

<b>ÕPPEMATERJALI SISU</b>				
<b>OKTOOBER</b>	<b>ÕPPENÄDAL 5</b>			
	<p><b>Soovitus:</b> nädala lõpuks valmib (jutu)pilt „Aabitsa tegelaste lemmiksöögid ja -joogid“. Planeerida õuetund matemaatikas.</p> <p><b>Lõiming: MEIE LEMMIKUD.</b> Puuviljad ja marjad. Eestimaa ja lõunamaade päritolu viljad. Puuviljad kommade asemel. Söödavad ja mürgised seemned. Tervislikud toidud sünnipäevalaul. Küsimuste koostamine ja vastuste leidmine.</p> <p><b>Vahendid ja lisamaterjalid:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Kuulamine: lk 50 „Elagu tünni sünnipäev!“</li> <li>• Illustratsioonid aabitsast: lk 51 (tünni sünnipäev); lk 52 (kärbes Jaagu äratusmasin); lk 55 (peitusemäng); lk 56–57 (Bruno päev).</li> <li>• Igale lapsele seene joonistamiseks paber (M).</li> <li>• Riidest kotikesed, mille sisse on pandud herneid, käbisid jms. Otsitakse juurde, et saaks 10 kokku (M, „Hernematemaatika“).</li> <li>• Varuda erinevate puuviljade tükke ja marju maitsmiseks, lisaks terveid vilju vaatlemiseks enne ja pärast maitsmist. Taldrikud ja rätikud viljade katmiseks (L).</li> </ul>			
	<b>EESTI KEEL</b>		<b>MATEMAATIKA</b>	<b>LOODUSÕPETUS</b>
	<b>Aabits</b> Lugemine / Kuulamine / Kõnelemine	<b>Töövihik</b> Kõnelemine / Kirjutamine	<b>Tööraamat</b>	<b>Tööraamat</b>
<p><b>LK 48–49</b> <b>ELAGU TSIRKUS!</b></p> <p><b>Häälik ja täht D</b> Pildi vaatlus ja vestlus. Ennustamine: millised seiklused ootavad Toomast? Kuidas sai Toomasest Donald? Rollimäng „Kui ma oleksin ...“</p>	<p><b>TÄHED D, Ü, Ä, P, B.</b> <b>SÕNADE JA LÜHILAUSETE LADUMINE. TÄHTEDE ARV SÕNAS. D-TÄHT MITMUSE LÕPUS. MIDA TEEB?</b></p> <p><b>LK 38–39</b> D-täht sõnas.</p> <p>Sõnade häälimine. Õpitava hääliku asukoha leidmine. D-täht mitmuse lõpus. Intonatsiooniharjutus. Jutustamine pildi järgi.</p>	<p><b>LK 28–29</b> <b>JÄRGARVUD</b></p> <p>Rändlindude kogunemine parve. Söödavad ja mürgised seemned. Tegevuste järjestamine, jutustamine. Tekstülesannete koostamine ja lahendamine paaristöna.</p> <p><b>Mälumäng</b> „Seenemäng“.</p>	<p><b>LK 10–11</b> <b>PUUVILJAD JA MARJAD</b></p> <p><b>Mõisted:</b> gloobus, põhjamaa, lõunamaa, vili, seeme, puuvili, mari.</p> <p><b>Küsimused:</b> Miks apelsinid ja banaanid Eestis ei kasva? Mis on lõunamaal teistmoodi kui Eestimaal (jagame reisikogemusi)? Kuidas kasutavad inimesed puuvilju ja</p>	

			<p>marju? Millised viljad sa tunneksid ära lõhna järgi? Millise lõhnaga vilju sa ei sööks?</p> <p><b>Kirjalikult:</b> tee joon ümber, joonista viljad, kirjuta täht, ühenda joonega.</p> <p><b>Mäng</b> „Maitsepeitus“ – Äraarvamismängu saab mängida rühmades. Kaetud taldrikutel on erinevate puuviljade tükikesed. Neid tuleb maitsta ja leida sobiv nimetus.</p>
<p><b>LK 50-51</b> <b>ELAGU TÜNNI SÜNNIPÄEV!</b></p> <p><b>Häälrik ja täht Ü</b> Pildi vaatlus ja vestlus. Külaliste kutsumine. Kutse. Kingitused. Õnnesoovid. Rollimäng „Sünnipäev“.</p>	<p><b>LK 40</b></p> <p>Ü-täht sõnas.</p> <p>Pealkirjade mõtlemine. Lünkharjutus.</p>	<p><b>LK 30-31</b> <b>LAHUTAMINE</b></p> <p>Lahutamine 10 piires. Sünnipäev ja koogid-tordid-kommid kuuluvad tavaliselt kokku. Kui kasulikud on need tervisele? Mida sina sünnipäevalauas oma külalistele pakuksid? Millega maiustavad jännes ja orav?</p> <p><i>Õpetajale. Lk 30 tutvutakse lahutamiseega. Õpilane</i></p>	

		<p><i>nimetab lahutamistehte liikmeid (vähendatav, vähendaja, vahe) alles 2. klassis.</i></p> <p><b>Mäng</b> „Vasta kohe!“</p>	
<p><b>LK 52-53</b> <b>ELAGU ÄRATUS!</b></p> <p><b>Häälik ja täht Ä</b> Pildi vaatlus ja vestlus. Arutlus: Kuidas kärbes Jaagu äratusmasin töötab? Vestlus: Kuidas sina hommikul ärkad? Rollimäng „Spordivõistlusel“.</p> <p><b>Mäng</b> „Vanaisa vanad püksid“.</p>	<p><b>LK 41</b> Ä-täht sõnas.</p> <p>Sõnade häälimine. Õpitava hääliku asukoha leidmine. Täheasendused. Mõistatus.</p>	<p><b>LK 32-33</b> <b>ÜHELISED, KÜMNELISED</b></p> <p>Arvud 11, 12, 13. Ühelite ja kümneliste mõiste selgitamine, abiks arvukaardid. Kümnest suuremate arvude nimetuste kujunemine. Võrdlus teiste keeltega.</p> <p><b>Mäng</b> „Sügismatemaatika“.</p> <p><b>Õuesõpe:</b> aardeotsimine. Liigu trepi juurest ... sammu vasakule, siis ... sammu kivi suunas. Peatu 4. posti juures jne.</p>	
<p><b>LK 54-55</b> <b>ELAGU PEITUS JA PORGANDID!</b></p> <p><b>Häälik ja täht P</b> Pildi vaatlus ja vestlus. Küsimuste koostamine ja vastuste otsimine jutukesest ning piltidelt.</p>	<p><b>LK 42-43</b> P-täht sõnas.</p> <p>Sõnade häälimine. Õpitava hääliku asukoha leidmine. Samatähenduslikud sõnad. Tähtede arv sõnas.</p>		

<p>Ühe tähe jutud. Mäng „Peitsin sõna”.</p>	<p>Mõistatus. Pannkoogiresept. Mäng „Asjade peitus”.</p>		
<p><b>LK 56–57</b> <b>ELAGU BRUNO!</b></p> <p><b>Häälik ja täht B</b> Pildi vaatlus ja vestlus. Küsimuste koostamine ja vastuste otsimine jutukesest ning piltidelt. Bruno päev – jutustamine tugisõnade abil. Mäng „Peitsin sõna”.</p>	<p><b>LK 44–45</b> B-täht sõnas. Sõnade häälimine. Õpitava hääliku asukoha leidmine. Mida teeb? Hääled loodusest. Sõnavara laiendamine.</p>		

## ÕPPEMATERJALI SISU

**Soovitus:** nädala lõpuks valmib ühine loovtöö „Klausi reisikohver“ või valmistatakse pärmitainas ja küpsetatakse rosinasai.

**Lõiming:** LÕUNAMAA JA PÕHJAMAA. Gloobus. Reisimine. Sügisesed ilmad. Vikerkaarevärvid: 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).

ÕPPENÄDAL 6

OKTOOBER

EESTI KEEL		MATEMAATIKA	LOODUSÕPETUS
Aabits Lugemine / Kuulamine / Kõnelemine	Töövihik Kõnelemine / Kirjutamine	Tööraamat	Tööraamat
<p><b>LK 58–59</b> <b>ELAGU JÄNESED JA MUTID!</b></p> <p><b>Häälik ja täht J</b> J-tähega sõnade peitmise mäng. Laulude loomine ja kuulamine. Vestlus lemmiklauludest.</p> <p>Nimekiri jookidest, mis lastele maitsevad.</p>	<p><b>TÄHED J, K, G, H.</b> <b>SÕNADE JA LÜHILAUSETE</b> <b>LADUMINE. LAUSE</b> <b>LAIENDAMINE. TÄHTEDE ARV</b> <b>SÕNAS. KÜSILAUSE</b></p> <p><b>LK 46</b> J-täht sõnas.</p> <p>Sõnade häälimine. Õpitava hääliku asukoha leidmine. Liitsõnad. Küsimustele vastamine pildi järgi. Mõistatus.</p>	<p><b>LK 34–35</b> <b>ARVUD 14, 15, 16.</b> <b>ÜHELISED, KÜMNELISED</b></p> <p>Mis juhtub, kui muudame liitmistehtes arvude järjekorda?</p> <p>Jänes Sophie küpsetas kukleid ja piparkooke. Missugused küpsetised sulle meeldivad?</p> <p><b>Mäng</b> „Arvuta Lottega!“ Vahendid: tehtekaardid.</p>	<p><b>LK 12–15</b> <b>RÄNDLINNUD JA</b> <b>VÄRVILISED LEHED</b></p> <p><b>Mõisted:</b> linnuparv, rändamine, rändlind, paigalind, hall, kuulmine, vaher, haab, kask.</p> <p><b>Küsimused:</b> Kas oled näinud linnuparve? Kas oled näinud rändlinde lendamas? Mis on hallad?</p> <p><b>Arutlus:</b> Mida saab teada vanarahva ütlusest „kured läinud, kurjad ilmad“ jms? Miks on</p>

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

<p><b>LK 62–63</b> <b>ELAGU KOERTE JA KIRPUDE SÕPRUS!</b></p> <p><b>Häälik ja täht K</b></p> <p>Pildi vaatamine ja vestlus. Asjad, mida Klaus reisile kaasa võtab. <b>Arutus:</b> Milleks ta neid kasutab? <b>Mäng</b> „Pakin kohvrit“. <b>Ennustamine:</b> millised seiklused ootavad Klausil? <b>Kuulamine</b> lk 62. <b>Küsimus:</b> kuhu soovitaksid Klausil ja Kaarlil matkama minna?</p>	<p><b>LK 47–48</b> K-täht sõnas.</p> <p>Sõnade häälimine. Õpitava hääliku asukoha leidmine. Mis sobib kokku? Sõnade koostamine etteantud tähtedest. Lünkharjutus: kas P või K?</p> <p>Mõistatus. Mäng „Kirp kamandas“.</p>	<p><b>LK 38–39</b> <b>ÜHEKOHALISED JA KAHEKOHALISED ARVUD. ARV 20.</b></p> <p>Arvurida 1–20 kasvavas ja kahanevas järjekorras. Ühe- ja kahekohalised arvud. Piltide põhjal ülesannete koostamine. Vikerkaarevärvid: punane, oranž, kollane, roheline, sinine, tumesinine, lilla.</p> <p><b>Mäng</b> „Kas ühe- või kahekohaline?“</p>	
<p><b>LK 64–65</b> <b>ELAGU AABITS!</b></p> <p><b>Häälik ja täht G</b></p> <p>Pildi vaatamine. Kelle kohta saab öelda, et ta on geenius? <b>Rollimäng</b> „Tund gorillade koolis“.</p>	<p><b>LK 49</b> G-täht sõnas.</p> <p>Sõnade häälimine. Õpitava hääliku asukoha leidmine. Küsimärk küsilause lõpus. Küsimused ja vastused. Gloobus.</p>		
<p><b>LK 66–67</b> <b>ELAGU HIIRED JA HAMBAD!</b></p> <p><b>Häälik ja täht H</b> Pildi vaatamine.</p>	<p><b>LK 50</b> H-täht sõnas.</p> <p>Funktsionaalne lugemine.</p>		

	Nimede otsimine. Lohutussõnad. <b>Vestlus</b> sportimisest ja spordialadest.			
--	--	--	--	--

ÕPPEMATERJALI SISU					
OKTOOER ÕPPENÄDAL 7	<b>Lõiming:</b> rahvatarkused – ütlused ilma kohta.				
	<b>Vahendid ja lisamaterjalid:</b>				
	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Kuulamine: lk 72–77, „Elagu Leiutajateküla laadapäev!“</li> <li>• Illustratsioonid aabitsast: lk 68 (ilma kirjeldamine); lk 70–71 (meeleolu kirjeldamine); lk 72–73 (laadapäev); lk 74–75 (laadapäev); lk 76–77 (laadapäev).</li> <li>• Pinginaabritel kahepeale varuda 12 tammetõru, hernest, kastanimuna vms (M, „Tõrumäng“).</li> <li>• Erinevaid kuivatatud puulehti loomade lehe-piltide valmistamiseks (L).</li> <li>• Ämbrid ja pallid või midagi muud sobivat täpsusviseteks (M).</li> </ul>				
	<b>EESTI KEEL</b>		<b>MATEMAATIKA</b>	<b>LOODUSÕPETUS</b>	
<b>Aabits</b> Lugemine / Kuulamine / Kõnelemine		<b>Töövihik</b> Kõnelemine / Kirjutamine	<b>Tööraamat</b>	<b>Tööraamat</b>	
<b>LK 68–69</b> <b>ELAGU TOREDAD PORILOIGUD!</b>  <b>Häälik ja täht V</b> Pildi vaatamine. Selle päeva ilma kirjeldamine. Häädusharjutus. Arutlus: millest räägib Voldemar Klausile?		<b>TÄHT V.</b> <b>VÕÕRTÄHED F, C, Š, Z, Ž, Q, W, X, Y. TÄISHÄÄLIKUD.</b> <b>KAASHÄÄLIKUD. TÄHESTIK</b>  <b>LK 51</b> V-täht sõnas.	<b>LK 40–41</b> <b>KORDAMINE</b>  Liitmine ja lahutamine. Järgarvud. Toredad tegevused õues ja toas. Täpsusviske tulemuste	<b>LK 16–17</b> <b>TARK TEAB</b> <b>Küsimused pildi põhjal:</b> suve ja sügise tunnused. <b>Kirjalikult:</b> joonista, värvi, lahenda ristsõna.	



	<p>Vikerkaarevärvid. Värvimine juhise järgi. Õige või vale väide.</p>	<p>võrdlemine, järjestamine. Nimede kirjutamine ja diplomi kujundamine. Täpsusvisked (pallid ämbrisse). Loenda ruute, liigu õiges suunas (paremale, vasakule, üles, alla).</p> <p>Mis võiks olla aardekasti sees? Kui suur kast on? Kes aarde sinna pani? Miks aare on kassis?</p> <p>Tööraamatu maastikumäng „Aardejaht“ on sarnane robotimänguga, kus liikuda tuleb vastavalt etteantud juhistele.</p> <p><b>Mäng</b> „Tantsutund Frediga“.</p>	<p><b>Meisterdamine:</b> kuivatatud puulehtedest loomapiltide valmistamine.</p> <p><b>Küsimused:</b> Mida huvitavat said teada loodusõpetuse tundides? Milliseid elamusi sa sügisel said?</p> <p><b>Mäng</b> „Pall ringleb“.</p>
<p><b>LK 70-71</b> <b>ELAGU TOREDAD TANTSUD!</b></p> <p><b>Võõrtäht F</b></p> <p>Pildi vaatamine ja tegelaste meeleolude kirjeldamine. Liikumine muusika järgi.</p>	<p><b>LK 52</b> F- täht sõnas.</p> <p>Sõnavara laiendamine.</p>	<p><b>LK 42-43</b> <b>KORDAMINE</b></p> <p>Liitmine ja lahutamine. Arvumajad. Kasvav ja kahanev arvurida. Pildi põhjal küsimuse esitamine suuliselt, vastuse kirjutamine tööraamatusse. Jutustamine piltide järgi.</p> <p><b>Mäng</b> „Tõrumäng“.</p>	

<p><b>LK 72-73, 74-75, 76-77</b> <b>ELAGU LEIUTAJATEKÜLA LAADAPÄEV!</b></p> <p><b>Võõrtähed F, C, Š, Z, Ž, Q, W, X, Y</b></p> <p><b>Kuulamine</b> lk 72-77 Pildi vaatlus, küsimuste koostamine.</p> <p><b>Rühmatöö:</b> jutustamine loosi teel saadud pildi järgi. Pealkirja väljamõtlemine.</p>	<p><b>LK 53</b> Võõrtähed. „Kajamäng“</p>	<p><b>LK 44-45</b> <b>KORDAMINE</b></p> <p>Loendamine, liitmine. Järgarvud. Tekstülesannete lahendamine. Mida Leiutajateküla laadal müüakse? Mida sina ostaksid? Miks just neid asju?</p>	
<p><b>LK 78</b> <b>ELAGU NUTIKAD PIMESIKUD!</b></p> <p>Pimesikumängu kirjeldus. Mängureeglid. Võimaluse korral mängimine.</p>	<p><b>LK 54-55</b> Täishäälikud. Kaashäälikud. (Tutvumiseks sulghäälikud.)</p>		
<p><b>LK 79-81</b> <b>ELAGU RÕÕMSA NÄOGA TÄDI EHA!</b></p> <p>Sõnamängud</p>	<p><b>LK 56-57</b> Tähestik</p> <p>Enda ja naabri eesnime esitähed otsimine tähestikust. Koostöö: Rivistumine nime algustähe järgi. Kell - täistunnid. Lotte päev - tegevuste järjestamine; jutustamine.</p>		

		<b>VAHEAEG</b>		
--	--	----------------	--	--