

VÄRVIDE MAAILM

Liiklusmärkide mäng

Maanteeameti liiklusteemaline tööleht

Kui tavaliseks suhtluskeeleks on kõne, mille abil saame end väljendada, selgitada, kokkuleppeid sõlmida, siis liikluskeskkonnas on liiklejate omavaheliseks keeleks peamiselt liiklusreeglite ja -märkide keel. On väga oluline juba maast madalast õpetada lastele ka seda keelt, et nad saaksid aru konkreetse keskkonna kohta käivatest käitumisjuhustest. Euroopa Liidu riigid on märkide ühtsetes standardites kokku leppinud, sh on tehtud ka kokkulepped märkide värvuste ja kujundite kasutamises. Liiklusmärkide mängu abil on väga hea kinnistada liiklusmärkide rühmasid, kujundeid ja värvusi ning nende tähendusi. Mäng toetab liiklusõpetust I kooliastmes ja jalgratturikoolituses, samuti sobib see ka vahetunni tegevuseks.





Eesmärk

Mäng on mõeldud liiklusmärkide tundmaõppimiseks ja nende tähenduse mõistmiseks. Kõigepealt õpitakse tundma märkide rühmasid kujundi ja värvi järgi ning siis märgi tähendusest aru saama läbi piktogrammide. Viimase etapina saab ära õppida ka liiklusmärgi täpse nimetuse (mille õppimist toetab ka mäng „Liiklusmärkide alias“).

Vajalikud vahendid

Pesunöör, viis valget A3-paberilehte, kiletaskud

Liiklusmärkide pildid (sh piktogrammidega) – valiku leiab siinse mängukirjelduse lõpust.

- **Hoiatusmärgid** – punase äärega kolmnurgad. Need märgid annavad liiklejale teada võimalikust eelseisvast ohust. 
- **Keelumärgid** – punase äärega ringid. Need märgid on mõeldud liikluses keeldude ja piirangute kehtestamiseks. 
- **Kohustusmärgid** – sinise värviga täidetud ringid. Need märgid annavad teada, mida tuleb teha ja kes tohivad liigelda. 
- **Osutusmärgid** – sinise värviga täidetud nelinurgad (ruut/ristkülik). Need märgid annavad teada liikluskorra iseärasustest ning asulate ja teiste objektide paiknemisest. 
- **Eesõigusmärgid** – neid on kokku kuus ja nad on erikujulised (kaheksanurk, kolmnurk – terava tipuga allpool, romb) . Eesõigusmärgid määravad sõidujärjekorra reguleerimata

ristmikul, sõiduteede reguleerimata lõikumisalal, raudteeülesõidukohal, teekitsendil ja muudes kohtades, kus see osutub vajalikuks.



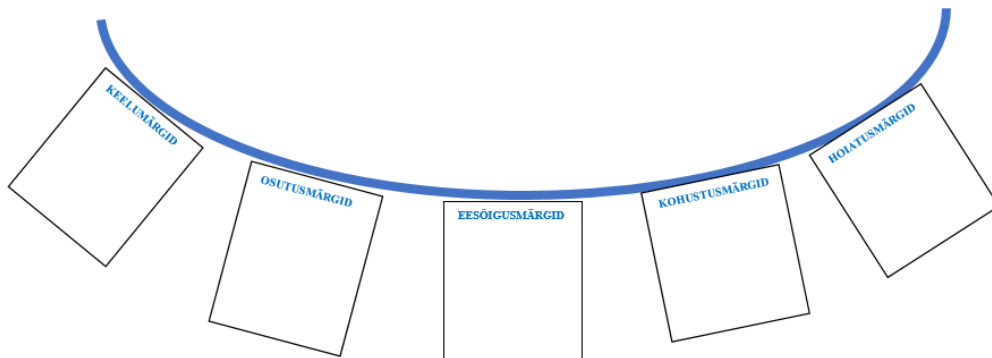
Piktogrammide: 

Tegevused

1. A3-paberilehtede ülemistesse äärtesse kirjuta/trüki märkide rühmade nimed (kirjutada võib mõlemale poole ja soovitatavalt ühel lehel võiks olla ühel pool ühe rühma kategooria ja teisel pool teise rühma kategooria oma):

- 1) hoiatusmärgid;
- 2) keelumärgid;
- 3) kohustusmärgid;
- 4) osutusmärgid;
- 5) eesõigusmärgid.

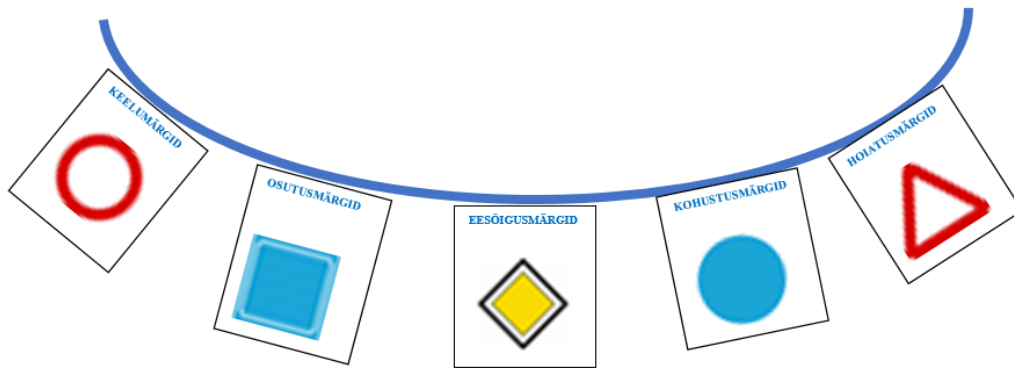
2. Lõika läbipaistva kiletasku pikem külj lahti ja meisterda sellest tasku, mida saab nööri le ripputada ja kuhu mängija saab panna märgirühmadele vastavaid märke.



3. Prindi välja märgi kujundid, mis on Ideekalendri postituses eraldi nupuna.

4. Mängu võib mängida nii individuaalselt kui ka meeskondades.

5. Meeskondi saab olla kaks ja need võivad koosneda kahest või rohkematest inimestest. Üks meeskond asetub ühele, teine teisele poole nööri. Kummalegi meeskonnale antakse kätte vähemalt 5 märgi kuju ja nad peavad need õigesti märgirühma taskutesse panema. Võidab see meeskond, kes kiiremini märgid õigesti ära paneb.



6. Kui märgid on kujundite ja värvide järgi selged, on järgmise etapina hea minna märgi sisu tähistava piktogrammi juurde. Soovitame alustada mitte klassikaliste liiklusmärkidega, vaid väljamõeldud piktogrammide sobitamisega juba varem õpitud kujundi ja värvi järgi eristatavate märgirühmade tühjadele märkidele. Sobitades erinevaid piktogramme erinevatele taustadele, on võimalik koos lastega arutleda, mida see märk meile ütleb.

Kui panna küsimärk erinevatele taustadele, võime saada näiteks järgnevaid vastuseid.



Märk teavitab eelseisvast ohust – sinu käest võidakse küsimusi küsima hakata.



Märk keelab küsimuste küsimise.



Märk kohustab küsimusi küsima.



Märk annab teada, et ees on koht, kus saab küsimusi esitada.

7. Lastega niimoodi õppides võivad välja kujuneda (või saab eraldi loovülesandena anda) oma klassi märgid, mille tähendused on ühtlasi klassi reeglid. Selline märgilugemise oskus aitab last hiljem erinevates keskkondades, kus midagi on märkide või piktogrammide abil reguleeritud. Samuti võib lapsi suunata märkama ja otsima kas liikluskeskkonnas või veebis piltidelt erinevaid märke ning nende tähendusi mõtestama.

Mängu loojad: Solveig Edasi ja Kai Kuuspalu