

SafetyTool für Jugendliche des Zyklus III

Unterrichtsmaterial

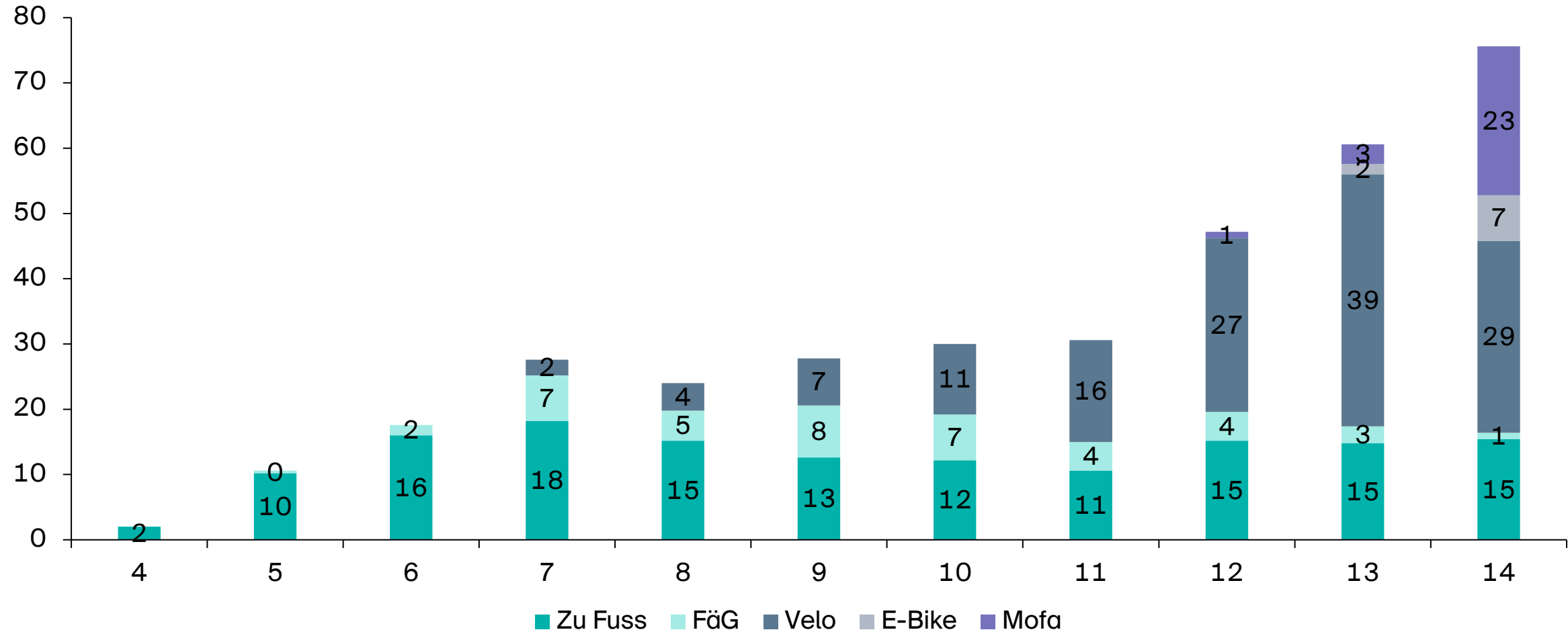
Alexandra Bersier-Balz, Wissenschaftliche Mitarbeiterin
4. März 2026, VI-Tagung

Übersicht

- 01 Einleitung**
- 02 Warum ein neues Tool?**
- 03 Seit der letzten VI-Tagung durchgeführte Schritte**
- 04 Informationen über den ausgewählten Prototyp**
- 05 Umsetzung und Fazit**

Einleitung

Unfallgeschehen Kinder (4-14 Jahre) auf dem Schulweg, Ø 2020-2024





Pylonis Material



SafetyTools



Sicherer Schulweg, Zyklus I

Sicherer Schulweg, Zyklus II

Sicher mit dem Velo unterwegs, Zyklus II

Und für den Zyklus III?

Warum ein neues Tool?

Besonderheiten der Zielgruppe



- Bedürfnisse von Schulen und Jugendlichen: mehr Praxis, weniger Frontalunterricht, mehr Innovation
- Lernziele: Sozialkompetenz, Verantwortung, Risikomanagement, direkter Bezug zur Verkehrssicherheit
- Rolle der VI: aktuelles Wissen spielerisch und interaktiv vermitteln, Schülerinnen und Schüler – die Expertinnen und Experten auf diesem Gebiet – miteinbeziehen, der Realität vor Ort Rechnung tragen
- Anforderungen des Fonds für Verkehrssicherheit (FVS)

Seit der letzten VI-Tagung
durchgeführte Schritte

Durchgeführte Schritte

2025

Frühjahr
2025

- VI-Tagung: Workshop zur Analyse des Bedarfs und der aktuellen Praxis
- VI-Chefbesprechung: Analyse des Bedarfs und der aktuellen Praxis
- Einbindung des FVS-Lab
- Prototyping (in Zusammenarbeit mit einer/einem VI)

Sommer –
Herbst 2025

- Interviews mit sieben Polizeikorps
- Tests von drei Prototypen (Ideen) in fünf Klassen (de/fr)

Herbst –
Winter 2025

- Wahl des Prototyps
- Optimierung des Prototyps
- Vorbereitung auf die Pilotphase

A light blue map of Switzerland serves as the background for the infographic. The text is overlaid on the map in a dark blue, sans-serif font. The numbers are significantly larger than the accompanying text.

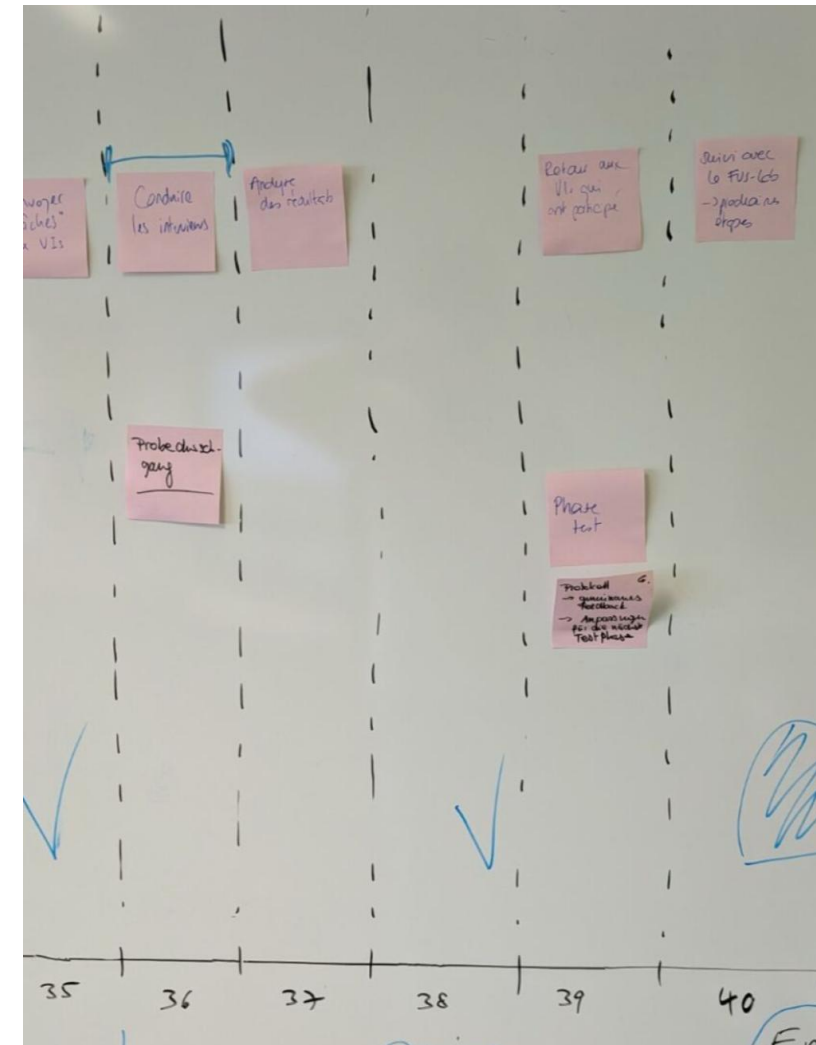
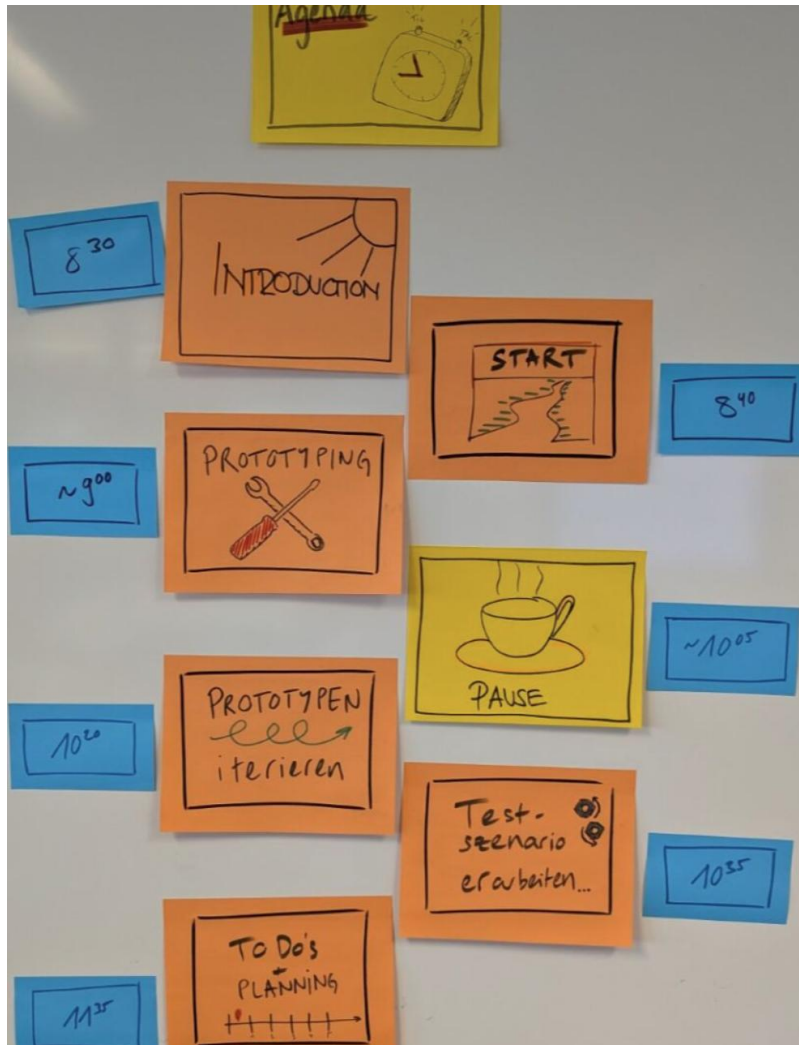
An **4** Sekundarschulen
wurden **5** Tests durchgeführt

7 Polizeikorps wurden befragt
(VD, VS, FR, TI, ZH, LU, BE)

Mehr als **110**
Rückmeldungen gesammelt

In **2** Landessprachen
(Deutsch und Französisch)

Prozess mit dem FSV-Lab



Tests in den Sch



Wahl des Prototyps

Follow-up der Testphase



Escape Game = grosser Favorit



Mini-Journalist = sehr interessant, aber zu lang



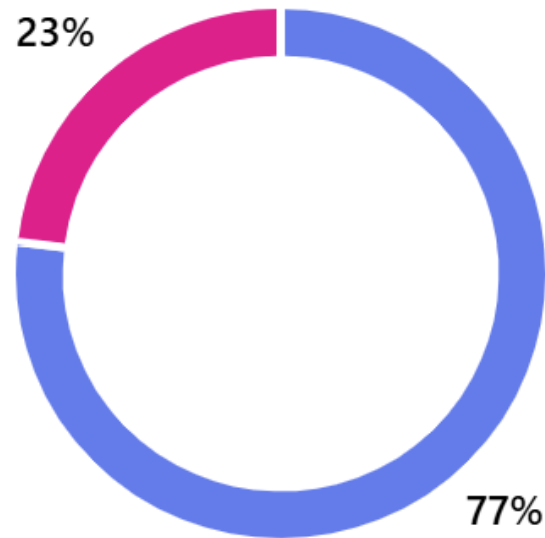
Virtual Reality = attraktiv, aber für den Unterricht ungeeignet

Informationen zum ausgewählten Prototyp

Escape Game

Rückmeldung der Schülerinnen und Schüler

Wie hat dir das Escape Game gefallen?



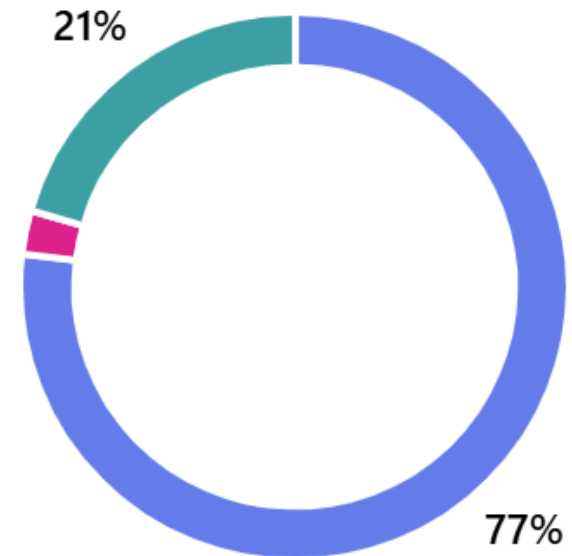
● Super:
30

● Geht so:
9

● Nicht
überzeugt:
0

Stand 2021

Glaubst du, dass ein Spiel wie ein Escape Game dazu beitragen kann, etwas über Verkehrssicherheit zu lernen?



● Ja:
30

● Nein:
1

● Ich weiss
nicht:
8

Mir hat es sehr gefallen, im Team zu arbeiten und gegen ein anderes Team anzutreten. Die Rätsel waren lustig!

Man findet die Codes nicht sofort und man muss wirklich sehr gut nachdenken, um Hinweise zu finden. Die Berechnungen waren zu schwierig.

Diese Herausforderung kann junge Menschen dafür sensibilisieren, sich auf der Strasse, auf dem Trottoir usw. vorsichtiger zu verhalten.

Man kann beim gemeinsamen Spielen lernen. Es ist etwas anderes, kein «normaler» Schultag.

Escape Game

Rückmeldung der VI

Positive Punkte

- **In den meisten Kantonen grosser Favorit** – modern, motivierend, handlungsorientiert.
- Fördert **Kooperation, Diskussion, Emotionen** → sehr geeignet für Jugendliche.
- **Flexibel und anpassungsfähig**: Rätsel, Karten und Szenarien könnten aktualisiert werden.
- **Ein Debriefing** mit den Schülerinnen und Schülern würde die Rolle der/des VI stärken (Fachwissen, Regeln, reale Fälle).
- Kann mit **echten Fällen kombiniert werden**.

Negative Punkte und Überlegungen

- **Zeitplan**: Befürchtungen, dass 45 Minuten für das Spiel und das Debriefing nicht ausreichen.
- Einige VI fühlen sich nicht wohl in der **Rolle** des Game Masters – diese Rolle muss klar definiert werden.
- Das Material sollte sehr einfach und robust sein – keine komplizierte Logistik. Es muss mehrmals wiederverwendbar sein.
- Befürchtung, dass das Spiel nicht genügend Flexibilität zulässt, um aktuelle lokale Themen zu integrieren.

Umsetzung

Zeitplan 2026

Frühling –
Sommer 2026

- Fertigstellung des Prototyps
- Test des Prototyps

Herbst 2026

- Anpassungen gemäss Rückmeldungen aus der Testphase

Winter
2026/2027

- Umsetzung des Endprodukts und Produktion

Fazit

Vielen Dank für Ihr Engagement
und Ihre Unterstützung in
diesem Prozess.



bfu
bpa
upi