



## KRUISPUNT MET EEN AGENT OVERSTEKEN

Deze vaardigheid bestaat uit een aantal deelvaardigheden. Zet een kruisje wanneer de leerling het NIET goed deed.

DE FIETSER:	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15
vertraagt bij het naderen van het kruispunt;															
volgt de bevelen van de agent correct op:															
rijdt door als hij evenwijdig met de arm(en) van de agent fietst;															
stopt en wacht als hij de arm(en) van de agent dwarst;															
rijdt het kruispunt niet meer op of verlaat het kruispunt onmiddellijk als de agent één arm omhoog houdt;															
gedraagt zich veilig in het verkeer.															

DE FIETSER:	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30
vertraagt bij het naderen van het kruispunt;															
volgt de bevelen van de agent correct op:															
rijdt door als hij evenwijdig met de arm(en) van de agent fietst;															
stopt en wacht als hij de arm(en) van de agent dwarst;															
rijdt het kruispunt niet meer op of verlaat het kruispunt onmiddellijk als de agent één arm omhoog houdt;															
gedraagt zich veilig in het verkeer.															

