

"בתי הספר של החופש הגדול"

בזה"ב

תכנית פעילות והעשרה בזה"ב
לתלמידי כיתות א'-ב'

כתבה: אביבה אלעזרי
עריכת מצגות: רות עומר



תוכן העניינים

4 דברי ברכה.....

5 מבוא.....

פרק א' - רמזור להולכי רגל

7 רצינול, מטרות, שלבים.....

9 פעילות 1 - הרמזור ותפקידו, הדרכה בכיתה.....

13 פעילות 2 - התנסות בציות לרמזור, משחקי חצר.....

17 פעילות 3 - רמזור וכללים בחציית כביש, משחקי מחשב.....

פרק ב' - קשר עין, תנועה ועצירה

19 רצינול, מטרות, שלבים.....

20 פעילות 4 - סימנים ואותות בין המשתמשים בדרך, משחקי חצר.....

23 פעילות 5 - עצירה והתבוננות לכל הכוונים, הדרכה בכיתה.....

26 פעילות 6 - הבנת המושגים קשר עין, עצירה ותנועה, משחקי מחשב.....

פרק ג' - נראות ביום ובלילה

28 רצינול, מטרות, שלבים.....

30 פעילות 7 - מושגים בנושא היראות, פעילות בכיתה.....

34 פעילות 8 - צפייה מודרכת בסרט.....

36 פעילות 9 - תרגול מצבים בראות ונראות, הדרכה בכיתה.....

פרק ד' - היכן מותר לשחק

38 רצינול, מטרות, שלבים.....

39 פעילות 10 - מקומות משחק בטוחים, פעילות בכיתה.....

41 פעילות 11 - תרגול הליכה ומשחקים, משחקי חצר.....



43 פעילות 12 – משחקי מחשב אינטראקטיביים, תשבץ

פרק ה' -נסיעה ברכב המשפחתי

44 רצינול, מטרות, שלבים

46 פעילות 13 – התקני ריסון, מושב בטיחות ברכב, פעילות בכיתה

49 פעילות 14 – משחקי מחשב אינטראקטיביים, בכיתת מחשבים

51 פעילות 15 – התנהגות הנוסעים ברכב משפחתי, משחקי חצר

פרק ו' -יום שיא זה"ב

52 משחקי קבוצות יצירה ותחרויות בתחנות הפעלה

53 פעילות 16 - פעילות בחצר על פי סיפורי "רכבת החלומות"

63 **נספחים** – מצגות, חידונים ומשחקי מחשב מצורפים



דברי ברכה

מדריכים יקרים,

האגף לזהירות ולבטיחות בדרכים פועל לטיפול תרבות התנהגות בטוחה בדרכים. מטרת החינוך לבטיחות בדרכים, בסופו של דבר להוביל את התלמיד להתנהגות אחראית יותר כמשתמש בדרך, הנבעת לא רק מתרגול אלא מתוך הכרה פנימית של יכולתו ומגבלותיו. החינוך לבטיחות בדרכים מיועד להקנות כלים חשיבתיים יעילים יותר, והוא שם את הדגש על תהליכי חשיבה, ועל העמקת החינוך לערכים כמו סובלנות, הקשבה, מתן כבוד לזולת, כבוד האדם ואת הציות לחוקים. אנו מלמדים מיומנויות חברתיות של התנהגות בטיחותית בדרך. אנו רוצים לראות את תלמידינו גדלים ומתחנכים לאזרחים שומרי חוק שמתנהגים בדרך בהתאם לערכים המוסריים שהחברה בישראל קבעה לעצמה.

אני רואה חשיבות רבה בהעמקת החינוך לזהירות ולבטיחות בדרכים גם במסגרות בלתי פורמליות ובכל מקום שבו הדבר אפשרי כדי להטמיע כבר מהגיל הצעיר ביותר הרגלים של התנהגות בטוחה וזהירה בדרכים. באמצעות ההצעות לפעילות שערכנו בחוברת זו, תוכלו ללמד, להעביר פעילויות ולתרגל את הנלמד באופן מעשי. בכך תגבירו אצלם את המודעות, ואת ההבנה לנעשה בדרך ותאפשרו לתלמידים להפנים את אותם ערכים.

אני סבור שבנוסף לערכים שתקנו לתלמידים תוכלו לשמש להם כמודל לחיקוי. כל ילד זקוק למודל כזה שאותו יפנים ואתו יזדהה. תהליך הלמידה והחיקוי מתחיל אמנם בבית ההורים אך מתקיים גם בבית הספר. אם נציע לתלמיד מודלים יציבים ואמינים, סביר להניח כי יחקה אותם ויזדהה עימם. אז תצלח שאיפתנו להטמיע בתלמידים הכרה עצמית והערכה ביכולתם להיות אזרחים שומרי חוק בעלי כושר שיפוט וכאלה המכבדים את עצמם ואת זולתם.

אני תקווה שהפעילות ב"בתי ספר של החופש הגדול", תעשיר גם אתכם ותחזק בכם את תחושת השליחות בעשייה החינוכית ובהשפעה על "הגורם האנושי" לצמצום מספר תאונות הדרכים ולהפחתת הסיכון התעבורתי בכבישים. יש בידיכם להפוך את התלמידים לבוגרים המודעים יותר לסיכונים והנמנעים מלקחת אותם הודות לתהליכי תרגול חוויתי ואינטראקטיבי של החומר הנלמד.

בברכה,

מקס אבירם



מבוא

על פי תכנית משרד החינוך, יופעלו "בתי ספר של החופש הגדול" כהמשך לשנת הלימודים עד 21 ביולי. המסגרת הלימודית הזו מצויה בתפר שבין המסגרת הפורמאלית למסגרת הבלתי פורמאלית. יש בה מאפיינים פורמאליים עם תכנית מתוכננת מראש וקבועה, הפועלת תחת הנחיות ופיקוח של משרד החינוך. ויש בה מאפיינים בלתי פורמאליים המאפשרים בחירה של נושאים שאינם מתוך מסגרת הלימודים הפורמלית ומגוון גדול של פעילויות מחוץ לכיתה. גם היחסים בין התלמידים למדריכים הם בעלי אופי בלתי פורמאלי.

הפעילות המתוכננת בבתי ספר של החופש הגדול יכולה להעניק לתלמידים חוויה חברתית מהנה תוך כדי למידה משמעותית של מגוון נושאים בעלי אופי ייחודי לפרט ולקהילה. הלמידה תאפשר תרגול של מיומנויות תוך התנסות במצבי אמת. ותדגיש העצמה של ערכים כמו סובלנות, הקשבה, מתן כבוד הדדי, כבוד לזולת וציות לחוקים. תהליך הלמידה יכלול התנסות בדילמות, בתהליכי קבלת החלטות ועוד. הפעילות בקבוצה תאפשר לתלמיד לממש מיומנויות חברתיות ולחוש את הלכידות שמחזקת את תחושת השייכות, וכל זאת באווירה של חופש ומרחב.

תכנית פעילות זו מציעה מגוון של פעילויות בתחום הזהירות והבטיחות בדרכים, ומאפשרת לכל תלמיד לפתח כישורים אישיים תוך כדי התנסות חווייתית, לחוש תחושת הצלחה לחיזוק הביטחון העצמי וכמובן תוך הנאה והפעלה. כדי שהתכנית תאפשר לתלמידים בבתי ספר של החופש הגדול תשיג את מטרותיה, נתנו את הדעת לנושאים המפורטים ושמנו דגש על פעילות חברתית, על שילוב משחקים, על פן משעשע, על מלאכה יוצרת, לצד הקניית הרגלים של התנהגות בטוחה וזהירה בדרכים. באמצעות פעילות בכיתה, משחקים בחצר והפעלה אינטראקטיבית מול מחשב, אנו מגוונים את הפעילות ואף מאפשרים לתלמידים מעט פורקן לאחר שנת לימודים ארוכה.

תכניות הלימוד בנושא בטיחות בדרכים בתקופת "בתי ספר של החופש הגדול" מכילה מספר פרקים, שכל אחד מהם דן בהיבט אחד מסוים. התוכנית מושתתת על העקרונות הדידקטיים הבאים:

- ★ רבגוניות – פעילות מגוונת שתיתן מענה ועניין לכלל התלמידים
 - ★ התנסות – פעילויות המאפשרות התנסות חווייתית ותרגול
 - ★ גמישות מבנית – הפעילות בתכנית ניתנת לבחירה, לשינוי והסדר אינו מחייב
 - ★ בחירה חופשית – מבחר פעילויות המאפשרות לבחור את המתאים
 - ★ ערכיות – עיסוק בהיבטים ערכיים של הנושא
 - ★ רב ממדיות – פעילות המאפשרת פיתוח כשרים אישיים שונים בדרך מהנה
- הערכות לפעילויות תכלול עזרים כגון:
- ★ שלט רמזור
 - ★ גיר או פס נייר דבק לבן לסימון מעבר חצייה



★ מחזירי אור

★ פנסים

★ כדורים

★ אמצעים להחשכת הכיתה

★ כיתת מחשבים

התכנית מבוססת על טיפוח שליטה בתנועה וביכולות מוטוריות, ועל טיפוח תרבות ההתנהגות בדרכים. התכנים בתכנית נגזרו מתכניות לימוד קיימות של משרד החינוך, מתוך כוונה להטמיע בתלמידים נכונות לאמץ התנהגות בטיחותית בדרכים כאורח חיים.

התוכנית מבוססת על שלושה מרחבי לימוד:

★ המרחב הכיתתי – בו יתקיימו פעילויות מגוונות שיכללו 15-20 דקות ריכוז בעזרת אמצעי המחשה ומצגות מחשב וביתר הזמן הפעלות להקניית יסודות מעולם הבטיחות.

★ המרחב החוץ כיתתי בחצר בית הספר – יתורגלו יסודות תנועתיים בעזרת אביזרי משחק ואמצעי עזר אחרים

★ המרחב הממוחשב – בו יתנסו התלמידים במשחקי מחשב אינטראקטיביים וחידונים לביסוס הקשר בין המושגים לבין יסודות הבטיחות שתורגלו

חוברת זו מכילה שישה פרקים, חמישה פרקים העוסקים בנושאי זה"ב שונים ופרק אחד מציע פעילות של יום שיא בזה"ב. הפעילות תתקיים במרחבי הלימוד השונים. מתוך צורך ליצור איזון בין פעולות מעוררות ונמרצות לבין פעולות רגועות ונינוחות, נושאים מסוימים עדיף להתחיל במרחב הכיתתי ואחר כך לתרגל בחצר בית הספר.

פרקי התכנית

פרק א' – רמזור להולכי רגל, כולל שלוש פעילויות המקנות לתלמידים הכרה בתפקידו של הרמזור להולכי רגל, ויכולת מוטורית לפעול על פי צבע האורות המתחלף ברמזור.

פרק ב' – קשר עין, תנועה ועצירה

פרק ג' – נראות ביום ובלילה

פרק ד' – היכן מותר לשחק

פרק ה' – נסיעה ברכב משפחתי

פרק ו' – יום שיא בזה"ב

מודגש שבחוברת זו הפנייה היא לזכר ולנקבה כאחד



פרק א'

רמזור להולכי רגל

מסר זה"ב: גם באור ירוק צריך לבדוק

רציונל

רמזורים להולכי רגל הם מערכת תמרורים חשמליים המוצבת בצמתים, ותפקידם הוא לכוון את תנועת הולכי הרגל במעברי החצייה בתאום ובשילוב עם ויסות תנועת כלי הרכב בצומת.

הכבישים והצמתים, מתוכננים לתנועת כלי הרכב, לפעמים גם על חשבון הבטיחות והנוחות של הולכי הרגל. כלי רכב נוסעים בעיר במהירות הנסיעה הנמוכה יחסית, אך די במהירות נמוכה זו כדי לפגוע בצורה חמורה בהולכי הרגל, כיון שאינם מוגנים.

אמנם ילד עד גיל 9 לא הולך לבד ברחוב ולא חוצה מעבר חצייה ללא ליווי של מבוגר, אף אינו בשל לאמוד מרחק. אך אין זה מונע מאתנו להתחיל ללמד ולהטמיע הרגלי התנהגות נכונים כבר בגיל מוקדם, כמובן במגבלות היכולת של הילד. ישנן מספר מיומנויות הנדרשות מהולכי רגל בוגרים, תכנון נתיב ההליכה, זיהוי תנועת כלי הרכב, הערכת המרחק בינו לבין כלי רכב מתקרב והסקת מסקנות נכונות.

ביצוע מטלות אלו אינו טריביאלי לאדם בוגר, לא כל שכן לילד. ילדים יתקשו בביצוע אחת או יותר ממטלות אלו בהתאם לרמת התפתחותם וגילם. הם חסרים מיומנויות הנדרשות לצורך חצייה בטוחה של הכביש ובמעבר חצייה. ילדים אינם מודעים לכך שישנם כלי רכב בכביש שהם אינם יכולים לראות. לפיכך, אזורים שבהם שדה הראייה מצומצם, כשחלק מסביבת הכביש מוסתר, אינם נתפסים על ידם כמסוכנים. ילדים עד גיל 9 אינם מסוגלים להבין כי הנהג אינו מבחין בהם כאשר הם עומדים מאחורי רכב חונה. ילדים מתקשים לעצור לפני הירידה לכביש ומתקשים בהערכת מהירות כלי הרכב והמרחק שלהם ממעבר החצייה. מפאת חוסר היכולת של ילדים בגיל צעיר לחצות את הכביש בבטחה, אסור לאפשר להם לצאת לכביש ללא ליווי של מבוגר.

מטרות כלליות

- ✳ הכרת תפקידי הרמזור ומשמעותו לגבי התנהגות נכונה במעבר חצייה
- ✳ הטמעת ההכרה באחריות אישית של הולך רגל על החלטותיו והתנהגותו
- ✳ הבנת מרכיב ההמתנה ברמזור כחלק מהתנהגותו של הולך רגל
- ✳ הכרת כללי החצייה במעבר חצייה מרומזר



שלבים

- ✪ הרמזור ותפקידיו, פעילות בכיתה
- ✪ תרגול התנהגות במעבר חצייה מרומזר, פעילות בחצר בית הספר
- ✪ הטמעת הנלמד באמצעות משחקי מחשב אינטראקטיביים, בכיתת מחשבים

קישורים למצגות ולפעילויות:

- ✪ [מצגת 1 פרק א' פעילות 1](#)
- ✪ [מצגת 2 פרק ב' פעילות 5](#)
- ✪ [מצגת 3 פרק ג' פעילות 7](#)
- ✪ [סרט אנימציה פרק ג' פעילות 8](#)
- ✪ [מצגת 5 פרק ד' פעילות 10](#)
- ✪ [מצגת 6 פרק ה' פעילות 13](#)
- ✪ [פעילות מחשב 1 פרק א' רמזור וכללים](#)
- ✪ [פעילות מחשב 2 פרק א' רמזור וכללים](#)
- ✪ [פעילות מחשב 3 פרק ב' קשר עין](#)
- ✪ [פעילות מחשב 4 פרק ב' משפטים](#)
- ✪ [פעילות מחשב 5 פרק ד' מיקומי משחקים](#)
- ✪ [פעילות מחשב 6 פרק ה' התנהגות ברכב משפחתי](#)
- ✪ [ספר "רכבת החלומות" פעילות 16 פרק ו'](#)
- ✪ [ספר התכנית "בתי הספר של החופש הגדול" בזה"ב](#)



פעילות 1

הרמזור ותפקידיו – הדרכה בכיתה

מטרות הפעילות

- ✳ הכרת מבנה הרמזור, צבעיו ותפקידיו כאמצעי להסדרת התנועה
- ✳ הטמעת תגובה והתאמת התנועה בהתאם להוראות הרמזור
- ✳ תרגול והפנמת חשיבות ההתעלמות מגורמים מסיחי דעת

אמצעים דידיקטיים

- ✳ מחשב ואמצעים להקרנת המצגת
- ✳ מצגת מספר 1 (Power Point)

משך הפעילות

כ-20 דקות ריכוז ובזמן הנותר פעילות יצירתית

מבנה הפעילות

- ✳ הרמזור ותפקידיו, פעילות
- ✳ שיר – מול הרמזור
- ✳ שאלות לדין ותרגילים בעקבות השיר
- ✳ פעילות יצירתית, ציור, משחק
- ✳ הסיפור: מעשה שהייה במעבר חצייה



מהלך הפעילות

רמזור ותפקידיו

המדריך יפעיל את מצגת "הרמזור להולכי רגל", יסביר את חלקיו ואת תפקידיו.

באור אדום אסור לחצות



רמזור להולכי רגל המוצב
על המדרכה בסמוך
למעבר חצייה

באור ירוק מותר לחצות
רק לאחר שבדקת שהכביש פנוי

המילה רמזור מורכבת משתי מילים שחוברו יחדיו:

★ **רמז** – הרמזור רומז לנו מתי מותר לחצות כביש ומתי חובה לעצור. תמונה של איש הולך רומזת שמותר לחצות את הכביש ותמונה של איש עומד רומזת לנו לעמוד.

★ **אור** – אורות הרמזור דולקים בשני צבעים, אור ירוק מסמן שמותר לחצות במעבר חצייה להולכי רגל. אור אדום מסמן שאסור לחצות את הכביש.

לרמזורים להולכי רגל יש תפקיד חשוב בחיי היומיום, הם מגוננים על הולכי הרגל המבקשים לחצות כבישים במעברי חציה. הרמזור מסמן להולכי רגל מתי מותר להם לחצות את הכביש בבטחה במעבר החצייה.

מבנה הרמזור

הרמזור להולכי רגל מורכב משתי מנורות המותקנות אחת מעל השנייה ביחידה אחת. המנורה האדומה למעלה והמנורה הירוקה מתחתיה. מנורת הרמזור מותקנת על עמוד ומופעלת על ידי מערכת חשמלית אוטומטית לבקרת רמזורים. עמוד הרמזור מוצב על המדרכה בסמוך למעבר החצייה בשני צדדיו של מעבר החצייה.



שיר - מול הרמזור

מול הרמזור / רחל חותם

וגם כשיופיע האיש הירוק,
לא אתחיל לחצות עד אביט ואבדוק
שמכל הצדדים
הדרך פנויה
ואפשר את הכביש
לעבור בבטחה.

רק אז אחצה
בצעד מהיר
ורמזור שבדרך
פניו לי יאיר.

הרמזור שבדרך רומז לי באור
האם לחכות?
או אולי לעבור?
דמויות אנשים בו, צבעים משתנים -
מה הם עושים שם?
מה הם אומרים?

איש בצבע אדום לי רומז לחכות,
סימן שאסור להתחיל לחצות.
על המדרכה
מהכביש רחוק
אמתין בנחת
לאיש הירוק.

שאלות לדיון ותרגילים בעקבות השיר

בעקבות השיר 'מול הרמזור', יציג המדריך שלוש שאלות לדיון. הדיון בכל שאלה יהיה בנפרד. תחילה הצגת שקף השאלה בעקבותיו דיון ותשובת התלמידים. בתום הדיון הצגת שקף התשובה. התלמידים יעתיקו את התשובה למחברת ובהמשך תרגיל הקשור לשאלה. התרגיל יתבצע כשהתלמידים יושבים במקומותיהם בכיתה. כך יעשה עם כל ארבע השאלות.

שאלה 1

מהו תפקידו של הרמזור להולכי רגל?

תשובה

הרמזור שבדרך רומז באור מתי לחכות ולא לחצות ומתי מותר לחצות את הכביש

תרגיל

המדריך יחלק את הכיתה לשתי קבוצות ויסביר את התרגיל: במצגת תראו רמזור שמשנה את צבעיו. בכל פעם שיוצג רמזור אדום, הקבוצה האדומה תצעק עצור. בכל פעם שיוצג רמזור ירוק הקבוצה הירוקה תצעק בדוק ועבור.

יש לחזור על התרגיל מספר פעמים.



שאלה 2

★ למה הכוונה בשיר 'כשיופיע האיש הירוק, אפשר את הכביש לעבור בבטחה? איזו תשובה מהבאות נכונה?

1. לחצות את הכביש מיד כשהאור ברמזור מתחלף לירוק. מי בעד?
2. לאחר שהאור ברמזור מתחלף לירוק, יש להמתין כמה שניות ואז להתחיל לחצות? מי בעד?
3. כשהאור ברמזור ירוק, להביט לכל הצדדים ואם הדרך פנויה, רק אז מותר את הכביש לחצות בבטחה. מי בעד?

התלמידים יתייחסו לתשובות המוצעות ויצביעו. כל תלמיד יבחר בתשובה ויצביע בעדה. המדריך יכריז על התשובה שזכתה במירב קולות התלמידים. לאחר מכן, המדריך יציג את התשובה הנכונה ויסביר אותה.

תשובה

★ כשהאור ברמזור ירוק, יש להביט לכל הצדדים. רק אם הדרך פנויה, מותר לחצות את הכביש בבטחה.

תרגיל

המדריך יסביר את התרגיל: במצגת תראו רמזור שמשנה את צבעיו. בכל פעם שהאור ברמזור ירוק, עליכם להביט לכל הכוונים: ימינה שמאלה לפניו ולאחור ולהישאר לשבת. כשהאור ברמזור אדום, עליכם לקום מהכיסא ולהמשיך לעמוד עד שהאור ברמזור מתחלף לירוק.

יש לחזור על התרגיל מספר פעמים.

שאלה 3

★ למה הכוונה כשאומרים: "כשהרמזור ירוק אפשר לחצות בבטחה"?

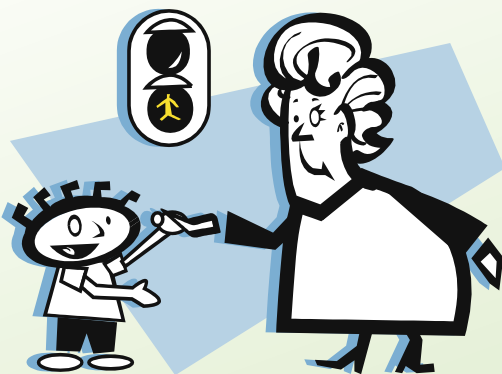
★ מה זה אומר בבטחה?

★ האם בבטחה זה לרוץ כדי לעבור מהר את מעבר החצייה?

★ האם בבטחה זה אומר שצריך לעבור בזריזות אך לא בריצה?

★ לאן צריך להביט כשחוצים מעבר חצייה בבטחה?

התלמידים יתייחסו לשאלות. לאחר הדיון, המדריך יציג את התשובה הנכונה ויצג סרט קצר של חצייה נכונה.



תשובה

★ לחצות מעבר חצייה בבטחה זה אומר שלאחר שמביטים לכל הכוונים ומתחילים לחצות, הולכים בזריזות אך לא בריצה, לא מתעכבים ותוך כדי הליכה מביטים ישר ולכל הכוונים.

תרגיל

★ ציירו במחברת רמזור להולכי רגל במעבר חצייה.



פעילות 2

התנסות בציות לרמזור - משחקי חצר

מטרות הפעילות

- ★ הטמעת הרגלי התנהגות בסביבת מעבר חצייה עם רמזור
- ★ הפנמת חציית מעבר חצייה בבטחה תוך התעלמות מרמזים מסיחי דעת

אמצעים דידקטיים

- ★ סרטי שרוול צבעוניים
- ★ סימון של מעבר חצייה
- ★ שלט מדמה רמזור
- ★ מספר כדורי משחק
- ★ מחשב למצגת

משך הפעילות

כ-20 דקות

מבנה הפעילות

- ★ תרגול הליכה אל מעבר חצייה ועצירה
- ★ תרגול התייחסות לצבעי הרמזור
- ★ תרגיל הליכה בטוחה במעבר חצייה

מהלך הפעילות

משחקים בחצר

הפעילות תתנהל בחצר בית ספר. המדריך יכין את כל העזרים מראש, כולל סימון מעבר חצייה על המגרש.





משחק 1

עוברים רק ברמזור ירוק

שתי קבוצות מתחרות ביניהן מי יעבור ראשון את מעבר החצייה בבטחה.

כללי המשחק:

אסור לרוץ במעבר חצייה, אסור להיעצר על מעבר החצייה, אסור לדחוף, יש ללכת בזריזות לצד השני של מעבר החצייה.

מהלך המשחק:

המדריך יחלק את התלמידים לשתי קבוצות עם מספר זהה של תלמידים. כל תלמיד יעמוד על הזרוע סרט בצבע הקבוצה. שתי הקבוצות יסתדרו בטור עורפי אחת ליד השנייה, מאחורי הקו המסמן מדרכה. המדריך יעמוד בצד השני של מעבר החצייה כשבידו שלט הרמזור. בצדו האחד של השלט מצויר רמזור ירוק ובצדו השני מצויר רמזור אדום. המדריך יחליף את צבע הרמזור המופנה אל התלמידים ובהתאם לצבעים יתנהגו התלמידים.

כאשר הרמזור אדום, אסור להתחיל לחצות, מי שנמצא על מעבר חצייה ממשיך ללכת ומסיים את החצייה. כשהרמזור ירוק, התלמיד שעומד ראשון בטור יכול להתחיל ללכת. עליו להביט לכל הכוונים ואז להתחיל לחצות. רק כאשר התלמיד הגיע לצד שני של מעבר החצייה, יכול התלמיד הבא לצאת לדרך, אבל רק אם הרמזור עדיין ירוק.

שיטת ניקוד לדוגמה:

התנהגות לא נכונה של תלמיד תוריד נקודות לקבוצתו.

✘ אם לא יביט לכל הכוונים לפני שהחל לחצות

✘ אם רץ במעבר החצייה

✘ אם התעכב במעבר החצייה

הקבוצה המנצחת היא זו שכל תלמידיה סיימו לעבור את מעבר החצייה ראשונים.

יש לחזור כמה פעמים על המשחק. בכל משחק תוכרז הקבוצה שניצחה.

מטרת הקבוצה לצבור כמה שיותר נקודות.

✘ ניצחון במשחק מקנה לקבוצה 10 נקודות

✘ כל שגיאה של אחד התלמידים מורידה לקבוצה 2 נקודות.



משחק 2

לא מתעכבים במעבר חצייה

שתי קבוצות מתחרות ביניהן מי יעבור במעבר החצייה בלי להתעכב בשום מקרה.

כללי המשחק:

במעבר חצייה יש ללכת ישר מבלי להתעכב. הכדור מתגלגל מצד אחד של מעבר החצייה לצד השני, לילדים שחוצים אסור להתעכב ולהרים את הכדור. בזמן שהתלמיד חוצה במעבר חצייה, מישוה קורא בשמו כדי לעכבו, אך התלמיד צריך להמשיך ללכת מבלי להתעכב.

מהלך המשחק:

המדריך יחלק את התלמידים לשתי קבוצות עם מספר זהה של תלמידים. כל תלמיד יעמוד על הזרוע סרט בצבע הקבוצה. מחצית הקבוצה תעמוד בצד אחד של מעבר החצייה והמחצית השנייה מעברו השני. התלמידים יעמדו בטור עורפי אחת מול השנייה, מאחורי קו המסמן מדרכה, כל קבוצה תקבל כדור אחד. המדריך יעמוד לצד מעבר החצייה כשבידו שלט הרמזור. בצדו האחד של השלט מצויר רמזור ירוק ובצדו השני מצויר רמזור אדום. המדריך יחליף בכל דקה את צבע הרמזור המופנה אל התלמידים.

כאשר הרמזור אדום, אסור לזרוק כדור ולהתחיל לחצות, מי שנמצא על מעבר חצייה ממשיך ללכת ומסיים את החצייה. כשהרמזור ירוק, התלמיד שבידו הכדור זורק או מגלגל את הכדור לעבר מחצית הקבוצה בצדו השני של מעבר החצייה ומתחיל לחצות בהליכה זריזה. התלמיד שנמצא בראש הטור השני, מקבל את הכדור ורשאי להתחיל לחצות לצד השני בתנאי שהרמזור עדיין ירוק. בזמן שתלמיד חוצה במעבר החצייה, תלמידי הקבוצה השנייה יקראו בשמו על מנת שיתבלבל ויתעכב. תלמיד שמתחיל לחצות צריך להביט תחילה לכל הכוונים.

המדריך יקבע את שיטת הניקוד.

משחק 3

עוברים במעבר חצייה בקבוצה

שתי קבוצות עוברות במעבר חצייה בבטחה, בלי להיתקל ולהפריע אחד לשני.

כללי המשחק:

גם כשחוצים בקבוצה צריך להביט לכל הכיוונים לפני שמתחילים לחצות. אסור לרוץ, אסור להיעצר על מעבר החצייה, אסור לדחוף, יש ללכת בזריזות לצד השני.

מהלך המשחק:

המדריך יחלק את התלמידים לשתי קבוצות עם מספר זהה של תלמידים. הקבוצות תעמודנה משני צדי מעבר החצייה מאחורי קו המסמן מדרכה ללא כל סדר. המדריך יעמוד לצד מעבר החצייה כשבידו שלט הרמזור. בצדו



האחד של השלט מצויר רמזור ירוק ובצדו השני מצויר רמזור אדום. המדריך יחליף בכל דקה את צבע הרמזור המופנה אל התלמידים.

כאשר הרמזור אדום, אסור להתחיל לחצות, מי שנמצא עדיין על מעבר חצייה ממשיך ללכת ומסיים את החצייה. כשהרמזור ירוק, כל התלמידים משתי הקבוצות מתחילים ללכת אלה מול אלה. אסור להפריע לתלמידי קבוצה השנייה במעבר החצייה. המדריך יקראו בשמו של תלמיד על מנת שיתבלבל ויתעכב. התלמיד שקראו בשמו צריך להמשיך לחצות כאילו כלום לא קרה.

המדריך יקבע את שיטת הניקוד.



פעילות 3

רמזור וכללים לחציית כביש – משחקי מחשב

מטרות הפעילות

- שינון ותרגול התנהגות בסביבת מעבר חצייה עם רמזור
- העמקת ההבנה של תהליך חציית מעבר חצייה בבטחה

אמצעים דידיקטיים

- פעילות מחשב 1 פרק א – רמזור וכללים
- פעילות מחשב 2 פרק א – התאמת רמזורים
- חדר מחשבים

משך הפעילות

כ-20 דקות

מבנה הפעילות

- תרגול חצייה במעבר חצייה עם רמזור
- תרגול התייחסות לצבעי הרמזור
- תרגול התמודדות עם הסחת זעת בזמן חציית מעבר חצייה

קייטנה בזה"ב

פעילות מחשב 1 פרק א'

רמזור וכללים לחציית כביש



פעילות מחשב 1

רמזור וכללים לחציית כביש

כללי הפעילות

הפעלת תוכנת Power Point במחשב,



פעילות מחשב 2







לומדים תמרוזים ונזהרים בדרכים

כללי הפעילות

הפעלת תוכנת Word במחשב, פועלים לפי הנחיות התוכנה

קייטנה בזה"ב
פרק א' פעילות 3
לומדים תמרוזים ונזהרים בדרכים

התאם תמונה למילה, גרור את התמונה והנח אותה ליד המילה המתאימה.

		מעבר חצייה
		עצור
		עצור באדום
		עבור בירוק
		אין מעבר להולכי רגל
		רמזור



פרק ב'



קשר עין, תנועה ועצירה

מסר זה"ב: קשר עין בשלב ראשון, עוצרים ומביטים זה הפתרון

רציונל

קשר עין הוא סוג של תקשורת בין בני אדם, זהו אמצעי של העברת מסר, קליטתו, פענוחו ושימוש בו. באמצעות קשר עין ניתן להעביר מסר ולקבל משוב ובעקבותיו לקבל החלטה על נקיטת עמדה או פעולה. התקשורת בין בני אדם בדרך היא אמצעי עזר לארגון סדר התנועה, תוך כיבוד הזכויות של כל משתמשי הדרך ויצירת הבנה וקשרי גומלין ביניהם. תקשורת יעילה בדרך מאפשרת לאדם להפעיל שיקול דעת בהתאם למצבם של משתמשים אחרים ולקבל החלטה על התנהגות בטיחותית רצויה. המסרים בין בני אדם מועברים באמצעות כמה אמצעי תקשורת. התבוננות בשפת הגוף, האזנה לשפה המדוברת, העברת כוונות באמצעות סימנים מוסכמים, איתות וסימון באמצעות אורות, צופרים וצבעים. קשר עין בלבד לא יוצר תנאים בטוחים בדרך, קשר עין עלול לעתים להטעות ולכן, יש לעצור עצירה מוחלטת ולהתבונן, יש לוודא שמי שאתו נוצר הקשר, מבין את המתרחש, עוצר ופועל כמצופה ממנו. עצירה מוחלטת מאפשרת לקחת פסק זמן, לשאוף אוויר, להתבונן, להקשיב ורק אחר כך לקחת החלטות ולפעול. פעולות כמו תנועה, עצרה ושמירה על תנוחה, הינה בסיס ההתנהלות הדרושה בדרכים. יכולת ההסתגלות של ילדים למעבר ממצב של תנועה למצב תנוחה ולהפך, מבוססות על זיכרוןם ועל דפוסי חשיבה והתנהלות אוטומטית אליה הם מורגלים. תהליך של קבלת החלטות מבוסס על קליטת אותות חיצוניים ועל תגובה מתוך מודעות פנימית נלמדת. התאמת ההתנהגות הנלמדת למצבים בהם יפגוש הילד בדרכים, מחייבת אימון ותרגול. הקניית הרגלי תנועה, עצירה ותנוחה מבוקרים מתוך שיקול דעת, על פי סימני הדרך ומצבים משתנים נדרשת לביסוס יסודות העברה למצבי דרך אמיתיים.

מטרות כלליות

- ✳ הבנת המושג קשר עין כתקשורת בין הולכי רגל ונהגים
- ✳ הבנת חשיבות יצירת קשר עין כחלק מקבלת החלטות להתנהגות בדרך
- ✳ הטמעה של מעבר מודע ממצב תנועה למצבי עצירה ומנוחה



שלבים

- ✳ תרגול תנועה ועצירה – משחקים בחצר
- ✳ מהו קשר עין, למידה בכיתה
- ✳ הטמעת הנלמד באמצעות משחקי מחשב אינטראקטיביים, בכיתת מחשבים

פעילות 4

סימנים ואותות בין המשתמשים בדרך – משחקי חצר

מטרות הפעילות

- ✳ זיהוי קשר עין ויישומו
- ✳ הכרת שימוש באותות וסימנים כאמצעי תקשורת
- ✳ תרגול שימוש בקשר עין
- ✳ הבנת מגבלות קשר עין והצורך בעצירה ובבדיקה

אמצעים דידקטיים

- ✳ סרטי שרוול צבעוניים
- ✳ משרוקית או תוף
- ✳ כרטיסי קלף משני צבעים
- ✳ מספר כדורי משחק
- ✳ שלט מדמה רמזור

משך הפעילות

כ-20 דקות



מבנה הפעילות

פעילויות ומשחקים בחצר

מהלך הפעילות

משחקים בחצר

השיעור יתנהל בחצר בית ספר כפעילות הבנויה משני משחקים: במשחק אחד מתרגלים יצירת קשר עין ושפת רמזים. במשחק השני מתרגלים תנועה ועצירה כתוצאה של חיווי קולי. המדריך יכין את כל העזרים מראש, כולל סימון על המגרש.

משחק 4

מוצאים בן זוג בקשר עין

משחק מציאת בן הזוג המתאים מתוך קבוצת התלמידים, על ידי זיהוי תנועות ברורות שבן הזוג המתאים עושה. התחרות היא אישית מאחר שבני הזוג מתחלפים במהלך המשחק. קבוצת המחפשים צריכה ליצור קשר עין עם תלמידי הקבוצה השנייה ולחבור אל בן הזוג המתאים.

כללי המשחק:

אסור לדבר במהלך המשחק ואסור לתלמיד להראות את הקלף שבידו לשום תלמוד אחר. אפשר לנוע בשטח אבל לא לרוץ.

אסור להפריע אחד לשני, יש לשמור מרחק מספיק בין תלמיד לתלמיד.

המטרה היא למצוא את בן הזוג מהר ככל האפשר.

מהלך המשחק:

על המדריך להכין מראש קלפים משני צבעים שונים ויחלקם לזוגות (אדום וירוק) על כל זוג קלפים יכתוב תיאור של תנועה שהתלמידים יעשו. המדריך יחלק את התלמידים לשתי קבוצות עם מספר זהה של תלמידים. כל תלמיד יקבל קלף אחד אדום או ירוק לפי הקבוצה שלו. לפני חלוקת הקלפים צריך לערבב אותם ולוודא שאף אחד לא יראה את הקלף של חברו. לאחר חלוקת הקלפים, ממתינים להוראה של המדריך להתחיל לנוע **מבלי לדבר**. בעלי הקלפים האדומים יבצעו תנועה לפי הרשום בקלף שקבלו. בעלי הקלפים הירוקים יחפשו את בן זוגם, תלמיד שבצע את התנועה הרשומה בקלף שקבל. בני זוג שיצרו קשר עין ומצאו שהם זוג ייגשו ביחד למדריך. המדריך יבדוק שהם אכן בני זוג. את הקלפים, המדריך משאיר אצלו כדי לחלקם שוב למשחק נוסף. אפשר לשחק שלוש פעמים, כשבכל פעם מערבבים קלפים ומחלקים מחדש.

תנועות לדוגמה

קופץ בחבל דלגית, קוטף ומריח פרחים, מתפקע מצחוק, סובל מכאבי בטן, מחלק מכתבים, שיכור, מתופף בתהלוכה, חרגול קפצן, מנצח על תזמורת, שחקן טניס.



משחק 5

תנועה ועצירה

במשחק יש שילוב של יצירת קשר עין עם תנועה ועצירה אבל אין בו תחרות. תלמידים נעים בדרך ומגיבים לחיונים חיצוניים, החלפת אור ברמזור, צליל תוף או משרוקית. תגובה מוצלחת ונכונה היא כשמוצאים את בן הזוג. בדומה למשחק הכיסאות המוסיקליים, זוכה מי שנשאר אחרון.

כללי המשחק:

צריך להסתובב בשטח אך אסור לרוץ. כאשר הרמזור הירוק מתחלף לאדום או כשנשמעת שריקה או מכה בתוף אפילו אם הרמזור נשאר ירוק, יש לעצור במקום ולא ללכת יותר. אסור לגעת אחד בשני, אסור לדבר אחד עם השני. קשר עין יוצרים במבט, תנועת ראש וקריצה. הזוג שהתחבר אחרון ייצא מהמשחק וישב בצד. אסור לחזור שוב אל אותו בן זוג במשחק הבא.

מהלך המשחק:

המדריך יחזיק בידו את שלט הרמזור, יסובב את האור הירוק לכוון התלמידים וייתן להם סימן להתחיל לנוע. התלמידים ינועו באופן חופשי בשטח כל זמן שהרמזור ירוק. ברגע שהרמזור מתחלף לאדום, או אם הישמע שריקה או רעש התוף, התלמידים נעצרים במקום. התלמידים בני זוג שיצרו קשר עין נותנים זה לזו יד וממתנים במקומם. קשר עין לבחירת בן זוג אפשר ליצור גם תוך כדי תנועה. המדריך יוציא מהמשחק את אחד הזוגות למשל את הזוג שהתחבר אחרון.



פעילות 5

עצירה והתבוננות לכל הכוונים – הדרכה בכיתה יצירת קשר עין וקבלת החלטה לפעולה

מטרות הפעילות

- ✳ הבנת השימוש בקשר עין לקבלת החלטה
- ✳ הטמעת חשיבות העצירה המוחלטת
- ✳ הכרת מגבלות קשר עין

אמצעים דידקטיים

- ✳ מחשב ואמצעי להקרנת המצגת
- ✳ מצגת מספר 2 (Power Point)
- ✳ מחברת וכלי כתיבה

משך הפעילות

- ✳ כ-20 דקות ריכוז ובזמן הנותר פעילות יצירתית

מבנה הפעילות

- ✳ קריאת סיפור
- ✳ שאלות ודיון על קשר עין ועצירה מוחלטת
- ✳ מתי עוצרים ומתי עוברים, התלמידים מספרים מניסיונם
- ✳ השלמת מילים חסרות במשפט

מהלך הפעילות

פעילות בכיתה

הפעילות תתקיים בכיתה כפעילות מלווה במצגת שבאמצעותה המדריך יקרא את הסיפור, יציג את השאלות לדיון ואת המשפטים שצריך להשלים.



הצעד הנכון של רון - סיפור

רון הוא ילד נבון שעושה תמיד רק מה שנכון. יום אחד בשעת ערב מוקדמת, הוא הוציא את כלבו לטיול ברחוב. חיש קל הם ירדו במדרגות של הבית, ופנו לרחוב שהיה די קרוב. רון קשר את כלבו ברצועה, והלך אחריו צועד בשמחה.

לפתע בור חפור באמצע המדרכה, מצר את המעבר ומקשה על ההליכה. מולם באה אישה דוחפת עגלת תינוק ורון לא ידע כיצד ממנה יחמוק. הוא החליט להביט בעיני האישה, כדי שלא ירד אל הכביש מן המדרכה. קשר עין נוצר והעין רמזה, אפשר סביב הבור לעבור מימין בבטחה.

רון וכלבו המשיכו ללכת, עד שהגיעו ממש אל הצומת. כאן היה עליהם לחצות את הכביש, אל הגן הציבורי להגיע חיש. במעבר החצייה הרמזור לא פעל, כנראה שהיה מקולקל. רון נעצר ועמד על המדרכה, אך לא קרוב מדי לשפתה.

מכונית אחת הגיעה ובלמה, ממש לפני מעבר החצייה. רון הביט הישר אל עיני הנהג, שהשיב לו במבט ברור וחד, מבט שאומר: אני עצרתי את הרכב ואתה יכול לעבור עם הכלב. רון לא מיהר לחצות עכשיו, צריך להביט לכל הכוונים כך חשב.

ואכן הוא הבחין במכונית נוספת מגיעה במהירות רבה אל מעבר החצייה. הרים רון את מבטו אל עיני הנהג השני, כשואל: עצרת, אני יכול לחצות עם כלבי? ורק כשידע ששתי המכוניות בעצירה מוחלטת, ידע שאפשר לבטחה להתחיל ללכת. רון חצה עם כלבו בהליכה זריזה, עד שהגיע לצד השני אל המדרכה.

הגן הציבורי כבר היה די קרוב, הם הגיעו לשם והיה להם טוב. רון התיר את הרצועה שקשר לכלבו, שירוץ אל הגן וישתעשע כלבבו. אך הכלב במקום לרוץ אל הגן, רץ אל הכביש וזה היה מסוכן. רון שרק לכלבו וקרא לו לחזור, אך הכלב נעמד באמצע הכביש השחור.

רון אל הכביש לא ירד כי זה מסוכן, אך הכלב עקשן ולחזור לא מוכן. לפתע מכונית שנסעה במהירות רבה, בחריקת בלמים מבהילה נעצרה. הכלב נבהל וברח בריצה, אל זרועותיו של רון שהמתין על המדרכה. רון וכלבו אל הגן מיהרו, שם בלי כל פחד שניהם שיחקו.



שאלות לשיחה

1. מה זה קשר עין?
2. מתי קשר עין יכול לעזור לנו?
3. בין מי למי יוצרים קשר עין?
4. מה זו עצירה מוחלטת?
5. מתי צריך לעצור עצירה מוחלטת?

שיחה חופשית

התלמידים יספרו מניסיונם האישי, באילו מקרים היה עליהם לעצור ומתי להמשיך ללכת.

דוגמאות:

- ✳️ חבר שלכם נמצא מעברו השני של הכביש וקורא לכם
- ✳️ נתקלתם במכשול על המדרכה
- ✳️ הגעתם למעבר חצייה עם או בלי משמרות זה"ב
- ✳️ הכדור שלכם התגלגל לכביש

השלם מילים חסרות

השלימו את המילים החסרות במשפטים הבאים:

- ✳️ גם אם הרמזור **ירוק**, לפני מעבר חצייה עוצרים ומביטים לכל הכוונים
- ✳️ כשהרמזור **אדום**, עומדים לפני מעבר **החצייה** במרחק מה משפת המדרכה
- ✳️ כשעל המדרכה יש מכשול, **עוצרים** ובודקים איך **לעבור** מבלי לרדת לכביש
- ✳️ כשנהג עוצר לפני מעבר חצייה ומסמן שאפשר לחצות, יש להביט לכל הכוונים ולא **חוצים** עד שהכביש פנוי
- ✳️ קשר **עין** בין נהג להולך רגל דרוש כדי ליצור **הסכמה** ביניהם

בנק המילים החסרות

החצייה, עוצרים, חוצים, עין, שאפשר, ירוק, עוצר, הכוונים, לעבור, הסכמה, אדום, רמזור



פעילות 6

הבנת המושגים קשר עין, עצירה ותנועה – משחקי מחשב

מטרות הפעילות

- ☆ שינון ותרגול המושג קשר עין
- ☆ העמקת ההבנה של משמעות עצירה מוחלטת

אמצעים דידיקטיים

- ☆ פעילות מחשב 3 פרק ב – קשר עין
- ☆ פעילות מחשב 4 פרק ב – משפטים
- ☆ חדר מחשבים

משך הפעילות

כ-20 דקות

מבנה הפעילות

- ☆ תרגול קשר עין בין הולכי רגל
- ☆ תרגול קשר עין בין הולכי רגל לנהג
- ☆ שינון המושג עצירה מוחלטת



פעילות מחשב 3

שומרים על קשר עין

כללי הפעילות

הפעלת התוכנת Power Point במחשב, פועלים לפי הנחיות התוכנה



פעילות מחשב 4

עוצרים, יוצרים קשר עין וממשיכים בתנועה

כללי הפעילות

הפעלת התוכנת

Word במחשב,

פועלים לפי

הנחיות התוכנה

קייטנה בזה"ב

בְּקוּ חָצוּ אִם יָשָׁר פְּנוּי מֵהִירָה הַכְּבִישׁ וּבִהְלִיכָה

לְצַדְדִים הַחֲצִיָּה. לְהִסְתַּכֵּל בְּזִמְנְךָ הַמְשִׁיכּוּ

קייטנה בזה"ב

מְעִילֹת מִטַּעַם 4 - סִיק ב'

עוצרים, יוצרים קשר עין וממשיכים בתנועה

סדרו את המילים למשפטים נכונים. גרו את המילים משורת
העכבר אל המלגן. יש 2 עמודים של משפטים.

אוּ לְפָנָי שְׁנַיִם הַמְדַרְכָּה. צַעַד שִׁפְתַּי עֲצָרוּ

הַכִּוּוֹנִים. לְכֹל הַסְתַּכְלוּ

הַתְנוּעָה. הָאֲזִינוּ לְקוֹלוֹת



פרק ג'

נראות ביום ובלילה

מסר זה"ב: להראות ולבלוט כדי להיערך לבאות

רציונל

נראות ובולטות של בני אדם הנמצאים וההולכים בדרך מהווה תנאי יסוד לבטיחות. ישנן הגבלות ומגבלות לראות בדרך הנובעות מנתונים וממצבים אובייקטיביים. ישנן גם מגבלות והפרעות לראייה המחייבות את המשתמש בדרך לתת עליהם את הדעת. ככל שהנראות של הולך רגל טובה יותר, יכולים משתמשי דרך האחרים לראותו ממרחק רב יותר ולהיערך לפעולה בעוד מועד. חוסר נראות ובולטות עלולות להפגיע את הנהג ברכב במיוחד בשעת חשיכה אך לא רק. הפגנת נראות ובולטות באה לידי ביטוי בעזרת כמה עזרים: אור, צבע, קול. ילד העובר בין מכוניות חונות לא יכול לבלוט כי הוא נמוך. בגד כהה לא יראה טוב בשעת חשיכה, כי אינו מחזיר את אור הפנסים. הפתרון הינו שימוש במחזירי אור זהירים. הולך רגל אשר רואה אורות של כלי רכב, אינו נותן את דעתו לכך שהוא אינו נראה על ידי נהגים באותה מידה שהוא רואה אותם אפילו ממרחק קצר. בשעת חשיכה רצוי ללכת במקומות מוארים.

ראיה הינה מקור מידע מרכזי של המשתמשים בדרך. כל משתמשי הדרך – הולכי רגל, נהגים, רוכבי אופנוע ואופניים מתבססים על הראיה כמקור המידע העיקרי על הדרך שבה הם משתמשים. אירועים רבים של תאונה ושל כמעט תאונה מתרחשים בשל מידע בלתי מספיק או כזה שמתקבל באיחור.

מטרות כלליות

- ✪ הכרת מגבלות הראייה ויתרונות הבולטות
- ✪ אימוץ שיקול דעת בהתבסס על ראות ונראות
- ✪ הבנת משמעות ההבדלים בראות בין הולך רגל לבין נהג ברכב

שלבים

- ✪ הצגת מצבי דרך שונים שבהם לנראות יש השלכה על התוצאה
- ✪ לימוד המושגים והכרת התוצאה של נראות ובולטות לקויים



- ✳ הדמיית מצבי דרך להמחשת השונות בראות ונראות בין הולך רגל לבין נהג ברכב
- ✳ הבעה ביצירה של מושגי הראות ונראות
- ✳ המחשת במצבים במשחקי מצבים בהשתתפות התלמידים
- ✳ דיון על קשר עין ועצירה מוחלטת
- ✳ מתי עוצרים ומתי עוברים, התלמידים מספרים מניסיונם



פעילות 7

מושגים בנושא היראות - הדרכה בכיתה ראות ונראות, לראות, להיראות, לבלוט, להיות מוסתר -

מטרות הפעילות

- ✳ הכרה של המושגים ראות ונראות, בולטות ונסתרות
- ✳ הבנת משמעות וחשיבות הנראות והבולטות בדרך
- ✳ הטמעת התובנות ביצירתיות

אמצעים דידיקטיים

- ✳ מחשב ואמצעי להקרנת המצגת
- ✳ מצגת מספר 3 (Power Point)
- ✳ מחברת וכלי כתיבה
- ✳ דפי נייר צבעוניים, דבק ומספרים

משך הפעילות

כ-20 דקות ריכוז ובזמן הנותר פעילות יצירתית

מבנה הפעילות

- ✳ מצגת תמונות של מצבי נראות בדרך
- ✳ שאלות בעקבות התמונות וכתיבת תשובות במחברת

מהלך הפעילות

פעילות בכיתה

הפעילות תתקיים בכיתה בעזרת מצגת שבאמצעותה המדריך יקרין תמונות של אנשים בדרך במצבי ראות ובולטות שונים. לאחר כל תמונה יציג שאלות על מה שנצפה בה מבחינת בולטות, והיכולת לראות ולהראות. לסיום, יוקרן הסיפור "מיץ פטל".



תמונות מספרות

1. ראות (לראות את מה שלפנינו ומסביבנו)

- המחשת המושג "ראות" באמצעות תמונות של שדה ראייה פתוח ושדה ראייה חסום.
- תמונה 1 - הרחוב נראה במלואו, שדה הראייה פתוח.
- תמונה 2 - חלק משדה הראייה חסום על ידי מכונית חונה.

שאלות

- ✖ למה חשוב לראות היטב את הדרך שהולכים בה?
- ✖ מה רואים טוב יותר מכונית קרובה או מכונית רחוקה?
- ✖ מה עלול לקרות כשחלק מהדרך מוסתר מפני הולך הרגל?

מטלה

- ✖ ציירו במחברת מצב שבו ילד אינו יכול לראות את כל הדרך כי חלקה מוסתר.

2. נראות (להראות היטב על ידי אחרים שנמצאים בדרך)

- המחשת המושג "נראות", בלילה עם מחזירי אור ובגד בהיר יכולים לראות אותי טוב יותר.
- בתמונה 3 הילד לובש בגד בהיר ועל כן הוא נראה על אף החשיכה.
- בתמונה 4 הילד לובש בגד כהה שלא מחסיר אור ועל כן קשה לראותו.

שאלות

- ✖ למה חשוב להיראות טוב כשנמצאים בדרך?
- ✖ מה חשיבותם של מחזירי האור עבור הולך רגל?
- ✖ מה עלול לקרות אם בלילה ללא תאורה נלך בדרך לבושים בבגד כהה?

מטלה

- ✖ כתבו סיסמה המעודדת שימוש במחזיר אור

3. בולטות (לבלוט על פני הרקע של הסביבה)

- המחשת המושג "בולטות" -
- תמונה 5 - ממחישה אדם לבוש בצבע צהוב הבולט על פני צבע הרקע של סביבתו.
- תמונה 6 - האוטובוס הירוק בולט בסביבה ואילו המכונית קטנה אינה בולטת.



שאלות

- ✶ למה חשוב לבלוט על פני הסביבה כשנמצאים בדרך?
- ✶ מה עושה זיקית כדי שלא לבלוט בסביבתה?
- ✶ מה תעשו כדי לבלוט יותר ובכך להראות טוב לנהגים?

מטלה

- ✶ גזרו צורות מנייר בצבעים שונים, הדביקו את הגזירים כך שחלקם יהיו בולטים יותר בצבע ובצורה.

4. נסתרות

המחשת המושג "נסתרות" – ניסתר מעיני הצופה

בתמונה 7 ילד עומד בין שתי מכוניות חונות, מוסתר מעיניו של נהג שנוסע בכביש.

בתמונה 8 מכונית מסחרית גדולה מסתירה מפני הולך רגל שינסה לעבור במעבר חצייה את המכונית הקטנה שמאחוריה.

שאלות

- ✶ למה חשוב לא להיות מוסתר מפני הנהגים כשנמצאים בדרך?
- ✶ מה עושים כדי שלא להיות מוסתרים?
- ✶ מה עלול לקרות אם רכב נוסע נסתר מעינינו?

מטלה

- ✶ צירו תמונה של מצב שבו ילד או בעל חיים מסתתר ואת רוב גופו לא יכולים לראות.

תמונה 2 – חלק משדה הראייה חסום



תמונה 1 – שדה הראייה פתוח





תמונה 4 - לבוש בבגדים כהים



תמונה 3 - לבוש בבגד בהיר



תמונה 6 - המכונית הקטנה אינה בולטת



תמונה 5 - אדם לבוש בצבע הבולט



תמונה 8 - המכונית הגדולה מסתירה את המכונית הקטנה שמאחוריה



תמונה 7 - ילד מוסתר בין שתי מכוניות חונות





פעילות 8

צפייה מודרכת בסרט

מטרות הפעילות

- ✳ התוודעות להבדלי ראות ונראות מנקודות מבט שונות
- ✳ התוודעות למצבים בהם רואים אך לא נראים לאחרים

אמצעים דידקטיים

- ✳ מחשב להקרנת הסרט
- ✳ קישור לסרט אנימציה על פי הספר "מיץ פטל"

משך הפעילות

כ-20 דקות ריכוז ובזמן הנותר פעילות יצירתית

מבנה הפעילות

- ✳ הקרנת סרט מיץ פטל
- ✳ דיון בעקבות הסרט

מהלך הפעילות

פעילות בכיתה

הפעילות תתקיים בכיתה כשבתחילה המדריך יקרין את הסרט מיץ פטל הארנב, ובהמשך, יקיים דיון בשאלות של בולטות, והיכולת לראות ולהראות. לסיום, יוקרן הסיפור "מיץ פטל".

שאלות לדיון

- ✳ מה עושים האריה והג'ירפה כדי שהארנב לא יוכל לראותם?
- ✳ מה עושה הארנב כדי לא להיראות?



- ✳ איך באה הבולטות של הג'רפה, האריה והארנב לידי ביטוי בסיפור? (מאפיינים מסייעים: גובה, רוחב, צבעוניות, רעש)
- ✳ איך אפשר לחבר את מצבי הנראות והבולטות שבסיפור, למה שקורה במציאות ברחוב, במגרשי חנייה ובצמתים?
- ✳ לו הסיפור היה מתרחש ברחוב ולא ביער, היכן היו האריה והג'רפה מסתתרים?



פעילות 9

תרגול מצבים בראות ונראות - משחקים בחצר משחק "מסתתרים ונראים" עם נקודות וצבעים (על בסיס משחק "המחבואים")

מטרות הפעילות

- ✳ העמקת הבנת מושגי ראות ונראות, בולטות ונסתרות
- ✳ שימוש בתובנות של נסתרות ובולטות

אמצעים דידיקטיים

- ✳ חולצות גדולות צבעוניות: 1 שחורה, 2 בצבע אפור או בז' מהיר ולא בולט, 3 אדומות

משך הפעילות

כ-20 דקות

מבנה הפעילות

- ✳ משחק "מסתתרים ונראים" לפי ההוראות המשחק המפורטות

מהלך הפעילות

משחק בחצר

הפעילות תתקיים בחצר בית ספר לתרגול מצבי ראות ונראות, בולטות ונסתרות. המדריך יכין חולצות בצבעים בולטים, יסביר לתלמידים את כללי המשחק ויאפשר להם לשחק תוך שהוא מודד זמן ורושם נקודות.



משחק 1

מסתתרים ונראים

שני תלמידים הם המחפשים ושאר הילדים מסתתרים. המטרה של המחפשים היא לצבור כמה שיותר נקודות במהלך המשחק. המטרה של המסתתרים למנוע מהם לצבור נקודות. המשחק מוגבל בזמן, כך שהמחפשים צריכים להזדרז. בתום הזמן המוקצב, שני תלמידים המחפשים מתחלפים. הזוג המנצח הוא זה שצבר יותר נקודות.

כללי המשחק:

2 תלמידים המחפשים ילבושו חולצה בצבע שאינו בולט. הם ייצאו מנקודת המטרה ועליהם לחפש את התלמידים המסתתרים. כשהם מבחינים בתלמיד מסתתר, עליהם להכריז את שמו והתלמיד יוצא מהמשחק. על כל תלמיד שהם מצאו יירשם לזכותם ניקוד לפי המפתח הבא:

★ חולצה שחורה 10 נקודות

★ חולצה אדומה 3 נקודות

★ תלמידים ללא חולצה צבעונית 1 נקודה

תלמיד מסתתר יכולים לצאת מהמסתור ולהגיע לנקודת מטרה. אם אחד משני המחפשים ראה את התלמיד לפני הגיעו למטרה, הוא יוצא מהמשחק והמחפשים מקבלים ניקוד.

כאשר תלמיד הצליח להגיע לנקודת המטרה מבלי להראות על ידי המחפשים, לא נרשם ניקוד למחפשים.

כאשר תלמיד עם חולצה אדומה הצליח להגיע לנקודת המטרה מבלי להראות, מופחתות 3 נקודות מהניקוד שצברו המחפשים.

כאשר תלמיד עם החולצה השחורה הצליח להגיע לנקודת המטרה, המשחק של שני המחפשים מסתיים גם אם הזמן שמוקצב לא עבר. הניקוד שצברו שני המחפשים עד כה נרשם.

המשחק יסתיים עם חלוף הזמן שהוקצב. מומלץ לקצוב לכל שני מחפשים 5-10 דקות.

מהלך המשחק:

המדריך יסביר לתלמידים את כללי המשחק ואת שיטת הניקוד. הוא יבחר שני תלמידים שיהיו המחפשים וייתן להם ללבוש חולצות בהירות בצבע לא בולט. שאר התלמידים יהיו המסתתרים, מתוכם אחד ילבש חולצה שחורה ושלושה ילבשו חולצות אדומות. המשחק מתחיל כאשר המחפשים נמצאים בנקודת המטרה, עוצמים את העיניים וממתינים לאישור המדריך שכל התלמידים הסתתרו. המדריך יקבע מהו משך המשחק. בתום משחק אחד, מתחלפים המחפשים ולבשי החולצות הצבעוניות והמשחק מתחיל מחדש.



פרק ד'

היכן מותר לשחק

מסר זה"ב: משחקים רק במקומות המותרים

רציונל

משחקי כדור מסוכנים במקומות הסמוכים לעורקי תחבורה: כביש, מסילת ברזל, דרך עפר. תמיד קיימת סכנה שהכדור יתגלגל, ילד שירוץ כדי לתפוס את הכדור יפגע. לכן אסור לשחק במקומות פתוחים ולא מוגנים כמו מדרכה, כביש, מגרשי חנייה, חצרות בתים משותפים וכדומה. משחקי כדור מותרים רק במקומות סגורים כמו: מגרש ספורט, חצר בית ספר, אולמות ספורט, מתנ"ס, פארקים וגנים ציבוריים, חוף ים. בדרך כשהולכים אל מגרש המשחקים, יש לשאת את הכדור בתוך שקית כדי למנוע ממנו ליפול ולהתגלגל אל הכביש.

הגלישה בגלגליות (סקטים) בגלגשות (סקטבורד), בגלגלי - להב (רולר-בליידס) ובקורקינט, מותרת רק במגרשי הספורט או במגרשים בהם קיים משטח מיוחד לכך. החוק אוסר להיכנס לאוטובוס נעולים בגלגליות ובגלגלי - להב, יש לשאת את הגלגליות וגלגלי - להב בשקית מתאימה עד הגעה למגרש ההחלקה. את הקורקינט יש להוביל בהליכה ולא בגלישה עליו. הגולש בגלגליות ובגלגלי - להב בדרך יחבש קסדת מגן ויצטייד במגני ברכיים וידיים בטיחותיים. בטרם רכיבה על אופניים, יש לבדוק את תקינותם והמצאות כל אביזרי הבטיחות (קסדה על מנת להגן על ראש הרוכב. יש לרכוב על פי כל הכללים, בצד ימין של הדרך, ולציית לתמרורים ולרמזורים. בשעות החשיכה יש לענוד מחזירי - אור על הגוף ובמיוחד על קרסול הרגל, על הזרועות ועל הקסדה, בנוסף למחזירי האור שנמצאים על האופניים.

מטרות כלליות

- ✳ הכרת יתרונם של מקומות מותרים למשחק של ילדים
- ✳ הטמעת ההכרה באחריות אישית של הילד בבחירת מקום המשחק
- ✳ הבנת משמעות החופש שנותן מקום משחק מוגן

שלבים

- ✳ פעילות בכיתה באמצעות מצגת. דיון על מקומות מותרים ומקומות אסורים למשחק של ילדים. הכנת סיסמאות למקומות מותרים למשחק
- ✳ פעילות בחצר בית ספר, משחק בכדור לבחירת מקום המשחק, ולהתנהגות במקומות משחק מוגנים
- ✳ פעילות אינטראקטיבית מול מחשב, להדמיית מצבי הליכה בטוחה אל מקומות מותרים למשחק ומשחק במקומות המותרים



פעילות 10

מקומות בטוחים למשחק – הדרכה בכיתה

מטרות הפעילות

- ★ הכרת המקומות הבטוחים והמקומות האסורים למשחק שלילדים
- ★ הפנמת האחריות האישית בבחירת מקום בטוח למשחק

אמצעים דידיקטיים

- ★ מחשב ואמצעי להקרנת המצגת
- ★ מצגת מספר 4 (Power Point)
- ★ ניר בריסטול, מספריים וצבעי ציור

משך הפעילות

כ-20 דקות ריכוז ובזמן הנותר פעילות יצירתית

מבנה הפעילות

- ★ מצגת על מקומות הבטוחים והאסורים למשחק לילדים
- ★ דיון עם שאלות מנחות על בטיחות מקומות המשחק הבטוחים
- ★ פעילות יצירתית, הכנת פלקטים עם סיסמאות – מקום משחק בטוח ואסור

מהלך הפעילות

מקומות בטוחים למשחק

המדריך יציג באמצעות המצגת את רשימת המקומות שבהם בטוח לילדים לשחק. על כל מקום יתקיים דיון קצר בשאלת מידת הבטיחות של המקום וההגנה שהמקום מספק לילדים המשחקים בו.



מקומות משחק בטוחים למשחקי ילדים

ישנם מקומות ומגרשים שנועדו למשחקי ילדים וישנם מקומות שבהם מסוכן ואסור לשחק. נראה רשימה של מקומות מותרים ונדון ביחד למה זה יותר בטוח ולמה עדיף שמשחק במקומות אלו.

במגרש ספורט מגודר המיועד למשחקי כדור

- ✖ מדוע זה בטוח?
- ✖ האם יש מקום כזה שאתם מכירים?

גן ציבורי או פרטי מגודר

- ✖ מה ההבדל מבחינת הבטיחות בין גן מגודר לבין גן שאיננו מגודר?
- ✖ היכן תעדיפו לשחק בכדור?

חצר בית ספר

- ✖ אילו משחקים מותר לשחק בחצר בית ספר?
- ✖ מדוע חצר בית ספר בטוחה ומוגנת?

מגרשים המיועדים לגלישה בגלגשות (סקט בורד), בגלגליות (סקטים)

בגלגלי להב (רולרבלייזס) ובקורקינט

- ✖ מה היתרונות של מגרשי גלישה מיוחדים?
- ✖ היכן תעדיפו לגלוש במגרש מיוחד לגלישה או במקומות פתוחים? פרטו

מסלולי רכיבה לאופניים בפארק פתוח או בחיק הטבע

- ✖ היכן מותר לרכב על אופניים?
- ✖ מה תעדיפו לרכב על אופניים עם המשפחה ברחובות הישוב או בחיק הטבע?

סיסמאות למקומות מותרים למשחק

- ✖ המדריך יחלק לתלמידים רצועות של ניר בריסטול שעליהם יכתבו סיסמאות שונות הקוראות לשחק רק במקומות המותרים והבטוחים למשחקי הילדים. את הפלקטים עם הסיסמאות יתלו על קירות בית הספר במקומות המתאימים לכך.



פעילות 11

משחקי כדור במקומות מותרים - משחקים בחצר

משחק "עמודו" עם חוקים המגבילים רק למקומות מותרים

מטרות הפעילות

- ✳ הבנת משמעות האחריות האישית בבחירת מקום המותר למשחקים
- ✳ העדפת מקום משחק מוגן ובטוח

אמצעים דידקטיים

- ✳ כדורי משחק
- ✳ חבל דק וגיר לסימון
- ✳ שלטי בריסטול של מקומות מסוכנים למשחקי ילדים

משך הפעילות

כ-20 דקות

מבנה הפעילות

משחק "עמודו" בקבוצות קטנות, לכל קבוצה מסומנת טריטוריה שהיא מקום מותר למשחק. שני תלמידים ישמשו כשופטים. ברחבי החצר מחוץ למקומות המותרים והמסומנים, יוצבו שלטים שמציינים את המקומות האסורים למשחק.

מהלך הפעילות

משחק 1

משחק "עמודו" בקבוצות

המדריך יחלק את התלמידים למספר קבוצות בנות 5-6 תלמידים. שני תלמידים נוספים ישמשו כשופטים. כל קבוצה תקבל כדור ומקום משחק מוגדר ומסומן. סימון המקום יעשה על ידי חבל דק שימתח בין העמודים



מסביב לשטח המותר למשחק, או באמצעות קו בגיר על פני המגרש (או כל שיטת סימון אחרת). המדריך יכין מראש שלטים של מקומות מסוכנים והתנהגויות שיש עמן סיכון (אפשר להכין כמה שלטים לכל מקום). את השלטים הללו יציב המדריך בחצר בית ספר מסביב למתחמי המשחק המסומנים.

דוגמאות לשלטים

מקומות אסורים למשחקי ילדים

- ✳ מסילת רכבת
- ✳ כביש
- ✳ רחוב סואן
- ✳ מגרשי חנייה
- ✳ אתר בנייה
- ✳ מאחורי אוטובוס חונה

מצבי התנהגות מסוכנים

- ✳ הקפצת כדור על המדרכה
- ✳ גלישה בגלגליות על המדרכה
- ✳ רכיבה על אופניים בכביש
- ✳ גלישה עם קורקינט על המדרכה
- ✳ משחק בכדור בחצר של בית משותף

כללי המשחק:

כל קבוצה בוחרת לעצמה שם ומוסרת אותו לשופטים. את הכדור צריך לזרוק במרכז הקבוצה לגובה ולא לרוחק. התלמיד שקראו בשמו צריך לתפוס את הכדור שלא יתגלגל אל מחוץ לתחום המסומן. אם התלמיד לא תפס את הכדור עדין עליו למנוע את יציאתו מהתחום. כשכדור יצא מהתחום המסומן, קוראים לשופטים שיחליטו לאיזה שלט (מקום אסור למשחק או התנהגות מסוכנת) הגיע הכדור. עבור מקום אסור למשחק נותנים לקבוצה נקודה אחת. עבור התנהגות מסוכנת נותנים לקבוצה 2 נקודות. כאשר אחת הקבוצות תגיע ל-12 נקודות היא הפסידה במשחק ועליה להחליף את שמה. הקבוצה שצברה הכי מעט נקודות ניצחה. המדריך ירשום את הניקוד של הקבוצות.



פעילות 12

מקומות בטוחים למשחק - פעילות אינטראקטיבית בכיתת מחשבים

מטרות הפעילות

- ✳ הכרת המקומות הבטוחים והמקומות האסורים למשחק לילדים
- ✳ הפנמת האחריות האישית בבחירת מקום בטוח למשחק

אמצעים דידקטיים

- ✳ מחשבים בכיתת מחשבים
- ✳ תוכנה אינטראקטיבית

משך הפעילות

כ-20 דקות

מבנה הפעילות

- ✳ הסבר על הפעילות מול המחשב לזיהוי מקומות המותרים והאסורים למשחק לילדים
- ✳ פעילות יצירתית אינטראקטיבית - משחק מחשב

תשבץ מקומות משחק בטוחים

1	לא בטוח לשחק בין _____ חוננות
2	בטוח לשחק במגרש שמסביבו יש _____
3	משחקים ב _____ רק במגרש _____
4	המיועד לכך _____
5	ה _____ מיועד למכוניות ולא למשחקים
6	הכביש למכוניות ה _____ לאנשים
7	ברחוב את הכדור מחזיקים ב _____
8	במגרש _____ לא משחקים
9	גולשים ב _____ רק במגרש הנלגיליות
10	בריא לרכב על _____ בשביל המיועד לכך _____
11	לא _____ במקומות לא בטוחים

מציגים הסוגות:
מדרכה, חנייה, גדר, מכוניות, כביש, אופניים, שקית, דורגל, משחקים, סקטבורד

אבגד הוזחטיכלמנסעפצקרת

פעילות מחשב 5

תשבץ מקומות משחק בטוחים וכללי זהירות בהליכה למקומות משחק

כללי הפעילות
הפעלת התוכנה במחשב לפי הנחיות התוכנה



פרק ה'

התנהגות הנוסע



מסר זה"ב: ברכב כשנוסעים, לנהג לא מפריעים

רציונל

להתנהגות הנוסעים ברכב בעיקר של ילדים יש השפעה רבה על נהיגת הנהג, על איכות הנסיעה ועל בטיחותה. מספר רב של תאונות דרכים בהן מעורבות מכוניות משפחתיות מעלה שאלות רבות הנוגעות לדרכים בהן יכולים נהגים להימנע ממעורבות בתאונת דרכים ולשמור על חיי בני משפחתם. כאשר ברכב יושבים ילדים נוצרת לרוב אינטראקציה דינאמית בינם לבין הנהג. דינאמיקה כזו יכולה לכלול שיחות חולין, ריבים, צעקות, שירה ועוד, מה שיכול בקלות להסיח את דעתו של הנהג מהמתרחש בכביש.

כאשר נהג מופתע ממפגע בדרך או מהתרחשות שהוא לא שם לב אליהם בשל היותו מרוכז בתשומת לב לילדים, קשה יהיה לו יותר להגיב בזמן. מבוגרים, יודעים לנהוג באופן בטוח וזהיר, לא לקחת סיכונים שלא להיות מעורב בתאונת דרכים. אך מספר רב של ילדים היושבים ברכב עלול להשפיע לרעה על מידת בטיחותה של הנסיעה. נהג, גם אם הוא וותיק ומנוסה, כשילדיו צועקים, משתוללים, בוכים או מתפרעים, מאבד ממידת הקשב שלו למתרחש בכביש ותשומת לבו למטלות נהיגה תהיה נמוכה מאוד. במקום להיות עסוק בנסיעה, יהיה הנהג עסוק בהתמודדות עם ילדיו המתפרעים.

אין להושיב ילדים עד גיל 12 במושב קדמי שלפניו מותקנת כרית אוויר. מושב הגבהה (בוסטר) מיועד לילדים ממשקל 18 ק"ג ועד 35 ק"ג, או עד שגבהו של הילד מתאים לחגורת הבטיחות של הרכב. הילד והבוסטר מרוסנים על ידי חגורת הבטיחות של הרכב.

מטרות כלליות

- ✳ הבנת הקשר שבין הנאה מטיול משפחתי לבין נסיעה בטוחה
- ✳ הבנת האחריות האישית בשימוש באמצעי הריסון כחלק מההכנה לנסיעה
- ✳ הפנמת הנכונות להתנהגות אחראית בזמן נסיעה
- ✳ הכרת השפעת התנהגות הנוסעים על יכולת הריכוז של הנהג



שלבים

- פעילות בכיתה – חזרה על כללי התנהגות בזמן נסיעה ברכב המשפחתי ואמצעי בטיחות
- פעילות בחצר – משחקי חברה על התנהגות ברכב המשפחתי
- פעילות בחדר מחשבים – משחק מחשב אינטראקטיבי לשינון התנהגות בזמן נסיעה ברכב



פעילות 13

התנהגות הנוסעים ברכב המשפחתי - הדרכה בכיתה

מטרות הפעילות

- ★ הכרת כללי התנהגות ברכב פרטי
- ★ הכרת אמצעי ריסון הקיימים ושימושיהם

אמצעים דידיקטיים

- ★ מחשב ואמצעי להקרנת המצגת
- ★ מצגת מספר 6 (Power Point)
- ★ מחברת וכלי כתיבה

משך הפעילות

כ-20 דקות ריכוז ובזמן הנותר פעילות יצירתית

מבנה הפעילות

- ★ מצגת - חזרה על כללי התנהגות בזמן נסיעה ברכב המשפחתי
- ★ מצגת - חזרה על אמצעי ריסון ובטיחות ברכב
- ★ שיחה - תלמידים מספרים על אירוע שקרה להם בעת נסיעה משפחתית
- ★ כותבים במחברת - תשובה לשאלה מה למדת על התנהגות נכונה בזמן נסיעה ברכב המשפחתי

מהלך הפעילות

כללי התנהגות של הנוסעים במכונית המשפחתית

המדריך יציג באמצעות המצגת את כללי ההתנהגות הנכונה בעת נסיעה במכונית המשפחתית לטיול, בילוי או כל מטרה אחרת:



הכוונה לרענן את הידע של התלמידים כדי שיכירו את כללי הנסיעה ברכב פרטי ויפעלו כראוי על פיהם. יכירו את התקני הריסון השונים הקיימים ברכב וישתמשו בהם.

לשמור על אווירה נעימה ורגועה

✪ מדוע זה חשוב?

✪ איך שומרים על אווירה נעימה?

לא להטריד את הנהג ולא להסיח את דעתו מהכביש

✪ תנו דוגמה להסחת הדעת של הנהג

אין לזרוק חפצים בתוך הרכב או מחוצה לו

✪ מתי בפעם אחרונה ראיתם מישהו משליך פסולת מרכב נוסע?

✪ למה אסור לזרוק חפצים בתוך הרכב?

אין להוציא חלקי גוף מבעד לחלונות הרכב

✪ מה הסכנה בהוצאת יד מבעד לחלון בזמן נסיעה?

כל הנוסעים עולים לרכב ויורדים ממנו רק כשעצר עצירה מוחלטת

ורק דרך הדלתות הקרובות למדרכה

✪ למה לא לרדת מהמכונית כשהיא עוד לא ממש נעצרה?

✪ מדוע אסור לצאת מהמכונית בצד הפונה לכביש?



כללי שימוש באמצעי ריסון ברכב

המדריך יציג באמצעות המצגת את כללי השימוש באמצעי ריסון בעת נסיעה ברכב הכוונה לרענן את הידע של התלמידים כדי שיכירו את התקני הריסון השונים הקיימים ברכב וישתמשו בהם.

לחגור חגורת בטיחות מלפנים ומאחור

- ✳ מי מבין הנוסעים במכונית המשפחתית חייב לחגור חגורת בטיחות בזמן נסיעה?
- ✳ האם יש חשיבות לכך שחגורת הבטיחות תהיה מתוחה?

להשתמש במושב בטיחות בוסטר לילד עד 36 ק"ג

- ✳ האם ילד בכיתה א' חייב לשבת בבוסטר?
- ✳ האם גם בנסיעה קצרה בשכונה חייבים לשבת בבוסטר?

לילדים עד גיל 12 אסור לשבת במושב הקדמי

- ✳ בנסיעה קצרה בשכונה מותר לילד מתחת לגיל 12 לשבת במושב הקדמי?
- ✳ מדוע יותר כף לשבת במושב הקדמי של המכונית?

ספרו על אירוע שקרה לכם בתוך המכונית

המדריך יבקש מהתלמידים לספר על אירוע של התנהגות בתוך המכונית, מקרים כמו:

- ✳ נסיעה לטיול משפחתי
- ✳ הסעה שלך עם חברים לחוג
- ✳ נסיעה לים
- ✳ הסעה לבית ספר

ספרו על התנהגות הנוסעים שהיו אתכם, תארו את תגובת הנהג.

**כתבו במחברת תשובה לשאלה:
מה למדתי על התנהגות בטוחה בזמן שנוסעים במכונית
המשפחתית עם ההורים**



פעילות 14

התנהגות הנוסעים ברכב המשפחתי – משחקי חצר

מטרות הפעילות

- ★ הדמיית התנהגות בזמן נסיעה ברכב המשפחתי
- ★ תרגול כניסה ויציאה נכונה מרכב משפחתי

אמצעים דידקטיים

- ★ 5 כסאות (מייצג מכונית)
- ★ פתקים עם הסבר ותאור המטלה שעליהם לבצע במשחק פנטומימה

משך הפעילות

כ-20 דקות

מבנה הפעילות

חלוקת התלמידים לקבוצות (5 תלמידים בקבוצה), כל קבוצה תקבל משימה ותכין הצגת פנטומימה להצגתה בפני שאר תלמידי הכיתה. המדריך יכין מראש פתקים עם תיאורי מטלות שונות של התנהגות ברכב. כל קבוצה תקבל פתק עם הסבר ותאור המטלה שעליה לבצע.

מהלך הפעילות

המדריך יסדר את חמשת הכיסאות כמו מכונית, שנים מלפנים ושלושה מאחור. המדריך יחלק את התלמידים לקבוצות של 5 תלמידים. לכל קבוצה ייתן פתק עם משימה שונה. כל קבוצה תבחר לה פינה בחצר ותכין את הצגת הפנטומימה לפי המשימה שקבלו.

המשימות הן:

- ★ כניסה ויציאה ממכונית מכל הדלתות
- ★ הנוסעים רבים והנהג מתרגז
- ★ זורקים חפצים מחלון המכונית ושוטר רושם דוח



נוסעים במכונית באווירה טובה ✪

ילד קטן מתיישב על יד הנהג במושב הקדמי של המכונית ✪



פעילות 15

התנהגות הנוסעים ברכב המשפחתי - משחקי מחשב

מטרות הפעילות

- ✳ הבנת השפעתה של התנהגות הנוסעים ברכב המשפחתי על הנהג.
- ✳ שינוי הרגלי התנהגות הילדים בזמן נסיעה ברכב המשפחתי.

אמצעים דידקטיים

- ✳ משחק מחשב 6 - פאזל

משך הפעילות

כ- 20 דקות

מבנה הפעילות

- ✳ הסבר על הפעילות, כיצד מרכיבים את הפאזל.
- ✳ לאחר הרכבת הפאזל התלמידים יספרו כיצד הם מתנהגים בעת נסיעה במכונית.

פעילות מחשב 6

כיצד מתנהגים הנוסעים במכונית?

כללי הפעילות

הפעלת התוכנה במחשב.

פאזל 20 חלקים להרכבה





פרק ו'

יום שיא

מסר זה"ב: בטיחות המסילה זו אינה סיסמה

רציונל

יום שיא בזה"ב הינו מסגרת אירועים בה התלמידים מופעלים במגוון פעילויות הקשורות בנושא בטיחות בדרכים. מטרת האירוע הן העלאת מודעות תוך שימת דגש על הנושא ושאיפה ליצירת פעילות מהנה. חשיפת התלמידים למצבים מחיי היומיום, בסביבה יצירתית ומתוך עבודת צוות ושיתוף פעולה המשלבת משחק והנאה.

למעשה, התכנית של יום שיא בזה"ב נועדה לספק לתלמידים סביבת למידה המעודדת התנסות פעילה ובנוסף מביאה לידי ביטוי גם את הפן החברתי, כשהפעילויות משלבות גישה חברתית התלמידים עוברים בין התחנות בקבוצות ועובדים יחדיו.

התלמידים מחולקים לקבוצות מעורבות של שכבות הגיל (א-ב). כל קבוצה מקבלת ייחוד בצבע ובשם שהתלמידים בוחרים. הקבוצות מתחרות ביניהן, עוברות בין התחנות וצוברות נקודות. מתוכננות שש תחנות בנושאים המהווים העשרה לפעילות זה"ב שהתקיימה בבית ספר של החופש הגדול. בכל תחנה יוצבו מדריכים שיפעילו את התלמידים וירשמו ניקוד לקבוצות.

מטרות

- להעביר מסרי בטיחות בדרכים בדרך חווייתית
- חשיפת התלמידים למצבי זהירות בדרכים

שלבים

- פעילות בחצר – הפעלות בתחנות



פעילות 16

יום שיא על פי הפעלות מהספר "רכבת החלומות"

6 אמצעים דידיקטיים

- ✳ סרטי סימון צבעוניים (כל אמצעי אחר לזיהוי ייחודי של הקבוצות)
- ✳ גיליונות ניר בריסטול
- ✳ טושים צבעוניים
- ✳ שלטי תמרוזים
- ✳ משרוקיות
- ✳ כדור רגל
- ✳ צילומי דפי עבודה, מטלות והסיפור "רכבת החלומות"

משך הפעילות

יום פעילות בבית ספר של החופש הגדול

מבנה הפעילות

- ✳ הסבר לתלמידים על הפעילות של יום שיא
- ✳ חלוקת התלמידים לקבוצות קטנות
- ✳ פעילות בתחנות
- ✳ הצגת התוצרים של הקבוצות
- ✳ סיכום וחלוקת פרסים

מהלך הפעילות

הפעילות ביום שיא תתנהל בקבוצות מעורבות של תלמידים שיתחרו ביניהן על הישגים בתחנות הפעלה שבהן הם יעברו. המעבר מתחנה לתחנה יתבצע לפי הסדר שיקבע כאשר כל קבוצה מלווה במדריך אחד לפחות. בכל תחנת הפעלה יהיה מדריך אחראי שיסביר לקבוצה את המטלות וינהל את הפעילות בתחנה.



לפני התחלת הפעילות בתחנות, ירוכזו התלמידים לקבלת הסבר על מהלכו של היום, על התחרות בין הקבוצות ועל הסדר והמשמעת המתחייבים.

לאחר דברי ההסבר, המדריכים יחלקו את כל תלמידי הבית ספר של החופש הגדול לקבוצות מעורבות. לכל קבוצה יתלווה מדריך. כל קבוצה תקבל סרט שרוול צבעוני או תג אחר לזיהוי הקבוצה שיוכן מראש. כל קבוצה תבחר לעצמה שם שקשור לזהירות בדרכים.

בכל אחת מהתחנות יוכן שילוט מתאים ואמצעים הדרושים לפעילות.

התחנות

1. לא שומעים את הרכבת
2. הפס הצהוב בשפת הרציף
3. כדורגל
4. הנהג שלא שם לב
5. לפעמים חלומות מתגשמים
6. רכבת החלומות
7. הפסקת אוכל

במידה ויש רעיונות נוספים לפעילות, יש אפשרות להוסיף ולהחליף תחנות פעילות.

ניקוד

- ★ בכל תחנה יכלה הקבוצה לצבור עד 10 נקודות זה"ב
- ★ תלמידים יכולים בנוסף, לצבור נקודות זהירות אישיות
- ★ מדריכי התחנות ירשמו את הניקוד הקבוצתי והאישי בטופס רישום וייתנו העתק למדריך הקבוצה



תחנה 1 – לא שומעים את הרכבת

מה להכין?

- ✳ תמרורים בגודל A3 מצוירים על ניר בריסטול מחוברים למוט
- ✳ גיליונות בריסטול וטושים צבעוניים

מה עושים?

1. מקריאים לתלמידים את הסיפור לא שומעים את הרכבת. המדריך מצביע על כל תמרור ומסביר את פירושו.
2. בשלב הבא שואלים את התלמידים 5 שאלות מתוך הספר, בסוף הסיפור. כל תשובה נכונה מזכה את הקבוצה בנקודה אחת (סה"כ 5 נקודות).
3. התלמידים מתבקשים לבצע אחת משלוש המטלות שבסוף הסיפור בספר. המדריך האחראי על התחנה יעניק לקבוצה 1-5 נקודות בהתאם לנכונות ואיכות הביצוע.
4. התלמידים ישמרו על הפלקטים להצגתם בפני כולם בסוף היום.

התמרורים

התמרור	לוח הסבר
	מפגש מסילת ברזל
	מפגש מסילת ברזל, תתכן תנועת רכבות בשני הכוונים



	<p>תמרור "עצור" בהמשך הדרך</p>
	<p>מפגש מסילת ברזל במרחק של כ-300 מטר</p>
	<p>מפגש מסילת ברזל במרחק של כ-200 מטר</p>
	<p>מפגש מסילת ברזל במרחק של כ-100 מטר</p>
	<p>מקום מפגש מסילת רכבת, מסילה אחת- 10 מ' לפני המפגש</p>
	<p>אור אדום מהבהב כפול לפני מפגש מסילת ברזל</p>
	<p>מחסום לפני מפגש מסילת ברזל</p>



תחנה 2 – הפס הצהוב בשפת הרציף

מה להכין?

- ✳ פס צהוב ברוחב של 12 ס"מ (סרט פלסטיק דביק או סימון בגיר צהוב אל המשטח
- ✳ גיליונות בריסטול וטושים צבעוניים
- ✳ משרוקית

מה עושים?

1. מקריאים לתלמידים את הסיפור הפס הצהוב בשפת הרציף. המדריך מצביע על הפס הצהוב ומסביר את תפקידו.
2. בשלב הבא שואלים את התלמידים 5 שאלות מתוך הספר, בסוף הסיפור (ללא השאלה השנייה). כל תשובה נכונה מזכה את הקבוצה בנקודה אחת (סה"כ 5 נקודות).
3. התלמידים מתבקשים לעמוד בטור לפני הפס הצהוב. כאשר המדריך שורק במשרוקית, התלמיד העומד בראש הטור עובר בריצה לסופו והתלמיד שעמד מאחוריו מתקרב לקו הצהוב אך לא עובר אותו. המדריך האחראי על התחנה יעניק לקבוצה 1-3 נקודות בהתאם לנכונות ואיכות הביצוע.
4. התלמידים מתבקשים להכין פלקט – כללים להתנהגות בטוחה בתחנת הרכבת. המדריך האחראי על התחנה יעניק לקבוצה 1-2 נקודות בהתאם לנכונות הפלקט.





כללי התנהגות בנסיעה ברכבת

- ✳ יש להגיע לתחנת הרכבת 10-15 דקות לפני יציאת הרכבת
- ✳ אין לחצות את המסילה אלא רק במקום המיועד לכך
- ✳ יש להמתין לבוא הרכבת על הרציף, לפני הקו הצהוב, הרחק משפת הרציף
- ✳ יש לחכות עד שהרכבת תיעצר עצירה מוחלטת ורק אז להיכנס בכניסה הקרובה
- ✳ בתוך הרכבת להתיישב במקום פנוי, לא לדחוף לא להתפרע, לא להרעיש
- ✳ לפני יציאה מהרכבת יש לקחת את החפצים ולהמתין לפתיחת הדלת
- ✳ ביציאה מתחנת הרכבת, יש לשמור על כללי ההליכה והחצייה בטוחה

תחנה 3 – כדורגל

מה להכין?

תמרור רמזור מהבהב ומחסום רכבת
גיליונות בריסטול וטושים צבעוניים

מה עושים?

5. מקריאים לתלמידים את הסיפור הנהג שלא שם לב. המדריך מצביע על תמרורי רמזור מהבהב ומחסום רכבת ומסביר מדוע אסור לעבור את המחסום.
6. בשלב הבא שואלים את התלמידים 5 שאלות מתוך הספר, בסוף הסיפור. כל תשובה נכונה מזכה את הקבוצה בנקודה אחת (סה"כ 5 נקודות).
7. המדריך מציב את שני התמרורים במרחק רב אחד מהשני. לתלמידים מותר לשחק רק ליד תמרור רחוב משולב. לתלמידים אסור להתקרב לתמרור מפגש מסילת רכבת. המדריך האחראי על התחנה יעניק לקבוצה 1-6 נקודות בהתאם להתנהגות בשעת המשחק.

תחנה 4 – הנהג שלא שם לב

מה להכין?

- ✳ 2 שלטי עצור של משמרות זה"ב



גיליונות בריסטול וטושים צבעוניים

משרוקית

גיר לבן וכחול או סרט פלסטיק דביק לסימון תחום הכביש ומסילת הרכבת

מה עושים?

- 1 מקריאים לתלמידים את הסיפור הפס הצהוב בשפת הרציף. המדריך מצביע על הפס הצהוב ומסביר את תפקידו.
- 2 בשלב הבא שואלים את התלמידים 5 שאלות מתוך הספר, בסוף הסיפור (ללא השאלה השנייה). כל תשובה נכונה מזכה את הקבוצה בנקודה אחת (סה"כ 5 נקודות).
- 3 במדריך יסמן בשני פסים לבנים את תחום הכביש ובכחול את מסילת הרכבת. משני עברי הכביש יוצבו תלמידים עם שלט עצור של משמרות זה"ב. (אפשר להוסיף לשלט רצועת ניר בריסטול עם פסים באדום לבן כך שיראה כמו מחסום רכבת. התלמידים יעמדו בשני טורים, זה מול זה לפני המחסום ומתינו עד שיפתח. שריקת המשרוקית מסמנת לשני התלמידים שמפעילים את המחסום לפתוח אותו. התלמידים צריכים לנוע בשני הטורים, ולחצות את מסילת הרכבת. המדריך האחראי על התחנה יעניק לקבוצה 1-3 נקודות בהתאם לנכונות ואיכות הביצוע.
- 4.. התלמידים מתבקשים לבצע את אחת מהמטלות שבסוף הסיפור. המדריך האחראי על התחנה יעניק לקבוצה 1-2 נקודות בהתאם לטיב הביצוע.

	<p>אור אדום מהבהב כפול לפני מפגש מסילת ברזל</p>
	<p>מחסום לפני מפגש מסילת ברזל</p>



תחנה 5 – לפעמים חלומות מתגשמים

מה להכין?

- ✳ מטפחות לכיסוי העיניים
- ✳ גיליונות בריסטול וטושים צבעוניים
- ✳ משרוקית

מה עושים?

1. מקריאים לתלמידים את הסיפור לפעמים חלומות מתגשמים.
2. בשלב הבא שואלים את התלמידים 4 שאלות מתוך הספר, בסוף הסיפור (ללא השאלה השנייה). כל תשובה נכונה מזכה את הקבוצה בנקודה אחת (סה"כ 4 נקודות).
3. משחקים במעבר מכשולים בלי לראות. המדריך יסמן את תחום המגרש ויפזר בו מכשולים. התלמידים יתבקשו לעבור מצד אחד לצד השני של המגרש כשעיניהם מכוסות. בתחילת המשחק כל התלמידים יעמדו בצד אחד וילמדו את המכשולים. לאחר מכן המדריכים יכסו את עיני התלמידים באמצעות המטפחות. עם השמע שריקת המשרוקית, התלמידים יתחילו לנוע לעבר הצד השני של המגרש בשאיפה שלא להיתקל בשום מכשול. המדריך האחראי על התחנה יעניק לקבוצה 1-6 נקודות בהתאם להצלחת הביצוע.

תחנה 6 – רכבת החלומות

מה להכין?

- ✳ תלבושות לשחקנים בהצגה
- ✳ כיסאות מסודרים בזוגות

מה עושים?

1. מקריאים לתלמידים את הסיפור רכבת החלומות.
2. בשלב הבא שואלים את התלמידים 5 שאלות מתוך הספר, בסוף הסיפור. כל תשובה נכונה מזכה את הקבוצה בנקודה אחת (סה"כ 5 נקודות).
3. המחזת הסיפור. המדריך ינחה את התלמידים להכין הצגה לפי הסיפור רכבת החלומות. לרשות התלמידים יעמדו כסאות שאפשר לסדרם כמו המושבים בקרון הרכבת ותלבושות לבעלי התפקידים. המדריך האחראי



על התחנה יעניק לקבוצה 4-5 נקודות בהתאם להצלחת ביצוע ההצגה. את ההצגה המוצלחת ביותר, יציגו תלמידי הקבוצה בסיכום לפני כל התלמידים.

תחנה 7 – הפסקת אוכל

מה להכין?

- ✳ סנדוויצ'ים ושתייה
- ✳ כיסאות ושולחנות

מה עושים?

1. אוכלים ומשאירים נקי. אין ניקוד.



מקור

טופס רישום נקודות זה"ב לקבוצה

	שם התחנה
	שם המדריך
	שם הקבוצה
	נקודות זה"ב לשאלות
	נקודות זה"ב לשאלות
	סה"כ נקוד זה"ב

רישום נקודות זה"ב אישיות לתלמיד

	שם התלמיד	נקודות זה"ב אישיות
--	-----------	--------------------



העתק

טופס רישום נקודות זה"ב לקבוצה

	שם התחנה
	שם המדריך
	שם הקבוצה
	נקודות זה"ב לשאלות
	נקודות זה"ב לשאלות
	סה"כ נקוד זה"ב

רישום נקודות זה"ב אישיות לתלמיד

	שם התלמיד	נקודות זה"ב אישיות
--	-----------	--------------------



נספחים

מצגות ומשחקי מחשב אינטראקטיביים

מצגות

שם המצגת	פרק	פעילות	תוכנת הפעלה
1. הרמזור ותפקידו	פרק א'	פעילות 1	Power Point
2. עצירה והתבוננות	פרק ב'	פעילות 5	Power Point
3. ראות ונראות	פרק ג'	פעילות 7	Power Point
4. מקומות בטוחים למשחק	פרק ד'	פעילות 10	Power Point
5. התנהגות ברכב משפחתי	פרק ה'	פעילות 13	Power Point

משחקי מחשב אינטראקטיביים

שם המשחק / פעילות מחשב	פרק	פעילות	תוכנת הפעלה
1. הרמזור וכללי חצייה	פרק א'	פעילות 3	Power Point
2. לומדים תמרוכים	פרק א'	פעילות 3	Word
3. קשר עין	פרק ב'	פעילות 3	Power Point
4. יוצרים קשר עין וממשיכים	פרק ב'	פעילות 10	Power Point
5. מקומות בטוחים למשחקים	פרק ד'	פעילות 12	ActivInspire
6. פזל התנהגות ברכב	פרק ה'	פעילות 15	Jigsaw Planet

עזרים נוספים

שם	פרק	פעילות	תוכנת הפעלה
1. מיץ פטל – סרט אנימציה	פרק ג'	פעילות 8	youtube
2. רכבת החלומות - ספר	פרק ו'	יום שיא	קובץ PDF