

## KOOSTÖÖMÄNG tarbijakaitse teemadel TERA 1.–2. klassi lastele

### MÄNGUALUS:



### MATERJALID MEISTERDAMISEKS:



## **MÄNGU KÄIK:**

I Mängu algul jagatakse mängijad 4–5 kaupa rühmadesse ja lepatakse kokku aeg, kui kaua mängitakse. (45/60/120 minutit)

II Iga rühm saab endale nupu(d), mille abil liigutakse täringut veeretades kordamööda mängualusel edasi (vt lisatud foto 1).

III Mängualusel on 11 erinevat teemat ülesannet, mida rühmas ühiselt lahendatakse. Kui ülesanne on lahendatud, liigutakse täringut veeretades järgmise ülesandeni.

IV Mängualusel on 4 nuppu, millega mängida. Kui jõuab, võib teha alusel mitu ringi, et lahendada rohkem ülesandeid. Kaks korda ühte ülesannet ei ole mõtet teha.

V Mängu lõppedes tehakse klassis kokkuvõtte ja esitletakse lahendatud loovülesandeid (ül 2, 3, 4, 5, 6, 9, 11) kaaslastele.

## **MÄNGU EESMÄRK JA LÕIMING:**

Mäng pakub õpilastele kordavat ja kokkuvõtvat elamuslikku õpet klassiruumis või õues, et teadvustada õpilasele omandatud teadmiste ja oskuste vajalikkust. Õpilase igapäevaelu ühendatakse koolis kogetavaga.

Mäng arendab koostöö-, kuulamis- ja eneseväljendusoskust, loovust, kriitilist ning loogilist mõtlemist.

Riikliku õppekava eesti keele, inimeseõpetuse, loodusõpetuse, matemaatika, kunsti- ja tööõpetuse ainealased pädevused on lõimitud erinevate üld- ja valdkonnapädevustega.

Mängus saab arendada järgmisi üldpädevusi:

- kultuuri- ja väärtuspädevus – tajuda ja väärtustada oma seotust teiste inimeste, ühiskonna, loodusega, väärtustada loomingut ja kujundada ilumeelt; teadvustada oma väärtushinnanguid;
- sotsiaalne ja kodanikupädevus – toimida aktiivse, teadliku, abivalmi ja vastutustundliku kodanikuna, austada erinevate keskkondade reegleid, teha eri situatsioonides teiste inimestega koostööd; aktsepteerida inimeste ja nende väärtushinnangute erinevusi ning arvestada neid suhtlemisel;
- enesemääratluspädevus – käituda ohutult ja lahendada suhtlemisprobleeme;
- õpipädevus – suutlikkus organiseerida õppekeskkonda rühmas, kasutada õpitud

erinevates olukordades ja probleeme lahendades; seostada omandatud teadmisi varemõpituga;

- suhtluspädevus – suutlikkus ennast selgelt, asjakohaselt ja viisakalt väljendada; ennast esitleda, oma seisukohti esitada ja põhjendada; lugeda ning eristada ja mõista teabe- ja tarbetekste ning ilukirjandust; kirjutada eri liiki tekste;
- matemaatika-, loodusteaduste ja tehnoloogiaalane pädevus – kasutada uusi tehnoloogiaid eesmärgipäraselt;
- ettevõtlikkuspädevus – suutlikkus ideid luua ja ellu viia, kasutades omandatud teadmisi ja oskusi erinevates elu- ja tegevusvaldkondades; seada eesmärke, koostada plaane, neid tutvustada ja ellu viia; näidata algatusvõimet ja vastutada tulemuste eest; reageerida muutustele loovalt, uuendusmeelselt ja paindlikult;
- digipädevus – leida ja säilitada digivahendite abil infot; osaleda digitaalses sisuloomes; kasutada probleemilahenduseks sobivaid digivahendeid.

## **KOOSTÖÖMÄNGU ÜLESANDED:**

### **1. Mis teeb koolikoti raskeks?**

Leidke oma koolikottidest asjad, mida pole koolis vaja, ja koostage neist nimekiri.

### **2. Reklaam on lahe**

Valige koolikotist üks vajalik asi ja tehke rühmaga lühike reklaamvideo, milleks ja kellele seda vaja on.

### **3. Taaskasutus**

Tuletage meelde erinevaid materjale, mida saab taaskasutada, valige nende hulgast üks ja esitage see oma rühmaga VUNK-plakati liikumiste abil.

### **4. Aja planeerimine**

Leidke ajalehest reklaam ürituse kohta, kuhu nädalavahetusel oleks tore perega minna. Lõigake see ajalehest välja, liimige alusele ja valmistuge põhjendama oma valikut.

### **5. Nii sünnivad uudised**

Võtke ümbrikust üks pealkiri, liimige see alusele ning tehke pealkirjale vastav luuletus või uudis ajalehele. Illustreerige oma töö.

## **6. Koostöömaskott**

Kasutage kasti olevaid erinevaid materjale ning meisterdage nende abil oma rühma maskott/talisman/abiline. Pange maskotile nimi ja valmistuge teda tutvustama.

## **7. Kildudest kokku**

Pange liivakell tööle ja püüdke antud aja jooksul panna ümbrikus olevatest tükkidest kokku tervikpilt.

## **8. Reklaam TERAs**

Otsige reklaame TERA koolimajast. Pildistage need iPadiga üles ja tehke plakat, kasutades rakendust PicCollage.

## **9. Avastame Eestimaad**

Valige veebilehe <http://primaryschoolict.com/random-name-selector/#> abil enda rühmale maakond Eestimaal, kuhu puhkama lähete. Kasutage otsingusõnana “lastega ...maal” ja leidke 1–2 erinevat kohta, mida oleks põnev lastel külastada. See võib olla mõni matkarada, muuseum, vaatamisväärsus või muu koht.

## **10. Tark tarbija**

Uurige erinevate siltide pealt, kus on see asi toodetud, mida sisaldab, kui pikk on selle säilivusaeg.

## **11. Materjalimäng**

Valige kohvrist üks materjal. Kompige, nuusutage, vaadake seda. Leidke ja kirjutage 10 omadussõna selle materjali kirjeldamiseks. Arutage ja kirjutage sinna juurde, mida sellest materjalist teha saab.