



פעילויות תמרורים וסימנים בדרך





פעילויות תמרורים וסימנים בדרך

תקשורת יעילה מתבססת על שפה משותפת, מובנת וברורה לכל אחד. לתקשורת בדרכים יש חשיבות רבה כי היא משמשת אמצעי להבנת כללי התנהגות ברורים ומוסכמים. תקלות בתקשורת או אי-ידיעת הסימנים המוסכמים, אי-מתן פירוש נכון, אי-מיקוד קשב ותשומת לב עלולים ליצור אנדרלמוסיה ולסכנה ממשית לעוברי הדרך. התמרורים הם סימניה של "שפת דרך". כל העוברים בדרכים ובעיקר הנוהגים בכלי רכב שונים, צריכים לדעת את "שפת התמרורים" המזהירים, מעבירים מידע ומכוונים את התנועה. "שפת התמרורים" מורכבת מצורה, צבע, וקבוצת השתייכות.

מטרות

1. התלמידים יכירו את "שפת הדרך" ואת חלקם של התמרורים בשפה זו;
2. יזהו את התמרורים ואת משמעויותיהם;
3. יאתרו ויצביעו על מקומות בבית הספר שרצוי להציב בהם תמרורים וסימנים.

הצעות לפעילויות

- משחקים להכרת תמרורים ומשמעויותיהם
- עיצוב תמרורים מותאמים להווי בית הספר
- עיצוב תמרורים לארגון חצר בית הספר בהפסקות
- עיצוב תמרורים להתנהגות בשעת משחקים תחרותיים בחצר
- עיצוב תמרורים ייחודיים לפעילויות לימודיות וחברתיות בכיתות (לציון שעת משחק, שעת קריאה, מבחן, שקט)
- תמרורים של סימני דרך על פי סימנים מוסכמים (עצור, תן זכות קדימה, סע בכיוון החץ, אין כניסה, פסי האטה בדרך, דרך משובשת, עקומה עקלתון, גודש תנועה, גשר צר ועוד)

אופן הפעילות

- בחירת תמרורים המתאימים למשחקי התנועה שהילדים מבקשים לשחק
- הצבת תמרורים בצידי שבילים שסומנו בחצר להוראת כללי המשחק, אופן הניקוד וארגון סדר המשתתפים בו.
- הסכמה על תמרורים ייחודיים לבית הספר או לכיתות, עיצוב התמרורים ומיקומם
- החלטה באילו הזדמנויות להשתמש בתמרורים שהוכנו וקביעת כללים לחיזוק פעילויות או לביטולן.

מקום הפעילות

חדרי כיתה, מסדרונות וכל המרחבים הפתוחים והפנויים שבבית הספר

ציוד נדרש

כלי כתיבה, צבעים, בריסטולים, מספרים, דבק



7.1

קראו את הסיפור.
גזרו והדביקו או התאימו את התמרורים הנמצאים בתחתית הדף למשפט המתאר אותם.
(אפשר לחבר משפטים דומים ולהוסיף תמרורים בהתאם)



דני הלך לבקר אצל חברו רונן. הוא הגיע למעבר החצייה וראה תמרור שמשמעותו "מקום מעבר חצייה להולכי רגל".....

מכונית נסעה על הכביש ולא פנתה לרחוב שבו הוא הלך כי בכניסה לרחוב הוצב תמרור שמשמעותו "הכניסה אסורה לכלי רכב".....

בהמשך הוא ראה נהג דהיר שעצר את רכבו ליד תמרור שמשמעותו: "עצור!"....

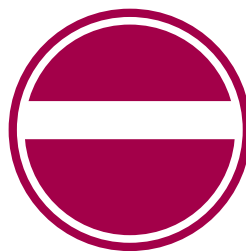
דני המשיך בדרכו בשביל שמסומן בתמרור "שביל להולכי רגל בלבד!".....

דני ראה תמרור נוסף שאוסר על רוכבי אופניים לרכוב בשביל זה:....

דני הרגיש בטוח, הוא בחר ללכת בדרך הנכונה והגיע בשלום לחברו רונן.

ההפסקה כזמן זה"ב

64



7.2 עיצוב תמרורים לארגון חצר בית הספר בהפסקות

7.3 עיצוב תמרורים מהווי בית הספר

ציור והכנת תמרורים המותאמים להווי בית הספר יוסיף למודעות ולחובה לציית לתמרורים בדרכים. בהתאם לדף ההנחיות, פעלו יחד כקבוצה בתכנון ובעיצוב תמרורים למניעת תאונות בביה"ס.

להכין דף הנחיות בהתאם לדוגמה זאת:

דף הנחיות

1. שם הקבוצה:
2. שמות הילדים שבקבוצה:
3. בחרו מקום בבית הספר שבו ראיתם תאונות או "כמעט תאונות" (נפילות, התנגשויות, החלקות, דחיפות, צפיפות וכדומה).
4. תארו את המקום:
5. חשבו על תמרור שיציע פתרון לבעיה:
6. נסחו את המילים שישולבו בתמרור שלכם:
7. ציירו את התמרור, החליטו על צורת התמרור (משולש, ריבוע או עיגול) וציירו את תוכנו.
8. בחרו בקיר או במקום אחר להצבת התמרור בצורה בולטת שהוא יראה לכל מי שעובר שם וכתבו במה בחרתם:

7.4 בינגו תמרורים



http://www.shaar.org.il/index.php?page_id=622

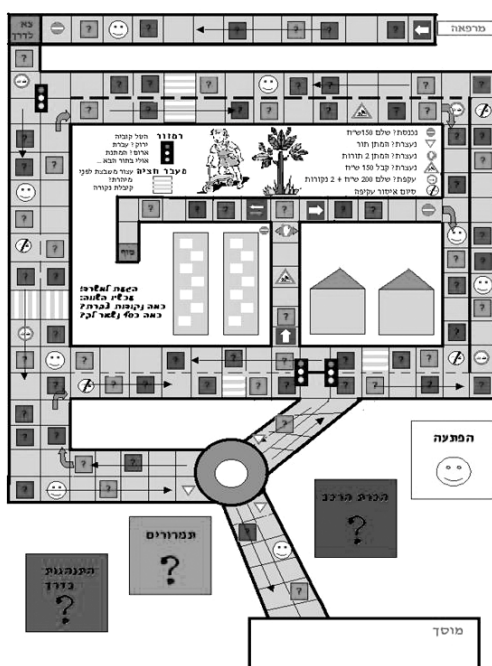
7.5 צבע או צורה

מהלך המשחק:

בוחרים מנהל למשחק והוא בוחר תמרור.
כל משתתף בתור צריך לבחור מילה שמתאימה לצבע התמרור ולצורתו הגיאומטרית.
מי שאינו מצליח פורש מהמשחק.
למשל: מנהל המשחק בוחר בצבע אדום ובצורת משולש והמשתתפים אומרים:
"תן זכות קדימה", "מעבר חציה לפניך" וכד'
מנהל המשחק בוחר בעיגול כחול והמשתתפים אומרים "מעגל תנועה", "רחוב חד-סטרי" וכד'.

7.6 אוטופול - כתבו: שירי שטיין ומיכל ליטבק

http://projects.edu.haifa.ac.il/mikyr/games_students/otopol.htm



משחק האוטופול הוא משחק לוח, שנראה כמו מערכת כבישים, הכוללת תמרורים, רמזורים, מעברי חצייה ומשבצות המייצגות שלוש קבוצות של שאלות (לפי הקבוצות העיקריות במבחן תאוריה) וקבוצה רביעית של כרטיסי הפתעה. השחקנים מיוצגים על ידי מכוניות קטנות. על כל שחקן להחליט לאיזה כיוון הוא הולך תוך התמודדות עם חוקי התעבורה שבדרך, ועם שאלות הקשורות להתנהגות בכביש והכרת הרכב. המשחק מיועד למבוגרים ולומדים לקראת תאוריה ואפשר לשאוב ממנו רעיונות להכנת משחק שיתאים לתלמידים לשחק בו בהפסקה.

הפסקה כזמן זה"ב

66