

ARMAS TÖÖRAAMATU KASUTAJA!

Alljärgnevalt leiad kõikide mängude ja ühiselt tehtavate tööde kirjeldused. Mitmed mängud või nende motiivid pärinevad Asta Tuusti ja Kaja Lotmani „Keskkonnamängude kogumikust” (Metsahoiu Sihtasutus, 2002).



1) MÄNG LK 3 – ARVA ÄRA! LOODUSLIK VÕI TEHISLIK?

LAPSED SEISAVAD RINGIS, KÄED ON SELJA TAGA. MINA ANNAN IGALE LAPSELE SELJA TAGANT ÜHE ASJA, MIDA EI TOHI VAADATA. KOMPIMISE ABIL TULEB ÄRA ARVATA, MIS ASI SEE ON NING KAS SEE ON LOODUSLIK VÕI TEHISLIK. SEEJÄREL TUTVUSTAB IGAÜKS, MIS TEMA KÄES ON, KAS SEE ON TEHISLIK VÕI LOODUSLIK NING MIKS TA NII ARVAB. PÄRAST ARVAMIST VÕIB KÄED ETTE TUUA JA ASJA VAADATA.

2) MÄNG LK 7 – SUVI VÕI SÜGIS?

LAPSED SEISAVAD RINGIS, KÄED SELJA TAGA. MINA KÕNNIN JA PANEN KELLEGI PIHKU TAMMETÖRU NING ÜTLEN ÜHE SUVE VÕI SÜGISE TUNNUSE. MÄNGIJA, KES SAI TAMMETÖRU, ÜTLEB, KUMMA AASTAAJA KOHTA SEE TUNNUS SOBIB.

3) MÄNG LK 9 – LEIA SARNASED LEHEDI!

MINA KORJAN LEHTI JA LAOTAN NEED LAIALI. IGA LAPSE LAUAL ON KOLM LEHTE. NÜÜD TULEB LEHEHUNNIKUST LEIDA SARNASED LEHEDI. ÜHESKOOS ARUTAME, MIS PUU LEHEDI NEED ON.

4) MÄNG LK 17 – PALL RINGLEB

Istume või seisame ringis. Anname palli edasi. See, kelle käes pall on, saab rääkida, mida uut ta on teada saanud.

5) MÄNG LK 19 – KÖÖGIVILJAD JA PUUVILJAD!

Sosistan igale lapsel puu- või köögivilja nime. Kui hüüan: „Köögiviljad!”, siis vahetavad koha need õpilased, kellele öeldi ühe köögivilja nimi. Kui aga hüüan: „Puuviljad!”, siis vahetavad koha need õpilased, kellele öeldi ühe puuvilja nimi. Seda mängu saab mängida ringis istudes või seistes.

6) MÄNG LK 27 – VALLATU VEETILK

Kuula õpetaja juttu vallatust veetilgast. Kui kuuled sõnu *vesi* või *vee*, siis klõbista kaks korda sõrmedega laual! Mõttele jutu kohta üks küsimus. Kirjuta.

LUGU VALLATUST VEETILGAST

Suures veetilgas elab koos palju veeosakesi. Kui on külm või jahe, siis veeosakesed on rahulikud ja tõsised. Nad hoiavad üksteisest kõvasti kinni, on tihedalt koos ja elavad uimast vedela vee elu. Vahel siiski mõnel veeosakesel hakkab sellisest elust igav ja ta tahab seiklema minna. Külma ilmaga näeb ta palju vaeva, et end teiste veeosakeste küljest lahti sikutada. Kui mõni seda suudab, siis hüppab ta õhku ehk aurub ära. Kui aga Päike

tuleb välja ning hakkab soojendama, siis muutuvad kõik veeosakesed vallatuks ja hakkavad hullama! Hullamise käigus nad mürgeldavad ja tormavad nii, et veeosakesed ei suuda enam üksteisest kinni hoida. Nii läheb veetilgast ära juba palju osakesi. Mida palavam on, seda kiiremini nad mürgeldavad jaauruvadki lõpuks kõik õhku. Nii tekib ühest vedelast veetilgakesest tohtu palju veeauru! Oi, milline seiklus õhus ees ootab! Esmalt hõljuvad nad õhus kõrgemale, et minna kaugele uusi planeete avastama! Mida kõrgemale nad jõuavad, seda külmemaks aga õhk muutub. Veeosakestel (veeaurul) hakkab külm ja nad otsivad üksteist üles. Kui kaks veeauru osakest üksteisest kinni võtavad, siis muutuvad nad tagasi imetillukeseks veetilgaks. Kui kahekesi on ikka külm, siis võetakse kampa teine väike tilgake... nii muutub veeaur jahedas õhus pilvepiiskadeks ja me näeme neid. Mida kõrgemal pilvepiisad hõljuvad, seda külmem neil on ja seda suuremaks kambaks nad ühinevad. Siis kui kamp on läinud väga suureks, muutub veetilgake pilves raskeks ja hakkab maapinna poole liikuma... nii on tekkinud vihmapiisk, mis jõuab veekogusse või maapinnale... ja kõik kordub taas!

Minu küsimus: _____?

7) MÄNG LK 32 – MIS HÄÄLT SEE LOOM TEEB?

Seda mängu mängime rühmadega. Mina kirjeldan mõnda kodu- või metsloomad. Kui sinu rühm arvab ära, kellest on juttu, siis hakake koos selle looma häält tegema. Nii kogute oma rühmale punkte.

8) MÄNG LK 34 – KES MA OLEN? KODULOOMAD JA METSLOOMAD

Vaatame koos kodu- ja metsloomade pilte. Siis istume tihedalt poolkaares põrandale ja mina kinnitan iga lapse seljale ühe pildi, mida tema ise ei näe. Nüüd istub üks laps teiste ette seljaga ja hakkab küsima *kas*-küsimusi, et teada saada, kelle pilt on tema seljal. Teised saavad kokkulepitud järjekorras vastata *jah* või *ei*.

9) MÄNG LK 35 – TOIT, VESI, KAITSE: LOOMADE VAJADUSED

Seda mängu on hea mängida õues. Mänguväljakul on kaks joont vahega u 8–10m. Lapsed jagunevad neljaks rühmaks. Üks rühm on loomad ja kolm rühma on vajadused (toit, vesi ja kaitse). Loomad on ühe joone ja vajadused teise joone taga, üksteise poole selgadega. Vajaduste rühmas otsustab igaüks ise, mis ta on – kas toit (hoiab käsi kõhu peal), vesi (käed suu peal) ja kaitse (käed katusena pea kohal). Loomade rühmast otsustab igaüks ise, mida vajab, ja näitab oma soovi samade leppemärkide abil. Minu märguande peale pööravad kõik end ümber. Loomad püüavad kinni oma vajaduse – samasugust märki näitava lapse. Siis muutub kinnipüütud vajadus ka loomaks ning minnakse uuesti joone taha seisma ja kõik algab uuesti. Loom, kes ei leia endale vajadust, läheb mängust välja.

10) MÄNG LK 37 – TALVEKS TOIDUTAGAVARADE KOGUMINE

Vaatame koos, mida loomad endale talveks varuda võivad. Siis jagunevad lapsed neljaks loomapereks: kaks uruhiire, üks orava ja üks kopra pere. Tähistatud mänguplatsil leiab

iga loomapere endale pesapaiga, kus on varude kogumiseks antud karbike. Mina olen mänguplatsile peitnud kindla arvu kastaneid, tammetõrusid, metsapähkleid, teravilja, puude koort ja peeneid oksakesi. Minu märguande peale peab iga loomapere talle antud aja jooksul omale talvevarusid koguma. Pesapaigas oleva karbi sisse võib iga pereliige tuua ühe toiduosakese korraga.

11) MÄNG LK 39 – PUUVILJAD, KÖÖGIVILJAD JA TERAVILJAD

Kinnitan klassi seintele sedelid sõnadega KÖÖGIVILJAD, PUUVILJAD, TERAVILJAD. Lapsed võtavad loosiga sõna, kuhu on kirjutatud ühe köögi-, puu- või teravilja nimetus ja lähevad õige pealkirja juurde seisma. Seejärel otsustatakse, kas loosiga saadud sõna ja pealkiri sobivad kokku.

12) MÄNG LK 45 – METSLOOMADE PANTOMIIM

Igaüks saab paberilipiku ja kirjutab sellele ühe metslooma nime. Mina korjan paberid kokku ja jagan need uuesti laiali, nii et keegi ei saa tagasi oma lipikut. Iga mängija ülesandeks on pantomiimina lipikul leidunud looma järgi teha. Teised püüavad ära arvata, mis loomaga on tegemist.

13) MÄNG LK 57 – OTSIMISMÄNG: LEIGE VÕI JAHE!

Seda mängu mängime paarilisega. Üks paariline peidab ruumi ära ühe loodusliku või tehniliku asja. Teine paariline peab selle üles leidma. Otsijat saab suunata, kui talle öelda sõnade *külm, leige, jahe, soe, kuum, tuline* abil kaugus otsitavast asjast.

14) MÄNG LK 59 – ASJADE JA AINETE OMADUSED

Istume üksteise kõrval. Esimene mängija sosistab naabrile ühe omaduse, näiteks „hapu“. Naaber mõtleb, mis võiks olla hapu ja ütleb kõvasti: „Hapu õun.“ Nüüd saab tema sosistada ühe omaduse. Omadused võivad ka korduda.

15) MÄNG LK 73 – FOTOGRAAF

Seda mängu mängi koos paarilisega õues. Üks on fotograaf ja teine fotoaparaat. Fotoaparaat paneb silmad kinni ja fotograaf juhib teda turvaliselt maastikul. Selleks hoiab ta fotoaparaadil õlgadest kinni ja suunab mõne asja juurde, kus peatutakse. Fotograaf pöörab pead, kuhu soovib ja vajutab sõrmega pealaele ning ütleb „Klõps.“ Selle märguande peale avab fotoaparaat korraks silmad ja vaatab. See pilt tuleb mällu salvestada! Edasi juhitakse fotoaparaat veel kahe asja juurde ning minnakse kinnisilmi alguspunkti tagasi. Fotoaparaat avab silmad ja peab minema õiges järjekorras nende asjade juurde, mida ta pildistas. Jäädvustatud pilte võib kirjeldada. Siis vahetatakse osad ja mäng algab uuesti.

16) MÄNG LK 75 – VÄRVIKAUPMEES LILLEPOES

Seisame ringis. Igal lapsel on ühe kevadlille nimesilt rinnas. Üks laps on värvikaupmees, kes seisab ringist väljaspool. Kaupmees ütleb: „Palun kollaste õitega lilli.“ Kõik kollaste õitega

lilled jooksevad ringist väljaspool päripäeva ja peavad oma kohale tagasi jõudma. Kes jääb viimaseks, on uus värvikaupmees.

17) MÄNG LK 78 – SILE JA KARE

Seda mängu mängi õues koos paarilisega kindlaks määratud mänguväljakul. Mina palun igal paaril leida kindla aja jooksul kõige libedam, karedam, soojem, pehmem ja karvasem asi. Kõik paarid otsivad kompimise teel ja kogunevad õigel ajal ringi tagasi. Kõik paarid saavad oma tulemustest rääkida.

18) MÄNG LK 79 – PÄIKESEKONSERV!

Valmistasin iga rühma jaoks looduslikest materjalidest konservi. Teen salakirja, mille abil peavad õpilased konservi üles leida. Konservi koostis tuleb paberile kirjutada ja mõelda, miks on nimeks „Päikesekonserv“.

1) KOOSTÖÖ LK 5 – MEIE KLASSI PÄIKE

Minul on päikese keskmine osa valmis tehtud, aga kõik kiired on puudu. Annan sulle ühe päikesekiire, kuhu kirjuta oma nimi. Koos paneme päikese klassi seinale üles. Meie päike näitab, et koos oleme soojuse, rõõmu ja tarkuse jagajad!



2) KOOSTÖÖ LK 51 – SUURE VANKRI MEISTERDAMINE

Sina meisterdad riidest või paberist ühe taevatähe. Koos teeme seinale tähtkujusid!

3) KOOSTÖÖ LK 54 – EESTI RIIGI MEREPIIR JA MAAPIIR

Mina annan igale rühmale Eesti kaardi ning sinist ja rohelist niiti. Tee niit märjaks ning pane see kaaslaste abiga kaardil täpselt Eesti maismaapiiri kohale. Lõika maismaapiiriks olnud niidi pikkus läbi. Korrake sinise niidiga merepiiri mõõtmise. Kumb on pikem, kas Eesti maismaa- või merepiir? Kas kõik rühmad said ühesuguse tulemuse? Kuidas seda selgitada?

4) KOOSTÖÖ LK 61 – KIHILINE VEDELIK

Seda ülesannet on tore teha koos kahe kaaslasega. Teil on kolm nummerdatud klaasi eri värvi vedelikega ja üks kõrge kitsas purk. Igaüks valab ühe vedeliku kitsasse purki. Klaasi peal olev number näitab, mitmendana seda vedelikku purki peab valama. Jälgige toimuvat ja leidke selgitus!

4) KOOSTÖÖ LK 61 – MUUDAN PABERI OMADUSI

Annan sulle ühe paberi. Kirjelda selle paberi omadusi. Kasuta kõiki oma meeli! Kuidas saab selle paberi omadusi muuta? Millised omadused muutuvad? Kuula, räägi ja tegutse!