

Vaardigheden Voetgangersbrevet Zilver

1. Stappen op een berm/fietspad/fietsvoetpad als er geen voetpad is

Doel:

De leerling toont correct gedrag op de berm, fietspad of fietsvoetpad. Hij rent of speelt niet, is oplettend voor de andere weggebruikers en verleent dus op een fietspad ook voorrang aan de fietsers.

Deelvaardigheden:

De leerling

1. rent of speelt niet
2. stapt aan de huizenkant
3. verleent op het fietspad voorrang aan fietsers
4. maakt oogcontact met weggebruikers die van opritten komen



TIP:

- Als ze op het fietspad stappen, moeten ze regelmatig achterom kijken om aankomende fietsers voorbij te laten.
- Als ze aan opritten (van huizen) komen, maken ze oogcontact met eventuele bestuurders vooraleer ze de oprit voorbij gaan.

Buitenberm

Materiaal:

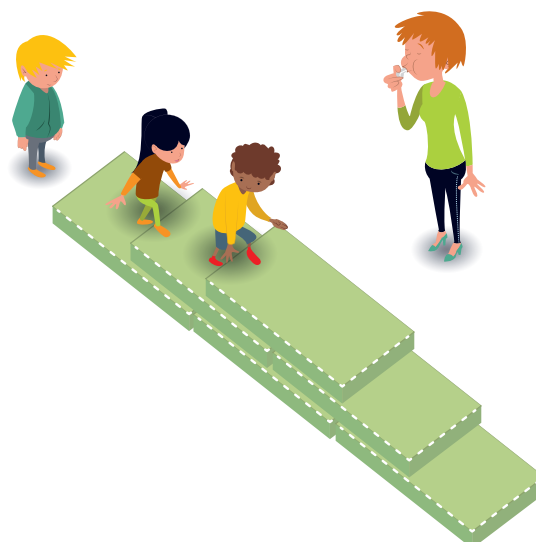
Kleine valmatten

Organisatie:

Leg in de lengte van de ruimte kleine valmatten over elkaar, zodat je een oneffen terrein creëert.

Spel:

De leerlingen gaan achter elkaar aan het uiteinde van de valmatten staan. Op jouw fluitsignaal stappen de leerlingen één voor één over de matten, ze ervaren dat een oneffen ondergrond (berm) niet altijd even stabiel wandelt.



Struikelstrook

Materiaal:

Vijf stoeprandstroken of krijt, vier kegels

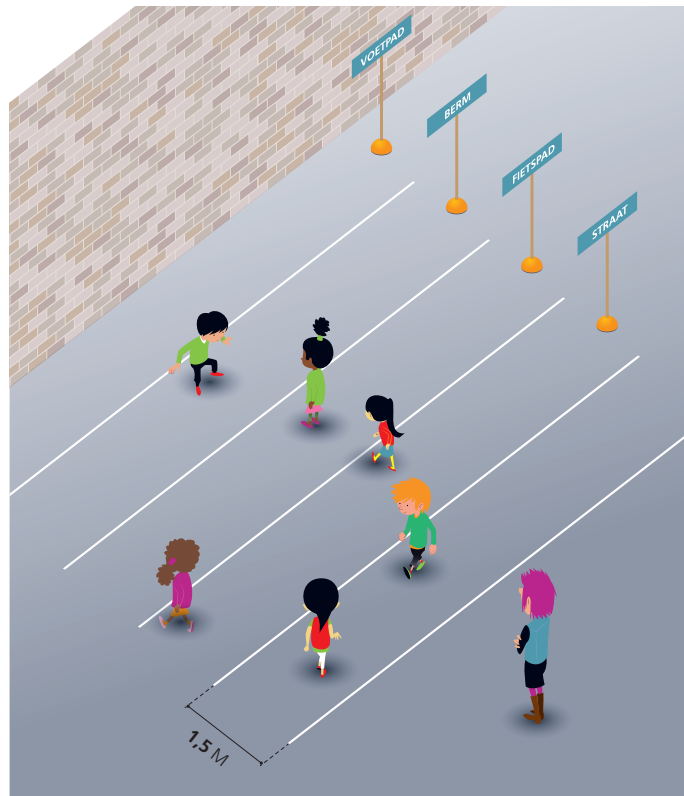
Organisatie:

Leg vijf rijen met stoeprandstroken evenwijdig met elkaar (of teken ze met krijt) met een tussenruimte van 1,5 m. Geef elke strook een naambordje. Of verduidelijk met een tekening: het voetpad, de berm, het fietspad en de straat. Leg het voetpad langs een muur (de huizenkant).

Deze oefening verduidelijkt de hiërarchie binnen de te kiezen wandelplaats. Een opstelling als deze zal je niet in een echte verkeerssituatie tegen komen, maar is belangrijk om de leerlingen te leren wat achtereenvolgend de veiligste plaatsen zijn om te stappen.

Spel:

Duid twee leerlingen aan als tikker, de andere kinderen stappen vrij in de afgebakende ruimte rond, niemand mag rennen. Wanneer een leerling getikt wordt of wanneer hij begint te rennen, verkleint zijn terrein: de strook met het voetpad mag hij niet meer gebruiken. Als een kind nog eens getikt wordt, mag hij niet meer op de berm, enzovoort. Wissel de tikkers eens af. Op het fluitsignaal is het spel gedaan.



Blokje rond

Materiaal:

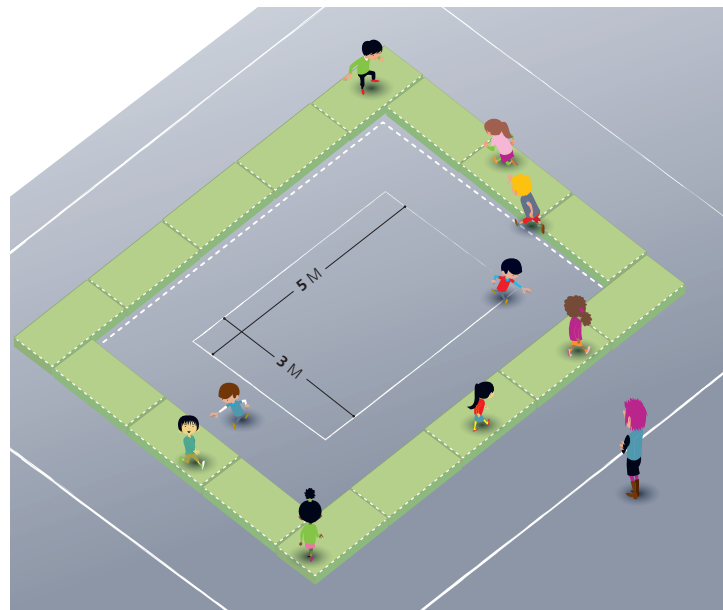
Krijt, kleine valmatten

Organisatie:

Teken met krijt een rechthoek van 5 m x 3 m. Teken daarrond een fietspad aangeduid met stippellijnen. Achter het fietspad leg je valmatten, dit is de berm. En naast de berm teken je het voetpad.

Spel:

Duid drie tikkers aan, ze mogen overal stappen behalve op het voetpad. De overige leerlingen wandelen op het voetpad. Iedereen stapt, niemand mag rennen. De tikkers kunnen de leerlingen dus moeilijk raken. Op jouw fluitsignaal, moeten de stappers op de berm gaan wandelen, nu kunnen de tikkers aan de slag! Wanneer een leerling getikt is, mag hij opnieuw naar het voetpad gaan waar hij rustig kan wandelen. Op een tweede fluitsignaal moeten de voetgangers op het fietspad stappen, na een derde fluitsignaal mag heel de ruimte gebruikt worden.



Kronkelpad

Materiaal:

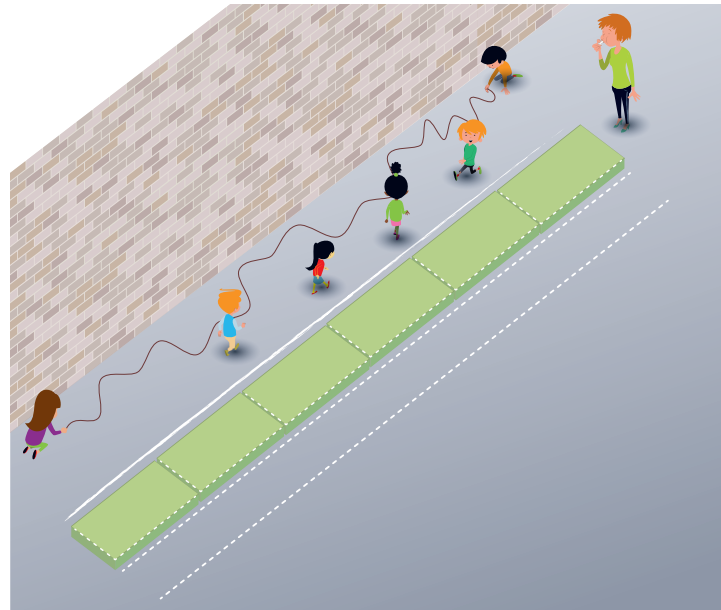
Eén lang touw, stoeprandstroken (of een voetpad getekend met krijt), kleine valmatten

Organisatie:

Creëer een situatie waarbij je naast elkaar een voetpad, een berm en een fietspad maakt, bij voorkeur naast een muur. Het voetpad kan je leggen met stoeprandstroken of tekenen met krijt. De berm maak je met kleine valmatten en het fietspad kan je tekenen door twee evenwijdige stipellijnen te tekenen.

Spel:

Geef het touw aan twee leerlingen en stel ze op bij het voetpad. De kinderen bewegen het touw en laten het kronkelen op het voetpad. De overige leerlingen wandelen op het voetpad en mogen het touw niet raken. Op jouw fluitsignaal schuiven de kinderen met het touw op. De voetgangers zullen zich, als ze het touw niet willen raken, moeten verplaatsen naar de berm en naar het fietspad.



Opzij, opzij, opzij

Materiaal:

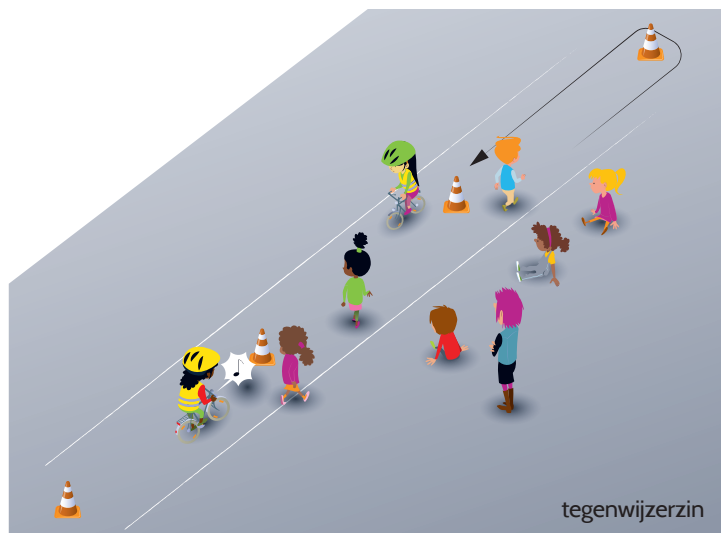
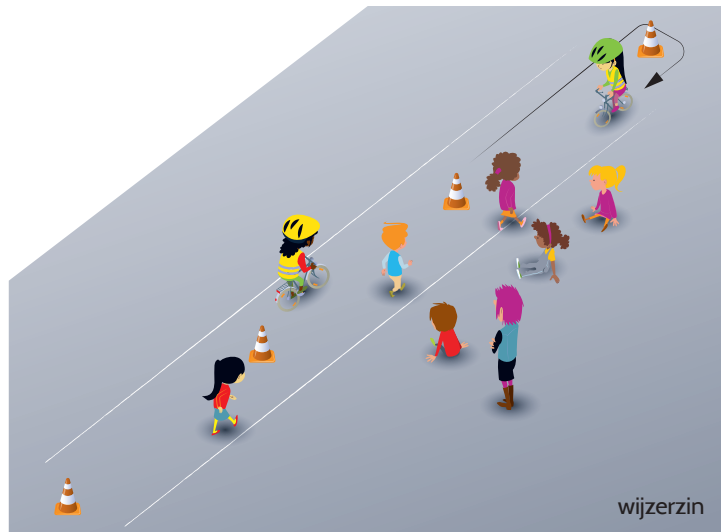
Stoeprandstroken of teken een straat met een fietspad met krijt, vier kegels

Organisatie:

Teken een fietspad met krijt en zet vier kegels langs het fietspad.

Spel:

De helft van de leerlingen gaat aan de kant staan en observeert de situatie. De andere leerlingen zijn ofwel voetganger en stappen op het fietspad (omdat er geen voetpad is), ofwel zijn het fietsers die in tegenwijzerzin rond de kegels rijden. De voetgangers zien zo de fietsers naderen en gaan eventueel meer aan de kant staan om de fietsers door te laten. Herhaal de oefening, nu rijden de fietsers in wijzerzin. Als de fietsers een voetganger naderen, bellen ze. De voetgangers kijken achterom en gaan opzij staan om de fietsers voorbij te laten rijden. Je vraagt feedback aan de leerlingen die toekijken: Wie doet het goed? Waar moet je op letten als voetganger? Als fietser? Wat is belangrijk (goed luisteren, goed rondkijken). Nadien worden de rollen omgedraaid.



Ken je kant in het echte verkeer

Materiaal:

Extra begeleider, fluitje

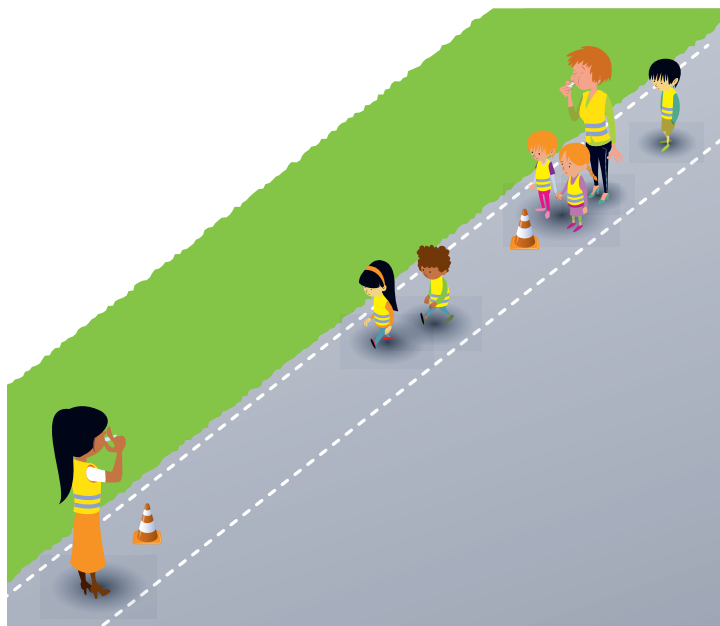
Organisatie:

Ga met de leerlingen naar een locatie in het echte verkeer waar geen voetpad is. Deze situatie is sterk afhankelijk van de schoolomgeving. Je zal de leerlingen of op de berm of op het fietspad of op het fietsvoetpad moeten laten stappen.

Spel:

Neem de leerlingen mee naar de berm, het fietspad of het fietsvoetpad en geef hen nog eens de belangrijkste zaken mee: niet rennen of spelen, langs de huizenkant stappen en opletten voor andere weggebruikers.

Na een afstand van ongeveer 50 meter draai je je om. Kijk erop toe dat de leerlingen de reflex maken om langs de huizenkant te gaan staan. De begeleider vertrekt nu alleen terug in de richting van de school, hij stopt na ongeveer 50 meter. Jij blijft bij de groep en observeert de situatie samen met de kinderen, je stelt vragen als: Wie doet het goed? Waar moet je op letten als voetganger? Wat is belangrijk (goed luisteren, goed rondkijken)? Wanneer je fluit, vertrekken de eerste twee leerlingen hand in hand naar de begeleider. Kijk erop toe dat ze waakzaam zijn en opletten voor andere weggebruikers. Fluit opnieuw voor de twee volgende leerlingen en zo verder tot alle kinderen bij de begeleider zijn. Bespreek de situatie en pols of de leerlingen nog vragen hebben.



2. Oversteken op een zebraapad

Doel:

De leerlingen kunnen een geschikt moment kiezen om over te steken. Omdat ze de afstand van een naderend voertuig nog moeilijk kunnen inschatten, kunnen ze het beste wachten tot er geen verkeer is of tot alle bestuurders zijn gestopt en aangegeven hebben dat ze mogen oversteken.

De leerlingen kunnen aangeven wanneer het veilig is om over te steken.

Deelvaardigheden:

De leerling:

1. stopt aan de stoeprand
2. kijkt meerdere keren naar links en rechts
3. steekt recht over als de rijbaan veilig is
4. blijft opletten tijdens het oversteken
5. stapt goed door, maar rent niet

TIP:

- Let op dat de leerlingen niet gewoon hun hoofd draaien naar links en rechts, maar ook echt kijken.
- Laat de leerlingen eerst naar links kijken omdat het verkeer daar het dichtst bij is.
- Oefen in het verkeer eerst op een rustige plaats.



Hoepelspel

Materiaal:

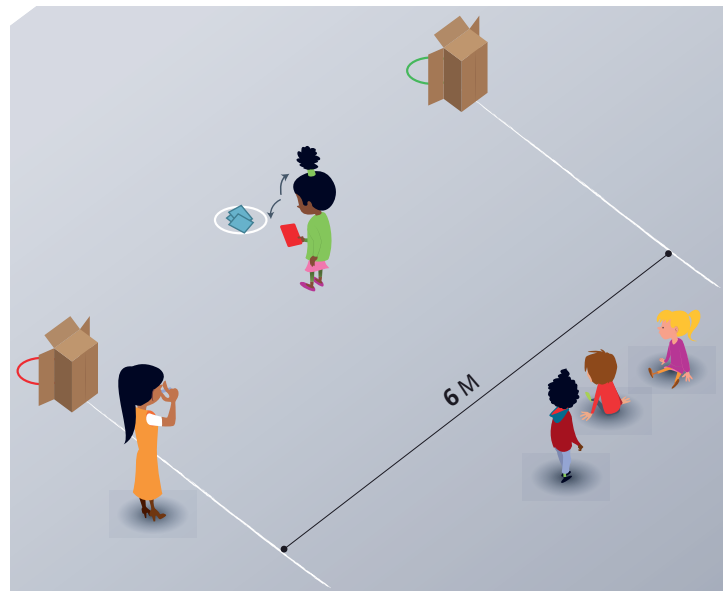
Drie hoepels (zeker één groene en één rode), twee dozen, kaartjes met voorwerpen in het rood of groen, krijt

Organisatie:

Teken twee krijtlijnen op 6 meter afstand van elkaar. Aan het einde van de krijtlijnen liggen twee hoepels achter een doos: links een rode, rechts een groene. De leerlingen zien niet welke kleur hoepel er links of rechts ligt.

Spel:

De kinderen staan achter elkaar achter de startstreep. Op het fluitsignaal van de leerkracht vertrekt de eerste leerling naar een hoepel in het midden en neemt het bovenste kaartje uit de hoepel. Op de achterkant staat een voorwerp in het rood of groen afgebeeld. De leerlingen moeten hun hoofd naar links of rechts draaien om te kijken naar welke kant ze moeten lopen om het kaartje in de juiste hoepel te leggen. Maak de leerlingen er attent op dat ze telkens hun hoofd draaien en niet hun hele lichaam.



Kleurkant

Materiaal:

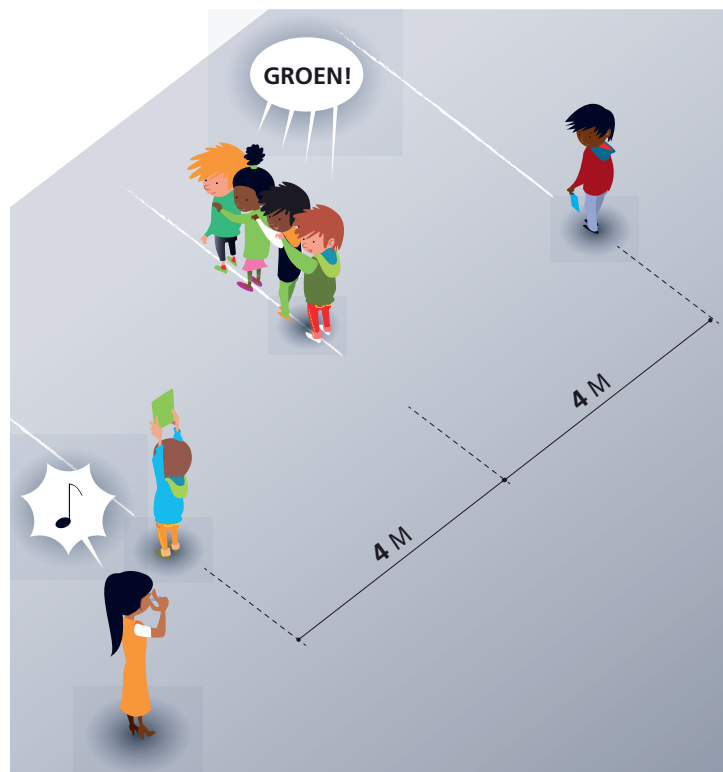
Krijt, gekleurd papier

Organisatie:

Teken met krijt drie evenwijdige lijnen op 4 meter van elkaar.

Spel:

De leerlingen staan op de middelste lijn in een rij achter elkaar met de handen op elkaars schouders (op deze manier voorkom je dat kinderen hun hele lichaam gaan draaien bij het achterom kijken). Achter de leerlingen staan twee kinderen die een gekleurde kaart vasthouden. Op jouw fluitsignaal kijken de leerlingen eerst om naar links en roepen de kleur van het papier, daarna naar rechts, ze roepen opnieuw de kleur van het papier. Laat elk kind eens het papier vasthouden, wissel de kleuren genoeg af.



Van voor naar achter

Materiaal:

20 kegels, fluitje

Organisatie:

Zet vijf rijen van vier kegels naast elkaar met telkens een tussenruimte van 3 meter.

Spel:

Verdeel de leerlingen in vijf groepen en zet elke groep achter een kegel. De eerste vijf leerlingen staan aan de startkegel, jij staat achter de leerlingen. Wanneer je een fluitsignaal geeft, lopen de kinderen naar de eerste kegel. Bij een volgend fluitsignaal lopen ze naar de tweede kegel. Wanneer je in je handen klapt, lopen ze één kegel terug, enzovoort.

De kinderen reageren onmiddellijk op je auditieve signalen. Ga verder tot de eerste leerlingen de laatste kegel hebben bereikt, daarna starten de volgende vijf leerlingen.



Kleuren kennen

Materiaal:

Vijf stoepandstroken (of markeringen tekenen met krijt), groen bordje (of groen blad papier), fluitje, kaartjes met een rode, oranje en groene bol

Organisatie:

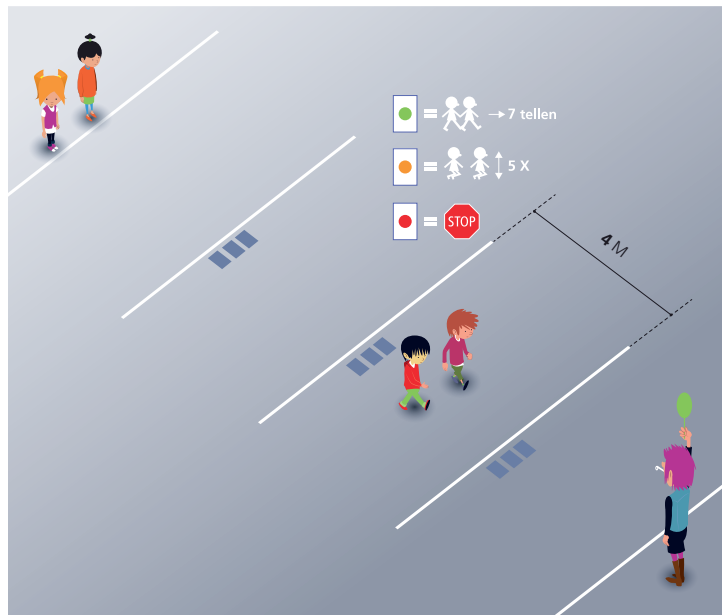
Je legt de vijf stoepandstroken evenwijdig naast elkaar met 4 meter tussenruimte. Aan elke stoepand liggen drie kaartjes met een rode, oranje en groene bol.

Spel:

De leerlingen staan per twee aan de eerste stoepand, jij staat helemaal aan de overkant met het groene bordje. De twee eerste leerlingen mogen pas vertrekken wanneer de leerkracht het bordje omhoog houdt. Wanneer de kinderen bij de eerstvolgende stoepand aan-komen, nemen ze een kaartje en kijken ze naar de bol, ze voeren de opdracht uit.

- Groene bol = goed links en rechts kijken, oversteken en doorwandelen naar de volgende stoepand.
- Oranje bol = stoppen, vijf keer ter plaatse springen en wachten tot de leerkracht het groene bordje omhoog houdt, goed links en rechts kijken, oversteken en doorwandelen naar de volgende stoepand.
- Rode bol = stoppen, wachten tot de leerkracht het groene bordje omhoog houdt, goed links en rechts kijken, oversteken en doorwandelen naar de volgende stoepand.

Aan de volgende stoepand nemen de leerlingen een volgend kaartje. De twee volgende leerlingen mogen vertrekken na jouw fluitsignaal.



Oversteken in het echte verkeer

Materiaal:

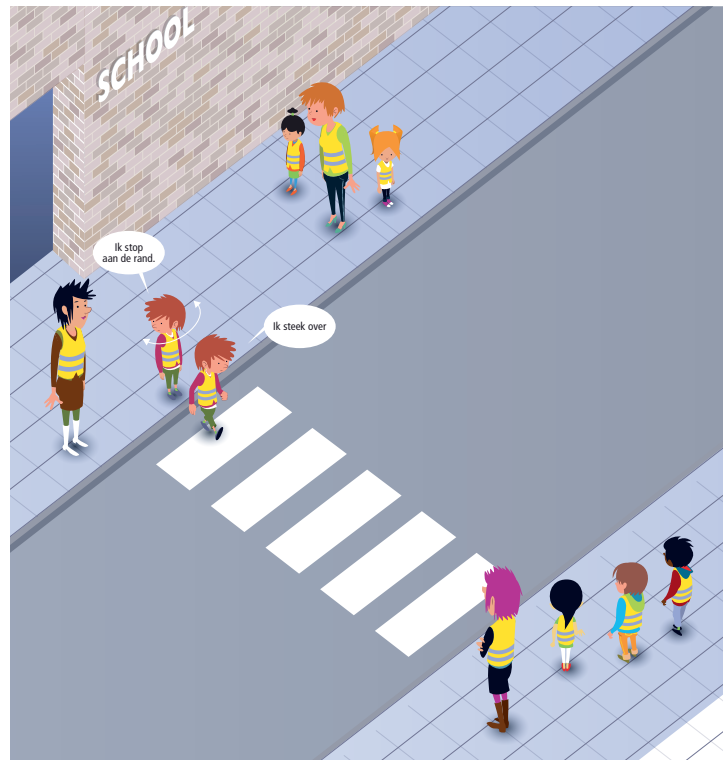
Twee begeleiders

Organisatie:

Neem de leerlingen mee naar een voet- en zebrapad, bij voorkeur vlak bij de schoolpoort. De begeleider neemt de helft van de kinderen mee naar de overkant van het zebrapad. Zij zullen het oversteken beoordelen. De andere begeleider blijft bij de leerlingen aan de schoolkant.

Spel:

Geef de kinderen de opdracht dat ze moeten oversteken op een veilige manier. Jijzelf als leerkracht staat aan het zebrapad en houdt strikt toezicht op het oversteken bij elke leerling. Het kind geeft telkens aan dat hij eerst stopt door te zeggen: *'Ik stop aan de stoeprand'*. Voor hij begint met oversteken, kijkt hij goed links en rechts. Wanneer hij wil vertrekken geeft hij dat aan door te zeggen: *'Ik steek over'*. Je grijpt enkel in als het oversteken op dat moment gevaarlijk is, bijvoorbeeld door een naderend voertuig. Terwijl de oefening bezig is, kunnen de begeleiders en de leerlingen aan de overkant mee observeren en reflecteren.



3. Langs een hindernis stappen die het voetpad deels verspert

Doel:

De leerlingen kunnen bewust kiezen om langs de huizenkant een hindernis voorbij te gaan, zodat ze niet op straat hoeven te komen.

Deelvaardigheden:

De leerling:

1. vertraagt bij de hindernis
2. stapt de hindernis langs de huizenkant voorbij

TIP: Let er op dat de hindernis niet heel het voetpad verspert.



Schildpaddenrace

Materiaal:

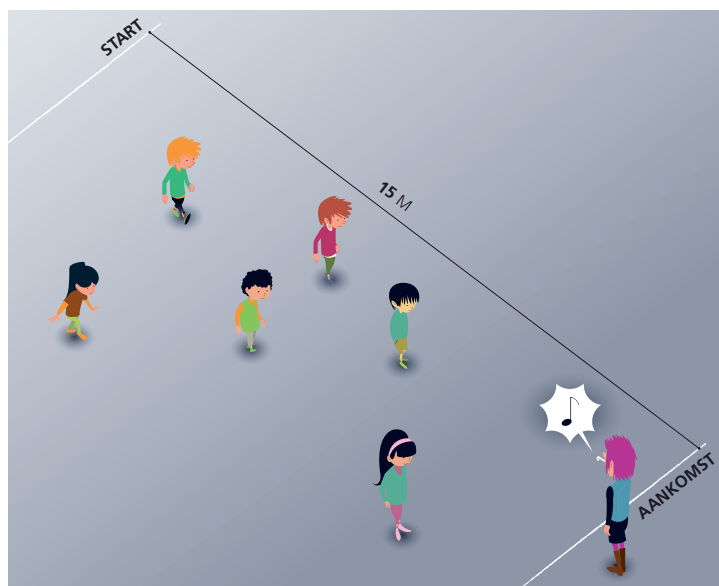
Krijt, fluitje

Organisatie:

Teken een startstreep en een eindstreep met 15 meter tussenruimte.

Spel:

Zet alle leerlingen aan de startstreep naast elkaar. Vertel dat ze een race zullen stappen: de schildpaddenrace. Wanneer je fluit, beginnen alle leerlingen naar de overkant te stappen. Wie als laatste over de eindstreep komt, heeft gewonnen. De regel is dat ze niet mogen stilstaan, ze moeten in beweging blijven.



Sneller - trager

Materiaal:

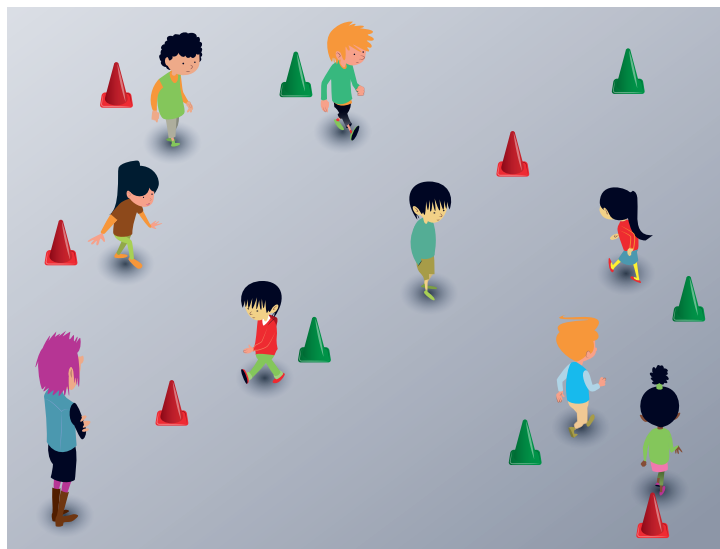
Vijf rode en vijf groene kegels

Organisatie:

Zet de tien kegels willekeurig in de ruimte.

Spel:

De leerlingen stappen vrij rond. Wanneer ze aan een rode kegel komen, stappen ze trager. Wanneer ze een groene kegel bereiken, stappen ze sneller.



Stapperke stop/stapperke stap

Materiaal:

Fluitje

Organisatie:

Geen organisatie vooraf.

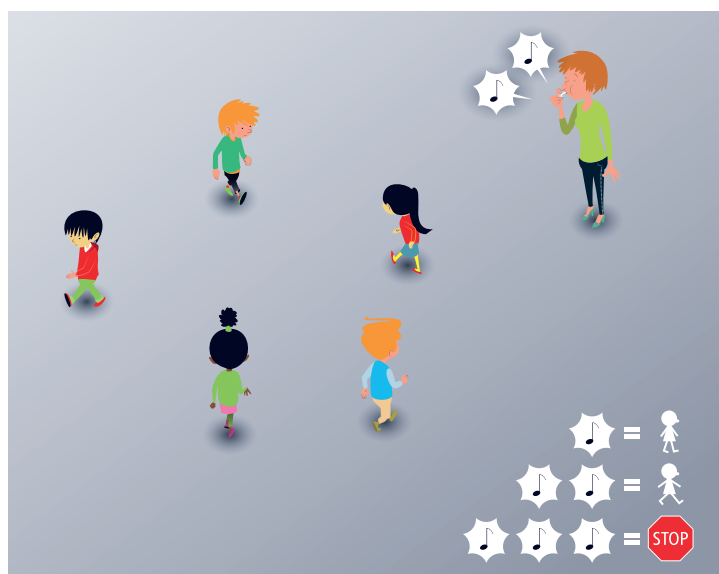
Spel:

De leerlingen stappen vrij rond in de ruimte. Ze voeren een opdracht uit wanneer jij een bepaald aantal keer fluit.

1x fluiten = trager stappen

2x fluiten = sneller stappen
(opgelet, niet rennen)

3x fluiten = stoppen



Veilig voorbij

Materiaal:

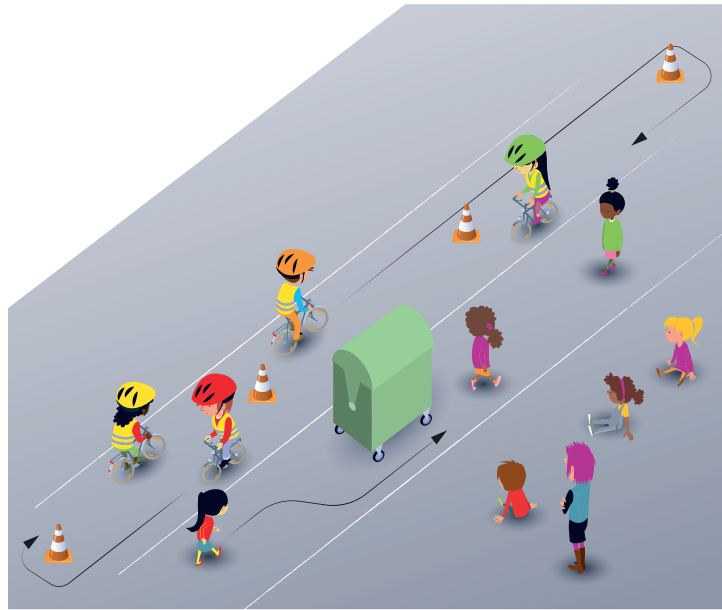
Stoeprandstroken of krijt, een vuilnisbak, vier kegels

Organisatie:

Creëer een straat met een voetpad ernaast, plaats een hindernis in het midden van het voetpad (bijvoorbeeld een vuilnisbak). Plaats vier kegels op de straat als parcours voor enkele fietsers.

Spel:

De helft van de leerlingen neemt de fiets en rijdt in rondjes langs de kegels. Zij vormen het verkeer op de rijbaan. De overige leerlingen worden opnieuw in twee groepen verdeeld. Eén groep staat aan de kant en beoordeelt de oefening en het gedrag van de kinderen. De andere groep stapt één voor één naar de hindernis, vertraagt ter hoogte ervan en stapt het obstakel langs de huizenkant voorbij. Door de aankomende fietsers ervaren de leerlingen dat de huizenkant veiliger is dan de straatkant. Wissel de groepen voldoende om.



Training in het echte verkeer

Materiaal:

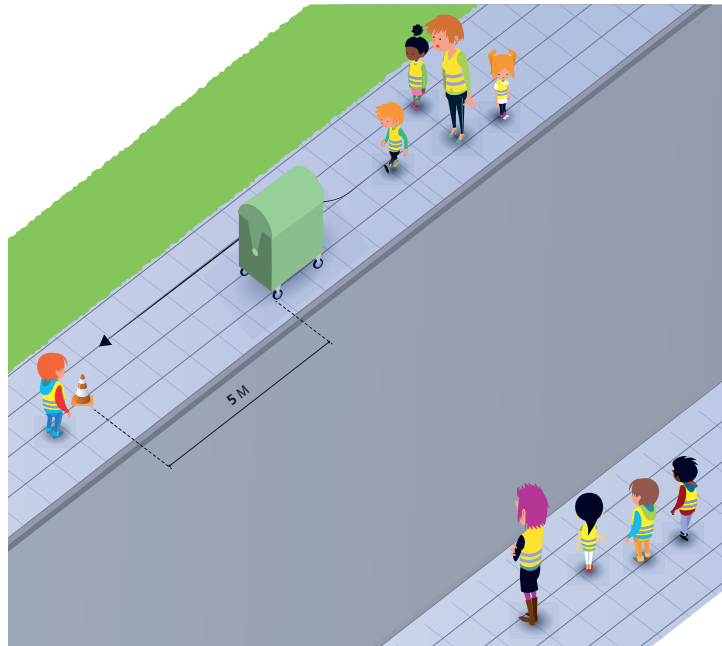
Extra begeleider, vuilnisbak, één kegel

Organisatie:

In het echte verkeer kunnen tijdelijke of permanente hindernissen voorkomen op het voetpad (fietsen, afvalcontainer, ...). Breng de leerlingen naar zo'n situatie in het verkeer. Heb je deze situatie niet in de schoolomgeving, plaats dan zelf een hindernis op het voetpad om de vaardigheid in te oefenen. Zet een kegel op 5 meter na de hindernis.

Spel:

Jij neemt met de helft van de leerlingen aan de overkant van de straat plaats, jullie kunnen de situatie en de vaardigheid observeren en beoordelen. Laat de kinderen nu één voor één naar de hindernis stappen, spreek af dat ze aan de kegel wachten. Ter hoogte van de hindernis vertragen ze, daarna steken ze het obstakel langs de huizenkant voorbij. Bespreek de oefening met de leerlingen, wissel de groepen om.



4. Oversteken op een veilige plaats (als er geen zebra-pad is)

Doel:

De leerlingen kunnen zelf een veilige plaats kiezen om over te steken.
De leerlingen tonen dat ze gevaarlijke oversteekplaatsen vermijden.

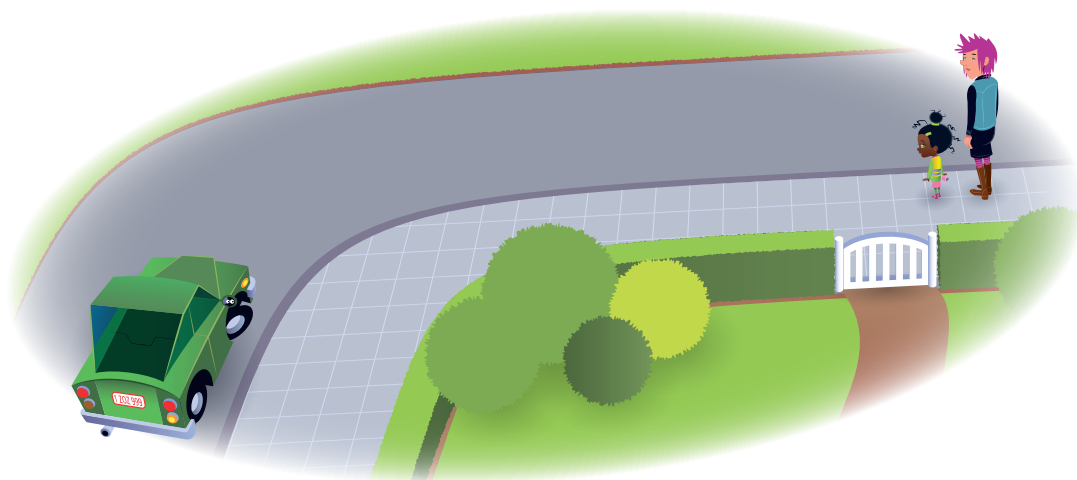
Deelvaardigheden:

De leerling:

1. vermijdt gevaarlijke oversteekplaatsen en kiest de positie
 - met het beste zicht op het verkeer
 - waar hij zelf het best gezien kan worden door andere weggebruikers
2. steekt veilig over (zoals bij vaardigheid 2)

TIP:

- Af en toe kom je in een situatie waarin oversteken in de meest ideale omstandigheden niet mogelijk is. Een aantal factoren kunnen ervoor zorgen dat een bepaalde plaats in de straat minder veilig wordt om over te steken:
 - nabij een bocht;
 - bij geparkeerde auto's;
 - vlakbij opritten van drukke plaatsen;
 - op plaatsen waar een hindernis staat;
 - op plaatsen waar de straat breder is.
- De kinderen moeten heel duidelijk weten dat ze moeten oversteken op de plaats waar zij het **beste zicht** hebben op de verkeerssituaties en waar zij het best **gezien worden** door andere weggebruikers.



Positiespel

Materiaal:

Klaspop of een ander voorwerp eigen aan de klas

Organisatie:

Zet je met de kinderen in de leeskring. Zet de klaspop of een ander voorwerp ergens in de klas terwijl de leerlingen meekijken.

Spel:

De kinderen weten waar het voorwerp staat of ligt. Vraag aan de leerlingen om op een plaats in de klas te gaan staan waar ze het voorwerp het best kunnen zien. Alle leerlingen kiezen hun positie van waaruit ze het beste zicht hebben. Laat ze verwoorden waarom ze die plaats gekozen hebben.



Uitbreiding:

Plaats enkele voorwerpen her en der in de klas net onder ooghoogte. Laat de leerlingen naast hun bank staan. Stel volgende soort vragen: Kan jij de klaspop zien? Ga eens op een plek staan waar je ze nog beter ziet? Denk je dat leerling x de klaspop kan zien? Zeg jij eens waar x het best kan gaan staan?

Oogcontact

Materiaal:

Krijt, vier kegels, fietsen voor een derde van de leerlingen

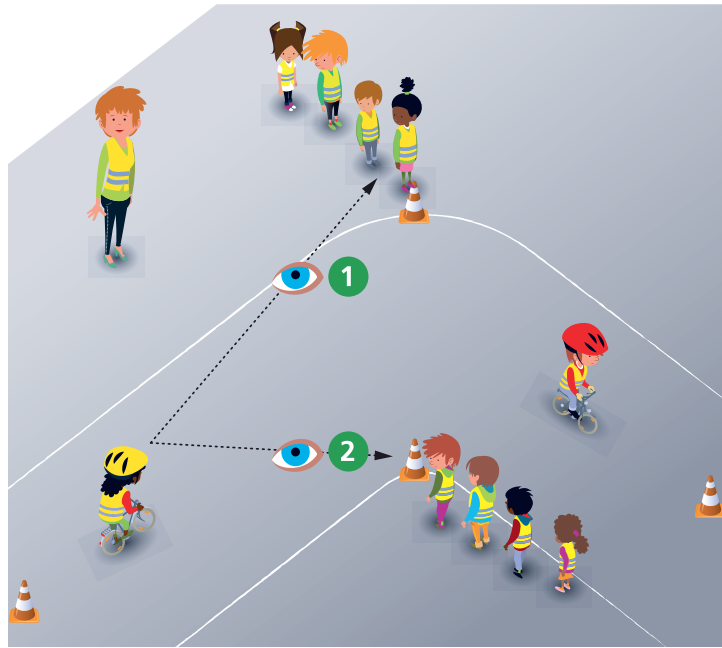
Organisatie:

Maak met stoeprandstroken of teken met krijt een straat met een bocht op de speelplaats. Plaats een kegel aan het begin en op het einde van de straat. Zet vervolgens een kegel aan de binnenkant en één aan de buitenkant van de bocht.

In een bocht kan je het verkeer niet goed overzien. Als je dat traint op de speelplaats, moet je dat slechte zicht op de verkeerssituatie zelf creëren. Daarom raden we aan om een bocht te maken langs de hoek van een gebouw of een speeltuig in de binnenbocht.

Spel:

Verdeel de klas in drie groepen: de eerste groep staat achter elkaar aan de kegel in de binnenbocht, de tweede groep achter elkaar in de buitenbocht, de derde groep fietst op de straat (van kegel tot kegel, zij vormen het verkeer op de rijbaan). De fietsers maken telkens oogcontact met de eerste leerlingen in de buitenbocht en vervolgens met die in de binnenbocht. De leerlingen die in de bocht staan, sluiten achteraan de rij aan. Nu is de volgende leerling aan de beurt. Als iedereen aan de beurt geweest is, vraag je feedback: fietsers, welke leerling zag je eerst? Waar sta je best in een bocht? Kon iedereen voldoende oogcontact maken? Wissel de groepen af.



Bochtje om

Materiaal:

Fluitje, stoeprandstroken of krijt, zes kegels

Organisatie:

Maak met stoeprandstroken of teken met krijt een straat met een bocht en langs beide kanten een voetpad. Plaats in de binnenbocht zes kegels op een rij net na de bocht.

TIP: Denk er ook hier aan om een bocht te leggen langs de hoek van een gebouw of speeltuig. Zo zien de leerlingen onmiddellijk op welke plaats ze het beste zicht hebben.

Spel:

Zet bij elke kegel een leerling. Zet één leerling voor de bocht, hij is de tikker. De overige leerlingen bekijken de situatie. Op jouw fluitsignaal vertrekken de zes leerlingen aan de kegel, ze steken de straat haaks over. Ze mogen niet rennen, noch snel stappen, het is geen wedstrijd. De tikker vertrekt op hetzelfde moment en mag iedereen aantikken die nog niet aan de overkant is geraakt. Vraag en geef feedback: Wie kon getikt worden? Welke leerlingen konden veilig oversteken? Wie kon het rustigst oversteken? Wat als de tikker een auto was? Wissel de leerlingen af. Concludeer dat je best verder van de bocht gaat staan om een goed zicht te hebben op aankomend verkeer, zodat je tijd genoeg hebt om te beslissen dat je gaat oversteken.



Tussen de auto's

Materiaal:

Twee vuilnisbakken (containers of andere hoge obstakels), stoeprandstroken of krijt, twee kegels

Organisatie:

Maak een straat met stoeprandstroken of krijt. Voorzie langs beide kanten een voetpad. Plaats op de rijbaan langs de stoeprand twee grote vuilnisbakken, die stellen geparkeerde auto's voor. Plaats twee kegels op het voetpad langs de kant van de auto's.

Spel:

Laat de helft van de leerlingen in de straat wandelen langs de kant van de auto's tussen de kegels, de overige leerlingen staan bij jou aan de overkant en bekijken de opdracht. Op jouw fluitsignaal steken de leerlingen de straat over. Kijk goed welke plaats de leerlingen kiezen. Wissel de groepen om. Pas wanneer beide groepen hebben overgestoken, geef en vraag je feedback over de situatie: Waar steek je best niet over? Waar ben je het best gezien? Wie kon je totaal niet zien? Ken jij plaatsen waar je dit probleem vaak hebt? Concludeer dat je beter niet voor, achter of tussen geparkeerde auto's oversteekt, tenzij het niet anders kan.



Kijk uit

Materiaal:

Vuilnisbak (container of ander hoog obstakel), stoeprandstroken of krijt

Organisatie:

Maak een straat met langs beide kanten een voetpad met stoeprandstroken of teken er één met krijt. Zet een vuilnisbak of een ander hoog obstakel op het voetpad. Je kan ook het voetpad creëren bij een speeltuig op de speelplaats of een haag.

Spel:

Laat de helft van de leerlingen op het voetpad wandelen, de overige leerlingen staan bij jou aan de overkant en bekijken de opdracht. Op jouw fluitsignaal steken de leerlingen de straat over, kijk goed welke plaats de leerlingen kiezen. Wissel de groepen om. Pas wanneer beide groepen hebben overgestoken, geef en vraag je feedback over de situatie: Waar steek je best niet over? Waar word je het best gezien? Wie kon je niet zien? Ken jij plaatsen in de buurt waar dit ook zo is? Concludeer dat je beter niet net achter de hindernis gaat staan, maar ervoor of een heel eind er voorbij.



Opgelet oprit

Materiaal:

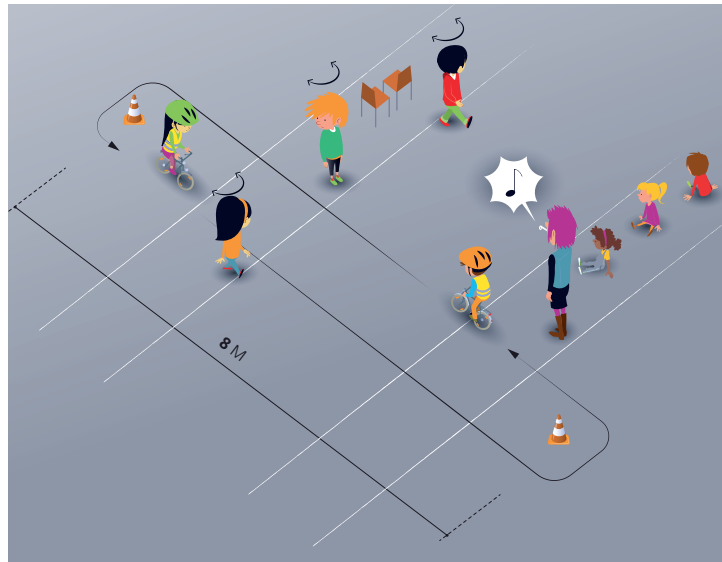
Stoeprandstroken of krijt, twee stoelen, twee kegels, fietsen voor een derde van de groep

Organisatie:

Maak een straat met langs beide kanten een voetpad met stoeprandstroken of teken er één met krijt. Plaats aan het voetpad twee stoelen, die stellen de sporthal voor. Naast de sporthal zet je twee kegels tegenover elkaar met een tussenruimte van 8 meter.

Spel:

Laat een derde van de leerlingen uit de sporthal komen en vertel hen dat ze zo dadelijk de straat moeten oversteken. Geef niet te veel tips. Een derde fietst rond de twee kegels, zij zijn het verkeer dat de parking van de sporthal verlaat. De overige leerlingen staan bij jou aan de overkant en bekijken de opdracht. Op jouw fluitsignaal steken de leerlingen de straat over, kijk goed welke plaats de leerlingen kiezen. Wissel de groepen om. Pas wanneer beide groepen hebben overgestoken, geef en vraag je feedback over de situatie: Waarom heb je deze plek gekozen? Waar steek je best niet over? Welke plaats is beter? Concludeer dat je best een eindje van de oprit van de parking oversteekt.



Breder en smaller

Materiaal:

Stoeprandstroken of krijt

Organisatie:

Maak een straat met stoeprandstroken met langs beide kanten een voetpad of teken er één met krijt. In het midden versmalt de straat om daarna opnieuw breder uit te lopen, je bootst een verhoogde inrichting na (verkeersplateau). Verwijs eventueel naar een gelijkaardige situatie in het echte verkeer die de leerlingen kennen.

Spel:

Laat de helft van de leerlingen op het voetpad wandelen, de overige leerlingen staan bij jou aan de overkant en bekijken de opdracht. Op jouw fluitsignaal steken de leerlingen de straat over. Kijk goed welke plaats de leerlingen kiezen. Wissel de groepen om. Pas wanneer beide groepen hebben overgestoken, geef en vraag je feedback over de situatie: Waar steek je beter niet over? Wat is de beste plaats? Concludeer dat je beter oversteekt op het smallere stuk van de straat, je hebt er beter zicht op het verkeer en bestuurders zien jou beter staan. Bovendien ben je dan sneller aan de overkant en dus sneller uit de gevarenzone.

TIP: Combineer deze laatste vijf oefeningen zoveel mogelijk met elkaar. De leerlingen moeten in elk van deze omstandigheden weten waar ze het veiligst oversteken, waar ze het best gezien worden en waar ze zelf het beste zicht hebben op de situatie. Benadruk dat een zebraapad steeds de beste keuze is en dat het zelfs verplicht is om het te gebruiken als er één binnen de 20 meter is.



Kies wijs in het echte verkeer

Materiaal:

Extra begeleider(s), fluitje, eventueel vuilnisbak als hindernis of eigen auto's

Organisatie:

Ga naar een straat in de schoolomgeving waar geen zebrapad ligt en waar minstens twee gevaren aanwezig zijn. Die gevaren kan je ook enceneren door bijvoorbeeld je eigen auto te parkeren in de straat of een vuilnisbak neer te zetten op het voetpad. Deze oefening is sterk afhankelijk van hoe je schoolomgeving eruit ziet. Vermijd zeer gevaarlijke plaatsen maar blijf realistisch. Er zijn nu eenmaal minder ideale verkeerssituaties die ook tot de leefwereld van de kinderen behoren.



Spel:

Straat met een bocht

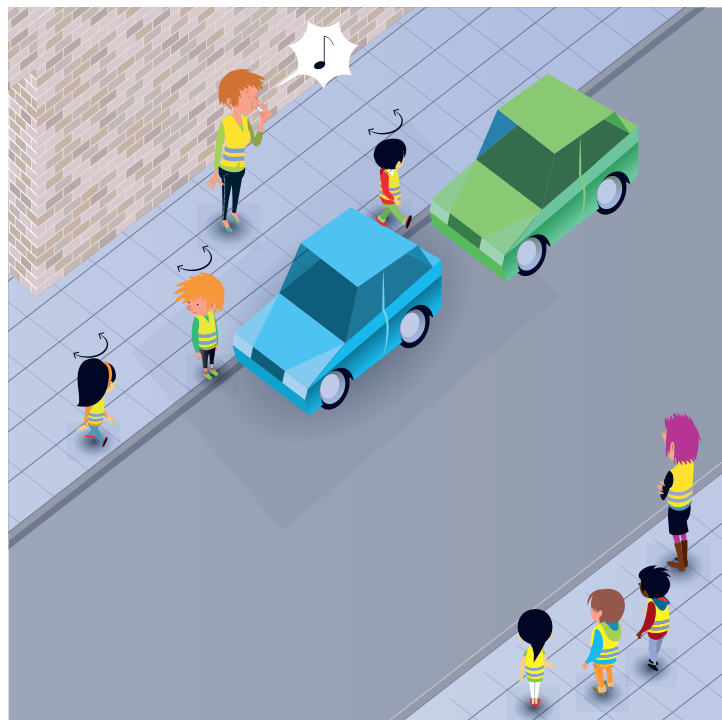
Neem de leerlingen mee naar een straat met een bocht. De begeleider neemt de helft van de leerlingen mee naar de binnenbocht. Neem zelf plaats in de buitenbocht met de andere helft van de leerlingen. Op jouw fluitsignaal kiezen de leerlingen in de buitenbocht de voor hen beste plaats om de straat over te steken. Voor je hen laat oversteken stel je drie vragen:

1. Kan je vanop jouw plaats het verkeer goed zien aankomen?
2. Zien de bestuurders jou goed staan op deze plek?
3. Als je denkt dat er een betere plaats is, verplaats je dan.

Na de derde vraag zal je vaststellen dat één plaats de voorkeur krijgt. Breng alle leerlingen daar samen en bespreek kort. Als je kan besluiten dat dit inderdaad de beste plaats is dan gaat daar de training verder voor alle leerlingen. Op jouw fluitsignaal steken de leerlingen één voor één veilig over (zoals bij vaardigheid twee). Herhaal dat tot alle leerlingen zowel een binnen- als buitenbocht hebben genomen.

Straat met geparkeerde auto's

Neem de leerlingen mee naar een straat waar geparkeerde auto's staan (eventueel enceneren met eigen wagen). Jijzelf neemt de helft van de leerlingen mee naar de kant van de straat waar de auto's staan, de overige kinderen blijven bij de begeleider en bekijken de situatie van aan de overkant. Op jouw fluitsignaal kiezen de leerlingen een startplek om de straat over te steken. Kijk goed welke plaats de leerlingen kiezen. Voor je hen laat oversteken stel je dezelfde drie vragen als bij het eerste spel van deze reeks 'Straat met bocht' en geef je op dezelfde manier feedback.



Straat met een hindernis op het voetpad

Neem de leerlingen mee naar een straat waar een hindernis staat op het voetpad (aanplanting, boom, terras, ...) of zet zelf een vuilnisbak of een fiets op het voetpad in de straat. Jijzelf neemt de helft van de leerlingen mee naar de kant van de straat waar de hindernis(sen) staan, de overige kinderen blijven bij de begeleider en bekijken de situatie van op afstand. Op jouw fluitsignaal kiezen de leerlingen de voor hen beste plaats om de straat over te steken. Voor je hen laat oversteken stel je dezelfde drie vragen als bij het eerste spel van deze reeks 'Straat met bocht' en geef je op dezelfde manier feedback.



Straat met een drukke plaats

Neem de leerlingen (indien mogelijk) mee naar een straat waar een drukke plaats is (winkel, parking, ...). Jijzelf neemt de helft van de leerlingen mee naar de kant van de straat waar de winkel zich bevindt, de overige kinderen blijven bij de begeleider en bekijken de situatie van op afstand. Op jouw fluitsignaal kiezen de leerlingen een startplek om de straat over te steken. Kijk goed welke plaats de leerlingen kiezen. Voor je hen laat oversteken, stel je dezelfde drie vragen als bij het eerste spel van deze reeks 'Straat met bocht' en geef je op dezelfde manier feedback.



Straat met een versmalling of verhoogde inrichting

Neem de leerlingen (indien mogelijk) mee naar een straat met een verhoogde inrichting of een straat die op een bepaald moment verbreedt/versmalt. Jijzelf neemt de helft van de leerlingen mee naar de overkant van de straat, de overige kinderen blijven bij de begeleider en bekijken de situatie van op afstand. Op jouw fluitsignaal kiezen de leerlingen een startplek om de straat over te steken. Kijk goed welke plaats de leerlingen kiezen. Voor je hen laat oversteken stel je dezelfde drie vragen als bij het eerste spel van deze reeks 'Straat met bocht' en geef je op dezelfde manier feedback.

TIP: Afhankelijk van de schoolomgeving kan je gevaren combineren. Oefen alvast met minstens twee gevaren in de straat. Kinderen moeten goed weten waar ze beter niet gaan staan in de verschillende omstandigheden.

