

»GREMO V PROMET!«



Tokratna družabna igra ima nekoliko prilagojena pravila, saj je njen namen učenje varnega gibanja v cestnem prometu. Čeprav se zavedamo, da je učenje v praksi precej pomembnejše od teoretičnega poznavanja, pa lahko dni »brezdelja« izkoristimo za združevanje prijetnega s koristnim.

V ta namen vam ponujamo igro, s katero boste pri otrocih spodbujali zavedanje pravilnega vedenja v cestnem prometu; usmerjali in spodbujali jih boste v razumevanje ter spoštovanje pravil igre; skozi minimalno tekmovalnost igre pa boste spodbujali tudi željo po učenju in lastnem uspehu. Vsekakor pa ob tem ne zanemarimo najpomembnejšega cilja: druženje in zabava z ljudmi, ob katerih se dobro počutimo.

Pravila so preprosta, igra pa je namenjena največ štirim udeležencem.

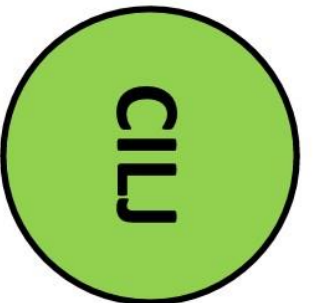
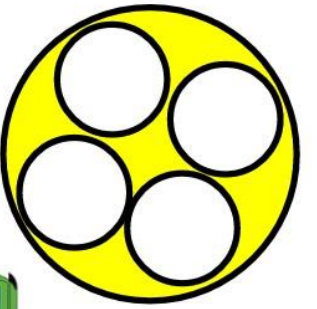
V nadaljevanju so vam na voljo »**pravila in navodila**«, ki bodo nekoliko natančneje razložila potek družabne igre, v drugem delu pa sledijo »**naloge in vprašanja**«, ki vas bodo vodila skozi nedvomno zabavno popotovanje po igri **»Gremo v promet!«**.

PRAVILA in NAVODILA IGRE

- v prvem delu priloge imate pripravljeno **igralno polje**, katerega natisnite vsaj na velikost A4, lahko tudi večje (v primeru, da vam tiskalnik ni na voljo, lahko predlogo uporabite na tablici in igrate neposredno na njej; v tem primeru si prenesite naloge in vprašanja na drug elektronski medij)
- za potrebe **igralnih figuric** poberskajte po svojem domu in najdete primerne predmete, s katerimi boste potovali po družabni igri
- z metom klasične **igralne kocke** (s številkami ali pikami od 1 – 6) ugotovite udeleženca, ki bo z igro pričel
- sledite igralnim poljem in **rešujte naloge oz. odgovarjajte na zastavljena vprašanja**
- v primeru napačnega odgovora ali pri pomanjkanju tega naj vam pomagajo starši, ki vas bodo usmerili v iskanje pravilnega odgovora (kazni za napačen odgovor ni – igra je v prvi vrsti namenjena učenju in druženju!)
- **zeleno polje** (zelena luč) pomeni, da se lahko povzpnete po lestvi do polja, katerega se lestev drži
- **rumeno polje** (rumena luč) pomeni, da počakaš z metom kocke en krog
- **rdeče polje** (rdeča luč) pomeni, da se spustite po kači nazaj do polja, katerega se kača drži
- **zmagovalec igre** je tisti, ki bo prvi na cilju (zmagovalci igre so v resnici vsi udeleženci, saj so se tekom igre družili, učili in zabavali!)

NALOGE IN VPRAŠANJA:

1. **Reši uganko:** Po tračnicah vozi in glasno drdra, prevažata ljudi in na tone blaga. (*vlak*)
Ker si pravilno odgovoril, se pomakni **tri** (3) polja naprej.
2. **Kazen!:** S skirojem si povozil kamen in se zvrnil v grm. Na sebi nisi imel čelade. Vrne se **tri** (3) polja nazaj.
3. **Reši uganko:** Troje obarvanih oči na križišču te svari. (*semafor*)
Ker si pravilno odgovoril, se pomakni **dve** (2) polji naprej.
4. **Prehod za pešce:** Pogledal si levo in desno, zato se pomakni **dve** (2) polji naprej.
5. **Znak »stop«:** Naštej barve na znaku »stop«. (*rdeča in bela*)
Ker si pravilno odgovoril, pojdi **dve** (2) polji naprej.
6. **Pozor, otroci na cesti:** V bližini je šola, zato se previdno pomakni na **naslednje polje**.
7. **Prepovedan promet:** Tukaj je prepovedan promet. Ker nisi pešec, ampak sediš v avtomobilu, se vrni **štiri** (4) polja nazaj in meči ponovno.
8. **Reši uganko:** Kateri udeleženci v prometu so »okolju prijazni«? (*Primer: kolesar, pešec, rolnik ipd.*)
Preštej koliko udeležencev si naštel in se za toliko mest premakni naprej.
9. **Reši uganko:** Kdo ravno tako lahko usmerja promet v križišču? (*prometni policist*)
Ker si pravilno odgovoril, se pomakni na **naslednje polje**.
10. **Kazen!:** V vrtec/šolo si se pripeljal z avtom, čeprav stanuješ blizu. Vrne se **štiri** (4) polja nazaj.
11. **Naloga:** Kaj mora imeti kolesar na glavi? (*kolesarska čelada*)
Ker si pravilno odgovoril, se pomakni na naslednje polje.
12. **Reši uganko:** Do hiše pripelje, za hip postoji, na hitro pohrusta vse naše smeti. (*smetarski tovornjak*).
Ker si pravilno odgovoril, se pomakni **dve** (2) polji naprej.
13. **Kazen!:** Pri zelenem semaforju si prečkal cesto, a na nasprotni strani nisi bil pozoren na prihajajočo kolesarko. Povzročil si nesrečo! Vrne se **štiri** (4) polj nazaj.



START

1

13

12

CİLİ



3

2

11



7

8

10

4

5

6

9

