

交通游戏

7 个交通主题的儿童活动



SAFE ROUTES PHILLY
STEP UP | RIDE ALONG

Translation for this project is funded in part by the Pennsylvania Department of Health's Preventive Health and Health Services Block Grant.

这个项目翻译由健康的预防保健的宾夕法尼亚部门和卫生服务整笔津贴部分资助。

年级
K-3



人行横道摇摆行走

目标

学生练习过马路的概念——看看左边，看看右边，再看看左边。

具体流程

1. 用胶带或粉笔画出一条简单的人行横道。让两名学生各站在人行横道的前端和后端，相距大约 15 英尺。
2. 让另一名学生将一个气球夹在膝盖处，与站在人行横道前端/后端的两名学生有眼神接触和/或向他们招手（“看看左边，看看右边，再看看左边”），然后走路穿过人行横道，并且保持气球不会掉下。
3. 如果儿童膝盖处的气球掉落，他们则必须返回起点。

用品

- 用来画人行横道的胶带或粉笔
- 充气气球
- 教室、健身房、柏油路

年级
K-3



公交安全观察行为评对错

目标

学生学习乘公交车的礼仪和安全。

具体流程

1. 将椅子摆成一排排公共汽车座椅，并且留出一个走道和前排司机的座位。为幼年儿童提供安全乘公交车规则的简单概述，或者播放安全乘公交车视频。
2. 坐在司机座椅上，充当‘公交司机’。学生全都在公共汽车上找到位置，在他们的座位上坐好。教师‘开着’这辆公共汽车，在公交车站停下。
3. 教师在公共汽车停下后，会叫一名学生的名字，该生必须安全地沿着公共汽车的走道走到车前，展示出良好的乘公交车行为。
4. 教师告诉这名学生要在全班面前做的乘公交车行为（只有这名学生会听到该指令）。学生转身面向全班，在班里的其他学生面前做出该行为。行为可包括：
 - a. 公共汽车到站时站在远离汽车的地方
 - b. 将手伸向车窗外摆手
 - c. 等候公交司机向你招手示意后，再从车前走过
 - d. 移开走道上的个人物品
 - e. 分散公交司机的注意力
 - f. 等到公共汽车停下后再离开座位
 - g. 与朋友小声交谈
 - h. 在走下公共汽车时向司机说声“谢谢您！”
 - i. 在有安全带时系上安全带
5. 班里的其他学生将根据行为是安全的还是不安全的，做出大拇指朝上或朝下的动作。
 - a. 可选添加步骤：若是年幼的学生，全班可在公共汽车‘行驶’时一起唱《公车上的轮子》(The Wheels on the Bus)

用品

- 椅子
- 教师线索清单，包含安全和不安全的乘公交车行为

年级
K-4



安全走路者

目标

学生将应用安全行人概念。

学生将练习认真听技能/遵从指令。

具体流程

1. 用胶带或粉笔将一块空地一分为二。一部分是街道，另一部分是人行道。在这个“街道上”画上或放上“汽车”。
2. 安全走路者（领队）通过说“安全走路者说……”发出指令。“安全走路者说”的指令示例可包括：
 - a. 慢慢走
 - b. 向右/左转
 - c. 走在朋友身边
 - d. 停下来观察“汽车”
 - e. 在人行道上
3. 队不应该在让学生做不安全的行为时说“安全走路者说……”。这样的例子有
 - a. 走在离汽车很近的地方
 - b. 走在车前
 - c. 奔跑穿过街道
4. 学生应该仅在领队说“安全走路者说……”时遵从指令

用品

- 道的胶带或粉笔

年级
1-3



别碰这里的人行道

目标

学生练习过马路的概念——看看左边，看看右边，再看看左边。

具体流程

1. 用粉笔或胶带画出双排条纹式人行横道（也被称作枕木型人行横道，见下）的外边缘线。



2. 该游戏的目标是让学生在穿过人行横道时仅触碰阴影区。
3. 命令学生以各种各样的方式“穿过”街道——单脚跳、熊爬、蹦跳、快步走等——的同时，仅触碰阴影区。
4. 同时还可在希望这么做时，让学生练习在穿过前看看左边，看看右边，再看看左边。

用品

- 胶带或粉笔
- 柏油路、健身房或空旷的场地

年级
2-5



速度停下

目标

学生理解物体（汽车）移动的速度越快，停下需要的时间也就越长。

具体流程

1. 学生在房间的一侧排队站好。
2. 教师命令学生开始走路，然后停下。
3. 教师告诉学生开始慢跑，然后停下（要停下比之前稍微难一点儿）。
4. 教师告诉学生尽他们的全力冲刺跑，越快越好（将很难停下来！）。
5. 学生应该在游戏结束时，明白他们在快速移动时，要停下来比一般难很多！

用品

- 无

年级
4-5



百分数走路

目标

学生将练习认真听技能和遵从指令。

学生将运用视觉技能理解百分数的概念。

具体流程

1. 布置区域。画出起点线和终点线，然后在两线之间画上刻度点，相邻两点之间是 10% 的增距（10%、20%、30% 等等）。
2. 首先是正常的来回走路（“我们一起来做每段路程 100% 正常走”）。
3. 大声给出应该做到“滑稽”、奔跑、跳跃等的路程百分数（例如“在这段路 60% 处有滑稽表现！”）。

用品

- 粉笔或胶带
- 走廊、健身房、柏油路

年级
4-5



行人倒计时

目标

学生理解过马路需要多长时间。学生学习如何遵守人行横道的信号灯。

具体流程

1. 用胶带划出、画出或用锥标摆放出两条平行线，间距 15 英尺。可以根据场地的大小调整两线之间的距离。可以是 20 英尺，也可以是 15 英尺。
2. 将学生分为 10 人小组。每次只有一个小组做游戏。
3. 告诉学生，你们不想在街道信号灯变成不闪烁的“不要走”（DONT WALK）时被困在人行横道的中间。
4. 指示学生，当走（WALK）标志被举起时，第一组的学生跑到另一条线，再跑回来，能完成的次数越多越好。你还将在举起不要走（DONT WALK）标志前给出 15 秒钟倒计时。学生不希望在不要走（DONT WALK）标志被举起前站在两线之间。因此，他们如果认为自己无法在倒计时结束前到达另一侧，则应该站在线后。
5. 让学生数一数，他们可以来回做几次。
6. 与其他小组重复这个游戏。

用品

- 胶带、粉笔或锥体
- 两张纸——一张写着“走”，另一张写着“不要走”。