

OKTOOBER	ÕPPEMATERJALI SISU			
	Soovitus: nädala lõpuks valmib (jutu)pilt „Aabitsa tegelaste lemmiksöögid ja -joogid“. Planeerida õuetund matemaatikas. Lõiming: MEIE LEMMIKUD. Puuviljad ja marjad. Eestimaa ja lõunamaade päritolu viljad. Puuviljad kommade asemel. Tervislikud toidud sünnipäevalaual. Küsimuste koostamine ja vastuste leidmine. Vahendid ja lisamaterjalid: - Kuulamine: lk 50 „Elagu tunni sünnipäev!“ - Illustratsioonid aabitsast: lk 51 (tunni sünnipäev); lk 52 (kärbes Jaagu äratusmasin); lk 55 (peitusemäng); lk 56–57 (Bruno päev). - Igale lapsele seene joonistamiseks paber (M). - Riidedest kotikesed, mille sisse on pandud herneid, kabisid jms. Otsitakse juurde, et saaks 10 kokku (M, „Hernematemaatika“). - Varuda erinevate puuviljade tükke ja marju maitsmiseks, lisaks terveid vilju vaatlemiseks enne ja pärast maitsmist. Taldrikud ja rätikud viljade katmiseks (L).			
	EESTI KEEL		MATEMAATIKA	LOODUSÕPETUS
	Aabits Lugemine / Kuulamine / Kõnelemine	Töövihik Kõnelemine / Kirjutamine	Tööraamat	Tööraamat
	LK 48–49 ELAGU TSIRKUS! Häälik ja täht D Pildi vaatlus ja vestlus. Ennustamine: millised seiklused ootavad Toomast? Kuidas sai Toomasest Donald? Rollimäng „Kui ma oleksin ...“	TÄHED D, Ü, Ä, P, B. SÕNADE JA LÜHILAUSETE LADUMINE. TÄHTEDE ARV SÕNAS. D-TÄHT MITMUSE LÕPUS. MIDA TEEB? LK 36–37 D-täht sõnas. Sõnade häälimine. Õpitava hääliku asukoha leidmine. D-täht mitmuse lõpus. Intonatsiooniharjutus. Jutustamine pildi järgi.	LK 28–29 JÄRGARVUD Rändlindude kogunemine parve. Söödavad ja mürgised seemed. Tegevuste järjestamine, jutustamine. Tekstülesannete koostamine ja lahendamine paaristööna. Mälumäng „Seenemäng“	LK 10–11 PUUVILJAD JA MARJAD Mõisted: gloobus, põhjamaa, lõunamaa, vili, seeme, puuvili, mari. Küsimused: Miks apelsinid ja banaanid Eestis ei kasva? Mis on lõunamaal teistmoodi kui Eestimaal (jagame reisikogemusi)? Kuidas kasutavad inimesed puuvilju ja

			marju? Millised viljad sa tunneksid ära lõhna järgi? Millise lõhnaga vilju sa ei sööks? Kirjalikult: tee joon ümber, joonista viljad, kirjuta täht, ühenda joonega. Mäng „Maitsepeitus“ – Äraarvamismängu saab mängida rühmades. Kaetud taldrikutel on erinevate puuviljade tükikesed. Neid tuleb maitsta ja leida sobiv nimetus.
	LK 50-51 ELAGU TÜNNI SÜNNIPÄEV! Häälik ja täht Ü Pildi vaatlus ja vestlus. Külaliste kutsumine. Kutse. Kingitused. Õnnesoovid. Rollimäng „Sünnipäev“.	LK 38 Ü-täht sõnas. Pealkirjade mõtlemine. Lünkharjutus.	LK 30-31 LAHUTAMINE Lahutamine 10 piires. Sünnipäev ja koogid-tordid-kommid kuuluvad tavaliselt kokku. Kui kasulikud on need tervisele? Mida sina sünnipäevalauas oma külalistele pakuksid? Millega maiustavad jänese ja orav? <i>Õpetajale. Lk 30 tutvutakse lahutamisega. Õpilane</i>

		<i>nimetab lahutamistehte liikmeid (vähendatav, vähendaja, vahe) alles 2. klassis.</i> Mäng "Vasta kohe!"	
LK 52–53 ELAGU ÄRATUS! Häälik ja täht Ä Pildi vaatlus ja vestlus. Arutlus: Kuidas kärbes Jaagu äratusmasin töötab? Vestlus: Kuidas sina hommikul ärkad? Rollimäng „Spordivõistlusel”. Mäng „Vanaisa vanad püksid”.	LK 39 Ä-täht sõnas. Sõnade häälimine. Õpitava hääliku asukoha leidmine. Täheasendused. Mõistatus.	LK 32–33 ÜHELISED, KÜMNELISED Arvud 11, 12, 13. Üheliste ja kümneliste mõiste selgitamine, abiks arvukaardid. Kümnest suuremate arvude nimetuste kujunemine. Võrdlus teiste keeltega. Mäng „Sügismatemaatika”. Õuesõpe: aardeotsimine. Liigu trepi juurest ... sammu vasakule, siis ... sammu kivi suunas. Peatu 4. posti juures jne.	
LK 54–55 ELAGU PEITUS JA PORGANDID! Häälik ja täht P Pildi vaatlus ja vestlus. Küsimuste koostamine ja vastuste otsimine	LK 40–41 P-täht sõnas. Sõnade häälimine. Õpitava hääliku asukoha leidmine. Samatähenduslikud sõnad.		

jutukesest ning piltidelt. Ühe tähe jutud. Mäng „Peitsin sõna”.	Tähtede arv sõnas. Mõistatus. Pannkoogiretsept. Mäng „Asjade peitus”.		
LK 56–57 ELAGU BRUNO! Häälik ja täht B Pildi vaatlus ja vestlus. Küsimuste koostamine ja vastuste otsimine jutukesest ning piltidelt. Bruno päev – jutustamine tugisõnade abil. Mäng „Peitsin sõna”.	LK 42–43 B-täht sõnas. Sõnade häälimine. Õpitava hääliku asukoha leidmine. Mida teeb? Hääled loodusest. Sõnavara laiendamine.		

OKTOOBER	ÕPPEMATERJALI SISU			
	Soovitus: nädala lõpuks valmib loovtöö „Klausi reisikohver“ ja/või valmistatakse pärmitainas ja küpsetatakse rosinasai. Lõiming: LÕUNAMAA JA PÕHJAMAA. Gloobus. Reisimine. Sügisesed ilmad. Vikerkaarvärvid: punane, oranž, kollane, roheline, sinine, tumesinine, lilla. Spordivõistluste tulemuste hindamine ja järjestamine. Nimede kirjutamine ja diplomi kujundamine. Vahendid ja lisamaterjalid: - Kuulamine: lk 62, „Elagu koerte ja kirpude sõprus!“ (Küsimus: kuhu soovivad Klausil ja Kaarlil matkama minna?) - Illustratsioonid aabitsast: lk 62–63 (mida Klaus reisile kaasa võtab?); lk 64–65 (külaskäik gorillade kooli); lk 66 (hambaarsti juures; lohutussõnad). - Tuua klassi gloobus (E). - Tehtekaardid (M, mäng „Kuula ja arvuta!“). - Pilt või foto lapse jaoks selgelt eristuvate värvidega vikerkaarest (M). - Võimalusel kuulamiseks lindude hääli (L, näiteks aadressilt loodusheli.ee).			
	EESTI KEEL		MATEMAATIKA	LOODUSÕPETUS
	Aabits Lugemine / Kuulamine / Kõnelemine	Töövihik Kõnelemine / Kirjutamine	Tööraamat	Tööraamat
	LK 58–59 ELAGU JÄNESED JA MUTID! Häälilik ja täht J J-tähega sõnade peitmise mäng. Laulude loomine ja kuulamine. Vestlus lemmiklauludest. Nimekiri jookidest, mis lastele maitsevad.	TÄHED J, K, G, H. SÕNADE JA LÜHILAUSETE LADUMINE. LAUSE LAIENDAMINE. TÄHTEDE ARV SÕNAS. KÜSILAUSE LK 44 J-täht sõnas. Sõnade häälimine. Õpitava hääliku asukoha leidmine. Liitsõnad. Küsimustele vastamine pildi järgi. Mõistatus.	LK 34–35 ARVUD 14, 15, 16. ÜHELISED, KÜMNELISED Mis juhtub, kui muudame liitmistehtes arvude järjekorda? Jänes Sophie küpsetas kukleid ja piparkooke. Missugused küpsetised sulle meeldivad? Mäng „Arvuta Lottega!“ Vahendid: tehtekaardid.	LK 12–15 RÄNDLINNUD JA VÄRVILISED LEHED Mõisted: linnuparv, rändamine, rändlind, paigalind, hall, kuulmine, vaher, haab, kask. Küsimused: Kas oled näinud linnuparve? Kas oled näinud rändlinde lendamas? Mis on hallad? Arutlus: Mida saab teada vanarahva ütlusest „kured läinud, kurjad ilmad“ jms? Miks on

			kuulmine lindude jaoks oluline? Miks sinu jaoks? Mida on meeldiv kuulda? Mida sa kuulda ei tahaks? Küsimused pildi põhjal: lindude rändamine, lendamine. Kirjalikult: tee joon ümber nime, joonista päike, värvi, kirjuta lünka sõnad. Mäng "Leia laulukaaslane" – Kuidas häälitsevad luik, hani ja kurg? Loositakse linnu nimed. Märguande peale tehakse vastava linnu häälistsust ja leitakse laulukaaslased.
	LK 60-61 ELAGU MAGUSAD ROSINAD! Väike sõna suure sees. Küsimuste koostamine piltide järgi. Jutule uue pealkirja mõtlemine.	Sõnade ja lühilausete ladumine ja kirjutamine tahvlile. Sõnamängud.	LK 36-37 ARVUD 17, 18, 19 Ühelised ja kümnelised. Võrdlemine. Miks hiir Heli hammas valutab? Miks nii juhtus? Kes teda aidata saaks? Hammaste hooldamine. Mida hiir Helile edaspidiseks soovitada? Mäng „Hiir Heli sosinamäng“.

LK 62-63 ELAGU KOERTE JA KIRPUDE SÕPRUS! Häälik ja täht K Pildi vaatamine ja vestlus. Asjad, mida Klaus reisile kaasa võtab. Arutlus: Milleks ta neid kasutab? Mäng „Pakin kohvrit“. Ennustamine: millised seiklused ootavad Klausil? Kuulamine lk 62. Küsimus: kuhu soovitaksid Klausil ja Kaarlil matkama minna?	LK 45-46 K-täht sõnas. Sõnade häälimine. Õpitava hääliku asukoha leidmine. Mis sobib kokku? Sõnade koostamine etteantud tähtedest. Lünkharjutus: kas P või K? Mõistatus. Mäng „Kirp kamandas“.	LK 38-39 ÜHEKOHALISED JA KAHEKOHALISED ARVUD. ARV 20. Arvurida 1-20 kasvavas ja kahanevas järjekorras. Ühe- ja kahekohalised arvud. Piltide põhjal ülesannete koostamine. Vikerkaarevärvid: punane, oranž, kollane, roheline, sinine, tumesinine, lilla. Mäng „Kas ühe- või kahekohaline?“ <i>Õpetajale. Lk 39 ülaseravas on arv 6 kaks korda, puudu on aga 17.</i>	
LK 64-65 ELAGU AABITS! Häälik ja täht G Pildi vaatamine. Kelle kohta saab öelda, et ta on geenius? Rollimäng „Tund gorillade koolis“.	LK 47 G-täht sõnas. Sõnade häälimine. Õpitava hääliku asukoha leidmine. Küsimärk küsilause lõpus. Küsimused ja vastused. Gloobus.		
LK 66-67	LK 48		

	ELAGU HIIRED JA HAMBAD! Häälik ja täht H Pildi vaatamine. Nimede otsimine. Lohutussõnad. Vestlus sportimisest ja spordialadest.	H-täht sõnas. Funktsionaalne lugemine.		
--	---	---	--	--

OKTOOER	ÕPPENÄDAL 7	ÕPPEMATERJALI SISU			
		Lõiming: rahvatarkused – ütlused ilma kohta. Vahendid ja lisamaterjalid: - Kuulamine: lk 72–77, „Elagu Leiutajateküla laadapäev!“ - Illustratsioonid aabitsast: lk 68 (ilma kirjeldamine); lk 70–71 (meeleolu kirjeldamine); lk 72–73 (laadapäev); lk 74–75 (laadapäev); lk 76–77 (laadapäev). - Pinginaabritel kahepeale varuda 12 tammetõru, herne, kastanimuna vms (M, „Tõrumäng“). - Erinevaid kuivatatud puulehti loomade lehe-piltide valmistamiseks (L). - Ämbrid ja pallid või midagi muud sobivat täpsusviseteks (M).			
		EESTI KEEL		MATEMAATIKA	LOODUSÕPETUS
		Aabits Lugemine / Kuulamine / Kõnelemine	Töövihik Kõnelemine / Kirjutamine	Tööraamat	Tööraamat
		LK 68–69 ELAGU TOREDAD PORILOIGUD!	TÄHT V. VÕÕRTÄHED F, C, Š, Z, Ž, Q, W, X, Y. TÄISHÄÄLIKUD.	LK 40–41 KORDAMINE	LK 16–17 TARK TEAB Küsimused pildi põhjal:

	Häälik ja täht V Pildi vaatamine. Selle päeva ilma kirjeldamine. Häaldusharjutus. Arutlus: millest räägib Voldemar Klausile?	KAASHÄÄLIKUD. TÄHESTIK LK 49 V-täht sõnas. Vikerkaarevärvid. Värvimine juhise järgi. Õige või vale väide.	Liitmine ja lahutamine. Järgarvud. Toredad tegevused õues ja toas. Täpsusviske tulemuste võrdlemine, järjestamine. Nimede kirjutamine ja diplomi kujundamine. Täpsusvisked (pallid ämbrisse). Loenda ruute, liigu õiges suunas (paremale, vasakule, üles, alla). Mis võiks olla aardekasti sees? Kui suur kast on? Kes aarde sinna pani? Miks aare on kastis? Tööraamatu maastikumäng „Aardejaht“ on sarnane robotimänguga, kus liikuda tuleb vastavalt etteantud juhistele. Mäng „Tantsutund Frediga“.	suve ja sügise tunnused. Kirjalikult: joonista, värvi, lahenda ristsõna. Meisterdamine: kuivatatud puulehtedest loomapiltide valmistamine. Küsimused: Mida huvitavat said teada loodusõpetuse tundides? Milliseid elamusi sa sügisel said? Mäng „Pall ringleb“.
	LK 70-71 ELAGU TOREDAD TANTSUD! Võõrtäht F Pildi vaatamine ja tegelaste meeleolude kirjeldamine. Liikumine muusika järgi.	LK 50 F- täht sõnas. Sõnavara laiendamine.	LK 42-43 KORDAMINE Liitmine ja lahutamine. Arvumajad. Kasvav ja kahanev arvurida. Pildi põhjal küsimuse esitamine suuliselt, vastuse kirjutamine tööraamatusse. Jutustamine piltide järgi.	

		Mäng „Tõrumäng“.	
LK 72-73, 74-75, 76-77 ELAGU LEIUTAJATEKÜLA LAADAPÄEV! Võõrtähed F, C, Š, Z, Ž, Q, W, X, Y Kuulamine lk 72-77 Pildi vaatlus, küsimuste koostamine. Rühmatöö: jutustamine loosi teel saadud pildi järgi. Pealkirja väljamõtlemine.	LK 51 Võõrtähed	LK 44-45 KORDAMINE Loendamine, liitmine. Järgarvud. Tekstülesannete lahendamine. Mida Leiutajateküla laadal müüakse? Mida sina ostaksid? Miks just neid asju? <i>Õpetajale. Tähelepanelik lugeja märkab, et laadapäeva riided pani selga ikka Adalbert.</i>	
LK 78 ELAGU NUTIKAD PIMESIKUD! Pimesikumängu kirjeldus. Mängureeglid. Võimaluse korral mängimine.	LK 52-53 Täishäälikud. Kaashäälikud. (Tutvumiseks sulghäälikud.)		
LK 79-81 ELAGU RÕÕMSA NÄOGA TÄDI EHA! Sõnamängud	LK 54-55 Tähestik Nimed. Lotte päev. Kell – täistunnid. Jutustamine oma päevast.		

		VAHEAEG		
--	--	---------	--	--