmestre, der kontrollerer lyssignalerne, skal det nok gå.

### Spil-info

Antal spillere: 10-20

Plads: Indendørs eller udendørs, ca. 4 m x 8-12 m, alt efter antal spillere.

### Inden starten går

Før spilstart er børnene med til en række kreative opgaver.

Papkassebiler skal laves. Brug fx flyttekasser. Se inspiration til udsmykning på forrige side.

To trafiklys-slikkepinde med en grøn og rød side skal laves.

Kørebanen skal optegnes på jorden med kridt (udendørs) eller tape (indendørs).

Frøerne tager refleksveste på.

### Tips

- 1 Hvis kørebanen gøres længere, kan der være flere frøer og biler med i spillet.
- 2 Der kan indføres hastighedsbegrænsning for bilerne, så de kun må gå, ikke løbe. Dette kan være "hastighedsgrænsen" i byen.
- 3 Når børnene kender spillet godt, kan de selv være trafiklysmestre.
- 4 Bilerne kan køre en tur forbi en mekaniker, hvis noget skal justeres, eller tanke ved en benzinstander.

### Regler

Spillerne deles i to lige store grupper. Den første gruppe er biler, den anden gruppe er frøer.

Frøernes mål er at komme fra den ene side af vejen til den anden side og tilbage igen. Børnene skal sidde på hug og hoppe som frøer. Frøerne kan kun hoppe fremad – aldrig tilbage eller til siden.

Bilerne kører på den optegnede kørebane i begge retninger. De skal naturligvis køre i højre side med de modkørende biler på venstre hånd. I begge ender af banen står en trafiklysmester, som bilerne kører rundt om. Derefter fortsætter bilerne tilbage i modsatte retning.

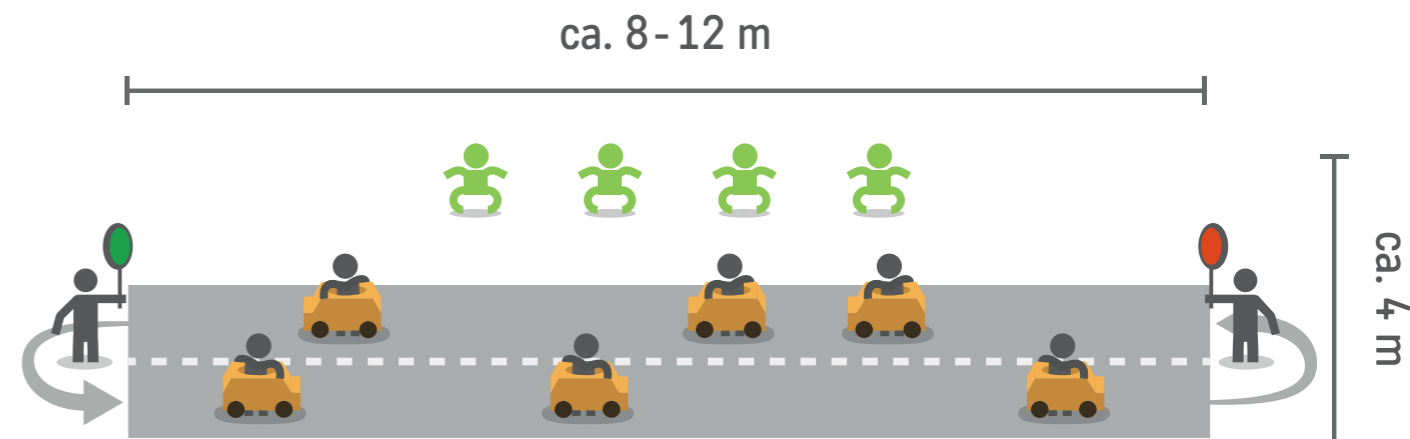
Trafiklysmestrene står med hver sin trafiklys-slikkepinde. Bilerne skal reagere på lyssignalet på samme måde som i "Rødt lys/Grønt lys"-spillet. Det er lyssignalet foran bilerne, der gælder. Der kan godt være grønt i den ene retning og rødt for de modkørende biler.

Trafiklysmestrene hjælper med at få frøerne sikkert over på den anden side af vejen ved at signalere rødt eller grønt til bilerne. Hvis en bil når hen til en frø, må denne frø starte forfra. Bilen fortsætter i sin bane.

Frøerne må gerne hoppe over vejen, mens bilerne kører, men der skal være fri bane. Husk reglen: Stop ved vejkanten, se dig for til begge sider og vær sikker på, at bilerne stopper, før du hopper over vejen.

Spillet slutter, når alle frøerne er nået sikkert over på den anden side af vejen og tilbage igen.

### Kørebanen



5-15 Biler



5-15 Frøer



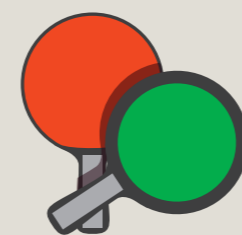
Trafiklysmestrene

### Refleksvest

T-shirts eller farvede bånd kan også bruges.

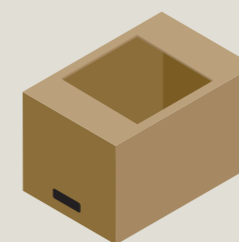


### Trafiklys-slikkepinde

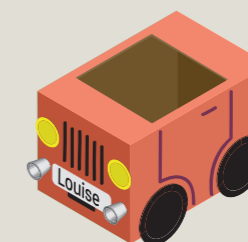


Lav to skilte med en rød og grøn side.

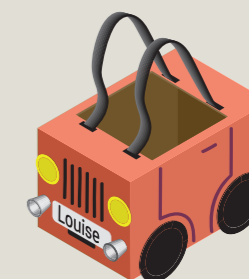
### Papkassebil



1. Skaf en papkasse og lav hul til føreren i bunden.



2. Mal/tegn/lim ting på, så det ligner en bil.



3. Lav "sikkerhedssele" af snor/remme/stof, så bilisten kan bære bilen.

# Sikker & SØN



## Find skiltene

Et sjovt huskespil, hvor børnene introduceres til fodgængerfeltet. Samtidig lærer børnene, hvordan en skolepatrulje styrer trafikken, og de introduceres til form og udtryk på gængse trafikskilte.

I "Find skiltene" er halvdelen af børnene fodgængere, som skal over en vej. Den anden halvdel er biler. Der er meget trafik, men heldigvis er der et fodgængerfelt og en skolepatrulje, som hjælper fodgængerne over vejen.

Mange børn kender skolepatruljerne fra virkelighedens trafik. I begyndelsen kan de voksne spille skolepatruljen, men børnene kan snart være med. Så kan de selv lære mekanismerne i at styre trafikken og lade fodgængere komme over vejen. Som skolepatruljeuniform kan børnene have refleksest på.

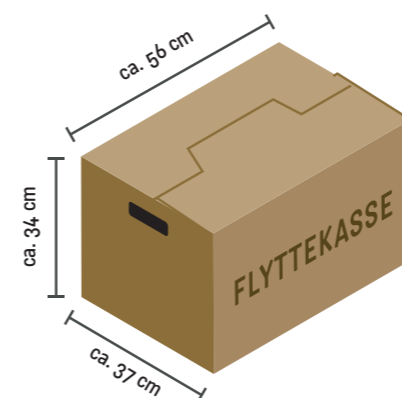
Spillet gør børnene nysgerrige på trafikskilte, som de møder på deres vej. Der kan snakkes om, hvad der er på skiltene, og hvad skiltene betyder. Børnene ser også, hvordan et fodgængerfelt ser ud, og hvordan fodgængerfelter fungerer som steder, der hjælper fodgængere med at komme over vejen.

## Læringsmål

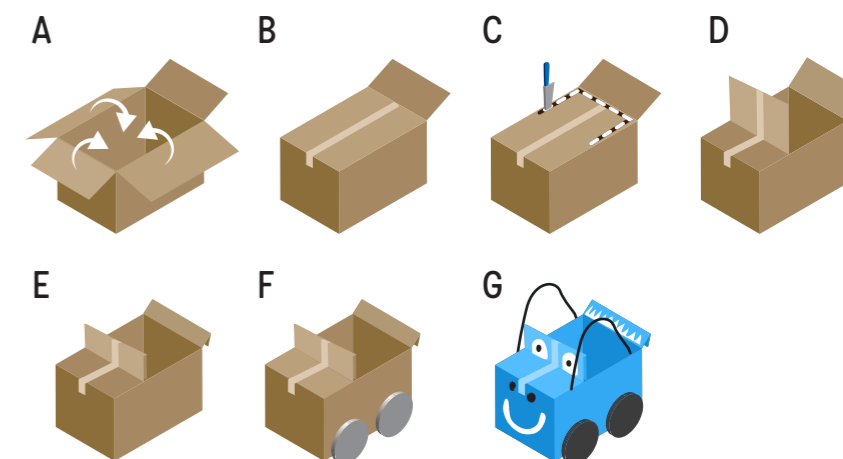
- At kunne genkende et fodgængerfelt.
- At vide, hvad man gør, når man vil krydse et fodgængerfelt.
- At kende skolepatruljernes funktion.

## Papkassebilen

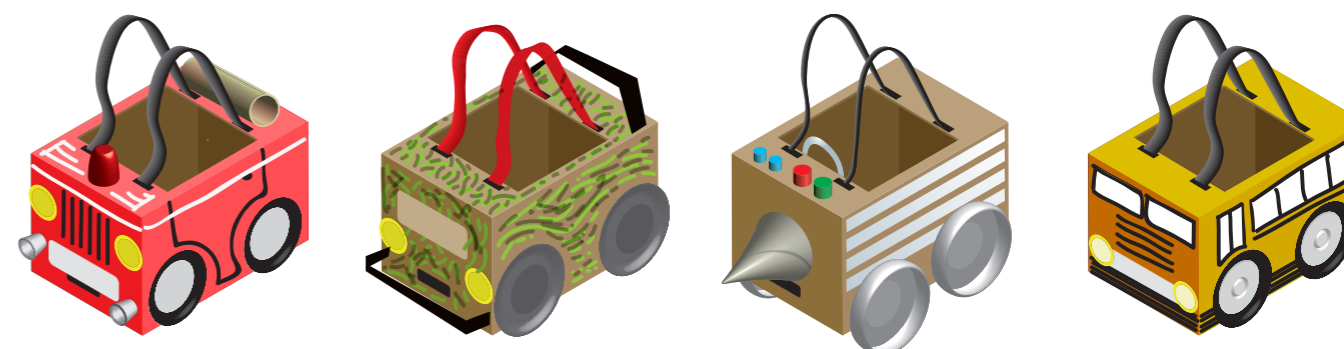
Anbefalet størrelse



Alternativt forslag til billedesign



Inspiration til udsmykning



## Inspiration til trafik-slikkepind

Gule paptallerkner eller gult karton





## Find skiltene

I dette sjove huskespil gælder det om at krydse vejen, finde det rigtige trafikskilt og komme tilbage, så du kan få et stik.

### Spil-info

Antal spillere: 10-20

Plads: Indendørs eller udendørs, ca. 4 m x 8-20 m, alt efter antal spillere.

### Inden starten går

Før spilstart er børnene med til de kreative forberedelser.

Papkassebiler og to trafik-slikkepinde med gule sider laves.

Find også noget, der kan bruges som trafikkegler.

Kørebanen optegnes enten med kridt udendørs eller med malertape indendørs. Kørebanen er den samme som "Sikkert over vejen"-spillet, men nu med et fodgængerfelt i midten.

De 24 skiltevendekort indeholder to af hvert skilt (12 par i alt). Skiltevendekortene sorteres i to bunker med et skilt af hver slags i bunkerne. Kortene i bunkerne lægges ud på jorden med bagsiden opad. Den ene bunke på den ene side af kørebanen, den anden bunke på den anden side af kørebanen.

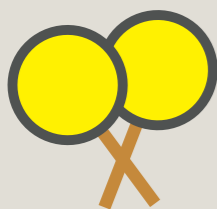
Børnene opdeles i to grupper. Den ene halvdel er biler, den anden halvdel er fodgængere.

### Refleksvest



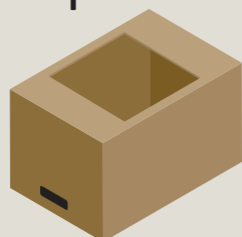
T-shirts eller farvede bånd kan også bruges.

### Trafik-slikkepinde

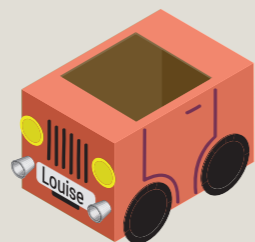


Lav to gule trafik-slikkepinde.

### Papkassebil



1. Skaf en papkasse og lav hul til føreren i bunden.



2. Mal/tegn/lim ting på, så det ligner en bil.



3. Lav "sikkerhedssele" af snor/remme/stof, så bilisten kan bære bilen.

### Skiltevendekort



## Regler

Bilerne kører på kørebanen i begge retninger. Når de kommer til enden af kørebanen, vender de rundt om en kegle og kører tilbage. Der er et fodgængerfelt på vejen. Her kan fodgængerne gå over. To voksne udgør en skolepatrolje ved fodgængerfeltet. De har hver en gul trafik-slikkepind. Skolepatroljen styrer trafikken og signalerer skiftevis 'stop' og 'kør' for bilerne.

Bilerne sættes i gang med at køre, mens fodgængerne samles på den ene side af kørebanen. Efter tur vender hver fodgænger et skiltevendekort og lader det ligge med skilte-siden opad. Fodgængerne skal huske, hvordan skiltet ser ud. Nu er dette skilt optaget, og andre fodgængere må vende et andet skiltevendekort. Fodgængerne sendes afsted en efter en, men kommer hurtigt til at være i gang på samme tid.

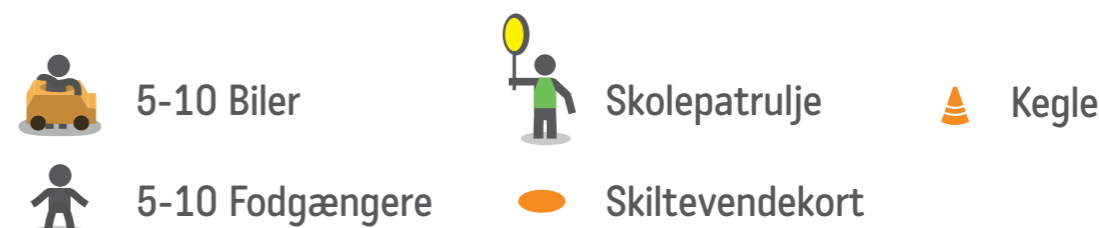
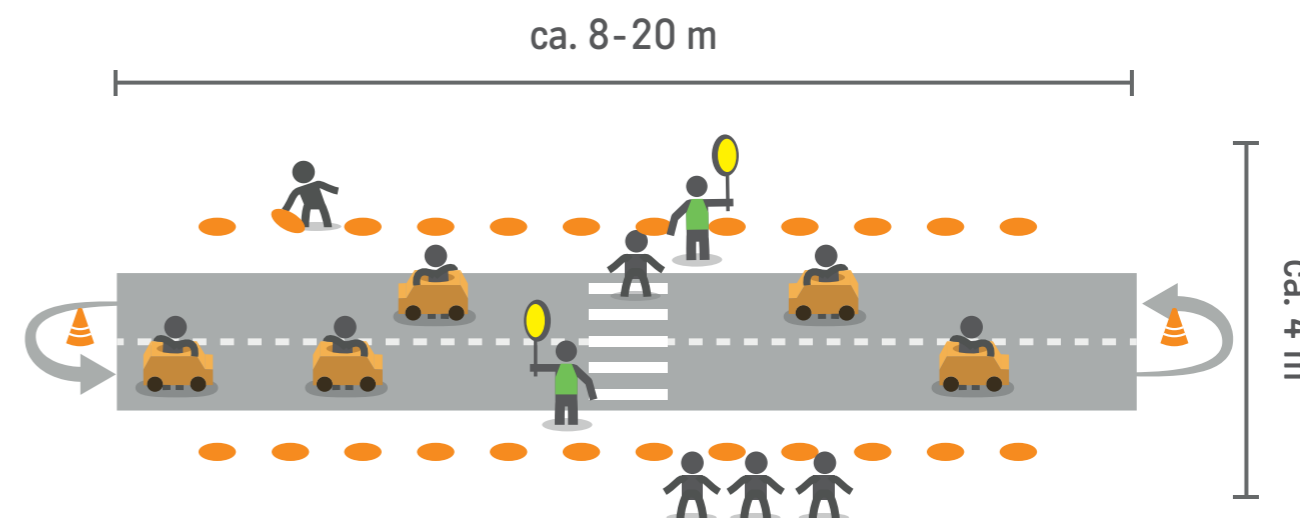
Fodgængerne skal krydse fodgængerfeltet ved hjælp af skolepatroljen. På den anden side af vejen skal fodgængerne finde det skiltevendekort, som er magen

til det, fodgængerne vendte i starten. Man må vende ét skiltevendekort af gangen. Er skiltet forskelligt fra det første skilt, lægges skiltevendekortet tilbage med bagsiden opad, og fodgængerne må prøve et andet skiltevendekort. Når et matchende skiltevendekort er fundet, må fodgængerne tage det med tilbage over fodgængerfeltet og tage stikket. Stikkene samles i en fælles bunke. Spillet fortsætter indtil alle stik er fundet og alle fodgængerne er kommet sikkert tilbage over vejen.

Hvis en fodgænger løber over fodgængerfeltet eller går over, imens bilerne kører, så mister fodgængerne stikket. Skiltevendekort lægges tilbage, og fodgængerne starter forfra. Skolepatroljen bestemmer.

Bilernes opgave er at køre i den rigtige side af vejen, overholde hastighedsgrænsen (gå, ikke løbe) og følge skolepatroljens trafikstyring.

Når alle stik er fundet, kan biler og fodgængere bytte roller.



### Tips

1. Når nysgerrigheden for trafikskilte er vakt, kan der tales om, hvad børnene tror skiltene betyder, og der kan spørges til andre skilte, de har set i trafikken.
2. Skiltevendekortene kan også bruges indendørs på et bord som et traditionelt vendespil, hvor der vil være mere ro til at tale om skiltene og betydninger.
3. En lidt sværere og længerevarende udgave af spillet fås ved at indføre reglen om, at hvis fodgængerne vender et forkert skiltevendekort på den anden side af vejen, må fodgængerne gå tilbage over vejen og starte igen, enten med det samme skilt eller ved at vende et nyt skiltevendekort. På den måde får fodgængerne flere ture frem og tilbage over vejen. Børnene må gerne hjælpe hinanden med at huske, hvor de forskellige skilte ligger på den anden side.