

## TARBIJAHARIDUSE JA KESKKONNA SÄÄSTLIKKUSE TEEMALINE LAUAMÄNG „HOIAME MAAKERA“

### Mängukomplekti kuuluvad:

4 maakera pildiga puslet;

keskkonna hoidmist ja säilitamist puudutavate küsimustega kaardid.

**Sihtrühm:** Mängu sihtrühm on lapsed alates 5. eluaastast. Mängijate arv: 2 – 4 + juhtmängija.

Paarismängu korral max 8 mängijat.



### Mängu eesmärgid tulenevalt õppekavast:

Laps mõistab ja tunnetab ümbritsevat maailma terviklikult;

Laps väärtustab enda ja teiste tervist ning püüab käituda tervislikult ning ohutult;

Laps väärtustab keskkonda hoidvat ja keskkonnahoidlikku mõtteviisi;

Laps märkab nähtusi ja muutusi looduses;

### Õppekavast tulenevad oodatavad tulemused:

Laps suhtub ümbritsevasse keskkonda hoolivalt ning käitub seda säästvalt;

Laps kirjeldab, millised on inimtegevuse positiivsed ja negatiivsed mõjud tema koduümbruse loodusele;

Laps teab prügi sortimise vajalikkust ning oskab sortida lihtsamat prügi;

Laps oskab eristada igapäevaelus tervisele kasulikku ja kahjulikku;

Laps julgeb keelduda (ühis)tegevus(t)est, kui osalemine on ennast ja teisi kahjustav või ohtlik;  
Laps kirjeldab, kuidas ümbritsev keskkond ja inimeste käitumine võib mõjutada tervist;  
Laps mõistab ja märkab enda ja teiste tegevuse mõju ja tagajärgi keskkonnale.



### **Lisaks „Mina ja keskkond“ teemadele toetab mäng:**

üldoskusi – suunab lapsi arutlema eri tarbijakäitumis- ja keskkonnateemadel;  
sotsiaalseid oskusi – arendab koostööoskusi, meeskonnatöö oskusi;  
keele ja kõne oskusi – motiveerib last lugema ja loetust aru saama.

### **Ettevalmistus mänguks:**

Lastel on elementaarsed teadmised keskkonna hoidmisest ja säilitamisest.

Lauale on segamini aetud pusletükid, pilt allpool.

Laua keskel asuvad tagurpidi asetatud mängukaardid küsimustega.

Juhtmängija loeb liisusalmi abil mängu alustaja.

### **Mängu kirjeldus:**

Mängu juhib juhtmängija. Mängijad võtavad järgemööda laualt küsimuste kaardi. Vastates küsimusele õigesti, saab mängija võtta pusle tüki, esimeses ringis saab mängija valida, mis värvi märgistusega pusle tükke ta koguma hakkab. Mäng liigub päripäeva. Valesti vastanu pusle tükki võtta ei saa ning mäng liigub järgmisele mängijale. Võidab see, kelle maakera saab esimesena kokku. Üllatuseks on kaardipakis 1 kaart „Hoiame maakera“, mille saamisel võib mängija vabalt võtta ühe pusletüki.

## **Mängimisel tekkinud mõtted:**

Mängukaardid võiks olla jagatud teemade kaupa – tarbijaharidus, keskkonnasääst, tervis, prügimajandus jne.

Mängule saab kehtestada eri reegleid. Iga küsimusekaart annab ühe punkti või iga õige vastus annab punkti. Samuti eriline vastus võib anda boonuseks pusletüki.

Mängu saab mängida ka kaheksa lapsega, kui teha paarid. Lastele meeldis koos lugeda ja arutleda.

Mängule on vaja lisada infomaterjal õpetajale. Mängujuhina jäin hätta, kuidas seletada erinevaid märgiseid ning kuidas põhjendada vastuseid. Mida selgemini oskasin teemal kaasa rääkida, seda rohkem jätsid lapsed meelde.

Mängu käigus tekkis lastel elevus pusle kokku saada ja seega arutleti ja otsiti küsimustele vastuseid lusti ja hasardiga.

Mängujuht on vajalik, et lugeda ette küsimusi lastele, kes ise veel ei loe. Suurem osa koolieelikuid said ise küsimuste lugemisega hakkama.