

MIS KELL ON, HÄRRA HUNT?



kõik aastaajad

Teema: Loendamine



Võtmesõnad: numbrid, ruumiline orientatsioon (edasi/tagasi), liikumine kiirusega, füüsiline aktiivsus

Mida on vaja: värvilised pulgad - punased ja rohelised, materjalid maja ehitamiseks - oksad jne. Teise võimalusena võib maja olla ükskõik mis asi, näiteks puu, midagi mänguväljakult jne

Umbkaudne aeg: 5 - 10 minutit vastavalt võimalikele kordustele

Meetodid: grupimäng

Tegevuse kirjeldus:

Võimalikud eesmärgid: Võimaldada lastel õppida üksteist jäljendades

Mõista ja osaleda lihtsates mängudes juhiseid järgides

Kasutada küsimusi, kuulata ja vastata

Loendada õiges järjekorras

Numbrite kuju näitamine füüsilise liikumise kaudu

Tegevus:

Tegevuse eesmärk:

Küsida härra Hundilt aega ja tema eest põgeneda, kui ta sind taga ajama hakkab.

Taustainfo:

Aja mõõtmine on väga tähtis osa meie eludes. Isegi kui me ei õpi aja mõõtmist, peaksid lapsed aru saama, et kellaaja ütlemiseks me kasutame numbreid (ühelt kaheteistkümmeni).

Mängu tutvustus:

Kaugel metsas elab härra Hunt, kes teab alati, mis kell on. Ta on väga salapärane ja varjab oma nägu. Kui sul on temalt nõu või abi vaja, võib ta vastutasuks tahta ühte last. Me tahaksime teada saada, mis kell on, aga nähes härra Hundi näoilmet, ei saa see kerge olema. Kui sa satud talle liiga lähedale, võib ta su kätte saada. Seega jookse kiiresti koju tagasi, et ennast päästa.

Enne tegevuse alustamist:

Vali kodu (maja) jaoks kindel ala – turvaline punkt, mis on samuti ka mängu alguspunkt. Üks lastest on härra Hunt ja seisab seljaga teiste laste poole, umbes 10 meetrit kodust eemal, ning hoiab käes värvilisi pulki – üks roheline ja teine punane (roheline – samm edasi, punane – samm tagasi). Ülejäänud lapsed seisavad kodu kõrval reas.

Mängu käigus:

Lapsed küsivad korduvalt: “Mis kell on, härra Hunt?”. Härra Hunt tõstab käe ühe värvilise pulgaga, kas roheline või punasega, ja hüüab numbriga (kui mitu sammu peab tegema). Kui õhus on roheline pulk ja number on kolm, liiguvad lapsed kolm sammu edasi. Kui õhus on punane pulk ja härra Hunt hüüab numbriga kaks, peavad lapsed kaks sammu tagasi minema. Nii jõuavad lapsed härra Hundile lähemale. Härra Hunt ei tohi teisi vaadata, vaid peab väga tähelepanelikult kuulama ja arvama, kui kaugel lapsed on. Kui lapsed on piisavalt lähedal, et neid püüda, pöörab härra Hunt ümber ja ajab neid taga. Kui lastel õnnestub koju tagasi jõuda, ei saa härra Hunt neid enam püüda. Korda nii kaua, kui tahad – selles mängus ei ole võitjaid.

Võimalikud hindamisküsimused lastele:

Mis oli sinu jaoks raske? Kas sulle meeldis see? Mida sa õppisid?

Seosed õppekavaga:

Matemaatika, numbrid

Keeleline, sotsiaalne ja emotsionaalne areng

Tervis ja füüsiline aktiivsus

Allikad: Vii mind õue

Märgib:

