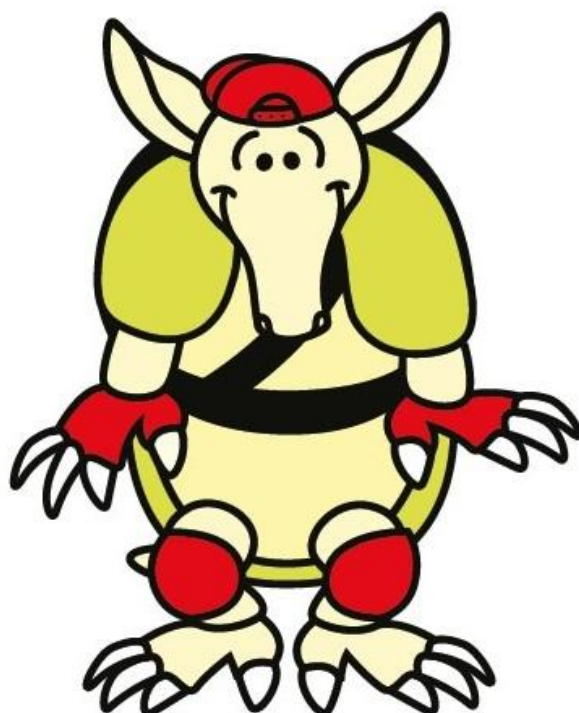




JAVNA AGENCIJA  
REPUBLIKE SLOVENIJE  
ZA VARNOST PROMETA

# PROJEKT PASAVČEK DEJAVNOSTI ZA OTROKE



Pripravila:

koordinatorka projekta Valentina Vogrin,

v sodelovanju z ostalimi strokovnimi delavkami VVE pri OŠ Kuzma

## O PROJEKTU PASAVČEK

Sektor za preventivo in vzgojo v cestnem prometu v okviru Javne agencije RS za varnost prometa vodi in koordinira projekt Pasavček, ki v Sloveniji poteka že od leta 2005.

Osnovni namen projekta Pasavček je spodbuditi dosledno in pravilno uporabo otroških varnostnih sedežev in pripetost otrok med vožnjo. Poleg osnovnega namena projekta je naš namen tudi seznanjanje otrok z varnim vedenjem in varno udeležbo v prometu, saj se zavedamo, kako zelo pomembno je da te veščine otrok večinoma osvoji že v predšolskem obdobju. Le to dosegamo preko različnih iger, likovnih, glasbenih, gibalnih, matematičnih aktivnosti ter z aktivno udeležbo v prometu (kot pešci, kolesarji, sopotniki v avtomobilih).

Slogan projekta je »**Red je vedno pas pripet**«.

V letošnjem šolskem letu smo se odločili, da zaradi nastalih razmer glede COVID-19, pripravimo nekaj dejavnosti za otroke v okviru projekta Pasavček, katere lahko otroci izvajajo doma skupaj s starši.



## DEJAVNOSTI

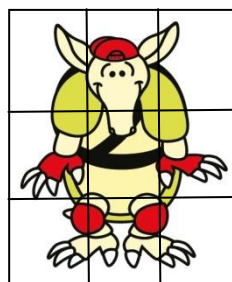
### 1. SESTAVLJANKA PASAVČEK

Za izdelavo sestavljanke potrebujete karton ali trši papir velikosti A4 formata, natisnjeno prilogo, lepilo in škarje.

Na koncu dokumenta najdete sliko Pasavčka (priloga 1 in priloga 2) in natisnete. Sliko nato zalepite na karton ali trši papir in počakate nekaj minut, da se lepilo posuši. Ko je lepilo posušeno, sliko izrežite po črtah. Za mlajše otroke je na voljo sestavljanika z manj deli (priloga 1), za starejše otroke pa sestavljanika z več deli (priloga 2). Lahko tudi otroka spodbudite, da sam nariše lik Pasavčka in tako sami prilagodite število delov sestavljanke.

Preko igre otrok iz posameznih delov sestavi celoto, najde rešitev ter spoznava pomembnost prijetosti med vožnjo.

Uspešno sestavljanje!



### 2. IGRA SPOMIN - PROMET

Za izdelavo igre spomin potrebujete 2 kartona ali trša papirja velikosti A4 formata, natisnjeno prilogo 3, lepilo in škarje.

Pred samim začetkom natisnite sličice za igro spomin (priloga 3). Prilogo 3 je potrebno natisniti 2x. Natisnjena dokumenta nato prilepite na karton ali trši papir in počakajte nekaj minut, da se lepilo posuši. Ko je lepilo posušeno, izrežite po črtah, da dobite kartice za igro spomin.

Igra se igra tako, da kartice položite na mizo s hrbtno stranjo navzgor in jih nato nekoliko premešate ter nato iščete pare. Igro se lahko igra otrok sam, lahko pa se ji priključite tudi vi – starši. Otrok preko igre spoznava lik Pasovčka, prometno signalizacijo in ključne dejavnike za varno udeležbo v prometu.

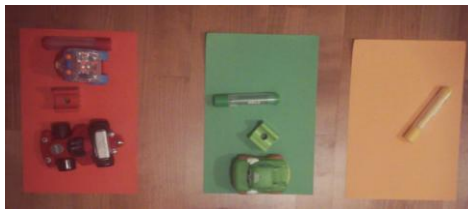
Naj se igra začne!

### **3. RDEČA, RUMENA, ZELENA**

Za igro potrebujete 3 škatle, tempera barve (namesto škatel lahko uporabite barvni papir) ter različne predmete zelene, rumene in rdeče barve.

Otrok naj eno škatlo pobarva na zeleno, eno škatlo na rumeno in eno škatlo na rdečo. Namesto škatel lahko uporabite tudi barvni papir. Pripravite tudi čim več različnih predmetov, ki so zelene, rumene in rdeče barve (npr. barvice, gumbi, kocke, avtomobili, volna, sukanec, posodice, itd) in jih položite v vrečko. Otrok naj z roko seže v vrečko, poskuša ugotoviti, kaj drži v rokah - poimenuje, na koncu pa predmet pravilno razvrsti (zelene predmete v zeleno škatlo oz. na zelen papir, rumene predmete v rumeno škatlo oz. na rumen papir in rdeče predmete v rdečo škatlo oz. na rdeč papir). Preko igre otrok spoznava barve, razvršča in si ob poimenovanju predmetov širi besedni zaklad.

Veselo razvrščanje!



### **4. GIBALNA IGRA SEMAFOR**

Za izvedbo igre potrebujete papir rdeče, rumene in zelene barve.

Priporočeno je da se igra izvaja zunaj na prostem oziroma v večjem prostoru. Kadar pokažete otroku papir zelene barve otrok prosto teka, ko pokažete papir rumene barve na mestu koraka, sonožno skače, skače po eni nogi, dela počepe (pri tej točki je možnih več opcij), ko pa pokažete rdeč papir pa mora stati na miru. Za lažje izvajanje gibalne igre si lahko barvne papirje zalepite na lesene palčke.

Preko igre otrok spoznava pomen barv na semaforju, posledično pa se tudi razmiga.

Veliko zabave!



## **5. SIMBOLNA IGRA: CESTNI POLIGON, IGRA Z AVTOMOBILI**

Za pripravo igre potrebujete pleskarski lepilni trak, različne avtomobile in sličice različne prometne signalizacije.

Na tla s pomočjo pleskarskega lepilnega traka oblikujete cesto, po kateri bo otrok vozil svoje avtomobile (oblikujte križišče, ovinek, parkirišče, prehod za pešce, itn.). Za popestritev cestnega poligona dodajte tudi različno prometno signalizacijo. Otrok se preko igre, ob pomoči odrasle osebe, seznanja z varnim vedenjem v prometu, pravili in s prometno signalizacijo.

Naj se vožnja začne!



## **6. IZDELAVA AVTOMOBILA IZ ODPADNE ŠKATLE**

Za izdelavo potrebujete večjo škatlo, različne tempera barve ali barvni papir, čopič, lepilo, papirnat krožnik in dekorativni trak.

Škatlo poljubno pobarvajte s tempera barvami ali pa preprosto oblepite z barvnim papirjem. Iz papirnatega krožnika oblikujete volan. Dekorativni trak uporabite za pas za pripenjanje v avtomobilu. Otrok se preko igre vživi v vlogo voznika in v različne situacije, s katerimi se lahko soočamo v prometu.



## **7. POVEŽI UJEMAJOČI SE SLIKI**

Za aktivnost potrebujete natisnjeno prilogo 4 in pisalo.

Otrok natančno pogleda slike na levi in desni strani lista. Smiselno poveže dve sliki, kateri se ujemata. Otrok preko igre išče in zaznava ujemanje, podobnosti med dvema slikama in najde pravilno rešitev.

## **8. POBARVANKE**

Za aktivnost potrebujete natisnjeno prilogo 5 in barvice.

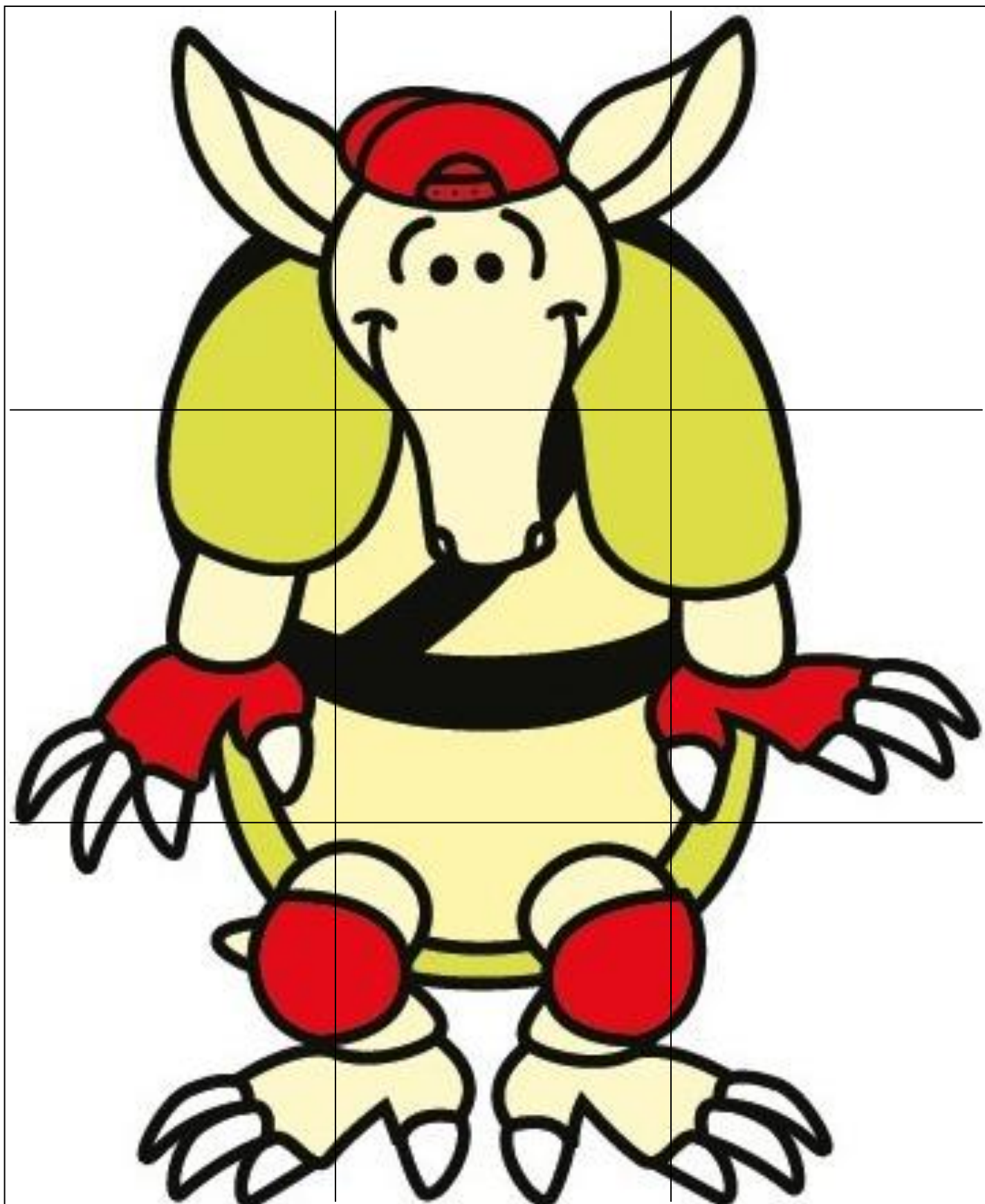
Otrok pobarva prometni znak tako, da se sklada s sliko manjšega prometnega znaka, ki je nad pobarvanko. Otrok ob tem spoznava prometne znake in barve.

## **9. VARNA UDELEŽBA V PROMETU**

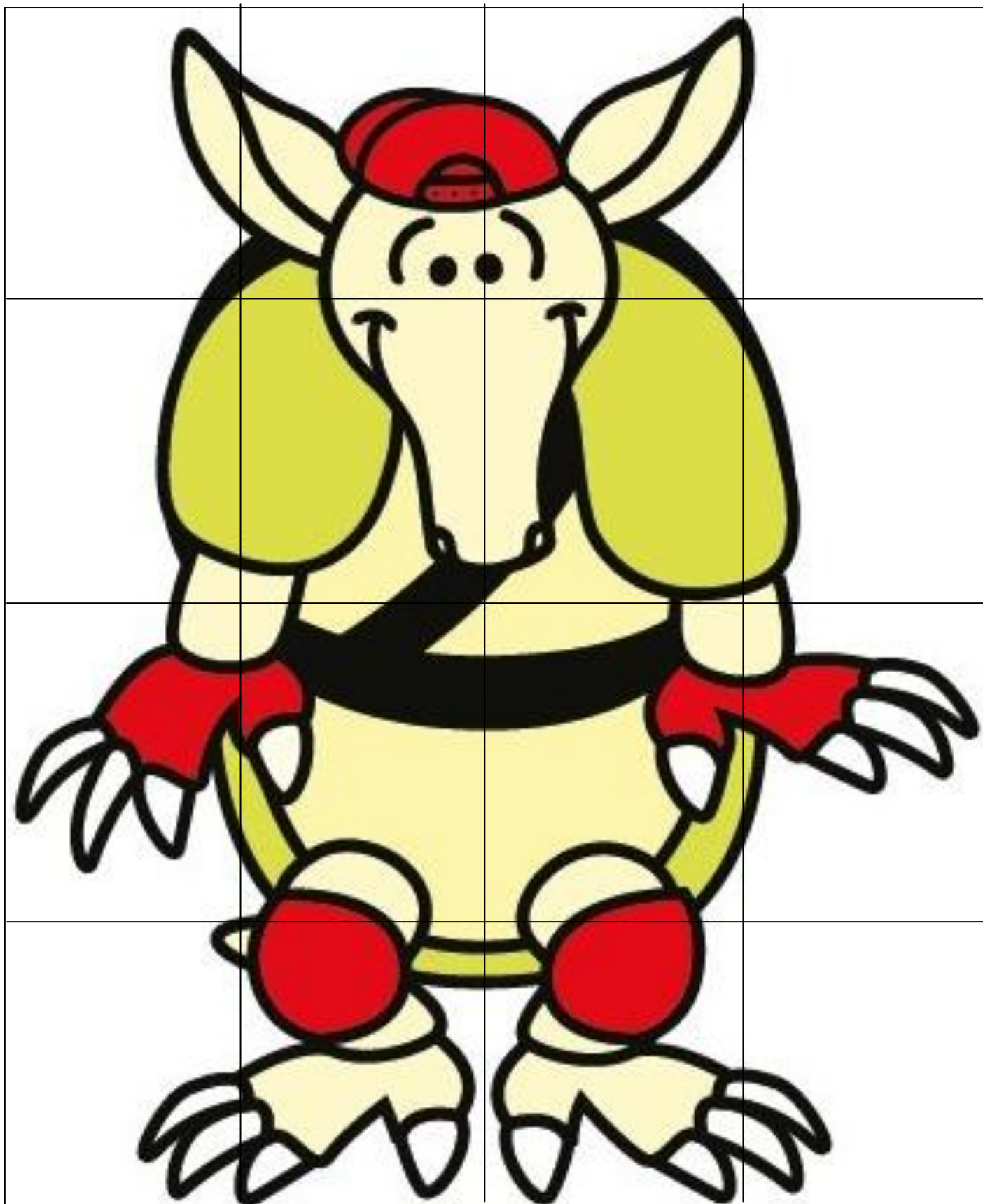
Na prehodu naj otrok skupaj s starši opazuje prometno signalizacijo, se seznanj s pomenom določenega znaka, pravilno prečka cesto (na prehodu za pešce, pogledate levo, desno in še enkrat levo; če ni prehoda le pogledate levo, desno in še enkrat levo), opazuje avtomobile, če se zaustavijo pred znakom »STOP«, opazuje ali so vozniki in sopotniki v avtomobilu pripeti,... Le to lahko opazuje tudi med vožnjo.



PRILOGA 1: SESTAVLJANKA



PRILOGA 2: SESTAVLJANKA

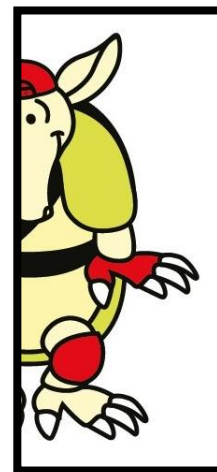
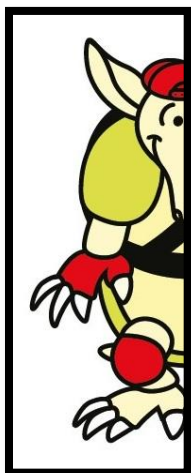




PRILOGA 3: IGRA SPOMIN

PRILOGA 4: POVEŽI UJEMAJOČI SE SLIKI



PRILOGA 5: POBARVANKE

