Allpool toodud mängud on üles ehitatud järgmiselt:

**MÄNGIMISEKS VAJA** ehk siis vajaminevad vahendid mänguks,

**HAKKAME MÄNGIMA** ehk mängukirjeldus ja

**TARKUSETERA** ehk vastava tegevuse eesmärgid.

Kõikide mängude/ tegevuste juures saab õpetaja kasutada oma loovust, liita mitu mängu omavahel kokku, muuta neid oma laste jaoks eakohasemaks, kasutada lisavahendeid jne. Ikka vastavalt õppetegevuse eesmärgile.

**ÕIGE VÕI VALE**

**MÄNGIMISEKS VAJA**

Roheline ja punane kinnas igale mängijale - roheline kinnas pannakse paremasse ja punane vasakusse kätte. Kindaid võib asendada vastavat värvi ketas, lindike vms. Kindad on ka mängujuhil.

**HAKKAME MÄNGIMA**

Lapsed seisavad viirus, joone taga. Mängujuht seisab laste ees näoga laste poole ja hakkab esitama küsimusi/väiteid liiklusohutuse ja liikluskultuuri kohta. Õige väite puhul annavad lapsed märku parema käega (roheline kinnas), vale väite puhul aga vasaku käega (punane kinnas).

Eelnevalt võib kokku leppida erinevad teemad, mida küsima hakata.

Näiteks:

* Käitumine ühissõidukis
* Käitumine tänaval
* Ohutusnõuded jalgrattaga liiklemisel
* Liiklusohutus erineval aastaajal vms

Iga väite järel arutletakse üheskoos antud teema üle.

**TARKUSETERAD**

* Laps harjub kasutama paremat ja vasakut poolt
* Laps kogub teadmisi ohutust liiklemisest ja liikluskultuurist

*Olen eeskujulikum liikuja/ liikleja*

**HEA TEO VÄÄRTUS**

*/KES TARK, SEE VÕTAB ÕPETUST!/*

**VAATAN JA ASTUN**

**MÄNGIMISEKS VAJA**

Roheline ja punane kinnas igale mängijale - roheline kinnas pannakse paremasse ja punane vasakusse kätte. Kindaid võib asendada vastavat värvi ketas, lindike vms.

**HAKKAME MÄNGIMA**

***Mäng 1:***

Mängijad alustavad teekonda kolonnis, hoides pikivahet (pikivahe pikkus on lapse ettesirutatud käte ulatus). Liigutakse liikumisväljakul tee parempoolsel serval. Rada läbides tuleb jälgida teel olevaid punaseid ja rohelisi üleminekuid.

* Rohelise alani jõudes antakse märku parema käega (kätt tõstes ja langetades) ning liigutakse edasi peatumata
* Punase alani jõudes *peatutakse -* STOPP ja antakse märku vasaku käega ning alles seejärel liigutakse edasi.

***Mäng 2:***

Jälgides rajal olevaid kujundeid, nooli ja värve lepitakse enne mängu algust kokku, millise liikumisviisiga mingit ala läbitakse. Näiteks: sulghüpped, slaalom, paaris liikumine jne. Põhireegliks jääb alati peatumine *punase ala* alguses, sõltumata liikumisviisist. Lapsed võivad joonistada väljakule juurde geomeetrilisi kujundeid ja mõelda sinna juurde põnevaid liikumisviise.

Pärast mängu lõppu arutletakse, missugune teelõik oli kõige kergemini/raskemini läbitav. Miks? Kas saadi hakkama hüplemise, peatumise ja pikivahe hoidmisega?

**TARKUSETERAD**

* Laps teab, et kõnniteel liikudes hoitakse tee parempoolsesse serva
* Laps tunneb valgusfoori tulede tähendust: punane – stopp, kollane - oota, roheline – mine.
* Laps tunneb pikivahe mõistet ja pikivahe hoidmise vajalikkust liikumisel.
* Laps harjub kasutama paremat ja vasakut kätt
* Laps tunneb tasapinnalisi geomeetrilisi kujundeid (ring, ruut, nelinurk, kolmnurk).

*Olen osavam, oskan hüpata üle lompide ja liikuda auklikul teel!*

**HEA TEO VÄÄRTUS**

*/TARK EI TORMA!/*

**LEIA ÕIGE KUJUND**

**MÄNGIMISEKS VAJA**

Liikumisväljakule joonistatud geomeetrilised kujundid (ring, ristkülik, ruut, kolmnurk). Nende puudumisel joonistatakse kujundid maha kriidiga.

**HAKKAME MÄNGIMA**

Vastavalt mängujuhi korraldusele leitakse väljakult kolmnurk, ring, ristkülik või ruut ja seistakse sinna sisse. Nüüd hakatakse vahetama kohti. Näiteks:

* Omavahel vahetavad kohad kõik ringid, seejärel ruudud, ristkülikud ja kolmnurgad.
* Omavahel vahetavad kohad nt. ringid ja ruudud, kolmnurgad ja ristkülikud jne.
* Kui mängujuht hüüab: „Liikluskeeris!“, siis leitakse endale uus kujund ja mäng jätkub.

Mängujuht juhib laste tähelepanu sellele, et liikumisväljakul olevad geomeetrilised kujundid ja liiklusmärgid on sama kujuga.

**TARKUSETERAD**

* Laps tunneb erinevaid geomeetrilisi kujundeid
* Laps teab, et liiklusmärke on erineva kujuga
* Laps on tähelepanelik ja reageerib märguandele

*Olen tähelepanelik!*

**HEA TEO VÄÄRTUS**

*/MIDA ÕPID NOORES EAS, SEISAB ELUAEG SUL PEAS!/*

**TEATEVÕISTLUS „PUNANE, KOLLANE, ROHELINE!“**

**MÄNGIMIKSEKS VAJA**

Kolme värvi ( punane, kollane, roheline) liivakotid, väikesed rõngad, kettad, pallid vms. - igale meeskonnale oma komplekt.

**HAKKAME MÄNGIMA**

Liikumisväljakule 15-20 m kaugusele pannakse maha 2 punast, kollast ja rohelist liivakotti. Lepitakse kokku, millise liikumisviisiga läbitakse rada, kasutades maas olevaid kujundeid, nooli, värvide üleminekuid (nt. ringidel hüpatakse koos jalgadega ringilt ringile jne). Kui väljakul kujundeid ei ole, siis saab need ise kriidiga juurde joonistada. Põhireegel: punasele alale ülemineku juures on alati vaja korraks seisma jääda ja alles seejärel edasi liikuda.

Mängijad rivistuvad kahte kolonni stardijoone taha. Liikumist alustatakse alguspunktist nii, et ühe meeskonna mängijad lähevad väljakul ühes ja teise meeskonna omad teises suunas. Korraga stardivad 2 mängijat – kummastki meeskonnast üks. Mängujuht ütleb enne igat starti, mis värvi liivakott on vaja rada lõpetades üles tõsta. Pärast starti läbivad mängijad raja kokkulepitud liikumisviisil, punaste alade ees peatudes ja raja lõpus õiget värvi liivakotti üles tõstes. Iga mänguringi järel arutletakse, kas mängijad täitsid ülesande õigesti ja jagatakse kiiremale/täpsemale mängijale punkte. Tublim startija on see, kes läbib raja täpsete reeglite järgi, jõuab esimesena liivakotini ja tõstab õiget värvi liivakoti üles. Mängija, kellel ülesanne õnnestus paremini, toob oma meeskonnale punkti. Punktiarvestust peab mängujuht või meeskonnad ise.

Mängule lisab raskeks see, et rada tuleb läbida kiiresti ja on vaja jälgida reeglit- punase ülemineku juures alati -STOPP!

Oluline on mängu lõpus üheskoos analüüsida, kas mängija täitis korralikult kõiki reegleid.

**TARKUSETERA**

* Laps peab kinni kokkulepitud reeglitest ja püüab neid täita
* Laps teab punast, kollast ja rohelist värvi
* Laps tegutseb ühtses meeskonnas
* Laps analüüsib, mis õnnestus, mis mitte

*Täidan kõiki reegleid, sest see aitab mu meeskonna võidule!*

**HEA TEO VÄÄRTUS**

/TARK MÕTLEB ESITI, RUMAL KAHETSEB PÄRAST!/

**JALGRATTUR JA AUTOJUHT**

**MÄNGIMISEKS VAJA**

Silmaklapid või sallid

**HAKKAME MÄNGIMA**

***Mäng 1:***

Lapsed moodustavad paarid. Esimene laps on jalgratas ja ta paneb silmaklapid pähe. Teine on jalgrattur, kes hakkab ratast selja tagant juhtima, hoides käsi tema õlgadel. Rattur juhib ratast vajadusel teda õlgadest pöörates paremale või vasakule. Peatumiseks pigistatakse ratast kergelt mõlemast õlast. Mängu kestel on rääkimine keelatud.

Rajal on vaja täita mängujuhi poolt antud korraldusi. Näiteks: Sõita kujundite vahel slaalomit, liikuda tee parempoolsel serval vms. ja iga kord peatuda punase ala alguses.

***Mäng 2:***

Jalgratturi asemel onautojuht, kes annab paremale-vasakule pööramiseks kaaslasele märku vastavale õlale patsutades. Peatumiseks patsutatakse kergelt mõlemat õlga või siis seisma jäämisel õlgadest kerge pigistusega.

***Mäng 3:***

Hakkajamad lapsed võivad proovida sama mängu ka kolmekesi (kaks last moodustavad rongi ja kolmas on rongijuht). Sellisel juhul tuleb pööramiseks või peatumiseks anda märku piisavalt vara, et keskmine laps jõuaks teate edasi anda ka esimesele lapsele.

Mängu lõpus arutletakse üheskoos, kas oli pimesi liikuda raske ja kuidas õnnestus juhtimine.

**TARKUSETERAD**

* Laps oskab pimesi sõbra abil pöörata paremale ja vasakule ja peatuda märguandel ettenähtud kohas.
* Laps oskab anda märku pööramiseks paremale ja/või vasakule (slaalomrada) sõbra õlale patsutades
* Laps teadvustab koostöö tegemise vajalikkust.

*Oskan teha sõbraga koostööd ja teda juhtida.*

**HEA TEO VÄÄRTUS**

*/IGA ALGUS ON RASKE!/*

**MÄNGUD PEEGLITEGA**

**MÄNGIMISEKS VAJA**

Peeglit igale mängijale. Mida suurem on peegel, seda lihtsam on lapsel mängida.

**HAKKAME MÄNGIMA**

***Tagurdamine***

Lapsed jagunevad paaridesse. Paarilised panevad seljad vastamisi ja astuvad teineteisest 3 sammu eemale. Seejärel tõstetakse peegel enda ette silmade kõrgusele ja otsitakse sõber peeglisse vaadates üles. Nüüd tuleb selg ees sõbra juurde tagasi tagurdada, ise kogu aeg peeglisse vaadates. Mängida võib kahte moodi: paarilised tagurdavad seljad jälle kokku või tagurdatakse teineteisest mööda.

***Joonel kõndimine***

Selles mängus liigutakse mööda liikumisväljaku jooni, hoides peeglit silmade kohal suunaga allapoole. Püütakse kõndida mööda joont sellelt maha astumata, ise koguaeg peeglist joont jälgides.

Nooremate lastega võib kõndida mööda väljaku rada nii, et raja külgmistele joontele peale ei astutaks.

Mängu lõpus arutletakse üheskoos, kus võib liikluses vaja minna peegli kasutamise oskust. Kas mängud õnnestusid esmakordsel läbimängimisel?

**TARKUSETERAD**

* Laps saab aru, et peeglit kasutades saab vaadata enda selja taha
* Laps oskab teha sõbraga koostööd
* Laps õpib hoidma tasakaalu

 *Saan uusi põnevaid kogemusi ja õpin nendest!*

**HEA TEO VÄÄRTUS**

*/HARJUTAMINE TEEB MEISTRIKS!/*

**POSTILJON**

MÄNGUKS VAJA

Postikotid, ümbrikud, postkastid

HAKKAME MÄNGIMA

Mängijad saavad endale kotid ümbrikega, millel on ohutuse/või liiklusega seotud märgid. Igas kotis on nt. 8 erineva pildiga ümbrikku. Mänguväljakul on sama arv postkaste (nt. karbid). Postkastid on tähistatud samade piltidega, mis on ümbrikel. Mängijate ülesanded on järgmised: liikuda parempoolsel teeserval; peatuda alati punase ala alguses; panna iga ümbrik õigesse postkasti; jälgida ümbrikel olevaid pilte ja need meelde jätta; vastutulevaid postiljone tervitada. Mängu alguspunktis saadetakse postiljonid teele erinevates suundades. Kui kirjad on postitatud ja mängijad on alguspunktis tagasi, küsib mängujuht milliste piltidega kirju postiljonid postkastidesse toimetasid. Seejärel tuuakse postkastid kokku ja kontrollitakse, kas kõik kirjad on õigetes kastides.

**Pildid ümbrikel**. Helkur, kiiver, turvavest, jalgratta ohutuled. Liiklusmärgid: bussi- ja trollipeatus, ülekäigurada, jalgratta- ja jalgtee, jalgrattasõidukeeld, valgusfoor.

Mängu lõpus arutletakse üheskoos, milliste elukutsete esindajad töötavad tänavatel, millised nendest märkidest oled kohanud teel lasteaeda ja millal on tark kasutada helkurit ja turvavesti vms?

TARKUSETERAD

* Laps tunneb lihtsamaid liiklusmärke ja turvalise liiklemise/liikumise abivahendeid tänaval.
* Laps suudab meelde jätta 3-4 ülesannet ja need täita.

*Olen täpne ja tähelepanelik. Hoian tänaval liikudes silmad ja kõrvad lahti.*

**HEA TEO VÄÄRTUS**

*/IGA TÖÖ NÕUAB AEGA!/*

**HELIDE KUULAMINE**

**MÄNGIMISEKS VAJA**

Silmaklapid igale mängijale.

**HAKKAME MÄNGIMA**

Mängijad on vabalt väljakul, peas silmaklapid. Mängujuht proovib tekitada erinevate esemetega (nt. viled, rattakell vms) helisid. Mängijad peavad käega näitama, kustpoolt nad heli kuulevad. Lapsed kontrollivad, kas näidatud suund on õige, võttes silmaklapid peast. Mängu kordudes vahetab mängujuht iga kord kohta.

Üheskoos arutletakse, miks on oluline tänaval kuulda helisid.

**TARKUSETERAD**

* Laps teab, et tänaval on kuulda palju erinevaid hääli ja oluline on neid panna tähele
* Laps oskab kuulata ja määrata heli suunda.

*Helide ja häälte kuulamine aitab mul tänaval ohutumalt liikuda.*

**HEA TEO VÄÄRTUS**

*/ÕNNETUS EI HÜÜA TULLES!/*

**POLITSEI KÜSIB**

**MÄNGIMISEKS VAJA**

Igale mängijale auto või nukuvanker, sauad politseinikele (2-3 tk)

**HAKKAME MÄNGIMA**

Autode ja nukuvankritega mängijad liiguvad liikumisväljakul tee parempoolsel serval. Liikumist alustatakse alguspunktist nii, et pooled mängijad lähevad väljakul ühes ja teine pool teises suunas. Kehtib sama reegel nagu mängus „Vaatan ja astun“, et punase ala alguses alati peatutakse ja teel olles hoitakse pikivahet. Vastutulijatega kohtudes tervitatakse ja möödutakse üksteisest ohutult. Politseinikud seisavad liikumisväljakul. Nende ülesandeks on peatada valikuliselt mängijaid ja esitada küsimusi ohutu liiklemise kohta. Küsimused esitatakse nii, et vastata saaks kas ei, jaa või ühe sõnaga. Näiteks: Kas tänaval võib mängida palli? Milline on Euroopa hädaabi number? Sõidutee ületan selleks ettenähtud kohas. Jne. Kui liikleja vastab valesti või ei tea vastust, siis politseinik abistab teda.

Sama mängu võib ka mängida tõukeratastega.

Mängu lõpus arutletakse üheskoos politseinike poolt esitatud küsimuste ja „liiklejate“ poolt antud vastuste üle. Kas eksimusi oli palju?

**TARKUSETERAD**

* Laps teab, et kõnniteel liikudes hoitakse tee parempoolsesse serva
* Laps tunneb pikivahe mõistet ja pikivahe hoidmise vajalikkust liikumisel
* Laps teab, et politseinik on liikluse korraldaja, kelle märguandeid ja juhiseid tuleb järgida.
* Laps oskab esitada küsimusi, tuginedes eelnevatele algteadmistele ja tõdedele liiklusest

*Julgen vajadusel pöörduda politseiniku poole ja tean hädaabi numbrit. Olen viisakas ja julgen teretada.*

**HEA TEO VÄÄRTUS**

/*KÜSIJA SUU PIHTA EI LÖÖDA!/*

**TAKISTUSED LIIKLUS/LIIKUMISVÄLJAKUL**

**MÄNGIMISEKS VAJA**

 Väike puidust mägi, liikuv kaldtee, erineva kõrgusega takistused alt läbisõitmiseks.

**HAKKAME MÄNGIMA**

Jalgrattaga sõidu oskuse õppimine eelkoolieelses eas on väga tähtis. Jalgrattaga sõitmist võib hakata lapsele õpetama juba kahe aastaselt.

Jalgrattasõidul läheb vaja head tasakaaluoskust, silm-jalg ja silm-käsi koordinatsiooni ning parema ja vasaku kehapoole koostööd.

Enne kui pannakse maha takistused, peaks lapsed proovima sõita väljakul kujundite vahel slaalomit, kitsal teel, seejärel külgmistel kitsastel joontel, et harjutada tasakaaluoskust. Selle harjutuse puhul võib paluda lastel ka vaadata korraks taha. Kuidas ratas käitub, kas jäädakse rajale või kaldutakse kõrvale.

*Enne takistuse ületamist ratastel, tuleks lastel lasta see lihtsalt läbi joosta.*

Alles seejärel, hakkavad lapsed liikumisväljakul takistusi ületama tõuke-ja jalgratastel.

Reeglid on endised- punase joone taga tuleb peatuda ja hoidma pikivahet. Nüüd saavad lapsed kasutada kõiki liikumisväljakul varem õpitu oskusi- pikivahe, koostöö kaaslasega vms. Juurde lisandub pidurdamisoskus, mida proovitakse algul aeglasemal kiirusel hiljem lisades kiirust. Kuidas käitub jalgratas erineval kiirusel?

Õpetaja/d peavad olema takistuste ületamisel lastele abiks ja jälgima kõiki ohutusnõudeid.

**TARKUSETERAD**

* Laps teab, et rattaga sõites peab kandma turvavarustust.
* Jalgratas on keskkonnasõbralik liiklusvahend
* Ratas peab olema sobiva suurusega ja vastama liiklusvahenditele kehtestatud nõuetele

*Jalgrattasõit on aktiivne tegevus, mis aitab hoida mind terve ja tugevana.*

**HEA TEO VÄÄRTUS**

/KES SÕUAB KÕIGEST VÄEST, SAAB ÜLE IGAST MÄEST!/