



MÄNGULISED ÕPITEGEVUSED ALGKLASSIDES

KAJA KIVISIKK



2018





Toimetanud: Hille Kõrgesaar

Kujundanud: Alar Kitsik

Illustratsioonid: www.freepik.com

© Atlex OÜ ja autor, 2018

Kõik õigused kaitstud. Igasugune autoriõigusega kaitstud materjali ebaseaduslik paljundamine ja levitamine toob kaasa seaduses ettenähtud vastutuse.

atlex

Atlex OÜ

Kivi 23

51009 Tartu

Tel 734 9099

Faks 734 8915

atlex@atlex.ee

www.atlex.ee

ISBN: 978-9949-492-91-6

Ammu on möödunud aeg, kus õppetundi viidi läbi raudse distsipliini, tahvli, kriidi ja vihiku abil. Ühiskond on muutunud, koos sellega ka lapsed ja õpetajad. Seepärast leiab tänapäeva kooli õppetunnist palju erinevaid töövõtteid. Lastele antakse võimalus kasutada digitaalseid vahendeid, tunni ajal mängida ning mis kõige tähtsam – nad ei pea enam terve õppetunni liikumatult pingis istuma.

Olen algklasside õpilasi õpetanud üle 30 aasta. Selle aja jooksul on mitmeid kordi muutunud õppekava, õpikud. Tundide sisustamisel saab kasutada aktiivõppe meetodeid, kaasata digivahendeid. Tänu sellistele toredatele võimalustele on tunde anda tohutult huvitav. Uute mänguliste võtete kasutamine ning katsetamine pakub avastamisrõõmu nii mulle kui lastele. Kui mõni mäng esmakordsel proovimisel kohe ei õnnestu, on laste vahetu tagasiside see, mis aitab kitsaskohad likvideerida ning mängud „mängitavaks“ muuta.

Paljusid kogumikus olevatest mängudest olen õpetajatele ka erinevatel koolitustel tutvustanud ja ka läbi mänginud. Sageli on minult küsitud, kas olen nõus nende mängude kirjeldusi ka teistega jagama. Nüüd on see võimalus olemas.

Selles käsiraamatus jagan oma praktilisi kogemusi, kuidas muuta õppetund nauditavaks nii õpetajale kui õpilastele. Loodan, et leiate siit mõtteid, mis teid inspireerivad ning tundidesse mõnusat vaheldust toovad. Mõnusat mängulusti nii suurtele kui väikestele!

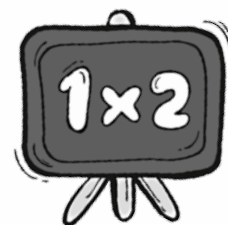


Sisukord

MATEMAATIKA.....	7
LIITMINE JA LAHUTAMINE	7
Õige või vale	7
Täringuga liitmine	8
Numbrisoov	8
Märklaud.....	9
Puslearitmeetika	10
Arvutame võidu	10
Tsirkus 1	11
Tsirkus 2.....	11
Numbripall.....	12
Kui arvutad saad teada	12
ARVUDE JÄRJESTAMINE, VÕRDLEMINE.....	14
Märklaud	14
Numbrijooks	14
Kus on rohkem?	15
Numbrid ritta – üks, kaks, kolm	15
Numbritants.....	16
Enne üks ja siis kaks	17
KORRUTAMINE JA JAGAMINE.....	19
Kärbsepiitsa-aritmeetika	19
3 minuti maraton	19
Pumm!.....	20
Jooksen ja leian.....	21
Matemaatilised terminid	22
Nutikad varbakesed	24
Bingo	27
EESTI KEEL.....	31
HÄÄLIKUÕPETUS	31
Milline häälik?.....	31
Püüa sõna	32
Peidetud sõna.....	32
Poomismäng.....	33
Kus on sõna kodu?	34
TÄHESTIK	35
Kas tunned tähestikku?	35
ÕIGEKIRI	36
Kirjutame kehaga.....	36
Jooksev diktaat	36
Vihjemäng	37

Leia õige	37
Arvuti.....	38
Jooksev lause	40
LOOVKIRJUTAMINE	40
Kui ..., siis	41
Palun, et	41
Pesumasin	42
Piltkiri.....	43
Jutumullid.....	44
Luuletuse täiendamine ja lõpetamine	46
Vaikne kirjutamine 1.....	46
Vaikne kirjutamine 2	46
Enne ja pärast	47
Elas kord.....	47
Muinasjutumiks	48
Uinuv prints	48
Ühisraamatud	49
Meie klassi emmed, meie klassi issid	50
Meie klass.....	50
Ühe tähe jutud.....	50
Lünkjutuke	51
Reklaam ja teated	51
Lausete laiendamine	52
Projektid.....	52
Klassileht.....	53
Asustamata saarel	54
Raamat väikevennale	54
Mõistatuste raamat	55
Jutuke piltide järgi	55
LUULETUSE ÕPPIMINE	58
Kuidas lugeda luuletusi ja rütmisalme?	58
KÕNE ARENDUS	61
Kuulujutt	61
Kes ma olen?	61
Elas kord	62
Täringujutt	63
Tähepall.....	64
Oih!.....	64
PISUT ELEVUST TUNDI	65
Pantomiim.....	65
(Muinas)juturing.....	66
Liitsõna-bingo	70
Otsime lauseid	76
Kirjavahemärgid	76
Liidame sõnu.....	77

LOODUSÕPETUS	78
Vihmalois	78
Meelte ring – elus või elutu	78
Äraarvamismäng (meelte arendamiseks)	79
Värvimäng	79
Kes ma olen?	79
Harakad ehitavad pesa	80
Kanajalgpall	80
Puumäng	80
Bukett kevadlilledest	81
Kuhu ta kadus?	81
Pimeda juhtkoer	83
Lõbusaid lauseid ja salmikesi õppimise hõlbustamiseks	84
TÄHEPUSAD.....	85
Koolitund	85
Aeg	86
Matemaatika	87
Muinasjutud	88
Eno Raud	89
Piret Raud	90
Aino Pervik	90
Edgar Valter	92
Kristiina Kass	93
Kätlin Vainola	94
Ilmar Tomusk	95
Ellen Niit	96
Pipi Pikksukk	99
Matemaatilised terminid	101
ANAGRAMMID	102
Matemaatika	102
Õiged lahendused	103
Eesti keel	104
Õiged lahendused	105
Loodusõpetus	106
Õiged lahendused	109



LIITMINE JA LAHUTAMINE

ÕIGE VÕI VALE

Abimaterjalid

Punased ja rohelised legoklotsid, arvukaardid tehetega.

Ettevalmistus

Õpetajal on arvukaardid vajalike tehetega. Tehteid võib ka suuliselt öelda. Soovitan kasutada vaheldumisi mõlemat võimalust, sest sel viisil arendame lastel kuulmis- ja nägemismeelt. Lapsed jagatakse kahte võistkonda. Õpetaja asetab tahvli äärelle ühe punase ja ühe rohelise legoklotsi.

Mängu käik

Õpetaja ütleb võistlejatele tehte ning selle oletatava vastuse. Mõlema võistkonna esimene liige arvutab kiiresti ning peab otsustama, kas õpetaja öeldud vastus on õige või vale. Kui vastus on õige, peab võistleja kiiresti tahvli juurde jooksuma ning haarama rohelise klotsi. Kui õpetaja öeldud tehe oli vale, peab võistleja võtma enda valdusesse punase klotsi. Võistleja, kes esimesena õiget värvi klotsi kätte saab, toob oma võistkonnale punkti. Punktideks sobivad ideaalselt samad klotsid, mida võistkond saab üksteise peale panna. Õpetaja asetab tahvli äärelle uue klotsi ning võistlejad lähevad oma võistkonna lõppu. Nüüd asuvad arvutama järgmised õpilased. Mängu lõppedes on võistkondadel tore võrrelda, kumma võistkonna tornike on pikem.

Variandid

Mängu saab kasutada ka korrutamisel ja jagamisel ning teisendamisel.

TÄRINGUGA LIITMINE

Abimaterjalid

Numbrikaardid (nt 1–50) ja täringud.

Ettevalmistus

Suurema klassiruumi või koridori põrandale paigutatakse segamini ning üksteisest võimalikult kaugele numbrid, mille piires arvutamist harjutada soovitakse. Õpilased jagatakse 3–4-liikmelisteks gruppideks. Igale grupile antakse täring. Kui soovitakse hiljem laste arvutuste õigsust kontrollida, siis vajab iga grupp lisaks kirjutamisalust, paberit ning kirjutusvahendit.

Mängu käik

Õpetaja märguande peale alustavad õpilased täringu veeretamist. Nt: kui täringul tuleb nr 4, siis liidavad õpilased selle mängu kokkulepitud algusnumbrile. Tavaliselt on selleks 1. Õpilased kirjutavad tehte paberile ning otsivad võistkonnaga mängualalt vastuse (antud juhul nr 5). Jõudnud otsitud numbrini juurde, veeretatakse uuesti täringut. Taas pannakse tehe kirja, arvutatakse ning otsitakse vastus, nt $(5 + \dots)$. Võidab võistkond, kes kõige kiiremini jõuab suurima mängus olnud arvuni.

Variandid

Kui liitmine läheb lastel juba päris hästi, võib mängu alustada kõige suuremast numbrist ning sellest järjest maha lahutada. Sellisel juhul võidavad kõige kiiremini mängu kõige väiksema numbrini jõudnud võistlejad. Pisut vanemad õpilased saaksid sel viisil harjutada arvude 1–6 korrutamist kahekohalise arvuga, aga miks mitte ka näiteks jäägiga jagamist.

NUMBRISOO

Abimaterjalid

Papist, vildist *ringi- või ruudukujulised* „mättad“. Need asetatakse põrandale ning edasi liikumiseks võib laps ainult nendele astuda. „Mätta“ mõõtmed peaksid võimaldama mängijal sellel kahe jalaga peal seista (25 x 25cm). Põnevust saab juurde lisada, kui need asendada *spordikaupade poes müüdavate* tasakaalupatjadega. (Multifunktsionaalset täispumbatavat tasakaalupatja kasutatakse siselihaste tugevdamiseks, seljavalude leevendamiseks, rühi parandamiseks, vereringe stimuleerimiseks, jalamassaažiks ning taastusraviks. Padi parandab muuhulgas tasakaalu ja koordinatsiooni. Padjakese pealispind on masseerivate detailidega, mis stimuleerivad harjutuste sooritamise vältel närvikeskusi. Tasakaalupadja mõlemad pooled on erineva struktuuriga).

Ettevalmistus

Väikestel lehekestel on igale õpilasele kirja pandud tehted. Neid peaks olema sama palju kui „mättakesi“. Soovi korral on iga lehekese teisele poole ka õige vastus kirjutatud. Nii ei kaota võistlejad eriarvamuse korral vaidluseks aega. Mäng vajab pisut suuremat ruumi. Õpilased on jagatud meeskondadesse.

Mängu käik

Võistkonna esimene õpilane hakkab numbrisood ületama. Liikumisaktiivsuse tõstmiseks võiks seda kõndimise asemel teha sulghüpetes. Selleks et järgmisele „mättakesele“ saada, peab ta lahendama ülesande, mida talle meeskonnakaaslane (lehekeselt) ütleb. Ülesandeid ütlev õpilane võib sooületajaga kaasa liikuda. Üle soo jõudnud õpilane jookseb õpetaja juurde (või varem kokkulepitud kohta, kust ta saab oma lehekesed). Nüüd on tema kord tehteid ette öelda. Võidab võistkond, kelle liikmed esimesena üle „numbrisoo“ jõuavad. Kõige esimene ülesandeid ütlev õpilane peaks rahulikult oma rivi lõppu minema, et ka teistega võrdsetel tingimustel numbrisoo ületada.

Variandid

Sobib lisaks liitmise ja lahutamise kinnistamisele hästi ka korrutustabeli kordamiseks.

MÄRKLAUD

Abimaterjalid

Kaks ühesugust märklauda krõpsupallidega – selle võib osta mänguasjade poest või ise meisterdada. Mängualuseks sobib ka pingule tõmmatud fliistekk, millele on numbrid peale kirjutatud.

Ettevalmistus

Lepitakse kokku mängureeglid. Võidab mängija või võistkond, kes ...

- esimesena 10 tehet on visanud ja arvutanud;
- kelle 10 vastuse kogusumma on suurem.

Mängu käik

Võistelda saab individuaalselt või võistkondadena. Õpilasel on 2 krõpsupalli, mille ta märklauda külge kinni viskab. Tabatud numbrid tuleb (vastavalt kokkuleppele) kokku liita või suuremast väiksem lahutada.

PUSLEARITMEETIKA

Abimaterjalid

Numbritega puslematid või põrandale paigutatud numbrid.

Ettevalmistus

Mängijad jagatakse kahte võistkonda.

Mängu käik

Õpetaja ütleb või näitab võistlejatele liitmis- või lahutamistehet. Mängija peab kiiresti arvutama ning näitama puslematil vastust. Selleks asetab ta oma jala õigele kümnelisele ning käe õigele ühelisele (nt kui tehte vastuseks on 34, siis on õpilase jalg numbril 3 ning käsi numbril 4). Vastavalt kokkuleppele saab punkti kas õigesti vastanud või kiiremini vastanud võistleja. Järgmise tehte ütleb õpetaja juba võistkondade järgmistele võistlejatele. Võidab võistkond, kes rohkem punkte saab.

ARVUTAME VÕIDU

Abimaterjalid

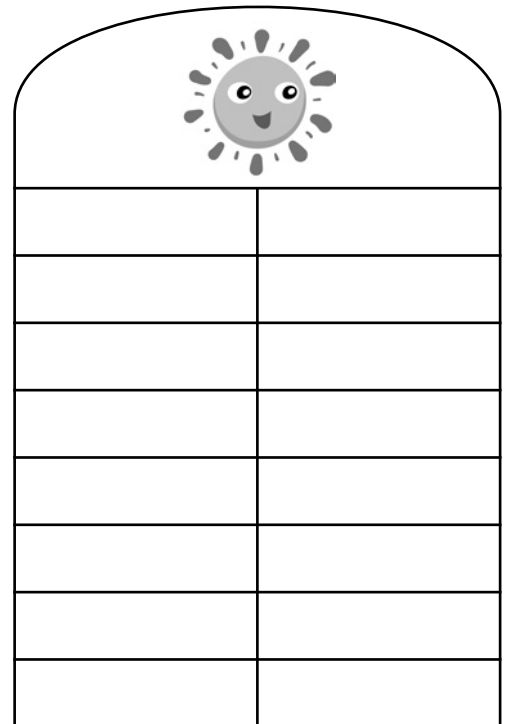
Paberile kirjutatud tehted, 2 magnetit vms taseme märkimiseks.

Ettevalmistus

Ruudustik tahvilil.

Mängu käik

Õpilased jagatakse kahte võistkonda. Õpetaja näitab arvutustehtega kaarti. Korraga arvutavad mõlema võistkonna esimesed õpilased. Pärast arvutamist liiguvad mõlemad võistlejad oma rivi lõppu. Kumb võistleja esimesena õige vastuse ütleb, toob oma võistkonnale punkti. Valesti vastanud võistleja viga parandada ei saa, küll aga saab teine võistleja oma vastusevariandi pakkuda. Punktide märkimist alustatakse (tulpdigrammi põhimõttel) alumisest astmest. Õpetaja tõstab õige vastuse korral võistkonna magnetit astme võrra kõrgemale. Võidab võistkond, kes esimesena „päikese“ juurde jõuab.



Variandid

Aplikatsioon kasutades saab „päikese“ asemele panna just sellise pildi, mis tunni teemaga haakub.