

Jeux sur les

Transports

7 Activités sur le Thème des Transports pour les
Enfants



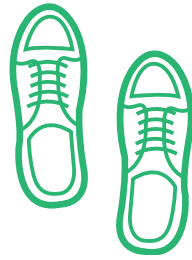
SAFE ROUTES PHILLY

STEP UP | RIDE ALONG

Translation for this project is funded in part by the Pennsylvania Department of Health's Preventive Health and Health Services Block Grant.

La traduction de ce projet est financée en partie par la subvention globale pour la santé préventive et les services de santé du ministère de la Santé de Pennsylvanie.

K-3



Installation

Installez les chaises comme des sièges de bus en laissant une allée entre les deux parties. Installez un siège à l'avant pour le conducteur. Passez rapidement en revue les règles de sécurité dans le bus ou diffusez une vidéo sur la sécurité pour les plus jeunes enfants.

Asseyez-vous sur le siège du conducteur. Les élèves s'assent sur les sièges du bus. L'instituteur conduit le bus et s'arrête à l'arrêt de bus.

- G Lorsque le bus est à l'arrêt, l'instituteur dit le nom d'un élève qui doit remonter l'allée du bus en toute sécurité jusqu'à l'avant.
- H L'instituteur souffle à l'élève un comportement adopter devant la classe (seul l'élève entend la consigne). L'élève se tourne vers la classe et adopte le comportement indiqué. Les comportements suivants peuvent être adoptés:

- B
- C
- D
- E
- F
- G
- H

I Dire « Merci ! » au conducteur en sortant du bus

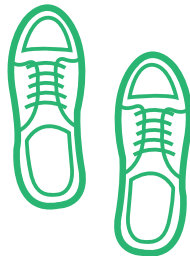
Mettre sa ceinture, si le bus en est équipé

- I Les autres élèves lèvent leur pouce vers le haut si il s'agit d'un comportement sûr, ou vers le bas dans le cas contraire.

En option: Pour les plus jeunes élèves, la classe peut chanter « The wheels on the bus » lorsque l'instituteur conduit le bus.

! r i

-
-
-
-



CAMINANTE SEGURO

METAS

Los estudiantes aplicarán conceptos de seguridad peatonal. Los estudiantes practicarán sus habilidades de escucha/seguir instrucciones.

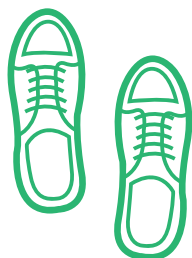
CÓMO FUNCIONA

1. Divida el espacio en dos partes (la calle y la(s) acera(s)) con cinta o tiza. Dibuje o coloque "autos" en la "calle".
2. El Caminante Seguro (líder) da instrucciones diciendo "El Caminante Seguro dice...". Algunos ejemplos de instrucciones de "El Caminante Seguro dice..." incluyen:
 - a. Caminen lento
 - b. Doblen a la derecha/izquierda
 - c. Caminen cerca de un amigo
 - d. Deténganse a mirar un "auto"
 - e. Caminen en la acera
3. El líder no debe decir "El Caminante Seguro dice..." cuando les pide a los estudiantes que demuestren comportamientos inseguros. Estos pueden incluir:
 - a. Caminen cerca de los autos
 - b. Caminen frente a los autos
 - c. Cruzen la calle corriendo
4. Los estudiantes solamente deben seguir la instrucción cuando el líder dice "El Caminante Seguro dice..."

MATERIALES

- Sillas
- Lista de indicaciones de comportamientos seguros e inseguros en el autobús

GRADOS
1-3



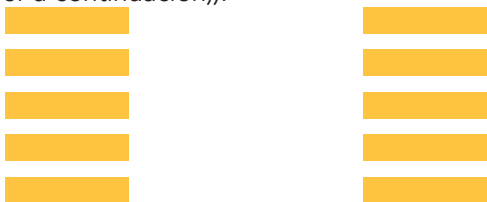
CRUCE DE LAVA

METAS

Los estudiantes practican los conceptos relativos a cruzar la calle: mirar a la izquierda, luego a la derecha, luego de nuevo a la izquierda.

CÓMO FUNCIONA

Marque con cinta o tiza el contorno de dos cruces peatonales a rayas (también llamados cruces peatonales continentales (ver a continuación)).

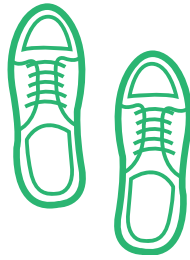


MATERIALES

- Cinta o tiza
- Asfalto, gimnasio o espacio abierto

2. La meta es que los estudiantes crucen la calle usando solamente las bandas de cruce marcadas.
3. Indique distintas maneras de que los estudiantes "cruzen" la calle: saltando en un pie, en cuatro patas como oso, salticando, caminando rápido, etc. tocando solamente las bandas de cruce.
4. Si lo desean, los estudiantes pueden practicar mirar a la izquierda, a la derecha y de nuevo a la izquierda antes de cruzar.

GRADOS
2-5



PARADA DE VELOCIDAD

METAS

Los estudiantes comprenden que cuando más rápido van los objetos (autos), más tiempo les lleva detenerse.

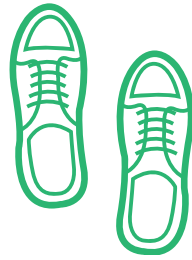
CÓMO FUNCIONA

1. Los estudiantes forman fila de un lado de la sala.
2. El instructor les indica a los estudiantes que caminen, y luego se detengan.
3. El instructor les dice a los estudiantes que troten, y luego se detengan (les costará un poco más detenerse).
4. El instructor les dice a los estudiantes que corran lo más rápido que puedan (¡les costará mucho detenerse!).
5. Al final del juego, ¡los estudiantes deberían entender cuánto más les cuesta detenerse cuando se están moviendo rápido!

MATERIALES

- Ninguna

GRADOS
4-5



CAMINATA DEL PORCENTAJE

METAS

Los estudiantes practicarán sus habilidades de escucha y de seguir instrucciones.

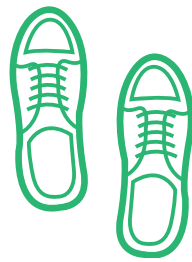
Los estudiantes usarán sus habilidades visuales para comprender porcentajes.

CÓMO FUNCIONA

1. Arme el área. Dibuje una línea de partida y de llegada con tildes que indiquen incrementos del 10% de la distancia (10%, 20%, 30%, etc.).
2. Comience con una caminata regular de un lado a otro ("Caminemos el 100% regular de para cada lado").
3. Indique los porcentajes de la caminata que deberían ser "tontos", corriendo, salticando.

MATERIALES

- Tiza o cinta
- Corredor, gimnasio, asfalto



CUENTA REGRESIVA PEATONAL

METAS

Los estudiantes comprenden cuánto dura el tiempo de cruce. Los estudiantes aprenden a seguir las señales de cruce.

CÓMO FUNCIONA

1. Marque con cinta, dibuje o marque con conos dos líneas paralelas de unos 15 pies de ancho. La distancia entre las líneas se puede determinar según el tamaño del espacio: pueden estar a 20 pies de distancia o a 50 pies de distancia.
2. Divida a los estudiantes en grupos de 10. Solo un grupo juega el juego a la vez.
3. Dígalos a los estudiantes que no deben quedarse atascados en el cruce cuando la señal se vuelva un "NO CAMINAR" sólido.
4. Indíqueles a los estudiantes que cuando se está mostrando el cartel de CAMINAR, el primer grupo debe correr hasta la otra línea y de vuelta lo tantas veces como sea posible. Les dará 15 segundos antes de mostrar el cartel de NO CAMINAR. Los estudiantes deben evitar quedar en el medio cuando se muestra el cartel de NO CAMINAR. Entonces, si no creen que pueden llegar al otro lado antes de que se termine la cuenta regresiva, deben quedarse detrás de una línea.
5. Pídales a los estudiantes que cuenten cuántas veces pueden ir de un lado a otro.
6. Repita la actividad con los otros grupos.

MATERIALES

- Tiza o cinta o conos
- Dos hojas de papel: una que dice "CAMINAR" y la otra que dice "NO CAMINAR".