


## ISADEPÄEVALE PÜHENDADUD PEREPÄEV, VIIS MEELT“ 10.- 11. NOVEMBER 2014


**Kodust kaasa võtta taskulamp ja helkureid. Ürituse aeg kokku 1,5 tundi.**

1. Lapsed tulevad oma vanematega ühiselt õpetaja saatmisel saali kell 17.00.
2. Valitakse rühma KAARDILUGEJA liiklusteemalise liisusalmiga (loeb õpetaja liikudes väljaspool ringi, vanemad ringis, lapsed keskel) – valitu saab helkurvesti selga, et oleks kõigile nähtav. Liisusalm: Üks, kaks, kolm auto, taga tolm. Neli, viis, kuus, auto on ju uus. Seitse, kaheksa, käike vaheta. Üheksa, kümme, auto jäi lumme.
3. Kaardilugeja järgib kontrollriba punktijärjestust majakaardil (evakuatsiooniplaani järgi tehtud), punktid erinevates meeltetubades tuleb läbida KINDLAS JÄRJEKORRAS.
4. Rühm liigub koos! Lapsevanem hoiab oma lapse käest kinni.

### MEELTETOAD/PESAD

- Tubade juhtidel seljas helkurvestid (lisada külge ka võimalikult palju erinevaid isiklikke helkureid) KUIDAS SÄRAN MINA!
- Igas punktis tegevuste aeg 15 min.
- Toa juht teeb märke pliitsiga kontrollribale, kui selles punktis on ülesanne läbitud (et keegi vales järjekorras pessa ei tuleks, muidu tekib ummik).
- Pesa juhendaja vastutab pesa ettevalmistamise, toimimise ja koristamise eest.

PESA	JUHENDAJA	TEGEVUS	VAHENDID, IDEED
1.saal KÕIK MEELED		Liiklusmängud 	Värvilised võimlemisrõngad 5 autot muusika
2. robotikatuba NÄGEMINE		Helkurmaterjaliga kaunistatud mardimaskide meisterdamine 	Papptaldrikud, helkurkleepsud, helkurpaelad, suled jm
3.metoodikatuba KUULMINE		Erinevate sõidukite helide kuulamine ja ära arvamine: auto, traktor, mootorratas, kiirabi jne. Helisid leiab <i>Youtube</i> 'st otsingusõnadega: <i>transportation sounds</i>	Arvuti, ekraan, dataprojektor, toolid, kirjutusvahendid, paberid

			
4. tervisetuba HAISTMINE, MAITSMINE		<p>1. kätepesu.</p> <p>2. mõistatus valgusfoorist: olgu päev või olgu öö. Silmad säravad mul peas, kolm neid ülestickku reas. Jalgu ainult üks on all seisan püsti tänaval.</p> <p>3. võileibade „ÕPETLIK VALGUSFOOR„ valmistamine ja sõõtmine: värvide õige järjekord ülalt alla.</p> <p>4. piparmünditee.</p>	Näkileib, sulajuust, kurk, paprika (kollane), suitsuvorst. piparmünditee
5. fuajee KOMPIMINE		<p>1. pallimerest pallide seest kandiliste klotside otsimine, iga laps toob ühe klotsi ja nendest ehitatakse ühiselt torn.</p> <p>2. kompides ära arvata, milline teeehitusmaterjal on pimedas kastis.</p> <p>3. kompides ära arvata, mis on kotis (tammetõrud, kastanimunad, kivikesed jm).</p>	Kastid kardinaga, sees erinevad teeehitusmaterjalid (laud-, kruusatee, tänavakivi, killustik, sõelmed, asfalt). Kotikesed erineva sisuga nööri. Pallimeri ja klotsid.
Välisukse kõrval INFO ja fotonurk „KUIDAS SÄRAD SINA“		<p>1. hilinejate juhendamine õigesse meeltetuppa.</p> <p>2. pärast viie punkti läbimist jagab igale lapsele liiklusteemalise üllatusklepsu.</p> <p>3. „KUIDAS SÄRAD SINA“ fotonurk, infotöötaja abistab helkivate mardimaskidega rühmapildi tegemisel.</p>	Helkurid, helkurpaelad, helkurvestid jm helkurmaterjal taustakardina dekoreerimiseks, liiklusteemalised klepsud jagamiseks, rinnasilt

	 <p data-bbox="644 524 970 586">3. korjab kokku majakaardid ja helkurvestid .</p>	INFO.
--	---	-------

## Pesa 1 KÕIK MEELED: LIIKLUSMÄNGUD SAALIS

### „STOPP, politsei!“

Vahendid: 5 pealeistutavat autot, 5 helkurvesti, 5 kiivrit, 20 värvilist võimlemisrõngast roolideks.

Mängu käik: mängujuht valib 5 politseinikku, kes istuvad autodele, seljas helkurvestid ja peas kiivrid (nende laste isad abistavad vestide ja kiivrite panekul). Ülejäänud isad ja lapsed moodustavad paarid ehk sõidukid ning hakkavad liikuma, nii et isa on lapse taga käed lapse õlgadel. Mängujuht hüüab: „STOPP, politsei“. Mängijad jäävad seisma ning mänguväljakule sõidavad sireenide saatel (ise teevad häält) pealeistutavate autodega 5 politseinikku siksakitades mängijate vahel ning kontrollivad autode tehnilist seisukorda (kas käed on korralikult õlgadel). Kui kõik on korras, sõidavad politseinikud ära ja mängijad võivad edasi sõita. Korrata.

### Eskordiga tunneli läbimine

Vahendid: 5 pealeistutavat autot, 5 kiivrit, viis helkurvesti, 20 värvilist võimlemisrõngast roolideks, 10 pehmet „makaroni“.

Mängu käik: isad seisavad vastakuti paarides ja moodustavad makaronide abil tunneli, autodega lapsed sõidavad kõige ees läbi tunneli, ülejäänud lapsed roolidega nende sabas. Lapsed sõidavad edasi, tunnel vahetab mängujuhi suunamisel saali ulatuses kiirelt asukohta, lapsed läbivad tunneli. Kui lapsevanemaid on rohkem võib tunnel olla ka kurviline. Korrata.

### Turvatoolis sõit

Vahendid: võimlemisrõngad, 5 pealeistutavat autot, 5 laste helkurvesti, 5 kiivrit.

Mängu käik: Isa või ema võtab lapse sülele nagu turvatooli, lapsel on käes rool. 5 last on politseinikud, kelle isad aitavad neile kiivrid ja turvavestid selga. Algab sõit, mängujuht hüüab: „STOPP, politsei“. Mängijad jäävad seisma ning mänguväljakule sõidavad sireenide saatel (ise teevad häält) pealeistutavate autodega 5 politseinikku siksakitades mängijate vahel ning kontrollides, kas turvavööd (lapsevanemate käed) on korralikult kinni. Kui kõik on korras, sõidavad politseinikud mänguväljakult ära ja mängijad võivad edasi sõita. Korrata.



### Paadisõit

Vahendid: võimlemisrõngad, 5 pealeistutavat autot, 5 laste helkurvesti, 5 kiivrit

Mängu käik: Isa võtab lapse nägu enda poole sülele ja koos moodustavad nad rõngast kinni hoides paadi ja hakkavad kiikudes edasi tagasi sõitma. Klaveril saatets muusikapala „Sõua, sõua...“. Mängujuht hüüab: „STOPP, politsei“. Mängijad jäävad seisma ning mänguväljakule sõidavad sireenide saatel (ise teevad häält) pealeistutavate autodega 5 politseikaatrit siksakitades mängijate vahel ning kontrollides,



kas paadisõiduload on olemas (patsulõõmine politseiniku peopesale). Kui kõik on korras, sõidavad politseikaatrid mänguväljakult ära ja mängijad võivad edasi sõita. Korrata.