VÄRVIDE MAAILM

Liiklusmärkide Alias

Maanteeameti liiklusteemaline tööleht

Liikluses toimetulek põhineb suuresti kiirel ja efektiivsel ümbritseva keskkonna hindamisel ning sellele infole toetuvalt otsuste tegemisel. Parim kombinatsioon on siis, kui liikluses on taustsüsteemi kohta info kergesti kättesaadav ja mõistetav ning liikleja oskab seda infot lugeda. Kui tavaliseks suhtluskeeleks on kõne, mille abil saame end väljendada, siis liikluskeskkonnas on selleks peamiselt liiklusreeglite ja -märkide keel. On väga oluline juba maast madalast õpetada lastele liiklusmärkide tähendusi, et nad saaksid aru konkreetse keskkonna kohta käivatest käitumisjuhistest. Mäng sobib väga hästi liiklusõppe läbiviimiseks (nt jalgratturikoolituses), samuti nii eneseväljendusoskuse arendamiseks, virgutuspausiks õppetegevuses kui ka vahetunni tegevuseks.

Eesmärk

Mängu eesmärk on arendada mängijate eneseväljendusoskust ja liiklusmärkide tähenduse mõistmist.

Vajalikud vahendid

Liiklusmärkide pildid – valik on siinse mängukirjelduse lõpus. Liiklusmärkide pilte, ka koos lisaülesannetega võib oma soovil juurde kujundada või lisada.

Tegevused

1. Mängu võib mängida nii individuaalselt kui ka meeskondades, sarnaselt tavapärase „Aliase“ mänguga. Mängus võib liiklusmärki kirjeldada sõnadega, samas kasutamata pildil olevaid sõnu (märgi nimetus). Pantomiimiga variandi puhul peab liiklusmärgi tähendust seletama liigutuste, kehakeele, miimika ja teiste mittesõnaliste vahenditega.

2. Kui mängida individuaalselt, siis üks mängijatest tuleb ette ja seletab või näitab kehakeele abil, mis märgiga on tegu. Kes ära arvab, saab punkti ja tuleb järgmisena ette näitama. Võib mängida ka nii, et kordamööda tulevad kõik mängijad ette ühte märki seletama. Mängu lõpus tunnustatakse kõige rohkem punkte kogunud mängijat.

3. Võistkond võib koosneda kahest või rohkemast inimesest. Võistkonnad mängivad kordamööda, selgitades ühel mängukorral ühte liiklusmärki. Mängukorra ajal seletab üks mängija teisele/teistele oma võistkonna mängija(te)le enda käes oleva liiklusmärgi tähendust. Võistkonnale võib äraarvamiseks anda ette teatud aja (nt 2 min). Määratud aja lõppedes võivad liiklusmärki ära arvata ka teiste võistkondade liikmed ja äraarvamise korral „punkti röövida“. Arvates ära märgi sisulise tähenduse, saab võistkond 1 punkti. Kui nad suudavad öelda ka märgi nimetuse õigesti, saab võistkond lisapunkti.

PEATEEL SÕIDU KEELD

131

RISTUMINE TRAMMITEEGA

132

SAMALIIGILISTE TEEDE RISTMIK

155

LAHTINE KILLUSTIK

184

LIIKLUSUMMIK

222

PEATU JA ANNA TEED

354

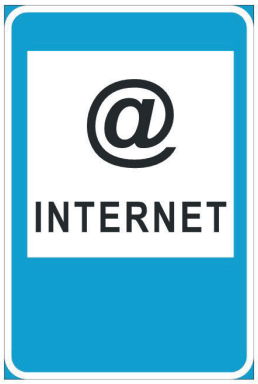
VÄHIM PIKIVAHE

364

PARKIMISE KEELD PAARISKUUPÄEVAL

385

JALGRATTURITE SÕIDU ALA



7

INTERNETIPUNKT

PARKIMISHOONE

PUHKEKOHT

121

ÜHERÖÖPMELINE RAUDTEE

141

OHTLIK KURV PAREMALE

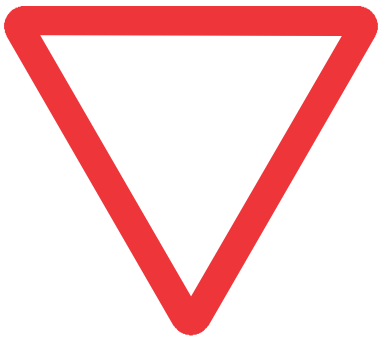
177a

KARJA ÜLEAJAMISE KOHT

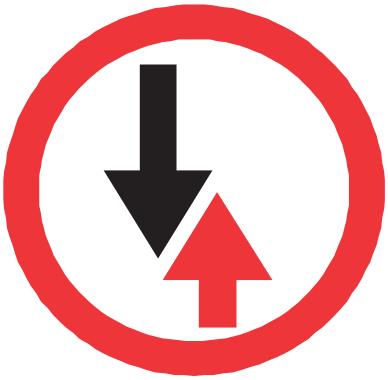
TÕKKEPUUTA
RAUDTEEÜLESÕIDUKOHT

TEETÖÖD

EES ON REGULEERIMATA
ÜLEKÄIGURADA



ANNA TEED



VASTASSUUNA EESÕIGUS

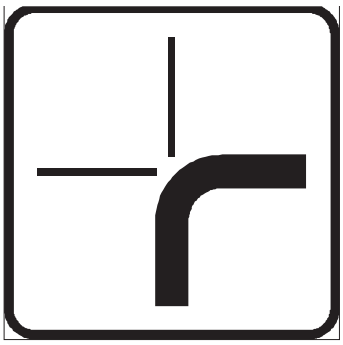
KOHUSTUSLIK SÕIDUSUUND

JALGTEE

ÜHESUUNALINE TEE

KÄIGUTUNNEL

ÕUEALA LÕPP



SÕIDUEESÕIGUSEGA LIIKLEMISE VÕI PEATEE SUUND