



Erleben. Entdecken. Zusammenhalten. Gewinnen.

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. Das Projekt fördert den Wunsch der Kinder, eigenständig zur Schule zu kommen. Über **drei Wochen** werden die Kinder 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 liegt darauf, die intrinsische Motivation für die Bewegung zu fördern, ob zu Fuß, mit dem Fahrrad oder Roller – alle selbstständigen Bewegungsarten sind erwünscht. Auch Kinder, die den ÖPNV nutzen, werden in das Spiel aktiv einbezogen: Das Projekt richtet sich inklusiv an alle Kinder einer Klasse und stärkt den Gemeinschaftssinn und das Kooperationsverhalten. Das Projekt kann auch jahrgangsweise und schulbezogen durchgeführt werden. In diesem Fall könnte zum Beispiel der Schülerrat das Banometer für die Schulgemeinschaft bewegen. Das Spiel ersetzt nicht die explizite Verkehrserziehung.

Das Projekt ist für eine intensive Einstiegsphase von drei Wochen konzipiert. Es erfordert einen **täglichen Zeitaufwand von 10 Minuten** sowie zusätzlich **jeweils eine Unterrichtsstunde pro Woche**. 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. Die gestellten Aufgaben müssen möglicherweise an die jeweilige Verkehrssituation vor der Schule angepasst werden.

Die supergeheime Bannzone ist ein Projekt für die Kinder. Ihre Erziehungsberechtigten sollten aber natürlich im Vorfeld eingebunden werden: Die Versendung des beiliegenden Elternbriefs halten wir für notwendig, um vorbereitend zu informieren. Zusätzlich empfehlen wir, vor Projektstart einen Elternabend oder eine andere Informationsveranstaltung einzuplanen, um Fragen zu klären und bei den Eltern Vorfreude und Unterstützung auf das Projekt zu wecken.

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

Die Hol- und Bringzone

Das Projekt zielt darauf ab, die Verkehrssituation vor der Schule zu verbessern und die an- und abfahrenden Pkw auf einen größeren Radius zu verteilen.

Für das Spiel kann eine 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. Die 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 abgedeckt werden.

Die Zone wird in Absprache mit der Schulleitung und gegebenenfalls der örtlichen Polizei definiert und auf die jeweilige örtliche Situation angepasst. Die Anzahl der Eingänge sollte auf die Gegebenheiten abgestimmt sein und liegt im Ermessen des pädagogischen Teams. Bei einer Begehung werden **mindestens drei Eingänge** in die supergeheime Bannzone festgelegt, also Startpunkte, an denen die Kinder sicher aus dem Auto gelassen werden bzw. wieder einsteigen können. Die Startpunkte können von den Kindern auch als Treffpunkt genutzt werden, um gemeinsam loszugehen.

Wichtig: Jedes Kind muss die Möglichkeit haben, durch einen der Eingänge zu kommen. Auch die öffentlichen Haltestellen von Bus und Bahn sollen als Eingang ausgewiesen werden, um Kinder, die den **ÖPNV** nutzen, explizit einzubeziehen. Wenn es einen **Fahrradweg** gibt, sollte er ebenfalls ungefähr 300 m vor der Schule mit dem supergeheimen Zeichen markiert werden, wie auf der folgenden Seite vorgestellt.

Empfehlung: Falls die Schule von „gelben Füßchen“ umgeben ist, können sie durch das supergeheime Zeichen ergänzt werden. Das Zeichen darf direkt daneben gesprüht werden.

Das supergeheime Zeichen

An diesem Zeichen erkennen Eingeweihte die supergeheime Bannzone:



Markiert werden die Eingänge durch das supergeheime Zeichen auf dem Fußweg: Eine Schablone finden Sie in der Box, die Aufbringung ist sehr einfach. Die gelbe Sprühkreide erhalten Sie im Fachhandel, sie sollte bis zu acht Wochen haltbar sein. Benutzt werden kann auch das selbe Spray wie bei der Aktion „Gelbe Füßchen“. Ein Rezept für die eigene Herstellung finden beiliegend und unter „Weiterführung“ in diesem Heft. (Diese Kreide wird allerdings weniger beständig sein als die gekaufte Sprühkreide.) Die Sprühkreide ist umweltverträglich und wird durch die natürliche Witterung weggespült. Bei Bedarf kann das Zeichen in regelmäßigen Abständen erneuert werden. Bitte bewahren Sie die Schablone nach der Verwendung also auf. Sie können das Zeichen auch gemeinsam mit den Kindern auf den Asphalt sprayen.



Geschichte und Materialien

Die Erzählung

Das Spiel wird von einer Geschichte getragen: 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 alt und weise ist, 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

Enthalten sind 150 Sammel- und Spielkarten mit 17 **Figuren**. 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. Wie können sich die Figuren gegenseitig helfen? Wie können sie ihre Stärken einsetzen, um wiederum die Schwächen auszugleichen? Zusätzlich gibt es drei Kategorien, die in Vergleich gesetzt werden können: **Größe, Energie, Erfahrung**. So können die Kinder Karten gegeneinander tauschen. Wichtige Regel: Jedes Kind hat jederzeit gleich viele Karten. Man kann tauschen, aber keine Karte verlieren. Am Ende der Intensivphase besitzt jedes Kind je nach Klassengröße eigene 4–5 Karten, die es in Tauschaktionen einsetzen kann. Ein Kartensatz mit allen 17 Figuren sollte bei der Lehrkraft bleiben, damit es immer ein vollständiges Spiel gibt, das allen Kindern gehört.

Anmerkung: Das Spiel hat keinen kommerziellen Hintergrund. Weitere Karten sind aus pädagogischen Gründen nicht käuflich zu erwerben, aber können durch die gemeinsame Aktion „Die supergeheime Verkehrsolympiade“ von der Klasse erspielt werden. Mehr dazu finden Sie unter „Weiterführung“. Es gilt auch dann: Jedes Kind bekommt immer gleich viele Karten, so dass keine Ungleichheit entsteht.

Briefe

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. Die nummerierten Briefe finden Sie in der Box, bitte falten Sie die Bögen (vielleicht ganz klein) und legen Sie sie in einen Umschlag zum Verstecken.

Plakat

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

Alle wichtigen **Materialien**, die Sie zur Durchführung benötigen, finden Sie in dieser Box. **Zusätzlich** benötigen Sie:

- 400– 500 ml gelbe Sprühkreide (Aktion „Gelbe Füßchen“, Fachhandel oder Eigenherstellung)
- 3 Briefumschläge
- 16 grüne Klebepunkte oder Post-its (aus dem Moderationskoffer)

Bannometer

zeigt das Energielevel 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, wenn die kollektive tägliche Aufgabe gelöst wird. Am letzten Tag haben die Kinder es (hoffentlich) geschafft: Das Level ist im positiven Bereich. Bitte gut sichtbar im Klassenraum anbringen, um den Fortschritt zu zeigen und die Motivation zu stärken.

Gemeinschaftliches Ziel

Die Anzeige ist nach drei Wochen im supertollen Bereich.

Anzeige

Während der **Intensivphase** kann die Skala **jeden Schultag** um **einen Schritt** nach oben steigen, wenn die Kinder gemeinschaftlich die **Tagesaufgabe** gelöst haben. Bei der Berechnung (Hälfte, zwei Drittel der Klasse) wird **immer zugunsten der Kinder** entschieden. Ein Schritt wird durch die hellen Querstriche auf der Skala definiert. Zur Markierung, dass sich das Level verbessert hat, benötigen Sie bis zu 16 Klebepunkte oder Post-its. Die Punkte oder Post-its können zusammen mit den Kindern morgens aufgeklebt werden.

Achtung: Auf die Möglichkeit einer negativen Motivation durch das Absenken schon erreichter Punktzahlen verzichtet das Spiel in der dreiwöchigen Intensivphase bewusst! Während der Intensivphase sinkt die Skala nicht wieder unter ein bereits erreichtes Level, allerdings kann sie stagnieren, wenn eine Aufgabe nicht gelöst wird.



Empfehlung zur Motivation: Positive Erfahrungen festigen das Selbstwertgefühl und führen nachhaltig zu Verhaltensänderungen. Das Spiel belohnt geglückte Herausforderungen, aber es bestraft keine missglückten Versuche. Aus diesem Grund empfehlen wir, nur falls es zur Motivation unbedingt nötig ist, weil die Aufgabe nicht erfüllt wurde, das Level stagnieren zu lassen. Stattdessen können der Ehrgeiz und die Lust am Spiel geweckt werden, indem die Kinder immer wieder darauf aufmerksam gemacht werden, dass sie insgesamt nur drei Wochen haben, um das Level in den supertollen Bereich zu befördern, und dass sie dafür alle zusammenhalten müssen, um das zu schaffen.

Aufgaben: Die Aufgaben sind so angelegt, dass alle Kinder partizipieren können, ob sie zu Fuß, mit dem Fahrrad, Roller oder ÖPNV kommen. Selbst Kinder, die weiterhin mit dem Auto bis vor die Schule gebracht werden, weil sie mobilitäts eingeschränkt sind oder ihre Eltern nicht überzeugt sind, haben Möglichkeiten zur Teilnahme. Die Aufgaben sind gemeinschaftlich zu lösen, und kein Kind kann allein dafür verantwortlich gemacht werden, falls eine Aufgabe misslingt. Ein Erfolg wird wiederum immer kollektiv erreicht und direkt durch den Anstieg der Skala belohnt, um das Verhalten positiv zu verstärken. Je mehr Kinder dabei sind, desto wahrscheinlicher ist es, dass es gelingt!

Weiterführung nach der Intensivphase: Die Skala kann sich im Lauf des Schuljahrs wieder verschlechtern, indem Klebepunkte abgenommen oder geschwärzt werden, wenn die Motivation erneut geweckt werden soll. Dann können einzelne Aufgaben und Aktionen dazu genutzt werden, damit das Energielevel wieder steigt. Weiterführende Inhalte zur nachhaltigen Verstetigung finden Sie ebenfalls in diesem Heft.



Badu Boxer



Tip & Top, die Tropfis



Arza



Arbor



Riesengolem



YORLOG



Dragona



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



Zoe



Lubiley



Professor G.



Tila Fargon



Erdschen die Weise



Kerri Kuria



Salamon



Citius



Piff & Paff, die Packer



Zeitaufwand:	45 Minuten
Enthaltenes Material:	Brief Nr. 1, 150 Spiel- und Sammelkarten, Plakat, Bannometer
Nicht enthalten:	Klebepunkte/Post-its, Briefumschlag

Vorbereitung vor dem Unterricht

- Die Box mit den Spiel- und Sammelkarten öffnen und einen Kartensatz mit allen 17 Figuren herausnehmen. Aufheben, damit die Klasse immer ein vollständiges Spiel behält.
- Die anderen Karten sehr gut mischen.
- Brief Nr. 1 im Klassenraum verstecken.
- Bannometer zusammenbauen und mit dem Plakat und den Klebepunkten bereitlegen.

Aufwärmspiel im Stuhlkreis

Alle, die ...

... schon schwimmen können, ohne Stützräder Fahrrad fahren können, fliegen können, sich unsichtbar machen können, morgens mit dem Rad zur Schule kommen, mit dem Auto gebracht werden, mit dem Bus kommen, zu Fuß laufen ...

... wechseln jetzt den Platz.

Brief Nr. 1 suchen lassen und vorlesen

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

Frage:

Ich glaube Erdinchen braucht Unterstützung. Habt ihr Lust, Erdinchen und den anderen zu helfen?

Bannometer aufhängen und erklären

Hier können wir in den nächsten drei Wochen sehen, wie sich das Energielevel in der Bannzone verbessert, wenn weniger Autos in der Bannzone unterwegs sind. Jetzt ist das Level noch supermies. Aber stellt euch vor: In drei Wochen habt ihr es vielleicht geschafft und das Bannometer zeigt ein supertolles Energielevel an und die Wesen in der Bannzone sind wieder glücklich. Ich erkläre euch, was ihr tun könnt, damit das klappt. Ihr bekommt jeden Tag eine kleine Herausforderung, die ihr zusammen als Klasse meistern könnt und mit deren Bewältigung ihr den Wesen in der Bannzone helft. Dann klettert das Bannometer jeden Tag einen Schritt nach oben. Das markieren wir dann mit diesen supergeheimen Klebepunkten. Und denkt dran: Wir haben nicht so viel Zeit ...

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 Lehrkraft erklärt, wo die Eingänge sind, und zeigt das supergeheime Zeichen (Hintergrund Plakat). Am Schluss wissen die Kinder, wo sie am nächsten Morgen sicher starten können, auch an den schulnahen ÖPNV-Haltestellen befindet sich jeweils ein Bannzeichen als Startpunkt.

Spiel- und Sammelkarten verteilen

Jedes Kind zieht (zufällig) eine Karte aus dem gemischten Stapel, die es behalten darf.

Fragen:

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

Abschluss

Bitte kommt ab morgen selbstständig durch die supergeheime Bannzone, zu Fuß oder mit dem Rad oder dem Roller oder einer selbst gebauten Flugmaschine – egal, jedenfalls und ganz wichtig: Nur in Ausnahmefällen mit dem Auto, wenn ihr zum Beispiel verletzt seid oder bewegungseingeschränkt. Redet mit euren Eltern! Kleiner Tipp: Ihr könnt euch ja auch mit anderen Kindern an den Eingängen treffen und zusammen starten. Wäre das nicht lustig?

Und hier kommt eure erste Aufgabe:

Aufgabe für den nächsten Morgen

Stein mitbringen

Wenn du morgen früh in die supergeheime Bannzone gehst, mach dir ein genaues Bild vom Gelände. Bewege dich aufmerksam durch die Straße und achte besonders auf die Autos. Als Beweis, dass du selbstständig und ohne Auto durch die Bannzone gekommen bist, bring einen Stein vom Weg mit in die Klasse. Wenn alle einen Stein sammeln, könnt ihr Erdinchen daraus 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 Bannometer steigt einen Schritt nach oben, wenn die Klasse gemeinschaftlich ein Häuschen bauen kann. Markiert durch einen Klebepunkt.

Figuren kennenlernen

Frage: Wer lebt in der supergeheimen Bannzone?

Auf dem Plakat alle Figuren ansehen und über sie sprechen.

Kartenspiel: Tauschaktion!

Größe, Energie oder Erfahrung?

Jedes Kind bekommt zwei neue Karten. Toll, noch mehr Figuren! Aber vielleicht hätte manches Kind gern eine Karte mit dem Riesengolem oder Arza, statt die Karten auf seiner Hand ...? Jetzt kann die Tauschaktion losgehen! Dabei kann man tauschen, aber keine Karten verlieren. Zum Schluss haben die Kinder also andere Figuren, aber die gleiche Anzahl Karten auf der Hand, die sie behalten dürfen.



Tauschaktion!

Es wird zu zweit gespielt. Nach jeder Runde können sich neue Duos bilden. Vorher legen die beiden Kinder fest, ob sie **mit oder ohne Risiko** spielen werden. Dann geht es los:

1. Jedes Kind legt mit dem Bild nach unten seine drei Karten auf den Tisch.
2. Jedes Kind wählt durch Fingertippen auf die verdeckte Rückseite eine Karte des anderen Kindes aus.
3. Die Karten bleiben verdeckt liegen und die Kinder einigen sich auf eine Kategorie: Größe, Energie oder Erfahrung.
4. Die beiden ausgewählten Karten werden umgedreht.
5. Das Kind mit der in der festgelegten Kategorie höheren Karte darf entscheiden, ob es die Karten tauschen will oder seine Karte behalten möchte.

Mit oder ohne Risiko: Das Kind mit der höheren Karte hat nun die Wahl, entweder die offene, bekannte Karte einzutauschen (**ohne Risiko**) oder zufällig eine der verdeckten Karten des anderen Kindes zu nehmen (**mit Risiko**).

Aufgabe für den nächsten Morgen

Autos zählen

Bewege dich morgen wieder aufmerksam durch die supergeheimen Bannzone. Zähle die Autos, die du vom Eingang in die Bannzone auf dem Weg zur Schule siehst. Wie viele sind es?

Zeitaufwand: 10 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 mindestens die Hälfte der Kinder Autos gezählt hat.

Ein Schritt nach oben und ein Klebepunkt für das Bannometer.

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 Siegereppchen zu stehen. Sie hüpfte den Weg entlang und stellt sich vor, was sie sagen wird, bei der Preisverleihung. „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 trainieren und 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?

Die Kinder erzählen die Geschichte zu Ende, bis zum Wettbewerb.

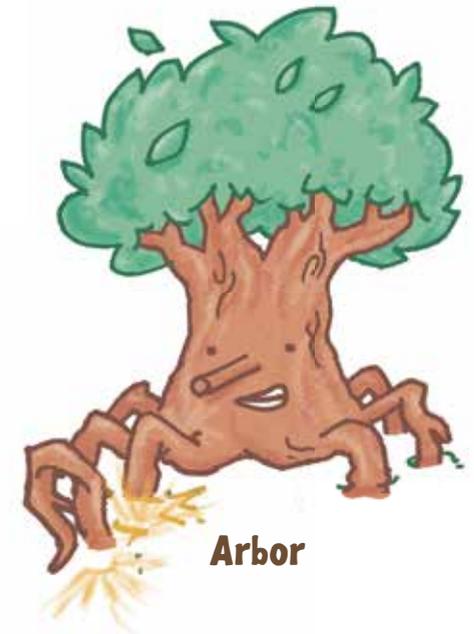
Aufgabe für den nächsten Morgen

Hüpfen

Hüpfte wie Dragona ab dem Schuleingang ins Gebäude! Achte vorher auf deinem Weg wie immer auf den Verkehr und bleibe 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 mindestens zwei Drittel der Kinder gehüpft sind.

Ein Schritt nach oben und ein Klebepunkt für das Bannometer.

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. Denn vielleicht kann auch er ihr ein wenig helfen ...

Frage:

Was könnte Arza dem Riesengolem vorschlagen?

Ideen mit den Kindern sammeln, wie sie ihm helfen könnte, und andersherum.

Aufgabe für den nächsten Morgen

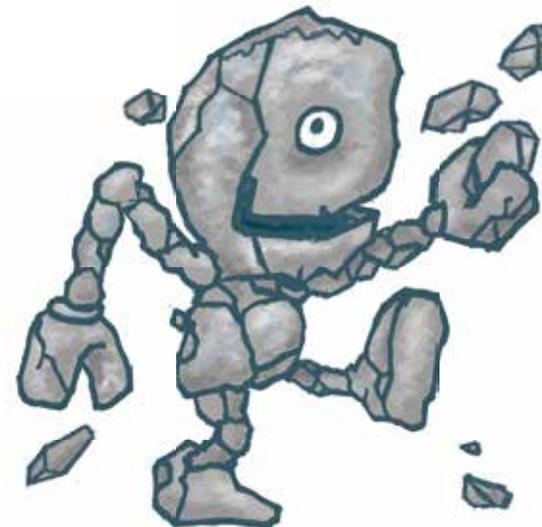
Hilf dem Riesengolem!

Welche Hindernisse entdeckst du auf dem Weg zur Schule? Merke sie dir ...

Arza



Riesengolem



Zeitaufwand:

10 Minuten

Material:

Bastelanleitung Tropfomobil
(Kopiervorlage vervielfältigen)

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.

Ein Schritt nach oben und ein Klebepunkt für das Bannometer.

Geschichte zum Vorlesen

Durch die Luft fliegen

Tip und Top, die Tropfis, fliegen durch die Luft nach unten zum Boden. Sie wollen sich nicht in der Luft verlieren, deshalb bleiben sie ganz nah zusammen. Sie haben ihre kleinen Fallschirme geöffnet, um sanft zu landen. Von oben sehen sie Salamon, die durch eine Felsspalte kriecht. Und weiter hinten flitzt Citius durch die Straße. „Wenn wir unten angekommen sind, wie kommen wir dann weiter?“, fragt Tip. „Wir könnten uns ein Fluggerät bauen, das uns hilft, uns nicht zu verlieren“, antwortet Top. „Wie soll das denn gehen?“, fragt Tip. 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 und Top und das Bannometer wandert weiter nach oben.

**Tip & Top,
die Tropfis**

Citius

Aufgabe über das Wochenende**Fluggerät bauen**

Baue aus dem Bausatz ein Tropfomobil! Nur wenn alle mitmachen, ist die Aufgabe gelöst ...

Jedes Kind bekommt einen Bausatz und baut über das Wochenende ein Tropfomobil.

Salamon



Zeitaufwand:	10 Minuten
Enthaltenes Material:	Brief Nr. 2 von Erdinchen (im Klassenraum verstecken)
Nicht enthalten:	Briefumschlag

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 alle, die da sind, das Tropfomobil gebaut haben. Falls jemand das Tropfomobil vergessen hat, gibt es am nächsten Tag eine letzte Chance.

Ein Schritt nach oben und ein Klebepunkt für das Bannometer – oder letzte Chance und warten bis morgen ...

Spiel: Bewegen wie ...

Alle stehen auf und laufen durch den Raum.

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

und was den Kindern noch einfällt ...

Aufgabe für den nächsten Morgen

Bewege dich wie deine Lieblingsfigur!

Hast du Lust auf ein Experiment? Bewege dich morgen auf dem Weg vorsichtig wie deine Lieblingsfigur. Wie würde sich das Wesen bewegen?

Anmerkung: Die Aufgaben sollte an die Verkehrssituation vor der Schule angepasst werden, so dass die Sicherheit der Kinder gewährleistet ist.



Kerri Kuria



Tila Fargon

Zeitaufwand:

10 Minuten (20 Minuten)

Material:

Spielkarten (jedes Kind bekommt eine neue Karte)

Bannometer

Wer ist heute morgen ohne Auto in die Bannzone gekommen?

Wer ist als seine Lieblingsfigur gekommen? Machen wir ein Ratespiel! Ein Kind macht die Bewegung seiner Figur vor, die anderen Kinder raten, welches Wesen das Kind darstellt. Wenn zehnmal richtig geraten wurde, ist die Aufgabe als Klasse gelöst.

Ein Schritt nach oben und ein Klebepunkt für das Bannometer.

Geschichte zum Vorlesen

Blätter sammeln

Guckt mal, da hinten sind Yorlog und Zoe! Der große grüne Ork mit dem dicken, weichen Fell stapft die Straße entlang. Die Erde bebt unter Yorlogs Schritten, so groß ist er. Zoe schlängelt sich neben ihm den Weg hinunter. Sie isst schmatzend ein Schokoeis. Es ist fast genauso groß wie sie selbst, und sie versucht, nicht zu kleckern ... Ein Stück hinter ihnen hüpfst Lubiley. Er sammelt Blätter und Blüten, weil sie so schön bunt sind. Er mag bunte Bilder mit Blättern und Blüten. Aber weil er so klein ist, kommt er nicht an alle Büsche und Bäume ... Da hilft ihm Yorlog und zusammen sammeln sie so viele Blätter, dass der Korb schnell voll ist. Aber Lubiley hätte gern noch mehr ... Wollt ihr ihm 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 ist ihre Schwäche?

Habt ihr Lust auf eine Tauschaktion? Weil ihr das Level schon in einen ziemlich guten Bereich gebracht habt, bekommt heute jedes Kind eine neue Karte!

Die Kinder dürfen aus dem Stapel verdeckt jeweils eine Karte ziehen.

Tauschaktion mit oder ohne Risiko

Die Klasse spielt eine Runde Tauschaktion, nach der Runde kann das Spiel in der Pause fortgeführt werden, wenn sie möchten.

Aufgabe für den nächsten Morgen**Blätter sammeln**

Sammelt morgen früh auf dem Schulweg Blätter für Lubiley und klebt sie auf ein großes Blatt. Wenn jedes Kind ein Blatt mitbringt, ergibt das bestimmt ein schönes Bild! Nur wenn alle mitmachen, ist die Aufgabe gelöst ...



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 alle, die da sind, ein Blatt mitgebracht haben. Daraus kann ein Bild geklebt werden.

Ein Schritt nach oben und ein Klebepunkt für das Bannometer.

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 beschützt den Eingang vom Professor. „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 wütend. Tolle Erfindung! Wie soll er jetzt allein wieder hier rauskommen? Dauernd erfindet Professor G. Dinge, die alles langsamer machen. Warum tut er das nur!!?

Fortsetzung folgt ...

Frage:

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

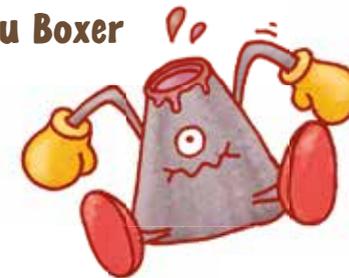
Aufgabe für den nächsten Morgen

Rätsel

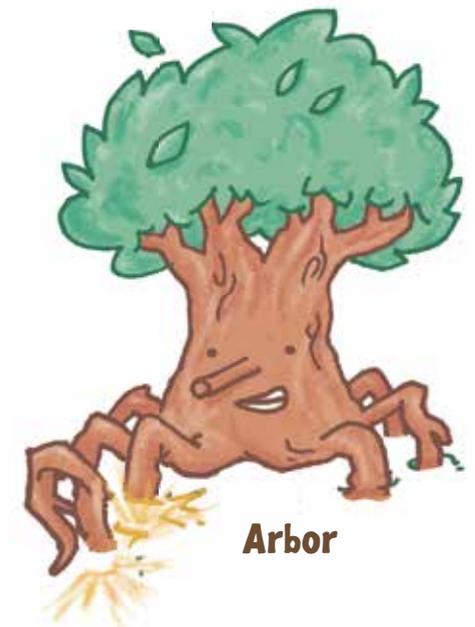
Was könnte Professor G. erfunden haben, das alles langsamer macht? Ihr habt bis morgen Zeit, das Rätsel zu lösen. Tipp: Auf eurem Schulweg könnt ihr solche Erfindungen auf der Straße entdecken.

Lösung: Zebrastreifen und Ampel

Badu Boxer



Professor G.



Arbor

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.

Ein Schritt nach oben und ein Klebepunkt für das Bannometer.

Wiederholung Spiel: Bewegen wie ...

Alle stehen auf und laufen durch den Raum.

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

und was den Kindern noch einfällt ...

Geschichte zum Vorlesen

Fortsetzung: Tolle Erfindung!

Wisst ihr noch, was gestern passiert ist? *(Kinder erzählen lassen.)* Genau! Und jetzt sitzt Badu im Tunnel von Professor G. fest und 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 ...“ Wenig 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. Dafür misst der Professor die Temperatur von Badus Kopf und stellt fest:

Je mehr Rosinen-Bratäpfel Badu isst, desto weniger brodelt die Lava ... Jetzt kennt Badu noch einen Trick, wie er sich beruhigen kann. Er geht heute sehr stolz nach Hause, alles ist gut gelaufen und er hat sich zum ersten Mal ganz allein beruhigt!

Fragen:

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

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

Aufgabe für den nächsten Morgen

Bild malen

Male ein Bild von Badu, wenn er besonders wütend oder besonders glücklich ist. Bringe das Bild morgen mit!

YORLOG



Arza



Zeitaufwand:

10 Minuten

Material:

Bastelanleitung Regenschutz

Bannometer

Wer ist heute morgen ohne Auto in die Bannzone gekommen?

Wer hat das Bild mitgebracht?

Die Aufgabe als Klasse ist gelöst, wenn alle Kinder, die da sind, ein Bild gemalt haben.

Ein Schritt nach oben und ein Klebepunkt für das Bannometer.

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.! Er erfindet sicher gern was für dich, das dich vor Regen schützt ...“

Fragen:

Was könnte Professor G. für Dragona erfinden?

Aufgabe über das Wochenende**Regenschutz für Dragona**

Professor G. hat einen Entwurf gemacht. Kannst du daraus bis Montag einen Regenschutz für Dragona bauen? Damit es nicht so grau im Regen ist, male ihn doch bunt an! Viel Spaß!

Bastelanleitung Regenschutz an die Kinder verteilen.



Arbor



Dragona



Professor G.

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 alle, die da sind, den Regenschutz gebaut haben. Falls jemand den Regenschutz vergessen hat, gibt es am nächsten Tag eine letzte Chance.

Ein Schritt nach oben und ein Klebepunkt für das Bannometer – oder letzte Chance und warten bis morgen ...

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! Habt ihr Lust, ihr auch mal Post zu schicken?

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

Da kann Erdinchen sie sehen, wenn sie heimlich vorbeikommt – denn ich glaube, sie schleicht sich manchmal in den Klassenraum, weil sie so gern hier ist ...

Aufgabe für den nächsten Morgen

Experiment

Das Experiment kann man nicht allein machen! Also: Stellt euch vor, ihr seid Erdinchen. Sie sieht nicht besonders gut. Geht in 2er- oder 3er-Gruppen zur Schule. Ein Kind schließt die Augen, das andere Kind hilft dabei, den Weg zu finden, indem es führt. Abwechselnd, so dass jedes Kind mit geschlossenen Augen gelaufen ist. Seid vorsichtig und kommt trotzdem pünktlich ...!



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 mindestens die Hälfte aller Kinder das Experiment gemacht hat.

Ein Schritt nach oben und ein Klebepunkt für das Bannometer.

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

Wegweiser sammeln

Sammelt kleine Stöckchen oder Kiesel auf dem Weg, die Citius beim nächsten Mal als Spur hinter sich legen kann, damit er den Weg zurück findet.



Tila Fargon

Citius



Zeitaufwand: 10 Minuten

Bannometer

Wer ist heute morgen ohne Auto in die Bannzone gekommen?

Wer hat einen Wegweiser mitgebracht?

Die Aufgabe als Klasse ist gelöst, wenn mindestens zwei Drittel der Kinder Wegweiser mitgebracht haben. Sie werden alle zusammen vorn gesammelt.

Ein Schritt nach oben und ein Klebepunkt für das Bannometer.

Geschichte zum Vorlesen

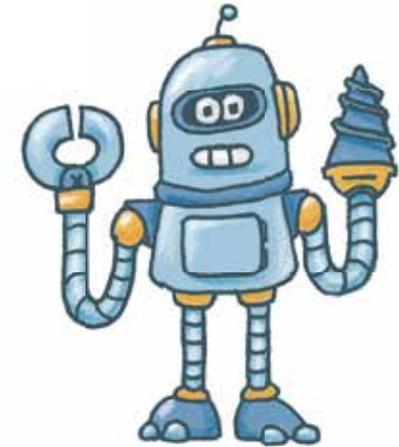
Das Baustellentrio

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 deiner 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 5 Ideen für das Trio da sind.

Ein Schritt nach oben und ein Klebepunkt für das Bannometer.

Geschichte zum Vorlesen

Nachts im Teich

Wenn es dunkel ist, bekommt Zoe manchmal ein bisschen Angst. An ihrem Versteck steht leider keine Straßenlaterne. Heute ist eine besonders schwarze Nacht, in der Zoe unruhig ist. Auf einmal hört sie direkt neben sich ein lautes Geräusch. Tip & Top, die Tropfis, sind beim Landen übereinander gefallen. „Was macht ihr denn hier?“, fragt Zoe erstaunt. Top antwortet: „Wir sind auf dem Weg zu H.E.R.B.I.E.“ Tip erzählt weiter: „Es hat plötzlich angefangen zu regnen. Wir sind aus Versehen gegeneinander geflogen, vom Himmel gekracht und neben deinem Versteck gelandet.“ Zoe seufzt. „Ich war sowieso noch wach. Wenn es so dunkel ist wie heute, fürchte ich mich“, seufzt 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 Versteck zu zaubern.

Fragen:

Was kannst du tun, wenn es dunkel ist und du ein bisschen Angst hast?

Welches Lied würdest du singen?

Was hätte Zoe noch gegen die Dunkelheit tun können? (sich vielleicht in einen Leuchtfisch verwandeln ...)

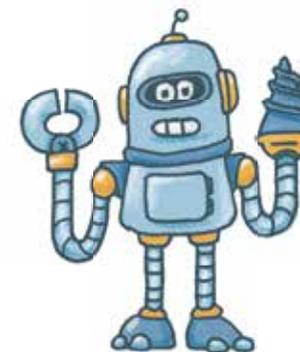
Aufgabe für den nächsten Morgen

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**



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



Zoe

Zeitaufwand: 45 Minuten

Material: Brief Nr. 3 von Erdinchen (im Klassenraum verstecken), falls noch ausreichend Spielkarten übrig sind, bekommt zum Abschluss jedes Kind eine 5. Karte, Ausmalbögen (Kopiervorlage vervielfältigen)

Bannometer

Wer ist heute morgen ohne Auto in die Bannzone gekommen?

Wer hat eine Taschenlampe dabei?

Die Aufgabe als Klasse ist gelöst, wenn mindestens ein Drittel der Kinder eine Lampe mitgebracht hat.

Ein Schritt nach oben und ein Klebepunkt für das Bannometer.

Brief Nr. 3 von Erdinchen

Suchen lassen und vorlesen.

Zum Vorlesen: Abschlussgeschichte (im Dunkeln mit Taschenlampe)

Großes Fest in der supergeheimen Bannzone!

Heute geht etwas im Bannzontal 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 Bannzonewald einen Tanzboden auslegen. Das geht zack, zack. Das müssen zwei große, starke Bannzonenbewohner 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 die Tropfis Tip & Top, weil sie fliegen können)

„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 beschließt, 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 – und Zoe hat die Idee gehabt.)

Auf einmal springen alle hervor und rufen: „Überraschung! Heute ist unser großes supergeheimen Fest!“

Auf dem Platz ist ein Tanzboden ausgelegt und befestigt worden, umrandet ist er von Bäumen. YORLOG und Riesengolem haben den Boden verlegt, Piff und Paff 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. hat 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 Salamon“, die 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 hüpfert 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!

Gegebenenfalls eine 5. Karte ausgeben sowie die Ausmalbögen für jedes Kind.

Zusatzaufgabe

Endspurt: Das supertolle Ergebnis

Das Bannometer ist noch nicht im supertollen Bereich? Die Kinder bekommen zum Abschluss der Intensivphase die Möglichkeit, durch Rätsellösen das Level abschließend zu verbessern. Dazu müssen sie um die Ecke denken und gemeinsam Rätsel lösen.

Rätsel zur Auswahl

- Wer kann Berge versetzen und Erdbeben auslösen? (*Riesengolem*)
 - Wer sieht am Morgen aus wie eine Erbse, mittags wie ein Flummi und abends wie eine Wolke? (*Zoe, weil sie sich verwandeln kann.*)
 - Wer sieht in die Zukunft, ohne zu sehen? (*Erdinchen, weil sie weise ist und fast blind.*)
 - Wer kann sich nicht bewegen, aber hat trotzdem einen guten Überblick? (*Arbor*)
 - Wer wird auch bei Hammerkrach nicht wach? (*Piff und Paff*)
 - Wer vergisst schon beim Zuhören, wie das Rätsel lautet? (*Citius*)
- Jedes gelöste Rätsel bedeutet **einen Schritt** nach oben auf der Skala.

Weiterführung

Das Projekt soll für die Kinder auch im weiteren Schuljahr lebendig bleiben, über die dreiwöchige Einstiegsphase hinaus. Hier sind weiterführende Geschichten, Spiele und gemeinsame Aktionen, die in regelmäßigen Abständen genutzt werden können, um die Motivation wieder zu fördern.

Allgemeine Empfehlung: Nach der Intensivphase einmal wöchentlich über die supergeheime Bannzone sprechen und fragen, ob alle weiter selbstständig und ohne Auto an den Eingängen starten. Regelmäßig Aufwärmspiele aus der Intensivphase einbauen, um die Erinnerung lebendig zu halten. Es können jahreszeitlich passende Aktionen im weiteren Schuljahr geplant werden sowie einzelne Elemente in den Fachunterricht eingebunden werden. Einige Inspirationen geben wir Ihnen auf den nächsten Seiten mit.

Einbindung in den Fachunterricht: Sport

Supergeheime Verkehrsolympiade

Im Sportunterricht: Wie bewegen sich die Wesen aus der Bannzone eigentlich in der Freizeit und im Verkehr? Erfindet Bewegungsarten, die die Wesen ausüben, zum Beispiel Sprinten wie Citius, Wetttrampeln wie der Riesengolem, Weitspringen wie Arza, Hochspringen wie Tila Fargon, Zweierfliegen wie die Tropfis oder vielleicht baut ihr eine Seifenkiste, wie sie Professor G. erfinden würde ...?

Einbindung in den Fachunterricht: Sport

Supergeheimer Orientierungslauf

Organisiert wird ein Orientierungslauf. Die Aufgabe: Von einem zentralen Ort bewegt ihr euch z. B. als Riesengolem zu einem geheimen Ort, wo eine kleine Aufgabe zu lösen ist. Dann geht es z. B. sprintend wie Citius zum Ausgangspunkt zurück und von dort z. B. weitspringend zum nächsten geheimen Ort. Schon kann der Wettkampf oder der Orientierungslauf losgehen, und dafür braucht ihr Platz!

Veranstaltet als Klasse draußen in einem abgesteckten Bereich oder in der Sporthalle eine Verkehrsolympiade oder einen Orientierungslauf. Zu gewinnen gibt es für alle supergeheime Bannzonen-Pokale. Für alle? Ja, richtig gehört. Und das geht so:

Einbindung in den Fachunterricht: Kunst und Gestalten

Supergeheime Pokale gestalten

Wie der supergeheime Pokal aussieht, könnt ihr im Kunstunterricht entwerfen! Falls ihr die Möglichkeiten habt, könnt ihr ihn gegebenenfalls auch aus Materialien wie Holz, Papier, Pappe, Fundstücken aus der Natur etc. bauen. Jedes Kind malt (und baut) einen Pokal und verleiht ihn bei der Olympiade einem anderen Kind.

Sonderaktion

Mehr Spielkarten!

Überraschung: Wenn ihr bei der supergeheimen Verkehrsolympiade alles gebt, dann habt ihr die Chance auf einen weiteren Satz Karten! Dazu sendet mindestens drei Beweisfotos von der Olympiade und den Pokalen an: info@landesverkehrswacht.de

Motivationshilfe

Ausmalbögen

Zwei Ausmalbögen liegen bei und können als Motivationshilfe oder Belohnung nach Ermessen der Lehrkraft eingesetzt werden. Beide Bögen fördern die Fantasie und ermöglichen die Entwicklung eigener Geschichten rund um die Bannzone.

Einbindung in den Fachunterricht: Deutsch

Das supergeheime Diktat

2. Klasse

Am Sonntag

50 Wörter, Groß- und Kleinschreibung, Satzanfang

Am Sonntag geht Erdinchen (*Name an die Tafel schreiben*) immer spazieren. Was man da alles zu sehen bekommt! Am besten findet sie die Vögel, die lustig in den Bäumen sitzen und ihre Lieder singen. Erdinchen fragte sich mal, ob sie auch gerne ein Vogel wäre. Aber dann könnte sie am Sonntag nicht mehr spazieren gehen!

3. Klasse

Im Wald

71 Wörter, Auslautverhärtung – d oder t

Kerri Kuria und Lubiley (*Namen an die Tafel schreiben*) fahren mit dem Fahrrad durch den Wald. Dort ist die Landschaft spannend und schön. Vor allem können sie dort prima Verstecken spielen. Später beobachten sie die Tiere. Die Lebewesen im Wald sind alle wild. Deswegen lassen die beiden sie lieber in Ruhe. „Ich kenne ein Pferd, das frisst mir sogar von der Hand!“, erzählt Lubiley aufgeregt. Er verspricht Kerri Kuria, ihm das Pferd irgendwann zu zeigen.

3. Klasse

Erdinchen bereitet sich vor

63 Wörter, Thema Herbst

Es ist schon wieder September und der Herbst steht bevor. In dieser Zeit muss Erdinchen (*Name an die Tafel schreiben*) bereits viel Nahrung zu sich nehmen, um für den kalten Winter gut vorbereitet zu sein. Ihren Winterschlaf verbringt das kleine Wesen in einem Nest aus Reisig und Laub. Die Blätter werden von ihr ganz fest zusammengedrückt. So bleibt der Unterschlupf auch im tiefen Winter schön trocken und warm.

4. Klasse

Kaffee und Kuchen mit Professor G.

102 Wörter, doppelte Selbstlaute, Thema Winter

Vor ein paar Tagen kam Professor G. (*Name an die Tafel schreiben*) zum Kaffee. Er wollte eigentlich mit mir in den Zoo gehen, doch über Nacht lag in unserem Garten, der sonst voller Klee ist, eine dicke Schicht weißer Schnee. Wir beschlossen, zu Hause zu bleiben und einen Beerenkuchen zu essen. Da ich keinen Kaffee mag, machte ich mir leckeren Früchtetee, der einfach super schmeckte. Da fand ich es gar nicht mehr doof, dass wir nicht zu den wilden Tieren konnten. Professor G. hat mir dann noch versprochen, bald mal mit mir an die See zu fahren, darauf freue ich mich schon!

(Quelle: www.diktate-grundschule.de, bearbeitet für dieses Projekt)

Aktion

Schachspielen (45 Minuten)

Vorbereitung: je nach Klassengröße 10–15 Schachspiele, zum

Beispiel von der Schach-AG, 3.–4. Klasse

Professor G. und Erdinchen spielen gern Schach miteinander. Wer von euch kennt das Spiel? Habt ihr Lust, eine Runde zu spielen? Das Spiel wird einmal für alle von der Lehrkraft erklärt, ergänzt von den Kindern, die es bereits kennen. Dann werden Duos (und ein Trio bei ungerader Gruppengröße) gebildet. Dabei sollte darauf geachtet werden, dass Kinder, die Schach spielen können, mit Kindern, die noch keine Erfahrung haben, zusammensitzen. Sie bringen es sich gegenseitig bei und spielen eine Runde. Die Lehrkraft geht herum und gibt bei Bedarf Tipps.

Aktion

Das Herbstfest (45 bis 90 Minuten)

In der Schulküche werden gemeinsam Bratäpfel mit Rosinen wie bei Professor G. zubereitet und danach im Stuhlkreis zusammen genossen. Wenn das Wetter es zulässt, kann das Herbstfest auch draußen stattfinden, einfach warm anziehen und los geht's! Wenn noch Zeit ist, können gemeinsam Blätter gesammelt werden.

Geschichte zum Vorlesen

Links und rechts

An einem sonnigen Nachmittag sind Lubiley und Badu Boxer gemeinsam unterwegs. Heute darf Lubiley aussuchen, was sie unternehmen. Also gehen sie Blumen pflücken, denn das macht er 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 er. Er 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, der glücklich ist, so einen guten Freund zu haben.

Fragen:

Wie könnte man Lubiley helfen, links und rechts auseinanderzuhalten?

Wobei hat euch schon einmal ein Freund geholfen?

Geschichte zum Vorlesen

Riesengolems Geburtstag

Heute ist Riesengolems Geburtstag und alle sind gekommen, um zu feiern: Oma und Opa Golem, Riesengolems Eltern und Minigolem, sein kleiner Bruder. Die Golems schwingen bei Festen immer kräftig das Tanzbein. Zur gleichen Zeit spielen Salomon und Arbor „Ich sehe was, was du nicht siehst“. Das ist gar nicht so leicht, weil Salomon farbenblind ist. Auf einmal bebt die Erde. Arbor fallen dabei sogar ganze Blätter aus. „Was ist das denn?!“, ruft Salomon aufgeregt. Als die beiden sich vom ersten Schreck erholt haben, gehen sie der Sache auf den Grund. „Juhu!“, quietscht Minigolem, der auf Riesengolems Schultern sitzt. Sie tanzen eine Polonaise. „Jetzt müssen alle auf einem Bein hüpfen, jetzt stampfen ...“, ruft Opa Golem dazwischen. Weil Golems aber ungeschickt sind, fallen sie oft mit einem lauten Rums hin. Arbor und Salomon nähern sich der Golemparty. Arbor fährt seine langen Wurzeln aus, um Riesengolem anzutippen. „Hallo, hast du etwa Geburtstag?“, fragt Arbor ihn. „So ist es!“, knirscht Riesengolem. „Es ist nur,“ sagt Salomon, „dass das ganze Bannzonental bebte, wenn ihr tanzt. Wollen wir vielleicht lieber eine Runde Verstecken spielen?“ ... und darauf hatten alle Lust.

Aktion

Kreative Bannzonen-Aktionen

Mit eigenen kreativen Aktionen machen die Kinder vor der Schule auf das Problem der Elterntaxis aufmerksam. Vielleicht malen sie Plakate mit den Bannzonen-Wesen oder tanzen einen Autofrei-Tanz, vielleicht machen sie ein Lärmkonzert oder, oder, oder ...

Aktion

Fasching feiern

Alle verkleiden sich als die Wesen der supergeheimen Bannzone. Bei der Feier erfindet die Klasse zusammen den Bannzonen-Tanz, der auch als Aufwärmenspiel weitergenutzt werden kann. Die Kostüme können falls gewünscht auch im Kunst- oder Werkunterricht gemeinsam gebastelt werden.

Experiment

Sprühkreide herstellen

Werkzeug: leerer Handsprüher, Schale, Trichter, Messbecher, Löffel, Waage

Rezept

120 g Speisestärke (Mais)

240 ml Wasser

ca. 15 Tropfen gelbe Lebensmittelfarbe oder auch Wasserfarben aus der Tube

Anleitung

Gibt zuerst das Wasser in eine Schale und dann die Maisstärke dazu. Gut umrühren. Es sollen keine Klumpen dabei sein. Experimentiert mit der Stärke der Lebensmittelfarbe. Die Farben werden sehr intensiv. Nachteil ist, dass sie erst richtig super nach dem Trocknen aussehen.

Weitere Tipps:

Schüttelt die Flasche vor dem Gebrauch ab und zu durch. Vorsichtig sein mit eurer Kleidung! Sie kann beim Sprühen beflecken. Kreide ist aber auswaschbar.

Vertiefungsphase

Jetzt wird es kälter und vielleicht werden wieder viele Kinder mit dem Auto bis zur Schule gebracht. Zeit also, die Geschichte wiederzubeleben! Eine Woche mit neuen Aufgaben und Geschichten.

Vorbereitung: Das Level auf dem Bannometer auf die Stufe „Geht so“ absenken, indem die Klebepunkte entfernt oder geschwärzt werden.

Montag (10 Minuten)

Geschichte zum Vorlesen:

In der supergeheimen Bannzone stinkt es seit einer Weile wieder sehr. Es ist auch wieder laut und eng geworden. Besonders morgens und am Nachmittag wimmelt es nur so von Autos, die hin und her fahren. Da reicht es Erdinchen. „So kann es nicht weitergehen! Ich will bald Winterschlaf machen und hier ist so ein Chaos ... Aber ich habe eine Idee!“, ruft sie. „Vielleicht helfen uns ja wieder die Kinder aus der Klasse (xx)? Das hat letztes Mal doch supertoll funktioniert! Ich denke, wir sollten uns alle wieder treffen. Zu einem Winterfest. Allerdings nur, wenn das Level auf dem Bannometer wieder besser wird ...“

Habt ihr Lust den Wesen der Bannzone erneut zu helfen? Wir haben eine Woche Zeit, das Bannometer wieder nach oben zu bekommen, und ich habe euch wieder für jeden Tag eine Aufgabe mitgebracht! Seid ihr dabei?

Aufgabe für morgen:

Bitte kommt ab morgen wieder selbstständig durch die supergeheime Bannzone, zu Fuß oder mit dem Rad oder dem Roller oder einer selbst gebauten Flugmaschine – egal, jedenfalls und ganz wichtig: nur in Ausnahmefällen mit dem Auto, wenn ihr zum Beispiel verletzt seid oder bewegungseingeschränkt. Redet mit euren Eltern! Kleiner Tipp: Zieht euch einfach warm an, dann geht das schon! Ihr könnt euch ja auch mit anderen Kindern an den Eingängen treffen und zusammen starten.

Dienstag (5 Minuten)

Bannometer: Aufgabe ist erfüllt, wenn mindestens die Hälfte der Kinder am nächsten Tag selbstständig gekommen ist. Bannometer darf einen Schritt nach oben gestellt werden.

Bewegungsspiel: Bewegen wie ...

Aufgabe für morgen:

Ich glaube, das geht schon gut los, aber vielleicht geht es noch besser. Morgen sollten mindestens zwei Drittel der Kinder von euch selbstständig kommen. Dann können wir das Bannometer sogar zwei Schritte nach oben stellen! Bringt zum Beweis wieder Blätter für Erdinchen mit, dann bauen wir ihr im Häuschen ein Nest für den Winterschlaf.

Mittwoch (10 Minuten)

Bannometer: Aufgabe ist erfüllt, wenn mindestens zwei Drittel der Kinder am nächsten Tag selbstständig gekommen sind und ein Blatt mitgebracht haben. Bannometer darf zwei Schritte nach oben gestellt werden.

Geschichte zum Vorlesen:

Der Gegenteiltag

Heute ist offizieller Gegenteiltag im Bannzontal. Deshalb haben Yorlog und Arza sich überlegt, dass sie zusammen 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:

Welche Figur sollte mit wem antreten? Schaut mal auf dem Plakat und lasst uns zusammen überlegen.

Aufgabe für morgen:

Erinnert ihr euch, was Erdinchen gesagt hat? Es ist so laut ... Da habe ich eine Idee für eine neue Aufgabe: Schleicht morgen ohne zu sprechen, ganz leise und supergeheim durch die Bannzone. Wenn dieses Mal **alle** mitmachen, dürft ihr das Bannometer drei Schritte nach oben stellen! Denkt dran, wir haben nur noch zwei Tage Zeit, das Bannometer weiter hoch zu bekommen ...!

Donnerstag (5 Minuten)

Bannometer: Aufgabe ist erfüllt, wenn alle Kinder am nächsten Tag supergeheim durch die Bannzone geschlichen sind. Bannometer darf drei Schritte nach oben gestellt werden.

Aufgabe für morgen:

Jetzt kommt es noch mal auf jedes Kind in der Klasse an! Schreibe heute Nachmittag einen Brief an dein Lieblingswesen aus der Bannzone und erzähle, wie du in Zukunft auf es achten willst und was du tun kannst, um das Bannometer im supertollen Bereich zu halten. Du kannst auch ein Bild malen, wie die Bannzone ohne Autos aussieht.

Freitag (45 Minuten)

Bannometer: Aufgabe ist teilweise erfüllt, wenn ein Drittel der Kinder am nächsten Tag Briefe oder Bilder dabei haben (ein Schritt nach oben). Aufgabe ist fast erfüllt, wenn die Hälfte der Kinder Briefe oder Bilder dabei hat (2 Schritte nach oben). Aufgabe ist ganz erfüllt, wenn alle Kinder Briefe und Bilder dabei haben (4 Schritte nach oben). Falls die Anzeige noch nicht im supertollen Bereich ist, können die Kinder in der folgenden Woche durch selbstständiges Kommen neue Punkte sammeln (Modus der Punktevergabe kann die Lehrkraft selbst bestimmen).

Jetzt kann der **Winteranfang** gefeiert werden!

Das Winterfest

Alle Wesen der Bannzone sind da und feiern eine Party. Mit Stopptanz, Tauschaktionen mit den Karten, Bewegungsspielen und Basteln für Erdinchen, zum Beispiel Winterschmuck für ihr Häuschen. Der Fantasie sind keine Grenzen gesetzt ... Viel Spaß!

Das Zusatzmaterial ist ein Angebot, das Sie für die nachhaltige Verstärkung nutzen können. Ihrer eigenen pädagogischen Kreativität sind aber keine Grenzen gesetzt. Wir laden Sie herzlich ein, das Projekt weiterzuentwickeln: Starten Sie Projektstage mit Erfindergeist wie Professor G. oder schreiben Sie mit Ihrer Klasse ein eigenes Bannzonen-Buch ... Und bestimmt haben die Kinder selbst noch Ideen, was sie gern mit den Wesen aus der Bannzone zusammen erleben würden.

Wir sind neugierig auf Ihr Feedback, Ihre Erfahrungen und weitere Anregungen!

Schreiben Sie uns gern!

Kontakt:

info@landesverkehrswacht.de

Kopiervorlagen zum Download:

<https://www.landesverkehrswacht.de/vwsn/supergeheime-bannzone/>

Impressum

Herausgegeben von:

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



e+S **rück**



