**TEE OHUTU ÜLETAMINE (LISA)**

**Materjalid**

1. **ÜHISÜRITUS VANEMATEGA (Katse)**

Eesmärgid:

* Laps oskab taskulambiga valgust suunata.
* Laps teab, et helkur helgib pimedas, kui sellele langeb valgus.

Mäng viiakse läbi õues pimedal ajal. Lapsed on koos õpetajaga vähevalgustatud turvalises kohas (n maja välisukse, akna või õuelaterna juures). Neil on käes taskulambid. Eemal pimedas kõnnib õpetaja abi, kellel on küljes helkurid. Õpetaja ja lapsed suunavad valguse pimedusse ja otsivad teda. Peale leidmist vaadatakse koos, kuidas helkurid helgivad. Seejärel panevad lapsed silmad kinni, õpetaja abi liigub teise kohta ja otsimine algab uuesti. (Mängud koostas Merje Jürisalu, Siilikeste rühma õpetaja)

Meie tegevuses on kaasatud vanemad (vahendite kandjatena), lisaks helkuritele on kaasatud muid vahendeid, et tekiks võrdlusmoment.

Vahendid: helkurvest,erinevad helkurid,helkurpaelad, taskulamp, ratturi märkamine pimedas.

1. **TARTUSSE VÕI SAAREMAALE**

Eesmärk : Laps kasutab õigesti mõisteid PAREM ja VASAK.

VANUS: 4-7a lapsed

VAHENDID: Sildid nimetustega TARTU ja SAAREMAA ( nimetusi võib muuta). Suured värvilised ümarad roolikujulised pildid erinevatest liiklusvahenditest; mängujuhil tähekaardid V ja P ja mängujuhi abilisel rohelised käepaelad.

MÄNGU KÄIK:

Mäng toimub saalis või õues. Mängu viivad läbi mängujuht ja mängujuhi abiline. Maha on joonistatud tee, mis läheb otse ja hargneb nii vasakule kui paremale (Tartusse, Saaremaale). Lapsed seisavad üksteise selja taga rivis. Iga laps saab ühe liiklusvahendi pildi.

Mängu juht seisab eemal näoga laste poole otse mineva haru peal ja näitab igale lapsele eraldi tähte ja laps „sõidab“, kas V (vasakule Tartusse) või P (paremale Saaremaale). Jõudnud õigesse linna, seob mängujuhi abi talle rohelise paela käe peale.

Eksimuse korral suunab mängujuht lapse mängu algusesse tagasi ( „Sa eksisid teel …“) ja laps kordab hiljem tegevust uuesti.

Mängu koostasid: rühma õpetaja Ulvi Ess,rühma õpetaja Marje Soo,õpetaja abi Karin Ojamets, Murumuna lasteaia „Karukeste“ rühmast.

1. **MULTIFILMID:**

Juss mängib liiklusmängu: <http://www.lastekas.ee/index.php?go=web&id=838>

Jussi koolitee: <http://www.youtube.com/watch?v=Wuf-aDaRaNg>

1. **MÄRGIMÄNG:**

Käelist tegevust ehk peenmotoorikat arendav mänguasi. Laps saab värviliste paeltega punuda märgikujunditele erinevaid mustreid ja samas õppida liiklusmärke. Paelte abil õpib ta värve ja paelu kujunditesse punudes arendab silma ja käe koostööd. Peenmotoorika ja puutetundlikkus on olulised lapse tähelepanu, mälu, mõtlemise, ruumilise taju, koordinatsiooni, kujutlusvõime ja kõne arengus. Kõne areng sõltub otseselt sõrmede peene liikumise arengutasemest. Edaspidi aitab peenmotoorika väikelapsel paremini riietuda, joonistada ja kirjutada. Mäng on abiks lapsevanematele, lasteaia- ja kooliõpetajatele, kes hakkavad juba varakult lapsi iseseisvalt liikluses hakkama saamiseks ette valmistama. Selle mängu abil tekib lapsel ettekujutus erinevatest materjalidest ‒ vineer on kõva ja sile, pael pehme ja ümar.

Komplektis on 5 kujundit ja 10 värvilist nööri. Kujunditeks on liiklusmärgid: „Peatee“, „Anna teed“, „Ülekäigurada“, „Ringtee“ ja „Peatu ja anna teed“.

 **5.** **LASTE LIIKLUSLAUL (NÄDALA SALM)**

H. Karmo
(Georg Malmsten - Helena Eeva)

Enne, kui sa kõndima lähed,
reipalt käid kooliteed,
õpi liikluseeskirjad pähe,
korda neid veel ja veel.
Kuigi võib-olla raske näib algus,
varsti on tarkus käes –
siis, kui ees näed keelavat valgust,
kuulekalt seisma jää!

**REFR.: Kui sa liikled, ringi vaata –
kerge on end ohtu saata!
Minnes kooli,
jälgi foori,
kõike tee just nii kuis peab!**

Ära jookse siia ja sinna,
mõtted laokil peas!
Üle tee võid vöötrajal minna
mõistlikult teiste seas.
Hull, see vaid tormab risti ja põiki,
tark hästi teab mis teeb.
Liiklusmärke tundma peab kõiki –
tähtsad, nii tähtsad need.

REFR.:

Linn on suur ja ohte ta peidab,
eksida võid sa seal.
Miilits aitab teed sul siis leida,
aadressi õiget teab.
Seisma kõik autod miilits võib jätta –
mundriga mees on jõud!
Juhib sind, kui äkki jääd hätta,
oskab sull' anda nõu.

REFR.:

Ära mängi peitust või palli
seal, kus on sõidutee!
Mängu hind võib olla liig kallis,
lõppeda kurvalt see.
Täpsust ja korda liiklus meilt nõuab,
aastatepikkust hoolt –
nii vaid memme rüppe sa jõuad
tervena igalt poolt.

REFR.:

1. **EESTI POLITSEIMUUSEUMI PROGRAMM**

**„Lapsena liikluses“**

**Eesmärk:** õpime tundma ohutu liiklemise põhitõdesid.

**Kirjeldus:** tunni käigus saavad lapsed ülevaate sellest, kuidas tänaval turvaliselt liigelda. Uurime, mis pistmist on kassisilmadel helkuriga ja kuhu ja kuidas väike elupäästja kinnitada. Selgitame välja lapse jaoks olulisemad liiklusmärgid, mille tähendust läbi mängude tundma õpime.

**Tegevused:** liiklusmängud, temaatiliste puslede kokku panemine, kaasa kingitus.

Aeg: aastaringselt
Sihtrühm: 5 – 8 aastased
Kestvus: 1 tund
Hind: 3 €

1. **PILDIMATERJALE KEEL JA KÕNE LIIKLUSOLUKORDADE KOHTA:**

[**http://www.liikluskasvatus.ee/wp-content/uploads/2014/05/tee\_yletamine.pdf**](http://www.liikluskasvatus.ee/wp-content/uploads/2014/05/tee_yletamine.pdf)

[**http://www.liiklus.ee/components/Fck/userfiles/9(1).jpg**](http://www.liiklus.ee/components/Fck/userfiles/9%281%29.jpg)

[**http://www.liiklus.ee/components/Fck/userfiles/10(1).jpg**](http://www.liiklus.ee/components/Fck/userfiles/10%281%29.jpg)

[**http://www.liiklus.ee/components/Fck/userfiles/41.jpg**](http://www.liiklus.ee/components/Fck/userfiles/41.jpg)

[**http://www.liiklus.ee/components/Fck/userfiles/17.jpg**](http://www.liiklus.ee/components/Fck/userfiles/17.jpg)

[**http://uuseesti.ee/wp-content/uploads/2009/08/ylekaigurada.jpg**](http://uuseesti.ee/wp-content/uploads/2009/08/ylekaigurada.jpg)