

Lisa 2
Projektile „Väike Vigurvänt“

PÕLTSAMAA LASTEAIA TÕRUKES LIIKLUSTEEMALINE SPORDIPIDU

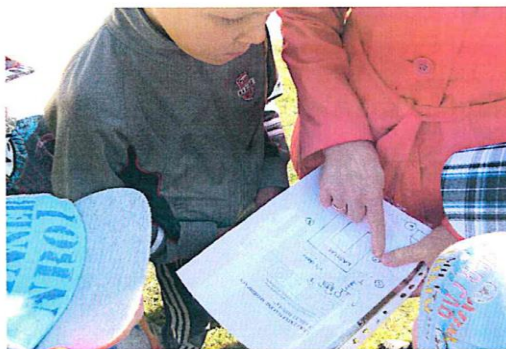
Korraldajad: liikumisõpetajad Stelle Luik ja Maarika Maurer

15. – 16. september 2014

LIIKLUSTEEMALINE SPORDIPIDU KAHELE VANUSEASTMELE

„TARK EI TORMA“

Tegevused pesades (4-7a)



liikumine pesast pesasse rongina sõiduplaani järgi

1. pesa: liiklusmäng täringuga „Ruttame rongile“

Eesmärk: lapsel areneb tähelepanu, mõtlemine. Laps oskab loendada 6ni. Liigub kolonnis, hoiab pikivahet, arvestab teistega.

Vahendid: täring, tähised, rong (õuealal suur mängurong).

Mängu kirjeldus: Lapsed loendatakse kaheks võistkonnaks, et moodustada „rongid“ (kolonnid). Õpetajast saab vedurijuht. Mängijad on rivistatud joone taha. Mängijate vastassuunas on rong (õuerong). Mängu mängitakse



täringumänguna. Mängu alustab loosimise teel üks „rongidest“. Sammude arv saadakse täringut veeretades. Liikumine toimub kolonnis ühiselt. Esimene kolonnis on veeretaja, kes vastavalt täringu numbrile, viib rongi edasi ja jookseb kolonnis viimaseks, et järgmine lapse saaks veeretada. Mängu võidab see, kes jõuab esimesena tähiseni ehk „rongini“.

2. pesa: politsei käsib (mängu „Kapten käsib“ põhimõttel)

Vahendid: kaks lippu ja lint, mille taha rühm joondub. Tähistatud puud, mille ümber trahviring joosta.

Mängu kirjeldus: mängujuht teeb erinevaid liigutusi ja käsib lastel kaasa teha. Kui ta ütleb, et politseinik käsib, siis tuleb kaasa teha, aga kui lihtsalt „tee“, siis ei tohi.

Näited: politseinik käsib käed pea peale panna, politseinik käsib käed põlvedele panna, kükita (nüüd ei tohtinud), keera ring ümber enda (ei tohi), politseinik käsib ühe jala peal hüpata jne, politseinik käsib plaksutada võitjatele, politseinik käsib plaksutada mängijatele. Kes ei pannud tähele ja tegi valesti, jookseb tähistatud „trahviringi“ et uuesti mängu pääseda. Võidab see laps, kes ei teinud ühtegi trahviringi või tegi vähem trahviringe kui teised.



3. pesa: kastiautode võidusõit ja klotsidest torni ehitamine

Vahendid: kaks või kolm kastiga autot, mida saab lükata, võimlemisrõngad 4-6 tk, klotsid (2x10, 3x10).

Mängu kirjeldus: rühm moodustab kaks võistkonda. Toimub teatesõit:

1. lükkad auto tähiseni,
2. paned ühe klotsi peale ja sõidavad ümber tähise tagasi,
3. annad üle auto teisele võistlejale,
4. asetad klotsi torniks, ehitad nii kaua kui teine rajalt tuleb oma klotsiga,
5. liigud rivi lõppu.

Võidab see võistkond, kes jõuab esimesena tuua ära kõik klotsid ja kelle torn seisab kindlalt püsti. Mängitakse ka klotside tagasiviimist.



4. pesa: liiklusteemaline ristsõna

Vahendid: ümbrik ristsõnaga.

Mängu kirjeldus: õpetaja läheb lastega õuepaviljoni ja võtab ümbrikust ühe ristsõna. Loeb küsimuse lastele ette ja koos leitakse õige vastus. Kui vastus on selgunud, annab mängujuht igale lapsele preemia (kleeps, maiustus vm). Lahendatud ristsõna võib viia rühma.



VASTA KÜSIMUSTELE JA SAAD TEADA KES ON PILDIL!

1. PIMEDAS PEAB OLEMA

		x					
--	--	---	--	--	--	--	--

2. AUTOTEE

x							
---	--	--	--	--	--	--	--

3. KÄIB PEAS RATTASÕIDUL

			x				
--	--	--	---	--	--	--	--

4. KÖNNIB JALGSI MÖÖDA TEED

					x		
--	--	--	--	--	---	--	--

5. PLATS, KUS AUTOD SEISAVAD

				x			
--	--	--	--	---	--	--	--

6. ÜLEKÄIGURADA (triibuline loom)

	x						
--	---	--	--	--	--	--	--

7. FOORI LUBAV TULI

x							
---	--	--	--	--	--	--	--

KIRJUTA SAADUD VASTUS SIIA

.....



Olen ühtaegu lõvipoiss ja politseinik ning aitan nii nõu kui ka jõuga kõiki neid, kel abi vaja. Vahepeal läheb minulgi mõni asi vussi, aga ma ei heida meelt. Siis tulevad suured politseinikud mulle appi ja õpetavad, kuidas käituda nii, et keegi ei saaks viga ega peaks kurvastama.

**5. pesa: „Ole osav ja tähelepanelik!“
(tõukerastega vigursõit takistuste vahel)**

Vahendid: 2 tõukerastast, 2 kiivrit, 4 tähist, vile, koonused slaalomi jaoks.

Mängu käik: rivistus, paariks loe. Lapsed üksteise selja taga kahes kolonnis. Laps paneb kiivri pähe ja sõidab tõukerattaga siksak liikumisega ümber koonuste. Sõidab täpselt tähiste vahel. Annab kiivri ja tõukeratta järgmisele lapsele. Õpetaja abistab kiivri õigesti kinnitamisel.



6. pesa: rongimäng „Hakka sappa“

Vahendid: punane, kollane, roheline ketas.

Mängu käik: lapsed kükitavad, liisusalmiga määratakse „vedurijuht“, kelle ülesanne on korjata enda järgi „vagunid“ ehk lapsed. Vedurijuht puudutab ühte last ja ütleb: “hakka sappa!“. See laps, keda puudutati, liigub veduri järgi tema taga. Nii korratakse kuni kõik lapsed on saanud „vaguniteks“. Liigutakse kolonnis valgusfoori reguleerimise järgi.

Mängujuhi korraldused:

- punane- stopp (kolonn seisab)
- kollane- hüppamine kohapeal
- roheline- liikumine
- hüüatus „ratas katki“ – kõik kukuvad pikali või lähevad kükki!

Alustatakse uuesti uue vedurijuhiga.



Tegevused pesades (nooremad aiarühmad)



liikumine pesast pesasse rongina

1. pesa: liikumismäng „Varblased ja auto“

Eesmärk: areneb tähelepanu, laps õpib eristama lähenevat ja kaugenevat heli.

Vahendid: autoroolid (värvilised võimlemisrõngad), tamburiin, linnukeste vile.

Mängu käik: lapsed (tüdrukud) mängivad varblasi ning keksivad käsi lehvitades teel, häälitsetes „sirts-sirr“ ja lennates õpetaja järel. Kogunevad ühte kindlaks määratud kohta kui auto tuleb. Äkki on teel autod (poisid), kes häälitsevad „põrr-põrr“. Algul kostab mootorimürin nõrgalt, siis tugevamalt,



poisid liiguvad teise õpetaja järel. Kui auto varblastele lähemale jõuab, lendavad linnud „puu otsa“ (õuealal asuvate atraktsioonide, liivakastide servadele).

2. pesa: käruralli

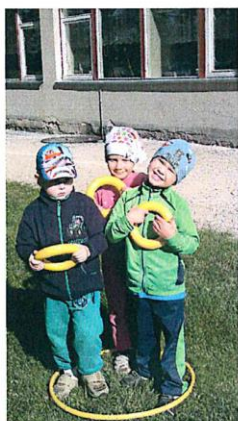
Eesmärk: säilitada tasakaalu, arendada julgust ja pakkuda lapsele rõõmu.

Vahendid: käru, kaks kiivrit, (võib lisada slaalomiraja koonustega) koonused.

Mängu käik: jagada lapsed kahte gruppi piirjoonte taha. Mõlema grupi juures üks õpetaja. Lapsele tuleb panna kiiver pähe ja tõsta istuma kärusse. Laps hoiab servadest kinni. Õpetaja viib kärugruppi lapse vastaspiirjoone taha. Sealt tuleb peale teistest grupist uus laps ja teine õpetaja kärutab tagasi. Mäng on läbi, kui lapsed on kõik kohad vahetanud.



3. pesa: värvilised parklad



Vahendid: hularõngastest värvilised parklad autodele (punane, roheline, kollane, sinine), võimlemisrõngad roolideks kõikidele lastele.

Mängu käik: autosõit:

- PÄEV - kõik sõidavad,
- ÖÖ - kõik lapsed liiguvad oma värvi parklasse (värvilistesse hularõngastesse),
- AVARII - lapsed kukuvad murule ja vahetavad auto roolid (võtavad teist värvi rõnga).

Mängujuht võib vahetada parklate asukohti. Võib mängida ka kiiruse peale, milline parkla kõige esimesena kokku jõuab.

4. pesa: valgusfoor

Vahendid: rõngad (punased, rohelised, kollased), STOPP liiklusmärk ja vile.

Mängu käik: tuleb matkida sõiduvahendeid autode ringrajal (jooksuväljakul). Kõik lapsed sõidavad mootorrattastega (autodega, jalgratastega jne), liigutakse vastavalt mängujuhi poolt näidatavale valgusfoori tulele. Järgitakse valgusfoori värve:

- ROHELINE - liigu ja jookse vastavalt valitud sõidukile,



- KOLLANE - kutsub ettevaatusele, kohapeal seis, vetrumine või hüpped kohapeal,
- PUNANE - seisatus ja kükki laskumine.

STOPP märk peatab mängu, lapsed tulevad kõik mängujuhi juurde ja hääletuse teel valitakse uus sõiduvahend.

5. pesa: värvilised pallid langevarjule

Eesmärk: laps tunneb värve, toob ühe palli korraga, viskab täpselt palli korvi, rühm tegutseb ühtse meeskonnana, järgib õpetaja korraldusi ja mängureegleid.

Vahendid: langevari, korv, värvilised pehmed pallid (punased, kollased, rohelised).

Mängu käik: hüpitatakse langevarjuga palle, nii et nad lendaksid kaugemale. Mängujuhi käskluse peale tuleb näiteks tuua ainult üks punane pall korraga ja visata täpsusviset korvi.



6. pesa: liiklusteemaline ristsõna

Mängu käik: sama ristsõna, mis vanematel rühmadel.



Lisainfo

Liiklusteemalise spordipeo tegevusi kajastas Põltsamaa kohalik ajaleht Vali Uudised ja infoportaal Põltsamaa.info, rühmad tutvustavad oma tegevusi lastevanematele *facebooki* või blogi kaudu. Värviliste võimlemisrõngaste, tõukerataste ja kiivrite ostmist toetas projektitegevuse kaudu Maanteeamet.