



LAUAMÄNG „TARK JÄÄB TERVEKS“

HEA PRAKTIKA OHUTUSE JA TURVALISUSE
metoodikast lasteaia õppe- ja kasvatustöös

Teema: Ohud erinevates situatsioonides ja nende ennetamine

Autor: Vanemõpetaja **Jaanika Sirp, Pärnu Lasteaed Pillerpall**

Teema valik

Teema valik lähtus vajadusest kinnistada laste ohutusalaseid teadmisi. Loodud lauamäng võimaldab lastel oma teadmisi näidata ja õppida läbi arutluste ning mängu oma arvamust avaldama ja seisukohti põhjendama.

Üldeesmärk: Suurendada laste teadmisi ja oskusi turvalisest käitumisest

Õppe- ja kasvatustegevuse tulemusel laps:

- Teab erinevate olukordadega kaasnevaid ohufaktoreid (*olukordadest, inimestest, keskkonnast, loomadest ja käitumisest põhjustatud*);
- teab ja tunnetab ümbritsevaid ohte;
- teab, millised on turvalise käitumise reeglid erinevates situatsioonides ja keskkondades;
- oskab ja julgeb keelduda tegevustest, mis võivad ohustada enda või teiste tervist;
- nimetab hädaabinumbri 112 ja oskab seda kasutada.

Osalejate soovitatav vanus 5–7aastat ja **arv** 2–4 last.

Metoodika

- Lastega on eelnevalt õppekavast lähtuvalt **käsitletud teemasid ohtudest erinevates keskkondades.**
- Lapsed mängivad ohutusalast **lauamängu „Jää terveks!“.**

Mängu käigus puutuvad lapsed kokku valikutega – kumb tee valida.

Valikud on: *kiirem ja ohtlikum* või *pikem ja ohutum.*

Mängu käigus toimub arutelu tee valiku (*miks valisin selle tee?*) ja tagajärje üle (*mis võib juhtuda, kui teen vale valiku?*).

- Lapsed saavad **harjutada hädaabinumbrile 112 helistamist**.

Kaaslased parandavad ja korrigeerivad ning jälgivad reeglitest kinnipidamist.

Mängu põhitegevus kuulub *mina ja keskkonna* valdkonda, hõlmates erinevaid tegevuskohti. Lõimimine: *matemaatika* (loendamine täringul ja mängulaul), *keel ja kõne* (arutelud).

Mängu läbiviimiseks vajalikud vahendid: mängulaud 60 x60 cm, 4 mängunuppu, täring, mängutelefon ja mängureeglid.

Tegevuse mõju hindamine

- Lapsed parandavad ja täiendavad kaaslaste juttu mängu käigus. Mängu kulgu jälgib täiskasvanu. Lapsed oskavad põhjendada ja oma väiteid kinnitada isiklikest kogemustest või meediast kuulnud ja nähtud lugudega (nt lasteaia õuealal jalgrattaga sõitmisel arvestatakse: ei laenata teineteiselt ratast ilma kiivrita; õppekäikudel Valgeranna metsa hoidsid lapsed õpetajate lähedusse ja tundmatuid taimi kutsuti vaatama täiskasvanu, lapsed oskasid nimetada metsas käitumise reegleid).
- Tagasiside lastevanematelt. Lapsed oskavad juhtida lapsevanemate tähelepanu kodus keskkonnas tuleohutusele (nt ära unusta triikrauda stepslisse, küünlad tuleb ära puhuda jne).
- Laste märkused õpetajatele. Lapsed on juhtinud õpetaja tähelepanu asjaolule, et tuletikkudega tammeteruloomi tehes võib juhtuda õnnetus. Leidsime lahenduse ja kasutasime hambatikke.
- Rollimängudes ja loovmängudes peegelduvate teadmiste hindamine. Õpetaja või laste oma initsiatiivil algatatud mängudes kajastatakse ka olukordi, mis on ohtlikud ja põhjustanud ohu mängija tervisele (nt teeme nii, et laps läks ikkagi metsa ja kadus ära...; teeme nii, et laps ei näinud autot..., teeme nii, et sa ei teadnud, et koer on kuri..., teeme nii, et laps ujus sügavasse... ja mängu sisuks on keerulisest olukorrast väljatulemine ja lastega ohtlike situatsioonide üle arutlemine.
- Teemakohase kirjanduse analüüsimine. Oleme lugenud ja analüüsinud E. Raua „Sipsiku meresõit“; M. Kesamaa „Mida tegi tikuke, väike, õige pikuke?“, R. Järvi ja K. Teiteri „Kurjam ja Nurjam“, S. Källman ja Jan Jäger „Laste oma ellujäämise raamat“; K. Smitt „Jete ja Jaspari käigud“. Lapsed tahavad oma teadmisi teistele näidata ja katkestatud jutukest loovalt lõpetada. Samuti kuulnud lugude põhjal tuua näiteid oma kogemustest – kuidas laps ja tema pere on vastavas olukorras käitunud.
- Lapsed oskavad rääkida pildimaterjali ning DVD-de põhjal lugusid, mis kujutatud olukorrale eelnes või võiks järgneda. Abimaterjalide loetelu: Maanteeameti DVD-d liiklusest, Jänku-Jussi DVD-d ohutusest, samateemalised töövihikud; Õ/M „Pildi sisse minek“; Eesti Punase Risti tööraamat „Aita Jussi“; raamat „112 –kaitse end aita teist“.
- 2011. aasta kevadel läbiviidud 6–7aastaste laste arenguhindamise mäng, mille üks ülesanne oli hädaabi numbrile helistamine ja abipalumine, näitas, et 23 rühma lapsest 16 oskas kutsuda abi telefonil 112 nõuetekohaselt (mis juhtus, kus juhtus, kas keegi sai viga, oma nimi, oota, kuni lubatakse lõpetada kõne).

MÄNGU „TARK JÄÄB TERVEKS“ REEGLID:

☺ MÄNGU ALUSTAB NOORIM OSALEJA. TÄRINGUT VEERETATAKSE JÄRGEMÖÖDA.

☺ MÄNGU ALUSTAMISEKS VALI NUMBRIMÄRK 1.

☺ JÕUDNUD NUMBRITELE 6, 15, 25, 36, 46 PEAD VALIMA KAHEST TEEKONNAST OMALE SOBIVA.

☺ PÕHJENDA, MIKS VALISID SELLE TEERAJA!

☺ TUMEDAD NUMBRIMÄRGID 10, 11, 20, 29, 30, 40, 41, 48, 49 KATKESTAVAD EDASISE TEEKONNA, SEST OSALEJA ON SATTUNUD ÕNNETUSSE JA PEAB HELISTAMA PÄASTEKEKESKUSESSE NING PALUMA ABI.

MÄNGIJA JÄÄB ÜHE VEERETAMISRINGI VAHELE.

☺ VÕIDAB LAPS, KES JÕUAB ESIMESENA NUMBRIMÄRGILE 55 JA ON JÄÄNUD TERVEKS!



Foto. Jaanika Sirp