



# Het Grote Voetgangers-examen

## Oversteken op een kruispunt met een agent

Als een agent het verkeer regelt gaan zijn bevelen boven alle andere regels, borden, markeringen en verkeerslichten. Hij is een bevoegde persoon wiens bevelen je moet opvolgen. Voetgangers moeten de armbewegingen van een agent correct kunnen interpreteren om een kruispunt op de juiste manier over te steken. Uit de resultaten van *De Grote Verkeertoets* blijkt dat leerlingen van de derde graad deze bevelen nog onvoldoende kennen.

De deelvaardigheden die tijdens *Het Grote Voetgangersexamen* gecontroleerd worden zijn de volgende.

De voetganger:

- stopt aan de stoeprand;
- steekt over als hij evenwijdig met de armen van een agent stapt;
- stopt/blijft staan als hij de armen van een agent dwarst;
- ontruimt het kruispunt als de agent zijn arm omhoog steekt.



# Het Grote Voetgangers-examen

## 1. De vaardigheid

De agent stelt zich op in het midden van het kruispunt. Hij begint altijd met het verkeer stil te leggen door één arm omhoog te steken. Iedereen moet stoppen, zowel bestuurders als voetgangers.

Dan geeft hij bevelen. De bevelen die de agent geeft met de armen horizontaal (richting open of gesloten), kunnen zowel met één arm of met beide armen uitgevoerd worden, ze betekenen hetzelfde (zie tekening).



- Wie evenwijdig met de arm(en) van de agent stapt, mag oversteken (richting open).
- Wie de arm(en) van de agent dwarst, moet stoppen en wachten (richting gesloten).
- Als de agent één arm omhoog steekt, mag niemand het kruispunt oprijden of -stappen. Als je nog op het kruispunt bent, moet je het ontruimen.

Omdat er op een kruispunt meestal ook rijdend verkeer is, moeten voetgangers dubbel aandachtig blijven tijdens het oversteken. Automobilisten die willen afslaan, hebben vaak onvoldoende aandacht voor overstekende voetgangers.

## 2. Trainen van verkeersgedrag in een beschermde omgeving

### NODIG:

- De leerkracht of een leerling kan de rol van agent spelen.
- Stoeprandstroken of kegels om een kruispunt te vormen.

### OEFENING:

- Maak een situatie met een vierarmig kruispunt. De agent staat in het midden van het kruispunt opgesteld.
- Verdeel de helft van de klas in vier groepen en zet elke groep op een andere hoek van het kruispunt.
- De agent geeft bevelen met zijn armen, de leerlingen volgen de bevelen op.
- De overgebleven leerlingen kunnen toekijken en evalueren de oefening, nadien bespreek je met alle kinderen de opdracht. Of ze kunnen automobilisten spelen.



## 3. Trainen in het echte verkeer

Op de openbare weg mag alleen een bevoegde persoon het verkeer regelen. Je nodigt dus best een agent van de lokale politie uit om mee te werken aan een training en aan het voetgangersexamen zelf.

### NODIG:

- Test deze vaardigheid op een drukker kruispunt van het parcours.
- Zorg ervoor dat de veiligheid wordt bewaakt door de aanwezigheid van de agent.
- Vraag ook een aantal vrijwilligers (verkeersouders) die met je mee kunnen gaan om de oefening te begeleiden en de veiligheid te bewaken. Zet op elke hoek van het kruispunt een begeleider.

### OEFENING:

- Stel de leerlingen per twee op en laat van iedere kant op het kruispunt kinderen stappen, de eerste keer worden de kinderen begeleid door een verkeersouder.
- De agent geeft bevelen met zijn armen, de leerlingen volgen de bevelen op. De verkeersouder stapt mee met de leerlingen, maar grijpt enkel in wanneer het niet meer veilig is.
- De overgebleven leerlingen kunnen toekijken en evalueren de oefening, nadien bespreek je met alle kinderen de opdracht.
- Na enkele keren samen met een verkeersouder, steken de leerlingen zelfstandig over.