

Lilia Erik

## **LAHE KOOLITUND**

Mängude kogumik I kooliastme 1. klassile

Arendavad mängud ja mängulised tegevused  
algklassides, I klassis õppetunni osana

Tartu  
2009

Toimetanud Ele Ainsoo  
Küljendanud Kairi Kullasepp  
Illustratsioonid Kadi Kõllamõts

Autoriõigus: AS Atlex ja autor, 2009

AS Atlex  
Kivi 23  
51009 Tartu  
Tel 734 9099  
Faks 734 8915  
atlex@atlex.ee  
www.atlex.ee

ISBN 978-9949-441-49-5

# Sisukord

<b>SISSEJUHATUSEKS</b>	<b>7</b>
<b>PIKTOGRAMMIDE SELGITUSED</b>	<b>9</b>
<b>ESIMENE OSA Mängud ainetundideks</b>	
<b>EESTI KEEL</b>	
<b>September:</b> „Õhupallimäng”, „Pimesiku silp”, „Vahvad sõnad”	13
<b>Oktoober:</b> „Tähekett”, „Säästumarketis on kõike”, „Täht ja number paaris”	14
<b>November:</b> „Mardisandiks muutmine”, „Morsesõnad”, „Otsimisvõistlus”	15
<b>Detsember:</b> „Kas see on tõsi?”, „Esimese advendi üllatus”	16
<b>Jaauar:</b> „Nädalapäevad”, „Elukutse”	17
<b>Veebruar:</b> „Sõnade ühendamine”, „Sõnaketimeistrid”	18
<b>Märts:</b> „Vastandsõna plaks”, „Vastandid”, „Tähtede asendamine”	19
<b>Aprill:</b> „Nimedega mäng”, „Täishäälikukeel”	20
<b>Mai:</b> „Riimimäng”, „Riimi enne kümnet”	21
<b>Juuni:</b> „Jätka”, „Sõnakivi”	22
<b>Juuli:</b> „Kirjutamismäng”, „Mis see on?”	23
<b>August:</b> „Telegrammi koostamine”, „Üllatus juubeliks”, „Teade”	24
<b>INIMESEÕPETUS</b>	
<b>September:</b> „Maavõrk”, „Kuldvillak”, „Naerusammas”	25
<b>Oktoober:</b> „Samasugused”, „Kaameramäng”	26
<b>November:</b> „Politsei ja röövel”, „Nina täpp”, „Leia algataja”	27
<b>Detsember:</b> „Lumehelbeke”, „Väike jõulupuuke”	28
<b>Jaauar:</b> „Aeg ja kalender”	29
<b>Veebruar:</b> „Mis päeval sündisin?”	30
<b>Märts:</b> „Ergutusharjutus seljale”, „Naeru juhtimine suhkrutükiga”	31
<b>Aprill:</b> „Pisik ja hambahari”, „Kuningas”, „Easmaabi number – 112”	32
<b>Mai:</b> „Mida sõid?”, „Uri keelt!”	33
<b>Juuni:</b> Nägemisaistingu mängud „Silmakate”, „Piilumine”, „Katse silmaga” Kuulmisaistingu mängud „Kassiema ja pojad”, „Kust hääled tuleb?”	34
<b>Juuli:</b> „Peitu ja peidus”, „Katse helkuritega”, „Katse jalakäijaga”	35
<b>August:</b> „Ringlev õun”, „Mis on ühist?”, „Puuviljasalat”	36
<b>KÄSITÖÖ</b>	
<b>September:</b> „Vikerkaarevärvi kivid”, „Seltskondlik patsipunumine”	37
<b>Oktoober:</b> „Minu hea sõber”	38

<b>November:</b> „Purgikummitus”	39
<b>Detsember:</b> „Jääklotsid”, „Jäälühtrid”	40
<b>Jaanuar:</b> „Kella meisterdamine”, „Liivakella meisterdamine”, „Veekell”	41
<b>Veebruar:</b> „Jäät ehted sõbrapäevaks”, „Jäापildid”	42
<b>Märts:</b> „Tuulemõõtja”	43
<b>Aprill:</b> „Vulkaanimäe meisterdamine”	44
<b>Mai:</b> „Kompimiseks kotid”, „Häälepurgid”	45
<b>Juuni:</b> „Hüpinkämbliku meisterdamine”	46
<b>Juuli:</b> „Geolaua valmistamine”	47
<b>August:</b> „Värvipalett”, „Värvimisteade”	48

## LOODUSÕPETUS

<b>September:</b> „Kaardista lähiümbrus”, „Orienteerumismäng”	49
<b>Oktoober:</b> „Kõdunemine”, „Tunneta ja kirjelda”	50
<b>November:</b> „Vihmaussid purgis”	51
<b>Detsember:</b> „Lumi ja lumehelbed”, „Sulav lumi”	52
<b>Jaanuar:</b> „Aastaaeg ja kuude nimed”, „Minu sünnikuu”, „Külmalill”	53
<b>Veebruar:</b> „Amarüllise kasvatamine”, „Lume ja vee olekud”	54
<b>Märts:</b> „Veetilga teekond”, „Apelsini uputamine”	55
<b>Aprill:</b> „Vulkaanipurse”	56
<b>Mai:</b> „Toidu teekond inimeseni”, „Vestlusring”	57
<b>Juuni:</b> „Sipelgate elu”	58
<b>Juuli:</b> „Kuuldemäng”, „Populaarteaduslik avastusretk”	59
<b>August:</b> „Värve avastamas”, „Leia sama värv”	60

## MATEMAATIKA

<b>September:</b> „Arvuread”	61
<b>Oktoober:</b> „Lillesibulate istutamine”	62
<b>November:</b> „Mardid ja Kadrid”	63
<b>Detsember:</b> „Mis arv on peidus?”	64
<b>Jaanuar:</b> „Kella- ja ajajaht”	65
<b>Veebruar:</b> „Kimpu sidumise mäng”	66
<b>Märts:</b> „Lumesõda”, „Numbripall”	67
<b>Aprill:</b> „Matkatee mõõtmine”, „Minupikkune kaelakee”	68
<b>Mai:</b> „Ämbrikaal”, „Sünnikaal”	69
<b>Juuni:</b> „Peenraha”, „Peenraha tabel”, „Kauplusemäng”	70
<b>Juuli:</b> „Geolaua kahemõõtmelised kujundid”, „Geolaua ruumilised kujundid”	71
„Geomeetria tikkude abil”	72
<b>August:</b> „Matemaatilised jutukesed”	73
Tekstülesanded	74

## KEHALINE KASVATUS

<b>September:</b> „Mets, meri ja soo”, „Liikumisrada”	75
<b>Oktoober:</b> „Mõõgavõitlus”, „Ketikull”, „Piip-kull”, „Loomakull”	76
<b>November:</b> „Linnugripp”, „Politsei jälituskoer”	77
<b>Detsember:</b> „Pallid jõuluvanale”, „Jõulukuulid”	78
<b>Jaanuar:</b> „Pagarimäng”, „Hommik või õhtu”	79

<b>Veebruar:</b> „Lumememm, ütle ...”, „Võluvaip”	80
<b>Märts:</b> „Tugev tuul”, „Jäätunud hernekotid”, „Puhu tuul!”	81
<b>Aprill:</b> „Käbid rōngasse”, „Teraleib”	82
<b>Mai:</b> „Linnud ja tõugud”, „Toidukett”	83
<b>Juuni:</b> „Haug, luik ja vähk”, „Sisalik”, „Lohe”, „Sajajalgsed”, „Krokodillid”, „Hüljes”, „Kilpkonnad”, „Vihm”	84
<b>Juuli:</b> „Pesahüpped”, „Hüppeloomad”	86
<b>August:</b> „Värv”	87

## **TEINE OSA Valik mänge ajakirjandusest 1918–1940**

„Õnnemäng”, „Varjude mäng”, „Hookuspookus”	91
Morsekiri	92
Mõistatused emakeeletunniks	93
Sõnade esitähedest mõistatused	94
Tähemõistatused	95
Riim- ja tähemõistatused	96
Elukutsemõistatused nimekaartidest	97
Küsimusmõistatused	97
Mõistatused loodusest	98
Kalendritähtpäevade arvutamiseks vanarahvatarkus	99
Mõistatused, milles esinevad arvud	99
Nuputamist arvudega	100
Numbrimõistatused	101
Tekstülesanded	102
Tikumõistatused	103

## **KOLMAS OSA Toetavad mängud**

Mängud vahetunniks	107
Mitteverbaalsed suhtlemise võimalused	108
Peenmootorika harjutus	109
Liisutamine	110
Liisusalme	111
Pantide lunastamise viisid	112

## **LISAD**

Lisa 1 Tähekaardid. Eesti tähestik	115
Lisa 2 Tähekaardid. Pikk täishäälik	116
Lisa 3 Numbrikaardid 1–24	117
Lisa 4 Ruuduline paber 2-mõõtmeliste kujunditele	118
Lisa 5 Kolmepunktipaber 3-mõõtmeliste kujunditele	119
Lisa 6 Punktipaber geolauale	120
Lisa 7 Punktiarvestuse tabel	121
Lisa 8 SKÜ ja TSKÜ alustabel	122
Lisa 9 Tööleht mõõtudest	123
Lisa 10 Tööleht aistingutest	124

<b>MÄNGUDE REGISTER</b>	125
<b>MÄNGUDE REGISTER KUUDE KAUPA</b>	130
<b>KASUTATUD KIRJANDUS</b>	133
<b>MINU MÄRKUSED</b>	135

# Sissejuhatus

Mängude kogumikku on koondatud mitmesuguseid mänge eesmärgiga muuta õpilastele põhiteadmiste omandamine huvitavaks ja märkamatuks õpitegevuseks ning pakkuda rohkem mängulisust algklasside tundides, et säilitada õpilastes koolirõõmu ja õpihuvi.

Mitmekülgete mängude pakkumiseks ja valiku hõlbustamiseks on kogumik jaotatud kolmeks osaks.

Esimeses osas on mängud ainetundides kasutamiseks. Mängude süstematiseerimisel on arvestatud I kooliastme 1. klassi ainekavasid ja RÕKi nõudeid. Kogumikus aitavad orienteeruda kuude nimetused. Iga kuu kohta on võimalikult palju mänge, mida õpetajad saavad kasutada oma äranägemise järgi.

Kogumiku esimest osa saab kasutada 1. klassis:

- ainetundides nagu eesti keel, inimeseõpetus, käsitöö, loodusõpetus, matemaatika, kehaline kasvatus;
- õues või ruumis;
- katsete ja uurimuste läbiviimiseks (mängulised tegevused).

Teise osa moodustavad mängud, mis on valikuliselt kogutud 1918–1940 perioodist ehk esimeses Eesti Vabariigis ilmunud ajakirjadest. Need on valdavalt mängud ajutegevuse ergutamiseks ja mõtlemise arendamiseks. Mänge saab kasutada kiirematele õpilastele lisaülesannete andmiseks, võistlusmängudena või ajaviitena nuputamiseks. Samas kannavad need mängud endas „ajaloolist” hõngu. Igal mängul on juures viide, mis näitab, kust mäng pärineb. Nende mängudega õpivad lapsed õpetaja abiga tekstide kaudu mõistma sel perioodil olnud ameteid ning keelekasutust. Teiseks loovad need mängud järjepidevuse, andes lapsele ettekujutuse esivanemate mängudest ja tegemistest. Lapsel on võimalik vanematelt uurida, kes tema suguvõsast elas sel perioodil ja mängis neid mänge.

Kolmandasse osasse on kogutud mängud, mis pole otseselt seotud ainekavadega, kuid mida õpetaja saab vajadusel kiirelt kasutada kas omaette mänguna või mõne mängu liitosana, näiteks mängu alustamiseks liisusalm, lühisalmike keelemänguks. Nimetatud vajadus selgus ekspertidelt (õpetajatelt) saadud hinnangutest kogumikule. Kogumiku kolmas osa pakub:

- mänge vahetunniks;
- liisusalme, et treenida mälu;
- mitmekesiseid liisutamisi, mis aitavad kaasa õpilase loovuse arengule;
- pantide lunastamisviise, mis paneb mängijaid mõtlema, arutlema ja vastavalt tegutsema ning ühtlasi säilitab vanade traditsioonide järjepidevuse.

Lisad sisaldavad materjale, mis on vajalikud teatud mängude juures ning kergendavad õpetaja ettevalmistust mängude läbiviimisel. Õpetajate ettepanekul on koostatud ja lisatud punktiarvestuse tabel (kogumikus lisa nr 7), mida on võimalik kasutada erinevate mängude juures.

Mängude register on koostatud kogumiku esimese osa mängude kohta, mis on ära toodud kahes variandis, et kiirendada vastavates ainetundides sobivate mängude valikuid või nende kiiret leidmist. Esimeses variandis on register tabeli vormis. Teises variandis on kuude lõikes ainete kaupa loetletud mängud.

Viimased leheküljed kannavad pealkirja „Minu märkmed” ning on jäetud tühjaks, et õpetajad saaksid teha märkmeid. Kokkuvõtteks lisan K. Saksa (2001: 54) poolt välja toodud õpetaja ja õpilase rollid, mida peaks silmas pidama mängu juures.

Õpetaja:

tee lühike mängu demonstratsioon;  
tutvusta reegleid ja kontrolli, kas neid mõisteti;  
kui tarvis, kohanda mäng vastavalt tunni/õpilaste vajadustele;  
leia sobiv moodus, et kõik õpilased oleksid haaratud;  
hoia tegevus oma kontrolli all;  
kirjuta vajalik tahvlile;  
lõpeta mäng haripunktil;  
kasuta mängu erinevaid variante.

Õpilased:




aidake üksteist;  
võtke endale mõni minut aega mõtlemiseks ja ettevalmistamiseks;  
pidage kinni järjekorrast, et kõik saaksid vajadusel esineda;  
töötage kõik samaaegselt;  
töötage kõik pingsalt kaasa; mäng ei pea olema puhkus, vaid ülesande sooritus.







Autor loodab, et käesolev mängude kogumik on abiks õpetajale ainetundide vaheldusrikkamaks ja huvitavamaks muutmisel. Kogumik säästab õpetajate aega, vähendab otsimise ja väljamõtlemise vajadust. Kogumikus pakutavad mängud ja uurimusliku sisuga ülesanded aitavad lapse koolipäeva muuta lõbusamaks ning pakuvad positiivseid emotsioone, õnnestumise kogemusi ja säilitavad õpilastes koolirõõmu ja õpihuvi. Kogumik tõhustab õpetajate tööd, soodustab I klassi õpilastel sujuvamat üleminekut mängukeskkonnast õpikeskkonda.



## PIKTOGRAMMIDE SELGITUSED

Mängukirjelduste iseloomustamiseks on lisatud piktogrammide, mis vastavalt mängu sisule on jagatud kolme alarühma.

1	Siseruumis	
2	Õues	
3	Koduse ettevalmistusega mängud	

4	Kogu klass	
5	Rühmad	
6	Paaris	
7	Kärrarikas	
8	Vaikne	
9	Individuaalse keskendumisega	

U	Uurimus	
K	Katse	
U/K	Uurimus/Katse	