

D**Aufgepaßt!**

Steht kein Zeichen an einer Kreuzung, dann hat der Verkehr, der dir von rechts kommt, Vorfahrt. Kommt kein Fahrzeug von rechts, darfst du fahren.

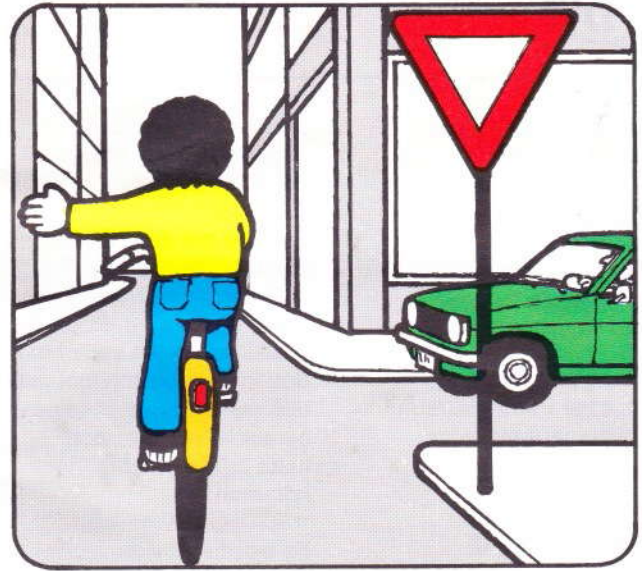
Besonders vorsichtig muß du aber sein, wenn du links abbiegen willst. Selbst wenn du die Vorfahrt hast, darfst du nur bis zur Kreuzungsmitte fahren und muß dann erst den Gegenverkehr vorbeilassen.

An Einmündungen gelten die gleichen Regeln.

F**Attention!**

Aux intersections sans signalisation c'est le trafic venant vers toi de droite qui a la priorité. Si aucun véhicule vient de droite tu peux passer.

Mais soit prudent si tu veux tourner à gauche. Même en ayant la priorité n'avance que jusqu'au milieu du carrefour et laisse passer le trafic en face.



**Aufgepaßt
im Verkehr!**
**Première leçon du
code de la route**
**In mezzo al
traffico**
**Opgelet
in het verkeer!**

I**Attenti!**

Se ad un incrocio non vi sono indicazioni, allora il traffico che sopraggiunge dalla tua destra ha la precedenza, allora puoi passare.

Però devi essere particolarmente cauto se vuoi svoltare a sinistra. Anche se hai la precedenza, puoi arrivare solo fino alla metà dell'incrocio e fare passare prima il controtraffico.

Per l'immissione da una strada in un'altra valgono le stesse regole.

NL**Opgelet!**

Als er geen verkeersteken op een kruising staat dan heeft het verkeer dat voor jou van rechts komt voorrang. Als er geen verkeer aan komt dan mag je doorrijden.

Je moet vooral erg voorzichtig zijn als je linksaf wilt slaan. Zelfs als je voorrang hebt, mag je maar tot het midden van de kruising rijden en dan eerst het tegemoetkomende verkeer voorbij laten gaan.

© 1977 by
Otto Maier Verlag Ravensburg

®

Ravensburger

Ravensburger Spiele
Nr. 611 5 109 5

Verkehrsspiel
für 2 - 5 Kinder
von 6 - 12 Jahren
von Jürgen Renner
und Heinrich Tollhopf

Fachliche Beratung:
Dr. Inge Peter-Habermann
Polizeihauptmeister
A. Schnetz

Bearbeitung:
Maria Soecknick

Illustrationen:
Hermann Wernhard

Inhalt:

- 1 Drehpfeil
- 10 Verkehrszeichen
aus Karton gestanzt
- 10 Verkehrsteilnehmer
aus Karton gestanzt
- 16 Bilder von
Verkehrssituationen
- 70 Chips

Liebe Eltern,
die meisten Lehrmittel und
Spiele zeigen Straßenkreuzungen
und Verkehrssituationen recht
übersichtlich von oben. Dies ist
aber nicht die Situation, in der
sich unsere Kinder befinden.
In diesem Spiel werden
Verkehrssituationen durchgespielt
und besprochen, die vom Blickwinkel
des Kindes aus

dargestellt sind und sich
unmittelbar auf seine
Situation beziehen.

Ehe Sie mit den Kindern
spielen, besprechen Sie
bitte die Verkehrszeichen,
die im Spiel sind. Betrachten
Sie auch die verschiedenen
Verkehrsteilnehmer und lassen
Sie sich sagen, ob sie von rechts,
von links oder von vorn kommen.

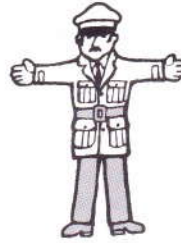
Es empfiehlt sich, zu Anfang
mit weniger Material zu spielen,
um kurze Spielpartien zu erhalten.
Sie können z. B. nur mit den
gelb gekennzeichneten Karten
spielen. Dann wird im Schachteinsatz
rund um den Drehpfeil nur die
innere Reihe mit den Verkehrszeichen
belegt. Sie können auch nur mit
den blau gekennzeichneten Karten
spielen. Dann wird im Schachteinsatz
rund um den Drehpfeil nur die
äußere Reihe mit den Verkehrsteilnehmern
belegt.

Kennen Sie die Ravensburger
Spiele Verkehrszeichen-Memory®,
Verkehrsspiel und Verkehrs-
Quiz?

Diese sind eine gute
Ergänzung, um noch mehr
Verkehrszeichen kennenzulernen.

**Traffico regolato
dalla polizia**

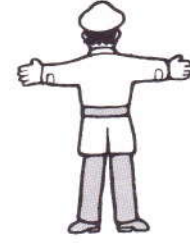
Quando il traffico è regolato
dalla polizia, i segnali
luminosi e stradali non
valgono.



Tu vedi il poliziotto da davanti o da dietro, ciò significa che la tua direzione di marcia **non** è libera. Tu non puoi passare.

**Verkeersregeling
door politie.**

Zolang de politie het verkeer regelt, gelden de verkeerslichten en verkeers-tekens niet.



Je ziet de verkeersagent van voren of van achteren, d.w.z. je mag niet doorrijden. Wacht tot de agent zich een kwartslag omdraait en je laat doorrijden.



Tu vedi il poliziotto di lato, ciò significa che la tua direzione di marcia è libera. Tu puoi passare. Se svolti a sinistra raggiungi la metà della strada ed aspetta che il controtraffico sia passato.



Je ziet de verkeersagent van de zijkant, d.w.z. je mag doorrijden. Als je linksaf wilt slaan, rijdt je tot het midden en wacht je tot het tegemoetkomende verkeer voorbij is.

Verkehrsregelung durch Polizei

Solange Polizei den Verkehr regelt, gelten alle anderen Licht- und Verkehrszeichen nicht.



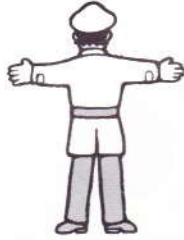
Du siehst den Verkehrspolizisten von vorn oder hinten, das heißt: deine Fahrtrichtung ist gesperrt. Warte, bis der Polizist deine Fahrtrichtung frei gibt.



Du siehst den Polizisten von der Seite, das heißt: Deine Fahrtrichtung ist freigegeben. Du darfst fahren. Als Linksabbieger fahre bis zur Mitte und warte, bis der Gegenverkehr vorbei ist.

La circulation est réglée par un agent de police

Tant qu'un agent de police règle la circulation, toute autre signalisation est annulée.



Agent de face ou de dos: la voie où tu circules est fermée. Attends jusqu'à ce que l'agent te donne libre passage.



Agent de profil: le passage dans ta direction est libre. Tu peux passer. Pour tourner à gauche, attends au milieu jusqu'à ce que le trafic en face soit passée.

F

Jeu de Ravensburg
No. 611 5 109 5

Un jeu de la circulation routière pour 2 à 5 enfants de 6 à 12 ans de Jürgen Renner et Heinrich Tollhopf

Conseille technique:
Dr. Inge Peter-Habermann
Polizeihauptmeister
A. Schnetz

Réalisation:
Maria Soecknick

Illustrations:
Hermann Wernhard

Contenu:

- 1 flèche tournante
- 10 signaux de circulation en carton
- 10 véhicules et agent de police en carton
- 16 cartes-images représentant 16 situations différentes de circulation
- 70 jetons

Chers parents, la plupart des jeux et des tableaux éducatifs dans les écoles simplifient la situation de trafic aux carrefours en la représentant d'en haut. C'est pourquoi nous avons jugé utile d'élaborer dans ce jeu 16 cas différents de circulation vus avec les yeux des enfants et en tenant

compte de leur situation particulière.

Avant de commencer à jouer nous vous conseillons d'expliquer aux enfants les signaux se trouvant dans le jeu. Regardez-les ensemble et étudiez aussi les véhicules selon la direction d'où ils viennent: de droite, de gauche ou d'en face.

Au début nous vous recommandons de faire des parties de courte durée. Pour cela il vous est possible de jouer avec une partie du matériel seulement, c'est-à-dire de ne prendre, p. ex. que les cartes marquées d'un point jaune. Dans ce cas vous ne posez que les signaux dans le cercle intérieur autour de la flèche. Autre possibilité: Vous ne jouez qu'avec les cartes comportant un point bleu. Dans ce cas ce ne seront que les usagers de la route qui seront posés dans le cercle extérieur autour de la flèche.

A propos, connaissez-vous, parmi les autres jeux de Ravensburg, le jeu «Memory® Signalisations Routières», «Connaissez-vous ces signaux routiers» (c'est un Quid) et le jeu de dés «Circulation routière»? Ces autres jeux de la gamme vous permettront de savoir encore plus sur la signalisation routière.



Giochi di Ravensburg
N. 611 5 109 5

per 2 fino a 5 bambini
dai 6 ai 12 anni
di Jürgen Renner
ed Heinrich Tollhopf

Consulenza tecnica:
Dr. Inge Peter-Habermann
Polizeihauptmeister
A. Schnetz

Elaborazione:
Maria Soecknick

Illustrazioni:
Hermann Wernhard

Contenuto:

1 freccia girevole
10 segnali stradali
stampati su cartone
10 partecipanti al traffico,
stampati su cartone
16 immagini riproducenti
situazioni del traffico
70 bottoncini

Cari genitori,
la maggior parte degli
strumenti didattici e giochi
mostrano incroci e situa-
zioni del traffico stradale
visti in modo abbastanza
chiaro dall'alto. Questa
però non è la situazione in
cui si vengono a trovare i
nostri bambini. In questo
gioco vengono riprodotte
e discusse situazioni del
traffico che sono rappre-
sentate dal punto di vista
del bambino e che si rife-

riscono direttamente alla
sua situazione.
Prima che voi iniziate a
giocare con i bambini, per
favore parlate con loro dei
segnali stradali compresi
nel gioco. Fate osservare
loro i veicoli e fatevi dire la
direzione dalla quale pro-
vengono, da destra, da
sinistra e da davanti.

Per cominciare si consiglia
di giocare con poco
materiale per ottenere
partite brevi. Per esempio
potete giocare solo con le
carte contrassegnate con
il punto giallo. In questo
caso nei settori all'interno
della scatola attorno alla
freccia girevole si posano
i segnali stradali solo sulla
fila interna. Potete giocare
anche solamente con le
carte azzurre. In quest'altro
caso solo i partecipanti al
traffico vengono posati
sulla fila esterna attorno
alla freccia girevole.

Dei giochi di Ravensburg
conoscete «Memory® –
Segnali Stradali», «Gioco
della circolazione» e «Quiz
dei segnali stradali»?
Questi sono un buon
supplemento per cono-
scere ancora meglio i
segnali stradali.

Con questi segnali non hai la precedenza



7 Semaforo rosso. Devi
aspettare.

Bij dit teken heb je geen voorrang.



7 Verkeerslicht rood.
Je moet wachten.



8 Stop! Ciclista, poggia un
piede sulla carreggiata!
Devi prima aspettare che il
traffico, sia da destra che
da sinistra sia passato.

8 Stop! Fietsers een been
op de rijbaan! Je moet
wachten tot het verkeer
van rechts en links voorbij
is.



9 Non sei su strada con
diritto di precedenza.
L'altra strada ha la prece-
denza. Aspetta che sia
passato il traffico da
destra e da sinistra. Se
non viene nessuno puoi
passare.



9 Je bent niet op een
voorrangsweg. Verkeer uit
de andere straat heeft
voorrang. Wacht tot het
verkeer van links en rechts
voorbij is. Als er niets aan-
komt, mag je verder rijden.



10 La strada con diritto di
precedenza prosegue nel
senso indicato dal segnale
supplementare.
Aspetta che non ci sia
nessuno nè davanti nè a
destra. Se non viene
nessuno puoi passare.



10 De voorrangsweg ver-
loopt zoals het aanvul-
lingsbord aangeeft. Wacht
tot het verkeer dat je
tegemoet en van rechts
komt voorbij is.
Als er niets aankomt, mag
je doorrijden.

Bei diesen Zeichen hast du keine Vorfahrt



7 Ampel rot. Du mußt warten.



8 Halt! Radfahrer ein Bein auf die Fahrbahn. Du mußt warten, bis der Verkehr von rechts **und** von links vorbei ist.



9 Du bist nicht auf der Vorfahrtstraße. Die andere Straße ist Vorfahrtstraße. Warte, bis der Verkehr von rechts **und** von links vorbei ist! Kommt kein Fahrzeug, darfst du fahren.



10 Die Vorfahrtstraße verläuft, wie das Zusatzschild zeigt. Warte, bis der Verkehr von rechts und von vorn vorbei ist. Kommt kein Fahrzeug, darfst du fahren.

Ces signaux t'obligent de céder la priorité



7 Feu rouge: Tu dois attendre.



8 Stop! Cyclistes, mettez pied à terre! Attends jusqu'à ce que le trafic de droite et de gauche soit passé.



9 Tu n'es pas sur une route prioritaire. Attends pour laisser passer le trafic de droite et de gauche! Quand le passage est libre, tu peux passer.



10 Route prioritaire venant de droite et tournant dans la direction indiquée sur le panneau. Attends pour laisser passer le trafic de droite et en face. Quand la chaussée est libre, tu peux passer.



Ravensburger Spelen
Nr. 611 5 109 5

Verkeersspel
voor 2 - 5 kinderen
van 6 - 12 jaar
door Jürgen Renner
en Heinrich Tollhopf

Vakkundige adviezen:
Dr. Inge Peter-Habermann
Politiecommissaris
A. Schnetz

Bewerking:
Maria Soecknick

Illustraties door
Hermann Wernhard

Inhoud:

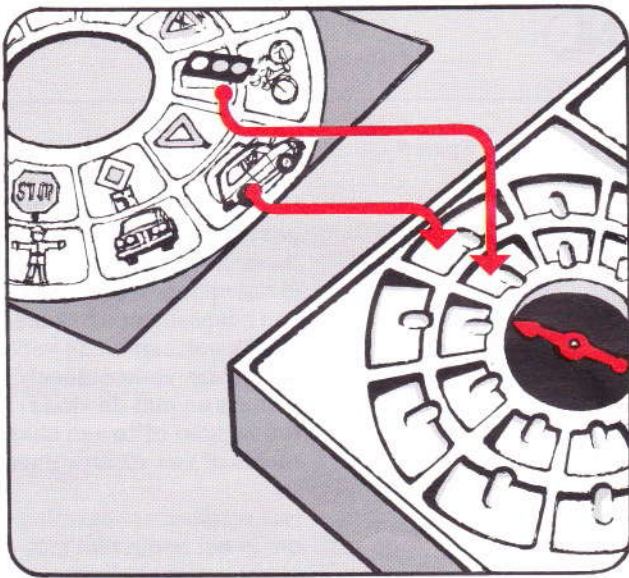
- 1 draaipijl
- 10 verkeerstekens,
uit karton gestanst
- 10 verkeersdeelnemers,
uit karton gestanst
- 16 platen van
verkeerssituaties
- 70 fiches

Beste ouders,
de meeste leermiddelen
en spellen laten de weg-
kruisingen en verkeers-
situaties overzichtelijk
recht van boven zien. Dit is
echter niet de situatie,
waarin onze kinderen zich
bevinden. In dit spel wor-
den verkeerssituaties door-
gespeeld en besproken,
die vanuit de gezichtshoek
van het kind zijn uitge-

beeld en direkt betrekking
hebben op zijn situatie.
Voordat U met de kinderen
gaat spelen, moeten eerst
de verkeerstekens, die zich
in het spel bevinden, wor-
den besproken en bekeken.
Bekijk ook samen de ver-
schillende verkeersdeel-
nemers en laat de kinde-
ren zeggen of ze van links,
rechts of van voren komen.

Het verdient aanbeveling
om in het begin niet met
al het materiaal te spelen,
zo dat de speelduur van
een partij kort zal zijn.
U kunt b. v. alleen met de
geel gemerkte kaarten
spelen. Dan worden er in
de doosinzet rondom de
draaipijl alleen maar in de
binnenste rij vakjes ver-
keerstekens gelegd. U kunt
ook alleen met de blauw
gemerkte kaarten spelen.
Dan worden er in de doos-
inzet rondom de draaipijl
alleen in de buitenste rij
vakjes kaartjes gelegd.

Kent U reeds de andere
Ravensburger Spelen, die
aan verkeersopvoeding
gewijd zijn? Verkeers-
memory®, Verkeersspel,
Verkeerskwartet en Ver-
keers-quiz kunnen goede
hulpmiddelen zijn om van
uw kinderen goede ver-
keersdeelnemers te
maken.



Die vorgestanzten Figuren herausnehmen und in die Fächer des Einsatzes verteilen. Polizist und Fahrzeuge in die **äußere** Reihe, Verkehrszeichen in die **innere** Reihe. Vor jedem Spiel Einsatz so vorbereiten.

Sortez les figurines et posez-les dans les cases prévues à cet effet dans le dispositif à l'intérieur de la boîte, à savoir: l'agent de police et les véhicules dans le cercle **extérieur**, les signaux dans le cercle **intérieur**. Préparez ainsi le jeu avant chaque partie.

D

F

Estrarre dal cartone le figure stampate e distribuirle nelle buchette sul fondo della scatola. Il poliziotto e i veicoli nella fila esterna, i segnali stradali in quella interna. Fare questi preparativi prima di ogni giocata.

De voorgestanzte figuren eruit halen en in de vakken van de inzet verdelen. Politie en voertuigen in de **buitenste** rij, verkeers-tekens in de **binnenste** rij. Voor iedere speelronde de inzet zo voorbereiden.

I

NL

Questi segnali ti danno la precedenza

Deze borden geven je voorrang.



3 Semaforo verde.



3 Verkeerslicht groen



4 Strada con diritto di precedenza. Con i due segnali 3 e 4 hai la precedenza e puoi passare. Se vuoi svoltare a sinistra, devi aspettare in mezzo all'incrocio e fare passare prima le macchine che vengono in controtraffico.



4 Voorrangsweg. Bij de tekens 3 en 4 heb je voorrang en mag je doorrijden. Als je linksaf wilt slaan, moet je op het midden van de kruising wachten en eerst het je tegemoetkomende verkeer voorrang geven.



5 Strada con diritto di precedenza che gira a sinistra. Puoi passare. Se vuoi svoltare a sinistra, resti sulla strada con diritto di precedenza. Il controtraffico non ha la precedenza.



5 Voorrangsweg, die naar links afbuigt. Je mag doorrijden. Als je linksaf wilt slaan, blijf je op de voorrangsweg en hoef je dus ook niet op het tegemoetkomende verkeer te wachten.



6 In questo incrocio hai la precedenza. Per svoltare a sinistra devi prima aspettare il controtraffico.



6 Op deze kruising heb je voorrang. Als je links afslaat, moet je eerst het tegemoetkomende verkeer afwachten.

Diese Zeichen geben dir die Vorfahrt

Ces signaux te donnent la priorité



3 Ampel grün

3 Feu vert



4 Vorfahrtstraße

Bei beiden Zeichen 3 und 4 hast du Vorfahrt und darfst fahren. Wenn du links abbiegen willst, mußt du in der Mitte der Kreuzung warten und erst die Fahrzeuge, die dir entgegenkommen (Gegenverkehr), vorbeilassen.

4 Route prioritaire

Les signaux 3 et 4 te donnent la priorité et le droit de passage. Pour tourner à gauche, attends au milieu du carrefour et laisse passer d'abord les véhicules venant en face.



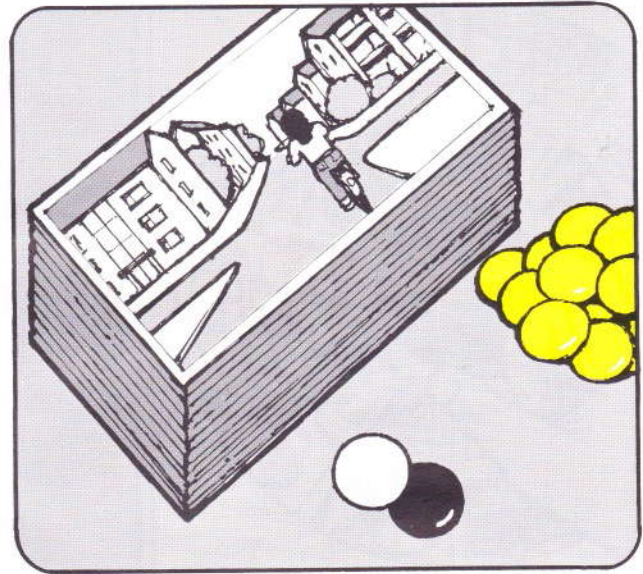
5 Vorfahrtstraße, die nach links abknickt. Du darfst fahren. Wenn du links abbiegen willst, bleibst du auf der Vorfahrtstraße. Der Gegenverkehr hat keine Vorfahrt.

5 Route prioritaire tournant à gauche. Tu peux passer. Pour tourner à gauche, tu reste sur la route prioritaire. Le trafic venant en face n'a pas la priorité.



6 An dieser Kreuzung hast du Vorfahrt. Beim Linksabbiegen erst Gegenverkehr abwarten.

6 A cette intersection c'est toi qui a la priorité. Pour tourner à gauche, il faut laisser passer les usagers venant en face.

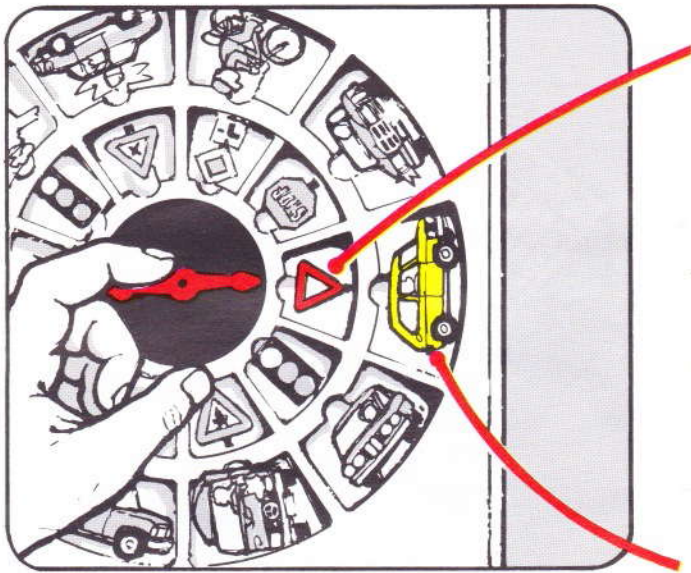


Ein Spielleiter wird gewählt. Er erhält die gelben Chips. Jedes Kind erhält einen weißen und einen schwarzen Chip. Die Karten offen auf einen Stoß legen.

Choisissez un meneur de jeu à qui seront confiés les jetons jaunes. Chaque joueur reçoit un jeton blanc et un jeton noir. Disposez les cartes ouvertement en talon.

Nominare un direttore di gioco. Lui riceve i bottoncini gialli. Ogni bambino riceve un bottoncino bianco e uno nero. Le carte vengono messe scoperte in un mazzo.

Spelleider kiezen. Hij ontvangt de gele fiches. Ieder kind krijgt een wit en een zwart fiche. De kaarten open op een stapel leggen.



Erster Spieler eine Karte vom Stapel nehmen! Pfeil drehen! Nachdem er still steht, zeigt er auf 2 Fächer. Hast du jetzt eine Karte mit einem **gelben** Punkt vor dir, nimm dir ein Verkehrszeichen aus der **inneren** Reihe. Hast du eine Karte mit einem **blauen** Punkt, nimm eine Figur aus der **äußeren** Reihe der Fächer.

Le premier joueur prend une carte du talon et tourne la flèche. A l'arrêt celle-ci pointe vers deux cases. Si la carte du joueur est marquée d'un **point jaune**, il prend le signal dans le cercle **intérieur**. Si sa carte comporte un **point bleu**, il prend la figurine dans la case du cercle **extérieur** indiquée.

Primo giocatore, prendi una carta dal mazzo, poi fai ruotare la freccia. Quando questa si è fermata indica due buchette. Se hai in mano una carta contrassegnata da un punto **giallo**, prendi un segnale stradale dalla fila **interna**. Se hai una carta contrassegnata da un punto **azzurro**, prendi una figura dalla fila **esterna**.

Eerste speler een kaart van de stapel nemen. Pijl draaien. Als deze stil staat, wijst hij naar 2 vakjes. Als je een kaart met een **gele** punt voor je hebt, neem je een verkeersteken uit de **binnenste** rij vakjes. Heb je een kaart met een **blauwe** punt voor je dan neem je een figuur uit de **buitenste** rij vakjes.



Spiegazione dei segnali stradali

Verklaring van de tekens

Questi segnali ti mettono in guardia di fronte ad un pericolo



1 Il semaforo è spento e lampeggia giallo. Ha valore il segnale supplementare.



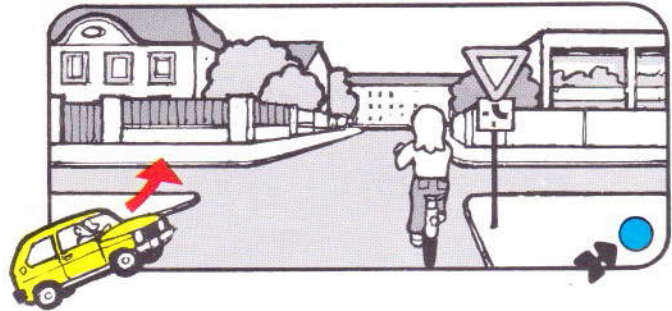
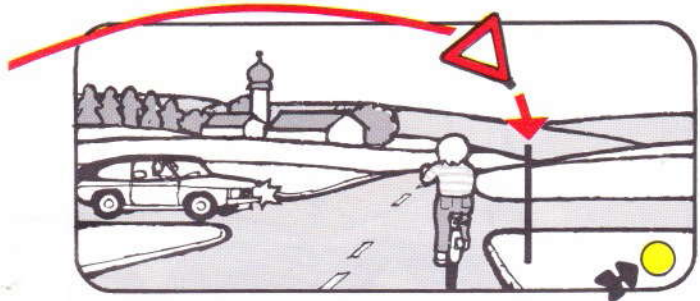
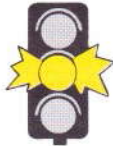
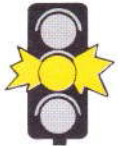
1 De stoplichten zijn uitgeschakeld, oranje knipperlicht! Het extra-verkeersbord is geldig.



2 Attenzione, incrocio oppure immissione. Veicoli che mi vengono da destra hanno la precedenza.



2 Gevaarlijke kruising. De voor jou van rechts komende voertuigen hebben voorrang.

D**Erklärung der Zeichen****F****L'Explications des signaux****Diese Zeichen warnen dich vor einer Gefahrenstelle****Ces signaux te mettent en garde devant un danger**

1 Die Ampel ist ausgeschaltet und blinkt gelb. Das Zusatzzeichen gilt.

1 Les feux tricolores sont éteints, le feu jaune fonctionne en clignotant. Le panneau est valable.



2 Vorsicht Kreuzung oder Einmündung. Fahrzeuge, die dir von rechts kommen, haben Vorfahrt.

2 Attention, intersection ou route débouchante. Véhicules de droite prioritaires.

Jetzt lege das kleine Bildchen an die richtige Stelle auf deiner Karte. Verkehrszeichen auf die Stange. Verkehrsteilnehmer rechts, links oder Mitte im Bild, je nachdem aus welcher Richtung sie kommen.

Le joueur pose la figurine au bon endroit de sa carte. Le panneau sera posé sur le poteau. Les usagers de la route à droite, à gauche ou au milieu de l'image selon la direction d'où ils viennent.

Adesso posa il disegno al posto giusto sulla tua carta. Il segnale stradale sul paletto. I partecipanti al traffico a destra, a sinistra od al centro dell'immagine a seconda della direzione dalla quale provengono.

Nu leg je het kleine plaatje op de juiste plaats op je kaart. Het verkeersteken wordt op de paal geplaatst. Verkeersdeelnemers rechts, links of midden op de kaart, afhankelijk van de richting van waaruit ze komen.



Alle überlegen: Darf ich als Radfahrer fahren? Nimm, ohne es die anderen sehen zu lassen, den weißen oder den schwarzen Chip in die Hand und lege die Hand auf den Tisch. Weiß heißt: Ja, ich darf fahren. Schwarz heißt: Nein, ich darf nicht fahren.

Tous les joueurs réfléchissent: moi, en tant que cycliste, ai-je le droit de passer? Chaque joueur prend, sans que les autres s'en aperçoivent, le jeton blanc ou le jeton noir dans sa main et la pose sur la table. Le jeton blanc signifie: Oui, j'ai le droit de passer. Le jeton noir signifie: Non, je n'ai pas le droit de passer.

Tutti riflettono: come ciclista posso passare? Prendi in mano, senza farlo vedere agli altri o il bottoncino bianco o quello nero e posa la mano sul tavolo. Bianco significa: sì posso passare. Nero significa: no, non posso passare.

Alle spelers vragen zich af: Kan ik als fietser doorrijden? Neem, zonder het de anderen te laten zien, het witte of het zwarte fiche in je hand en leg die op tafel. Wit betekent: Ja, ik mag doorrijden. Zwart betekent: Nee, ik mag niet doorrijden.

Alcune carte oltre che da un punto colorato, sono contrassegnate anche da un asterisco.

Verschillende kaarten zijn behalve met een kleurpunt ook nog gemerkt met een sterretje.



Se quando tocca a te, ti capita una di queste carte, puoi vincere un punto in più. Trovi sull'immagine partecipanti al traffico che si comportano regolarmente? Parlane! Se sai dire chi si comporta bene e che cosa fa bene, ricevi un bottoncino giallo.



Als je aan de beurt bent en je hebt een kaartje met zo'n sterretje dan kan je een extra punt winnen. Zie je op je kaart één of meer verkeersdeelnemers, die zich aan de verkeersregels houden? Noem ze dan! Als je kan zeggen wie iets bijzonder goed doet dan krijg je een geel fiche.

Variazioni:

La durata del gioco può variare:

1. Fino a che finiscono i bottoncini.
2. Fino a che tutte le carte sono state alzate una volta.
3. Si può ridurre il numero delle carte o dei bottoncini, ottenendo così partite ancora più brevi.

Variaties:

De speelduur kan worden gevarieerd:

1. Zolang tot alle fiches op zijn.
2. Zolang tot alle kaarten één keer zijn gebruikt.
3. Men kan het aantal kaarten of het aantal fiches kleiner maken, waardoor er ook kortere speelronden ontstaan.

Cari bambini, se i vostri genitori vi assistono e possono spiegarvi le situazioni del traffico, potete mettere sulle immagini più di un partecipante al traffico. In questo caso voi non potete controllare da soli, dato che la soluzione di tali compiti non è più sul retro delle carte.

Beste kinderen, Als je ouders er bij zijn die jullie de verkeerssituaties kunnen uitleggen, kunnen jullie ook meerdere verkeersdeelnemers op je kaart afleggen. Maar dan kunnen jullie niet meer zelf controleren of het goed is omdat de oplossing van zulke opgaven niet meer op de achterkant van de kaart staat.

Manche Karten sind außer mit dem farbigen Punkt auch noch mit einem Sternchen gekennzeichnet.



Wenn du an der Reihe bist und hast eine solche Karte mit Stern, kannst du einen Zusatzpunkt gewinnen. Sprich darüber, ob jemand auf dem Bild etwas besonders gut macht. Wenn du sagen kannst, was er richtig macht, erhältst du vom Spielleiter einen gelben Chip.

Variationen:

Es kann verschieden lang gespielt werden:

1. So lange bis alle Chips verbraucht sind.
2. So lange bis der Kartestoß einmal durch ist.
3. Man kann die Anzahl der Karten oder die Anzahl der Chips verringern, dann gibt es auch kürzere Spielpartien.

Liebe Kinder, wenn die Eltern dabei sind und euch die Verkehrssituation erklären können, könnt ihr auch mehrere Verkehrsteilnehmer in euer Bild einfügen. Ihr könnt dann nicht selbst kontrollieren, weil die Lösung solcher Aufgaben nicht mehr auf der Kartenrückseite steht.

Il y a des cartes qui portent en plus de leur point de couleur un astérisque.



Si un joueur a la chance de tomber sur une telle carte il peut gagner un point supplémentaire: Est-ce que tu vois sur l'image des personnes qui se comportent correctement? Montre-les! Si tu sais dire en quoi leur comportement est exemplaire, le meneur de jeu te donnera un jeton jaune.

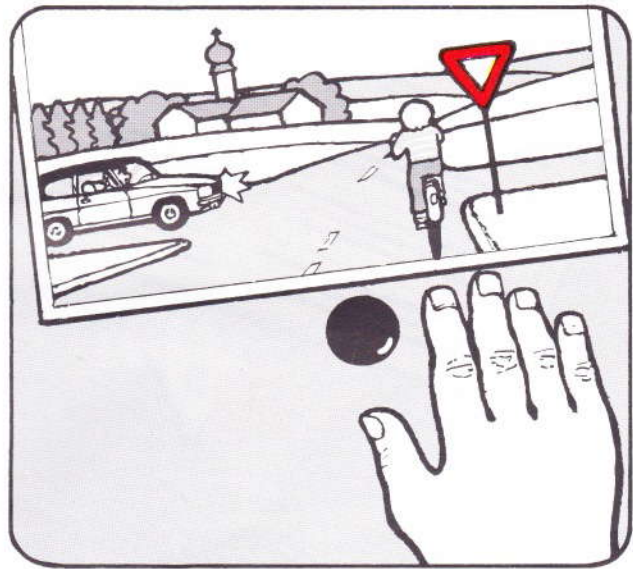
Variantes:

Une partie peut durer plus ou moins longtemps, c'est-à-dire

1. aussi longtemps qu'il y a de jetons,
2. jusqu'à l'épuisement du talon.
3. On arrive également à raccourcir la partie en diminuant le nombre de cartes ou de jetons.

Chers enfants,

Si vos parents sont là pour vous expliquer la situation de la circulation, vous pouvez poser plusieurs usagers de la route sur votre image. Mais comme la solution de tels problèmes n'est pas imprimée au dos de la carte, vous ne pourriez pas vérifier l'exactitude des réponses vous-mêmes.

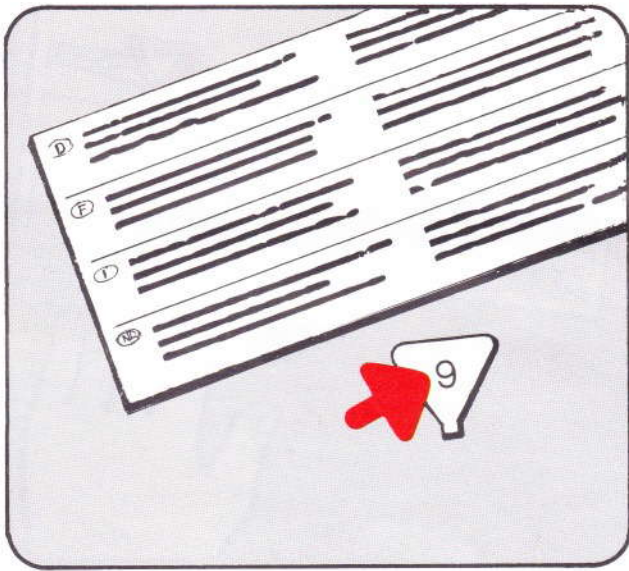


Alle decken gleichzeitig ihren Chip auf. Wer dran ist und die Karte hat, erklärt als erster, warum er fahren darf oder warum nicht. Die Mitspieler, die eine andere Antwort gegeben haben, erklären ihre Meinung.

Tous les joueurs découvrent leur jeton au même moment. Le joueur qui tient la carte est le premier à expliquer pourquoi il a le droit de passer ou pourquoi il doit attendre. Les joueurs qui ne sont pas de son avis s'expliquent à leur tour.

Tutti scoprono contemporaneamente il bottoncino. Chi ha in mano il gioco e possiede la carta, spiega per primo perchè può passare oppure no. Gli altri giocatori, che hanno dato una risposta diversa, spiegano la loro opinione.

Alle spelers draaien tegelijk hun hand om. Wie aan de beurt is en de kaart heeft, legt als eerste uit waarom je wel of niet mag doorrijden. De spelers, die een ander antwoord hebben gegeven, zeggen waarom ze wat anders hebben gekozen.



Jetzt wird kontrolliert, wer recht hat.
Drehe das aufgelegte Bildchen um. Auf der Rückseite ist eine Zahl. Wenn du auch noch die große Karte umdrehst, findest du bei dieser Zahl die Antwort.

Pour savoir qui a raison il faut tourner la petite image. Vous verrez au dos un chiffre. Tournez ensuite la grande carte: vous y trouverez la réponse sous ce même chiffre.

Adesso si controlla chi ha ragione.
Rivolta il disegnetto che avevi messo sulla carta. Sul rovescio trovi un numero. Sul rovescio della carta grande troverai la risposta per quel numero.

Nu wordt er gecontroleerd wie gelijk heeft.
Draai het opgelegde plaatje om. Op de achterkant staat een getal. Als je dan ook nog de grote kaart omdraait, vind je bij dit getal het goede antwoord.



Wer richtig geantwortet hat, erhält vom Spielleiter einen gelben Chip.
Der nächste Spieler dreht jetzt den Pfeil und hebt eine Karte ab.
Wer am Schluß die meisten Chips hat, ist Gewinner und erhält das **Goldene Fahrrad**.
Er wird Spielleiter beim nächsten Mal.

Tout joueur ayant donné une réponse exacte reçoit un jeton jaune.
Maintenant c'est au prochain de tourner la flèche et de prendre une carte.
Celui qui, à la fin de la partie, a obtenu le plus grand nombre de jetons a gagné et reçoit «**la bicyclette d'or**».
Ce sera lui le meneur de jeu au prochain tour.

Chi ha dato la risposta esatta riceve dal direttore del gioco un bottoncino giallo.
Il prossimo giocatore fa girare la freccia ed alza una carta.
Chi alla fine ha il maggior numero di bottoncini risulta vincitore e riceve in premio la «**Bicicletta d'oro**». Dirigerà il gioco la prossima volta.

Wie een goed antwoord heeft gegeven, krijgt van de spelleider een geel fiche.
De volgende speler mag nu aan de pijl draaien en een kaart pakken.
Wie aan het einde de meeste fiches heeft, is winnaar en krijgt de **gouden fiets**.
Hij mag in de volgende ronde de spelleider zijn.