

Krista Mustonen
Evelyn Eichhorst



Kriidiku õppemethodika algklassidele

Kriidikuga targaks

Krista Mustonen
Evelyn Eichhorst

Illustreerinud Regina Ester

KRIIDIKUGA TARGAKS KRIIDIKU ÕPPEMETOODIKA ALGKLASSIDELE KÄSIRAAMAT

Pärnu 2018
Käesoleva metoodika valmimist toetas
TÜ Ülikool läbi Õpiveski programmi.



Euroopa Liit
Euroopa Sotsiaalfond



Eesti
tuleviku heaks

Raamat valmis TÜ Haridusuuendukeskuse ja MTÜ Pesapuu koostöös
Õpiveski programmi raames.

Metoodika valmimist toetati Euroopa Sotsiaalfondist projekti
„Tartu Ülikooli õpetajahariduse kompetentsikeskuse Pedagogicum
arendamine“ (2014-2020.1.02.16-0140) alategevuse T2.2 „Õpiveski
programm“ elluviimise raames.

© Krista Mustonen ja Evelyn Eichhorst

Koostajad: Krista Mustonen ja Evelyn Eichhorst

Fotod: Krista Mustonen ja Evelyn Eichhorst

Joonistused: Regina Ester

Kaane kujundus ja küljendus: Anna-Maria Pink ja Liis Lensment

Toimetaja ja korrektor: Anna-Maria Pink ja Kristi Kähär

Trükk: AS Pajo

www.kriidik.ee

Materjali mis tahes viisil reprodutseerimine ja levitamine ilma MTÜ
Pesapuu ja TÜ kirjaliku nõusolekuta pole lubatud.

E-raamat (pdf vormis) on koostatud tasuta jagamiseks.



SISSEJUHATUS

Sa hoiad käes praktilist metoodika juhendit Kriidiku tahvelnuku kasutamiseks algklasside igapäevases kooliõppes.

Raamat jaotub kaheks osaks. Peatükid 1 ja 2 annavad ülevaate sellest, kuidas Kriidik loodi ning annab lühikese ülevaate sellest, milline on Kriidiku metoodika teoreetiline tagapõhi. 3. peatükk keskendub sellele, kuidas Kriidikut kasutades koolitunde kujundada. Need osad on mõeldud Sulle, kui tahad saada põhjaliku ülevaate kõigest, mis on seotud Kriidiku kui õppevahendiga.

Kui lugeja soovib kiiresti asja juurde asuda ja Kriidikut koolitundides aktiivselt kasutama hakata, siis annavad peatükid 4 kuni 10 talle kätte terve hulga praktilisi juhendeid. Erinevate ainete kohta on koostatud eraldi peatükid ning lugeja võib hüpata just selle peatüki juurde, mis puudutab neid ainetunde, kus plaanitakse Kriidikut kasutada.

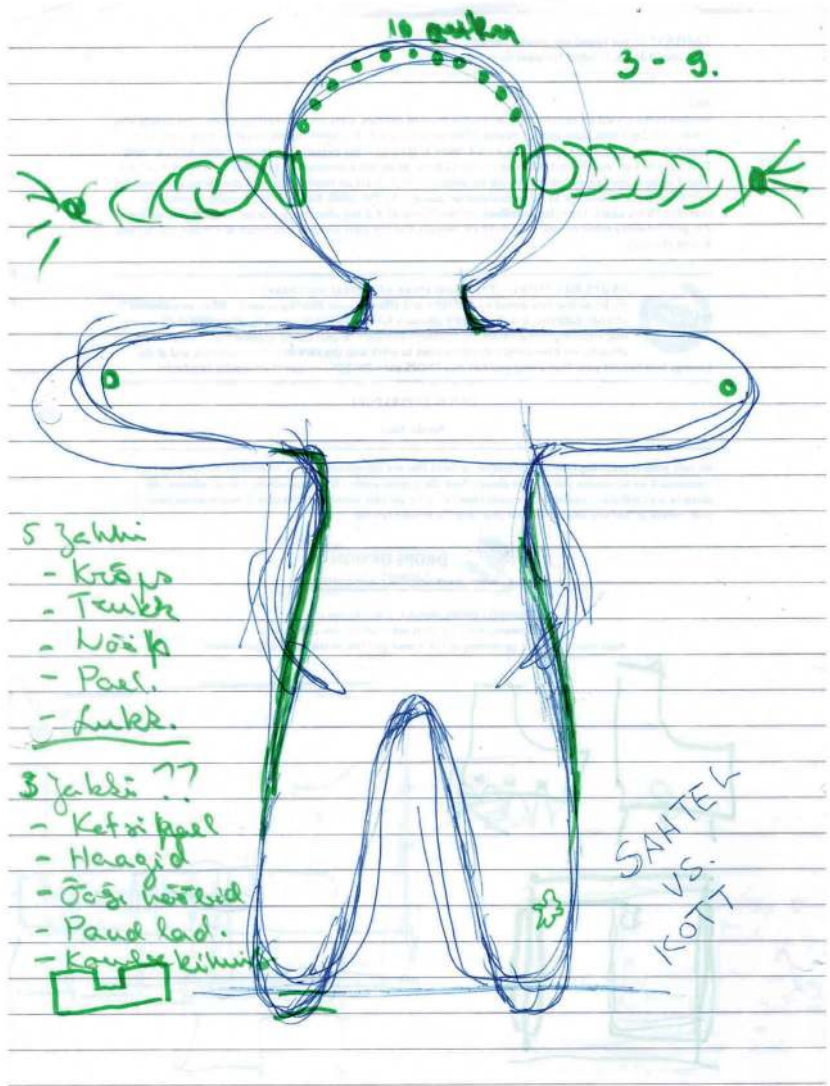
Kriidikuga õppimine on mänguline ning lõbus avastamine nii õpetajale kui ka õpilastele. Me julgustame Sind ise proovima ja katsetama ning veel rohkem tegevusvõimalusi leidma.

Olgu Kriidik Sulle lõbus ja loov teejuht. Tehke sõrmed kriidiseks!



SISUKORD

	LK.
1. KRIIDIKU SAAMISLUGU.....	7
2. ÕPPEKAVANDAMINE.....	20
3. EESTI KEEL.....	42
4. MATEMAATIKA.....	94
5. LOODUSÕPETUS.....	119
6. INGLISE KEEL.....	146
7. MUUSIKAÕPETUS.....	156
8. KEHALINE KASVATUS.....	159
9. VAHETUNNIMÄNGUD.....	161
10. TÄNUD.....	174
11. KOPEERIMISALUSED JA MEISTERDAMISJUHENDID.....	179
12. KASUTATUD KIRJANDUS.....	191
13. MINU MÕTTED.....	195



Joonis 1: Kõige esimene visand Kriidkust



1. KRIIDIKU SAAMISLUGU

Kui läksin esimesse klassi, oli minu klassijuhatajaks õpetaja Alma Maar. Kohe esimestes tundides ütles ta meile, et tegelikult ei hakkagi me veel õppima, vaid hoopis mängime edasi. Seda me tegimegi, iga tund.

Tagasi vaadates ei suuda ma enam meelde tuletada, kuidas ja millal täpselt õpetaja Maar meie mängimise õppimiseks muuta suutis. See koolialgus on jätnud minusse teadmise, et teadmiste omandamine ei pea tähendama igavat ja üksluist tuupimist ja pähe õppimist.

Teine tähtis oskus, mis mul õppimisega seostub, on see, et vead ei ole minu vaenlased, vaid minu parimad õpetajad. Mind on õpetatud vigu mitte kartma, vaid neile otsa vaatama ning nendest õppima. Kui ma saan aru, kuidas tekkis viga ja kuskohas ma „valele poole“ pöörasin, siis saan järgmisel korral juba teadlikumalt õige tee valida ning sama eksimust vältida.

Need kaks veendumust on olnud aluseks ka Kriidiku õppesüsteemi loomisel. Soovisime arendada õppevahendi, mis on piisavalt lihtne, et selle kasutamine oleks kõigil kergesti ja intuitiivselt omandatav. Samas soovisime leida meetodit, mis ühendaks endas võimalikult suure hulga erinevaid kasutamisevõimalusi.

KUIDAS KRIIDIK SÜNDIS?

Kriidik nägi ilmavalgust esmakordselt 2014. aastal. Olime MTÜ Pesapuuga koostamas äriplaani¹ sotsiaalse ettevõtluse jaoks ning otsisime selle raames toodet.

Toode pidi olema nii kasulik, et suudaks pakkuda väärtust ning turul läbi lüüa, samas pidi toote valmistamine olema piisavalt lihtne, et ka ilma erialase ettevalmistuseta inimesed sellega hakkama saaksid.

Mitmetemõttetalguteruumes liikusid meie mõtted erinevatele võimalustele kuni jäid lõpuks pidama õppevahendite ja mänguasjade juures.

Nii sündiski Kriidik, kelle esimeseks katsetajaks ja kasutajaks sai minu noorem tütar Lea, kes tol ajal oli 4-aastane. Lea õppis Kriidikuga nii lugema kui ka kirjutama, sõlme siduma, patsi tegema, kääridega löikama, numbreid kirjutama ja veel palju muud, mida oli vaja selleks, et saada asjalikuks ja tragiks koolilapseks.



Joonis 2: Kass Kurri vaatas Kriidiku üle. Eratund 7-aastase Andriga.

¹Äriplan valmis Sihtasutus Kodanikuühiskonna Sihtkapitali toetusel. Taotlusvoorus „Sotsiaalse ettevõtluse äriplaani koostamine – SEAP – 13“



Joonis 3: Lea Kriidikul on sama tuju nagu tema perenaisel

KRIIDIKU KASUTAJAD

Algklassides võttis Kriidiku esimesena kasutusele Krista Mustonen, kes töötas Kergu Lasteaed-Algkoolis klassiõpetajana. Kergu algkool on Pärnumaal väike hubane maakool, kus õpilaste arv nõuab enamasti õpetamist liitklassides.

Kui Krista Kriidikuga 2015 aasta sügisel tööle hakkas, õppis tema käe all liitklass, mis koosnes kahest 3. klassi ja viiest 4. klassi õpilastest. Kahe klassi peale kokku oli seitse õpilast, kellest neli olid HEV (hariduslike erivajadustega) lapsed. Korra nädalas käisid nad eripedagoogi juures õpiabi tunnis.

2016 aasta sügisel hakkasid Kriidikuga õppima ka 1. klass, mis koosnes viiest õpilasest, nendest 3 olid HEV lapsed ja said korra nädalas õpiabi tundi. See sama klass on edukalt jätkanud Kriidikuga õppimist ka 2. klassis. Samal ajal on Kriidik tegutsenud 5. ja 6. klassi lastega nii ajaloo-, inimeseõpetuse tunnis kui ka 6. klassiga vene keele tunnis.



Joonis 4: Õpetaja Krista klassis valitseb vaikus ja kõik lapsed lahendavad keskendunult ülesandeid. Kriidik on neile abiks. 2. klassi tüdrukud Kärolin, Meribel ja Mari eesti keele tunnis.

Krista ja tema õpilaste tagasiside oli algusest peale väga positiivne. Kriidiku abil sai õpetaja Krista panna kaasa mõtlema kogu klassi arvestades sealjuures kõikide laste võimetega ja eripäradega. Lapsed pidid võrdselt panustama õppetöösse, keegi ei saanud enam viilida.

Tekkis pingevaba ja mõnus õpikeskkond. Kriidik oli suurepärase stressi maandaja. Õpilane sai klassikaaslasi segamata pingelisemas olukorras mudida Kriidiku juukseid või silitada tahvelnuku nägu, et siis harjutusega edasi minna või oodata aeglasema tempoga kaasõpilasi järele.

Kuna igal lapsel oli oma Kriidik, tekkis neil tahvelnukuga isiklik suhe. Kriidikust sai lapsele suurepärase õpikaaslane, kellega koos mängida, õppida, keda õpetada ning kellele oma saladusi rääkida. Kriidik oli populaarne nii poiste kui ka tüdrukute seas, nooremates klassides kui ka kuuendike hulgas.

Kriidik võitis tasapisi ka lapsevanemate usalduse. Esialgu leidis mõni lapsevanem, kes kohe polnud nõus, et tema last filmitakse ja pildistatakse. Hiljem veendudes, et see on ainult hariduslikel ja õilsatel eesmärkidel, andsid nad kirjaliku nõusoleku pildistada ja filmida oma lapsi õppetöös Kriidiku-nimelise projekti jaoks.

METOODIKA

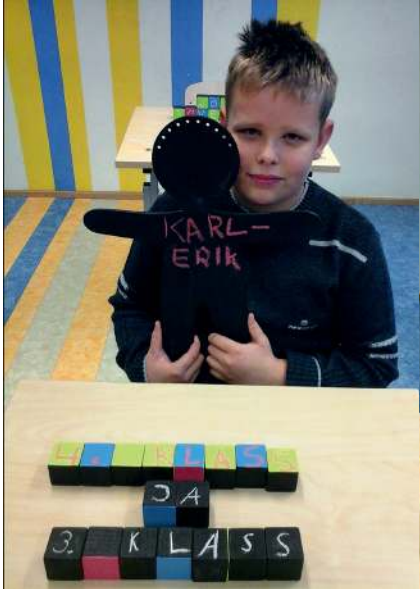
Selleks, et Kriidikut oleks lihtne algklasside õppesse rakendada, koostasime koostöös Tartu Ülikooli Haridusuuenduskeskuse Õpiveski programmiga ka meetoodika, mis on mõeldud nii algklasside õpetajatele kui ka huvitatud lastevanematele.

Meetoodikat on testitud viies erinevas Eesti koolis, kahes liitklassis ning viies tavaklassis (3 esimest ja 2 teist klassi). Kriidiku meetoodika testimine toimus 2018 aasta mais ja juunis.

Õpetajatele meeldis, et metoodika on selliselt üles ehitatud, et õppemängude teemad kattuvad õppekavas olevatega. Metoodika on hästi lahti kirjutatud ning kergelt mõistetav. Erinevaid teemasid on lihtne leida.



Joonis 5: Kergu Lasteaed-Algkooli 3. ja 4. klassi õpilased olid esimesed, kes Kriidikuga õppima hakkasid



Mitmed õpetajad mõtlesid ka juba ise uusi võimalike õppemänge välja ning kohandasid metoodikat just selliselt, et see kõige paremini nende vajadustega sobis.

Õpetajate tagasiside alusel tegime erinevad klassid selgemini eraldatavaks. Samuti täpsustasime peatükki, milles räägitakse kriitidest, markeritest ja Kriidiku puhastamisest.

Õpetajate sõnul oli laste tagasiside ainult positiivne. Kriidik koos oma metoodikaga oli toredaks vahelduseks raamatule, töövihikule ja vihikule. Lastele meeldis väga Kriidikuid oma soovi järgi kujundada - nad said riided selga ja juuksed pähe.

Metoodika testimine jäi õppeaasta lõppu, seega jõudsid õpetajad rakendada seda vaid piiratud aja. Samas on õpetajatel olnud aega koolivaheajal raamatuga tutvuda ning selle tulemusena on mitmed neist Kriidiku kasutamise (metoodika abil) juba ka järgmisesse õppeaastasse planeerinud. Õpetajad plaanivad seda kasutada eriti just eelneva aasta teadmiste kordamiseks, et muuta õppeaasta algus lastele lihtsamaks ja mängulisemaks.

MIS SAAB EDASI?

Kriidiku õppesüsteem on väga mitmekesiste kasutusvõimalustega. Siin raamatus kirjeldatud õppemängud on ainult väike väljavõte kõigist võimalustest, mis Kriidik õpetajale ja õpilastele pakub. Ootame põnevusega Teie mõtteid ja ideid selle kohta, kuidas Kriidik Teid õppimise juures aitab ning innustab. Selleks saab meiega kontakti kas Kriidiku Facebooki lehe kaudu või siis internetilehel kriidik.ee

Evelyn Eichhorst



Joonis 6: Kriidikud said Ülejõe Põhikooli 1.d klassis popid riided selga.



MIKS ON TORE KRIIDIKUGA ÕPPIDA?

Õpetaja Krista Mustonen räägib Kriidikust ja koostatud metoodikast.

2015 aasta kevadel ristusid me teed Evelyn Eichhorstiga. Pärast põgusat tutvust näitas Evelyn mulle tahvelnukk - Kriidikut ja küsis, mida sellega teha saab. Mäletan, et vastasin talle, et sellega saab kõike teha, kui ainult loovus lubab. Mul tekkis suur soov Kriidikut oma ainetundides kasutada. Kuna soovidel on kombeks täituda, siis tänaseks olen Kriidikut oma ainetundides saanud kasutada juba kolm aastat.

Õppemängud on tekkinud nii planeeritud kujul kui kas spontaanselt tegevuse käigus. Kriidik on niivõrd universaalne, sest:

- teda saab kasutada kõikides ainetundides;
- teda saab käsitleda õppekavast lähtuvalt ainevaldkonniti;
- saab kasutada erinevaid õppemeetodeid: arutlemine, analüüsimine, katse-eksitus meetod, praktiline, rakenduslik, silma ja käe koostöö;
- õpetaja saab õppeprotsessi käigus olla juhendav, innustav, kaasav, julgustav;
- õppetööd ja õppemänge saab läbiviija individuaalselt, paaris kui ka gruppides;
- teda on lihtne kaasas kanda, teha tööd nii siseruumides kui ka õues;
- sobib tunni sissejuhatusse, põhiosasse kui ka lõpetuseks ning virgutusharjutusteks ja vahetundidesse;

- tagasiside õpilaste tööle võib olla nii hinnanguline kui ka hindeline, suuline või kirjalik, kohene või hiljem antud.
- õppides koos Kriidikuga saab iga õpilane tunda eduelamust, sest Kriidikuga on kerge õppemänge kohandada vastavalt laste eale ja võimetele.

Õppemängud, mida ma oma ainetundides rakendasin ja raamatusse kirjutasin, ei ole kõik minu väljamõeldud. Paljud neist on taasavastatud vanad mängud kaasaegsemal kujul või saadud ideekillukesed, millest on kujunenud uued õppemängud.

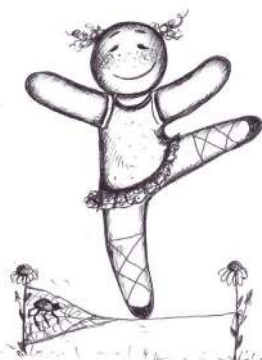
Lustigem õppimist läbi (õppe)mängude!

Krista Mustonen

Mustonen



Joonis 7: Evelyn Eichhorst (vasakul) ja Krista Mustonen (paremal) koos Kriidikuga ootamas ERR-i Hommikutelevisiooni otsesaadet



2. ÕPPE KAVANDAMINE

Kriidiku klassi õppetöösse integreerimisel toetume Jan van den Akkeri poolt koostatud niinimetatud Akkeri „ämblikuvõrgule“ (Van den Akker, 2003).

Õppetöö laabumine ning tulemuslikkus ei sõltu ainult ühest või kahest faktorist. Hollandi õppeteoreetiku kohaselt tuleks õppetöö planeerimisel vastus leida mitmetele erinevatele aspektidele, millest sõltub õppetegevuse sujumine ning õnnestumine.

Selle lähenemise õppetööle on van den Akker ülevaatlilikult visualiseerinud võrgustikuna, mis toetub üheksale erinevale aspektile. Võrdlus ämblikuvõrguga on asjakohane, kuna sarnaselt sellele võrgule vajab ka hästi korraldatud õppeprotsess seda, et kõik küsimused on läbi mõeldud (kõik niidid kinnitatud). Mõne küsimuse tähelepanuta jätmine võib põhjustada võrgu ebastabiilsust ja seega kavandatud õppe nurjumist.

Kui planeerite Kriidikut õppetöösse integreerida, tagab eelnev protsessi kavandamine van den Akkeri poolt väljatöötatud süsteemi abil kiirema ja parema tulemuse. Käesoleva peatüki raames heidame pilgu igale küsimusele eraldi ning vaatleme sellega seotud erinevaid võimalusi.

Õppimise Mõte: Miks õppida? – meie maailm muutub kiiresti ja teadmised ning tarkused, mida me omandasime oma kooliajal, ei pruugi olla enam kaugeltki need, mida meil täna on vaja igapäevases elus edukalt toimetulemiseks. Samas on sellest ajast saadik lisandunud terve hulk oskusi ning teadmisi, mida me ei oleks osanud ette näha.

Sarnaselt oleme me oma lapsi õpetades olukorras, kus me tegelikult võime ainult oletada, millised on need teadmised ja oskused, mida meie tänased algklasside õpilased vajavad selleks, et 20 aasta pärast edukad olla.

Meie lapsed peavad suutma kohaneda muutuvate olukordadega ning suutma omadanda informatsiooni ning vilumusi vastavalt sellele, mida erinevad elusituatsioonid nõuavad.

Ka nüüdisaegne õpikäsitus tegeleb sarnaste probleemiasetustega. Veendumuseks on saanud, et kui muutub ühiskond ja õppijad, siis peaks muutuma ka õpetamine. Selleks, et anda meie lastele kaasa võimalikult head väljavaated edu saavutamiseks elus, on Informatsiooni ja teadmiste edastamise kõrval suure tähtsuse omandanud õpioskused Nüüdisaegses õpikäsitluses on need kokku võetud kolme põhiprintsiibiga:

- **Konstruktivistlik arusaam õppimisest** – kui varasemalt nähti õppijat, kui pigem passiivset faktide ja informatsioonide omandajat, siis nüüdisaegse õpikäsitluse mõiste kohaselt osaleb õppija protsessis aktiivselt. Tema roll seisneb eelkõige selles, et õppija aktiveerib juba omandatud teadmisi ning seob need uue ning omandatava informatsiooniga. Sellise lähenemise abil on õppijal võimalik kasutada uusi oskusi ka sellistes kontekstides, mis erinevad sellest, mille raames oskus algselt omandati. Oma osa siin mängivad õppija loovus, analüüsivõime, oskus ennast motiveerida ning probleemilahendamise oskused.

Siin juures annab Kriidik võimaluse erinevate õppemängude raames

toetada õpilast aine kordamisel, kinnistamisel, meelde tuletamisel, süvendamisel või vana ja uue õppesisu sidumisel. Selliselt toetab ta õpilase võimet mõista ennast aktiivse protsessi osalisena ning luua uusi teadmisi eelnevate oskuste ja teadmiste toel.

- **Ennastjuhtiv õppimine** - nüüdisaegses õpikäsitluses ei nähta õpilast kui passiivset teadmiste omandajat, vaid kui protsessi juhtivat osa, kes seab ise oma õpieesmärged ning leiab võimalused ning lahendused, kuidas neid saavutada. Õpetaja roll on olla juhendav, innustav, lapsi kaasav, julgustav ning selliselt luua parimad eeldused õppimiseks.

Selle keskkonna loomisel on Kriidik õpilastele hea õpikaaslane, kes ei anna lapsele negatiivset hinnangut. Läbi Kriidiku tunneb laps ennast ise õpetaja rollis olevat.

- **Koostöine õppimine** - nüüdisaegne õpikäsitus ei näe õppimist kui üksikisiku tegevust, vaid rõhutab seda, et koostöise õppimise vormid on tulemuslikumad. Kriidikut kasutades on õpetajal võimalik luua mitmeid erinevaid situatsioone, kus õpilastelt oodatakse ülesande täitmiseks oskust teha koostööd teistega. Samas ka aga ise individuaalselt panustades. Lisaks aitab see vältida võistlevat ja konkureerivat õppimise viisi.

Õppe-eesmärgid: Mida tahame õppega saavutada? – nii nagu iga ettevõtmise puhul, on ka õppeprotsessi puhul mõistlik seada eesmärgid, mida soovitakse protsessiga saavutada. Ilma eesmärgi seadmata on võimatu hiljem hinnata õppetegevuse väljundit.

Üldisemas plaanis seatakse n.n strateegilisi eesmärged – nt õpilane on 3. klassi lõpuks omandanud eesti keele lauseehituse alusteadmised ning oskab neid kasutada. Sellised strateegilised eesmärgid ei ole õppekavandamisel piisavad. Need ei anna veel eriti selgeid suuniseid plaanitava protsessi jaoks.

Õppeprotsessi kavandamist toetavad täpsemad eesmärgid. Mida

täpsemad ja konkreetsemad (möödetavad) need eesmärgid on, seda lihtsam on neile toetuda, õppeprotsessi üles ehitamisel.

Näiteks on võimalik ülal nimetatud üldisem eesmärk sõnastada täpsemalt:

- Õpilane mõistab „lause“ mõistet.
- Oskab kasutada erinevaid lauselõpumärke.

Selliselt sõnastatud eesmärgid on lihtsam konkreetse sisuga täita. Samuti on lihtsam hinnata, kas õppeprotsessi lõpuks suudeti saavutada soovitud eesmärk.

Lähtuvalt nüüdisaegse õpikäsitluse printsiipidest, saab konkreetsemate õppe-eesmärkide püstitamisel tugineda lisaks riiklikus õppekavas märgitud aine õpitulemustele ka veel õpilaste eelteadmistele ning omapäradele. Kasutades Kriidikut igapäevaselt klassiõppes, on eelnevad õppetegevused pidevalt n.ö „laua peal“, mis lastele siis kergesti meenuvad. Uute eesmärkide seadmisel saab neid eelnevaid teadmisi lihtsasti aktiveerida.

Näiteks: Kui eelnevalt on õpitud Kriidikuga, et lause lõppu käib punkt, siis on see teadmine juba aluseks sellele, kui õppe-eesmärgiks seatakse erinevate lauselõpumärkide kasutamine.

Sõltuvalt valitud õppetegevusest, võib sellel olla mitmeid erinevaid õppe-eesmärgid, millest kõik ei pruugi olla konkreetset sõnastatud, sest nad on protsessiosalistele iseenesest mõistetavad. Tihti on just nüüdisaegse õpikäsitluse põhiprintsiipidega seotud eesmärgid pigem n.ö. „pehmed oskused“, mida omandatakse paralleelselt aine-õppega.

Näiteks: õppides Kriidikuga lauselõpu märke (joonistades Kriidikule lausega seotud emotsioonile vastava näoilme), võivad õpilased samal ajal arendada ka loovust ning erinevate emotsioonide tundmist.

Kriidiku kasutamine õppetöös annab õpetajale võimaluse lisada

õppe-protsessi kavandamisel sinna teadlikult ka neid eesmärke, mis aitavad lastel arendada loovust, probleemilahendusoskust, empaatiat, suhtlemisoskusi ja teisi nüüdisaegse õpikäsitluse vaatest tähtsaid oskusi ja teadmisi.

Õppesisu: Mida õppida? – Mida laiemalt ning üldisemalt on sõnastatud õppe-eesmärk, seda tähtsam on eesmärk täita ka konkreetse sisuga. See teeb edasise õppeprotsessi kavandamise ning hilisema hindamise lihtsamaks.

Samas võib tulla ette ka olukordi, kus õppe-eesmärk on sõnastatud selliselt, et see sisaldab juba ka õppe-sisu. Sel juhul ei ole vaja eraldi õppe-sisu sõnastamise jaoks pingutada. Tähtis on, et õppe-protsessi kavandajale on antud piisav alus mille pealt edasisi komponente kavandada.

Näiteks kui õppe-eesmärgiks on:

- Õpilane oskab kasutada erinevaid lauselõpumärke,

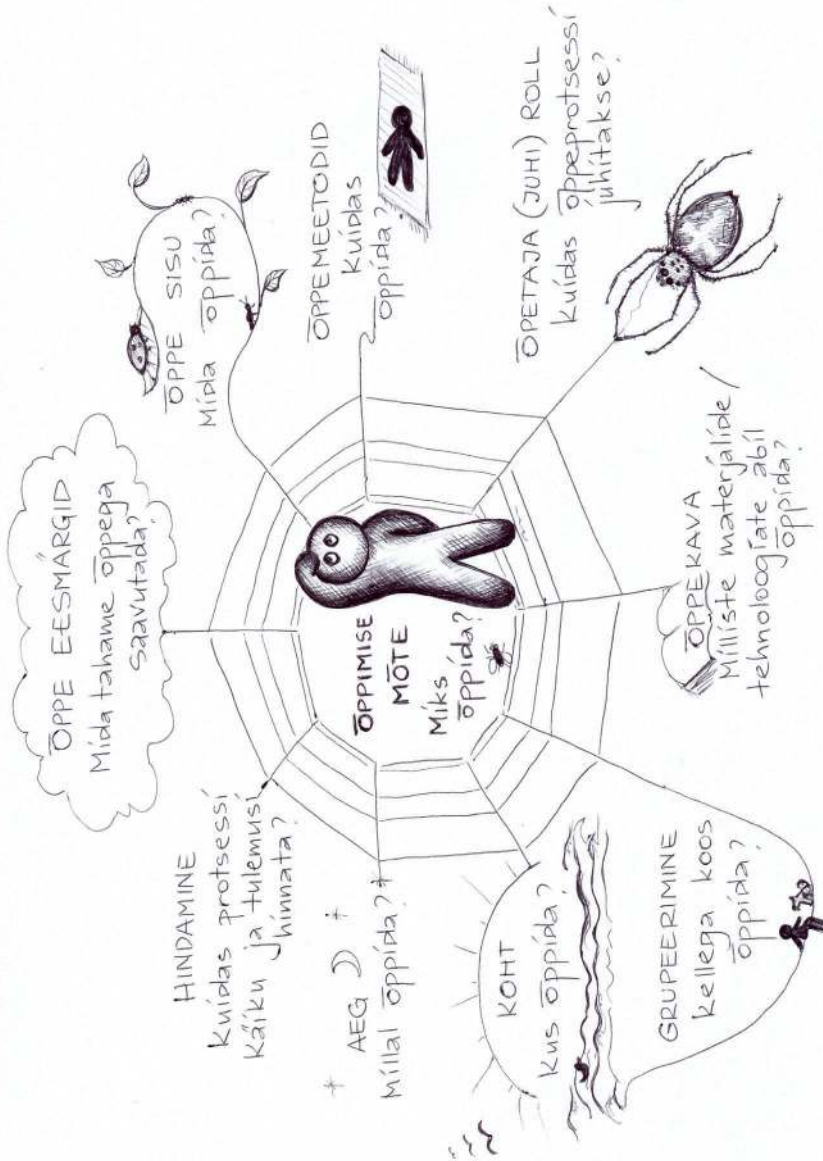
siis võimalikud erinevad õppe-sisud selle eesmärgi juurde oleksid:

- Õpilane teab, et lause lõppeb lauselõpumärgiga.
- Õpilane teab mis on punkt ja kuidas seda kasutada.
- Õpilane teeb vahet hüüd- ja küsilause vahel.

Jne.

Kui õppesisu on piisavalt täpselt formuleeritud, annab see õppeprotsessile konkreetsema suuna ning võimaluse hinnata, kas saavutati püstitatud eesmärk.

Õppemeetodid: Kuidas õppida? – Mõeldes oma õppe kogemustele, on paljudel meist minevikus kogemusi sellest, kuidas valesti valitud õppemeetod võib õpitulemust tugevasti mõjutada. Samuti võib hea õppemeetodi valik teha õppimise kergeks ja nauditavaks.



Joonis 8: Jan van den Akkeri ämblikuvõrk õppe kavandamiseks

Tavameetodite süsteemis liigitatakse õppemeetodid info edastamise viisi järgi (Mahmutov 1981):

- **Sõnalised meetodid** – teadmisi ja oskusi vahendatakse rääkimise, jutustamise, loengu, vestluse vms. teel.
- **Näitlikud meetodid** – teadmisi ja oskusi edastatakse demonstratsioonide, illustatsioonide piltide vms. teel.
- **Audiovisuaalsed meetodid** – teadmisi ja oskusi edastatakse ühendades kaks eelnevat meetodit.
- **Praktilised meetodid** – teadmisi ja oskusi edastatakse kirjaliku harjutamise, katsetamise, harjutamise vms. teel.

Selline õppemeetodite liigitus annab esialge ülevaate erinevatest võimalikest meetoditest, kui uuemas käsitluses kasutusele võetud tänapäevasem õppemeetodite liigitamine (Krull 2000) :

- õpetajakesksed õppemeetodid (loeng, jutustus ja seletus);
- kooperatiivsed õppemeetodid (õpilaste küsitlemine ja vestlus, rühmatöö, klassidiskussioon, ajurünnak);
- iseseisva töö meetodid (õpilaste iseseisev töö tunnis, kodutöö, pikaajalised õppeülesanded ja -projektid).

Kriidiku kasutamine õppetöös annab õpetajale võimaluse ühendada õppetöös mitmeid erinevaid õppemeetodeid ja arvestada nii erinevate õppijate eripärasid kuid ka vajadusi. Ühelt õppemeetodilt teisele liikumine on mugav ja lihtne. Näiteks kui õpetaja otsustab, et soovib tunnis minna üle individuaalselt töölt rühmatööle või ka vastupidi.

Sõltumata valitud õppemeetodist on Kriidiku kui õppevahendi omapära see, et kõik õpilased on aktiivselt õppetöösse integreeritud. Kriidiku kasutamine tundides võimaldab kõikidel lastel üheaegselt tunnis kaasa mõelda ja tegutseda. Lisaks ei saa keegi lastest kellegi

najal “liugu lasta”, sest vastuseid oodatakse samuti kõigilt üheaegselt. Igaüks peab pingutama ja panustama. Õpetajal tekib hea ülevaade laste oskustest, tasemest ning tegutsemisest.

Samas on Kriidikuga õppides igal lapsel võimalus oma teadmisi rakendada just temale sobivas tempos. See tähendab, et kui kiiremad õpilased oma ülesanded valmis saavad, ei pea need lapsed, kes vajavad vastuse leidmiseks rohkem aega, oma tööd katkestama, vaid saavad rahulikult omas tempos tööd jätkata ning mõtteprotsessiga lõpule jõuda. Samal ajal ei pea kiiremad igavlema, ooteajaks on neile võimalik Kriidiku abil anda lisaülesanne. Samuti on senine kogemus näidanud, et õpilased oskavad tekkivaid pause väga hästi täita oma Kriidiku kujundamisega (näo joonistamine, Kriidiku juustega tegelemine).

Kui kõik lapsed on oma ülesande lõpetanud, saavad nad oma vastuseid Kriidiku peal õpetaja märguande peale ka teistele näidata. Vastused vaadatakse üle ning vajadusel leitakse vead ja parandatakse. Selline lähenemine annab kõigile õpilastele võimaluse saada kohest tagasisidet oma mõtteprotsessi tulemusele ning vea korral saab laps võimaluse veast kohe ka õppida.

Kriidiku õppemängudesse on võimalik lisada mitmeid variatsioone. Iga kasutaja saab luua oma variatsioonid vastavalt soovile ja vajadusele. Variatsioone saab luua näiteks vaheldustega sõnaliste ja praktiliste meetodite või siis kooperatiivsete ja iseseisvate õppemeetodite vahel.

Õppemänge saab mängida mitmel erineval moel, näiteks:

- Individuaalselt – igaüks oma Kriidikuga
- Kooperatiivselt – üks Kriidik paari või grupi peale.

Samuti on võimalik luua erineva raskusastmega mänguvariante, mis arvestavad laste erinevate teadmiste ja tempoga.

Õpetaja roll: Kuidas õppeprotsessi juhitakse? – Klassitöös on tavaliselt selge, kes võtab õpetajarolli. Samas on nüüdisaegse õpikäsitluse ootus õppeprotsessile, et õpilane võtab ise protsessi juhtimise üle ning on ise õpetajarollis.

Kriidikut kasutades jääb õppeprotsessi planeerimine endiselt õpetaja olule, samas on võimalik õpetajarolli n.ö. edasi anda.

Näiteks: Kui tunni eesmärk on püstitatud, on võimalik anda lastele valida õpetaja poolt eelnevalt välja otsitud õppemängude vahel. Lapsi innustab teadmine, et nad said ise valida õppemängu ning seda rohkem on nad motiveeritud kaasa lööma.

Osade õppemängude puhul saavad lapsed olla kordamööda mängujuhid. Sel puhul jälgib klassiõpetaja taustalt protsessi. Ta suunab ning toetab õpilasi pisut, aidates neil eesmärgile lähemale liikuda.

Õpetaja roll võib liikuda klassiõpetajalt lastele ka sõltuvalt valitud õppemeetodist. Näiteks kui lapsed töötavad paarides, saab üks laps teist juhendada. Grupiharjutustesse võib lisada tingimuse, et grupisisiselt valitakse grupi- ja protsessijuht.

On ka individuaalseid õppemänge, kus õpetaja roll võib kanduda lapsele (tema õpetab Kriidikule). Kriidik on kannatlik ja rahulik õpilane ning lastele meeldib oma õpikaaslasele uusi teadmisi edasi anda. Sellises olukorras

saavad õpilased harjutada õpetaja ja eksperdi rolli ilma, et nad peaksid kartma kriitikat.

Klassiõpetaja roll sellises õppekorralduses on olla motiveeriv ning luua vajalikud tingimused, selleks, et õppija saaks koos Kriidikuga olla ise õpetaja.

MÄNGUJUHI VALIMINE

Mängujuhi roll ja olla esimene on lastele väga tähtis osa. Mõni idee, kuidas valida paljude hulgast seda esimest nii, et kõigil oleks lõbus ja keegi ei tunneks ennast tõrjutuna.

- » Laps ütleb ühe arvu (nt. 8), teine laps ütleb, kas parem või vasak (nt. vasak). Seejärel hakkab õpetaja loendama lapsi vasakult paremale 8-ni. Kelle peale see arv jääb, saab olla mängujuht.
- » Laps ütleb ühe tähe (nt. K), teine laps ütleb kas parem või vasak (nt. parem). Seejärel hakkab õpetaja tähestikku lugema paremalt vasakule viibates käega laste peale kuni täheni K. Kelle peale K jääb, saab olla mängujuht.
- » Õpetaja esitab mõistatuse või mõne küsimuse varem õpitud osa kohta. Kes teab õiget vastust või oli kiirem vastaja, ongi mängujuht.
- » Õpetaja ütleb vanasõna esimese lausepoole ja laps, kes oskab või jõuab kiiremini öelda vanasõna teise poole, ongi mängujuht.
- » Õpetaja palub lastel nimetada klassikaaslase nime. Kelle nime rohkem pakuti, see saab mängujuhiks.
- » Lapsed võtavad purgi seest rulli keeratud sedeli, millele on kirjutatud erinevate riikide pealinnad. Enne seda on õpetaja öelnud, et mängujuhiks saab see laps, kelle sedeli peale on kirjutatud näiteks Portugali pealinn. Õpetaja võib ka tahvlile kirjutada riigi nime PORTUGAL, et pärast ei saaks keegi öelda, et oli pakutud teine riik. Lapsed saavad lugeda, mis pealinn on nende valitud sedelil ja pakkuda sobiv riik. Kelle sedelil on LISSABON, see ongi mängujuht.

Õppevara: Milliste materjalide/tehnoloogiate abil õppida? – Õppevara koosneb füüsilistest õppevahenditest (nagu näiteks Kriidik) aga ka teoreetilisest õppevarast (nagu näiteks erinevad õppemängud, mis on kirjeldatud siin raamatus).

Füüsilise õppevahendina on Kriidik väga mitmekülgne, lihtne ja universaalne. Ta ei nõua õpetajalt suurt ettevalmistust vaid sobib ka spontaanseks kasutamiseks. Kriidiku, kriidi ja märja lapi abil annab läbi viia väga palju erinevaid õppemänge. See juures on Kriidik lihtsasti kaasavõetav ja ladustatav (riiulile või seina külge).

Ta on vastupidav ja lihtne käsitleda. Senise kogemuse alusel peab Kriidik vastu ka igapäevasele õppetööle ning ei vaja hoolduskulusid (nagu näiteks tehnilised vahendid).

Lisaks Kriidikule saab õppemänge mitmekesistada, lisades erinevaid käepäraseid õppevahendeid, mida fantaasia ja ressursid lubavad (nt. lõng, väikesed mänguasjad, muusikapalad, hernerid, oad, plastiliin, värvipaberid, klotsid, pallid, liiv, lumi jms).

Senine kogemus on näidanud, et Kriidikuga tööd alustades on soovitatav planeerida üks esimestest tundidest selline, kus lapsed erinevate lõngade, heegelnõela ja kääride abil saavad oma Kriidikule soengu pähe teha. Nii tekib lastel Kriidikuga emotsionaalne side. Kriidik ei ole lihtsalt tahvel, vaid õpikaaslane, kellel on oma kindel kuju, kelle lapsed saavad kujundada oma soovi, isiksuse ja meeleolu järgi.

Õppevahendi kasutamine on võimalik kõigis ainetundides (didaktiliste mängude või praktiliste harjutuste abil kinnistada ainetundide teemasid, uusi mõisteid, reegleid jms.). Samas saab õppekavast lähtuvalt ühiseid teemavälju kasutades kergesti lõimida ka erinevaid õppeaineid.

Lisaks erinevatele õppeainetele saab Kriidikut kasutada spordivõistlustel punkttabelitena, viktoriinides meeskonna vastuste kirjutamise tarbeks, nukuteatrivahendina, ruumi kaunistusena, orienteerumisvõistlustel

vastuste või ülesannete lehena.

Kriidiku teoreetilise õppevara moodustavad erinevad õppemängud (näiteks need, mis käesolevas raamatus kirja on pandud). Julgustame Kriidiku kasutajaid katsetama ja eksperimenteerima ka uute õppemängu variantidega või siis proovima sobitada mõni vanast ajast tuntud mäng Kriidiku ja tema võimalustega. Eriti leidlikud uute mängude leiutamisel on lapsed ise. Oleme veendunud, et Kriidik leiab iga kasutaja käes uusi põnevaid võimalusi erinevateks õppemängudeks ning siia raamatusse kogutud mängud on ainult väga väike osa tema teoreetilistest võimalustest.

KRIIDID JA LAPID

Kriidiku peale kirjutamiseks sobivad tavalised tahvlikriidid. Ostmisel tasub jälgida, et kriitidesse ei oleks lisatud liiva. Liivaga kriidid teevad kirjutamise karedaks ning võivad Kriidiku värvi kahjustada.

Kui Kriidikut tahetakse kaasa võtta sellistesse kohtadesse, kus kriiti kasutada ei saa (kuna see ajab kriiditolmu ja võib määrida), siis saab armsaks saanud õpikaaslast sellegi poolest edukalt kasutada kriidimarkeritega. Neid on müügil kontoritarvete poodides erinevates värvides. Markerite kasutamisel on tähtis neid eelnevalt raputada.

Kriidikule joonistatud kriiti saab kustutada igasuguse niiske lapiga. Kui lastele ei meeldi märjad näpud, siis saab kasutada ka pabersalvrätikut. Mida kauem Kriidikut kasutatud on, seda kergem on tema pealt asju kustutada. Kriidik ei pahanda ka selle üle, kui ta vahepeal voolava vee all puhtaks pestakse. Tähtis on vaid see, et teda ei jäetaks pikemaks ajaks vette ligunema.

Kriidimarkerit saab Kriidiku pealt kustutada spetsiaalsete mikrokiud švammidega, nii nimetatud „magic eraser“-itega, mis on kaubanduses laialdaselt saadaval.

Grupeerimine: Kellega koos õppida? - Õppemänge on võimalik mängida mitmel erineval moel.

Tihti annab huvitava tulemuse juba lihtsalt see, kui üht ja sama õppemängu mängida erinevas koosseisus. Kriidik annab väga erinevaid võimalusi, millist grupeeringut õppimisel kasutada.

Kõige lihtsam variant on individuaalne töö Kriidikuga – iga lapsel on üks Kriidik ning kogu harjutuse vältel tegeleb laps ainult oma Kriidikuga.

Individuaalset õppetööd on aga võimalik varieerida ning kombineerida teiste variantidega, näiteks:

- **Ringmeetodil - mitmeosaline ülesanne.** Esimese osa ülesandest lahendab laps oma kohal tehes vajalikke üleskirjutusi Kriidikul. Õpetaja märguande peale liiguvad lapsed päripäeva teise õpilase kohale ja täiendavad seda tööd. Liikuda nii kaua edasi, kui õppemäng seda võimaldab ja õpetaja seda nõuab. Lõpptulemust kontrollitakse ühiselt.
- **Osaliselt individuaalselt ja osaliselt paaris.** Seda tehakse siis, kui ülesanne on mitmeosaline ja tahetakse täita mitut erinevat eesmärki. Alustatakse individuaalselt ja seejärel leitakse paariline õpetaja poolt etteantud tunnuse järgi. Kui paariline leitud, jätkatakse õppemängu teist poolt. Lõpptulemust kontrollitakse ühiselt.

Paarides saavad lapsed mängida neid õppemänge, mille sisu seda nõuab ning kui õpetaja soovib, et iga laps saaks maksimaalselt panustada. Paaridesse saab lapsed jagada teadlikult, arvestades nende oskusi, kiirust, temperamenti vms. Näiteks kui õpetajal on soov jälgida umbes samasuguse oskustasemega lapsi, siis sobitab ta need lapsed omavahel paari, või siis vastupidi, et paar moodustuks selliselt, et üks saab teisele midagi õpetada, kuna on antud aines edasijõudnud. Kui sellised aspektid õppemängu puhul rolli ei mängi

võib paare moodustada ka väliste omaduste abil. Näiteks:

- Laste riiete värvuste järgi (nt. leia paariline, kellel on seljas samuti midagi punast nagu sinul jne.);
- Juuste pikkus, värvuse või ka lokkide järgi;
- Eesnime tähe järgi (nt. leia paariline, kelle eesnime esimene täht asub tähestikus sinu eesnime esimesele tähele kõige lähemal. Kui leidub neid mitu, siis ütleb üks laps numbri ja valituks osutub see laps, kelle peale jääb see number pidama);
- Laste pikkuse järgi (nt. lapsed rivistatakse pikkuse järjekorda, seejärel moodustatakse paarid liikudes rivi äärtest sissepoole. Kõige parempoolne ja kõige vasakpoolsem on üks paar ja niikaua, kuni jäävad kõrvuti kaks viimast last.

VEEL IDEID PAARILISE LEIDMISEKS

- » Õpetaja laua peal on sõnasedelid, kirja pool all. Kordamööda valivad lapsed ühe sõnasedeli, et hiljem otsida oma sõnale vastandsõna. Otsimine käib vabalt klassis ringi jalutades ja klassikaaslastega suheldes. Leidnud sobiva vastandsõna, on ka kaaslane leitud.
- » Ümbrikus on pildid. Iga pildi juurde kuulub pilt, mis on seotud selle pildiga. (nt. ühel pildil on auto ja tema juurde kuuluval pildil on rool vms.). Rooli pildi valinud laps peab leidma paariliseks lapse, kelle pildil on auto jne.

Lapsi saab gruppidesse jaotada väga erinevatel alustel. Järgnevalt mõned näited õpetaja Kristalt: “Mõnikord määrän teadlikult ja nimeliselt õpilased enne õppemängu algust meeskondadeks,

arvestades seda, et igas grupis oleks üks tugevam, nõrgem, kiirem jm õpilane, et kõigil võistkondadel oleks võrdsed võimalused ja tingimused. Niiviisi teen enamasti siis, kui õppemängud on pigem faktipõhised, reeglipärased, uutele teadmistele baseeruvad jne.”

“Sageli meeldib mulle grupeerida õpilasi väikeste krutskite või siis omakorda mängu teel, et oleks põnevust ja ootamatust. Seda teen siis, kui õppemängud on pigem loomingulist laadi, kogemuslikud, kinnistavad varemõpitud teadmisi, analüüsimist nõudvamad jne.”

Lihtsamad variandid laste gruppidesse jagamisel on näiteks:

- Liisusalmi teel
- Loendamise teel, kus paarisarvud moodustavad ühe ja paaritud arvud moodustavad teise grupi (kokku 2 meeskonda, gruppi, tiimi);
- Kolmeks lugemise teel, kus number ühed moodustavad ühe grupi, number kahed teise grupi ja number kolmed kolmanda grupi (kokku 3 meeskonda, gruppi, tiimi);
- Pingiridade kaupa (nt: esimene pingirida on üks meeskond ja teine pingirida on teine meeskond jne; sõltub, kui palju pingiridu klassiruumis on).

VEEL GRUPEERIMISE MEETODEID

Kindlasti on igal õpetajal välja kujunenud omad nipid, kuidas ta lapsi töörühmadesse jaotab. Lisaks liisusalmidele on palju teisigi vahvaid viise, kuidas huvitavamalt lapsi gruppidesse jagada. Siin veel mõned näited erinevatest mängulistest grupeerimise viisidest:

- » Kolmes erinevas värvis oapallid on koti sees. Laps võtab pimesi kotist ühe oapalli. Kui kõigil on pallid käes, jagunevad

nad gruppidesse palli värvuse järgi (kokku 3 meeskonda)

- » Õpetajal on kausis laste arvule võrdne arv komme. Kommisorte on nii palju kui mitu erinevat meeskonda, gruppi vaja läheb. Iga laps saab ühe kommi. Seejärel leiavad lapsed üles need lapsed, kellel on sama kommisort. Sellel moel on lapsed gruppidesse jagatud.
- » Õpetajal on kausis laste arvule võrdne arv vigurikomme. See tähendab seda, et kommi paberil sees on kommi asemel porgandikuubik, kaalikakuubik, suvikõrvitsakuubik vms.
- » Aga lapsed seda ei tea. Kui iga laps on vigurkommi paberist välja võtnud, peab ta leidma üles need lapsed, kellel oli ka sama köögivili, mis temal. Niiviisi ongi kolmene grupp moodustatud.
- » Õpetajal on karbis laste arvule võrdne arv pliiatseid. Pliiatsikarbis on kaks erinevat värvi. Lapsed võtavad ühe pliiatsi, et siis hiljem moodustada pliiatsi värvi järgi kaks meeskonda.
- » Õpetajal on korvikeses pähkliid, tammetõrud, kastanimunad. Lapsed võtavad ühe vilja otsivad sama viljaga lapsi ja moodustavad nendega grupi. Kokku peab olema 3 meeskonda.
- » Silmade, juuste värvuse, juuste pikkuse vms järgi. Lapsed saavad vabalt ruumis ringi liikuda ja vaadata kaaslaste silmadesse, et märgata, mis värvi need on või leida õpilane, kellel on ka pikad/lühikesed juuksed vms. Sõltub, millise tundemärgi järgi õpetaja on neil palunud rühmituda.
- » Riituse järgi (nt. lühikeste varrukatega on üks meeskond ja pikkade käistega on teine meeskond).
- » Riiete või jalanõude värvuse järgi (nt. kellel on seljas midagi sinist, moodustavad ühe grupi ja kellel on jalatsitel midagi

punast, moodustavad teise grupi).

- » Kujundite järgi: õpetajal on ümbrikus viis erinevat kujundit (ruut, kolmnurk, ring, ristkülik, romb). Kõiki neid kujundeid on viis erinevat värvi (punane, sinine, roheline, kollane ja lilla). Lapsed võtavad pimesi ühe kujundi. Kui kõigil kujundid käes, võib leida endale rühma kujundite kuju või hoopis kujundite värvi järgi. Võib ka koos lastega otsustada, kumba varianti nad seekord eelistavad.
- » Paaris ja paaritu arv esemete vm järgi: iga laps võtab kotikesest näpuotsatäie riisiteri või tatrateri. Lapsed asetavad terad Kriidikule ja loendavad mitu tera keegi sai ja kirjutavad saadud tulemuse Kriidikule. Seejärel tõstavad Kriidiku üles, et kõik näeksid seda. Õpetaja korralduse peale peavad paarisarvu saanud lapsed kogunema ühte gruppi ja paaritu arvu saanud lapsed kogunema teise gruppi.

Laste jagamine gruppidesse, paaridesse ja mängujuhi valimine võib iga kord olla erinev. Lähtuda võib laste arvust, kontingendist, kes parasjagu kohal on ja ka ülesande keerukusest, mida soovitakse peale grupeerimist lastega läbi viia.

Reeglina on mõistlik eelnevalt hinnata klassi olukorda ja laste riietust või muus osas detaile, et veenduda, kas ühel või teisel moel grupeerumine on otstarbekas.

Tuleb jälgida, et laste grupid oleksid üprisri võrdsed oma võimete poolest, sest muidu kaob lastel isu asju teha, kuna kardavad ebaedu. Erinevad grupeerimise viisid tagavad lastele tunde, et nemad said ise valida ja juhtida oma valikut.

Kõiki erinevaid grupeerimise viise saab kohandada vastavalt vajadustele ja olukorrale. Neid saab asendada millegi muuga ja varieerida erinevate tegevustega või esemetega. Oluline on, et igasugune grupeerumine oleks mingilgi moel õpetlik, hariv või

arendav, sest see toimub ju ainetunni raames.

Koht: Kus õppida? - Kriidikut on kerge igale poole kaasa võtta ning kõikjal kasutada.

Klassiõppes on reeglina õppekohaks klassiruum. Kriidikuga õppides ei pea lapsed olema pingsalt laua taga, sest kui paber kirjutades kortsus ja võib käekirja rikkuda, siis Kriidikuga seda karta ei ole. Mõni laps on oma olemuselt selline, kes ei suuda kaua ühes asendis laua taga olla, kuid samas õppimistahe ja -võime on olemas.

Sõltuvalt teemast ja tunni eesmärgist ainetunnis, võib lasta lastel valida ruumis endale meelepärane koht ja mugav asend. Seejuures on tähtis jälgida, et kriidihoid oleks õige ja lugemiskaugus sobiv.

Kriidikut kasutades on võimalik aga valida õppimiseks ka teisi kohti peale klassiruumi.

Kui klassiruum kitsaks jääb, siis saab suunduda koridori. See annab võimaluse Kriidikuga läbi viia õppemänge suuremal ja vabamal alal. Samuti sobivad siia mängud, mis eeldavad rohkem liikumist (näiteks teatevõistlused). Sellise õppekorralduse puhul on tähtis jälgida, et ei häiritaks teisi klasse. Samuti on tähtis jälgida, et lapsed tegevuse käigus liiga hoogu ei läheks ning ennast näiteks kukkudes ei vigastaks.

Kui ilm on piiavalt soe, siis saab Kriidikuga õues aega veeta ja õppida. Temaga on mugav õues õppemänge teha, sest ta on piisavalt kõva ega vaja eraldi kirjutamisalust ning ta on parajalt raske, et tuul teda minema ei puhuks. Kriidik ei karda märjaks või liivaseks saada. Ka siin saab kasutada selliseid õppemänge, mis nõuavad rohkem liikumist.

Kriidiku saab kaasa võtta ka näiteks bussireisile. Olgu siis eesmärgiks lihtsalt ajaviitmine või reisil kogutud emotsioonide ülesmärkimine. Sel puhul on tähtis kaaluda kriidimarkerite ja „magic eraser“-ite kasutamist, kuna enamasti ei ole bussijuhid kriidistest istmetest eriti vaimustatud.

Aeg: Millal õppida? – kuna ka algklassides etteantud õppekavad nõuavad suhteliselt kiiret õppetööd ning ainete läbimise tempot, on õppeprotsessi planeerimisel tähtis, et kavandatakse nii vajaminev aeg kui ka konkreetne tunni osa, milles soovitakse Kriidikut kasutada.

Kestusaja määrab õpetaja vastavalt õppemängu sisule, mahule ning laste valmisolekule. Seejuures tasub arvestada, et loovaid komponente sisaldavad tegevused võtavad reeglina pikema aja kui need, mille sisuks on näiteks konkreetsete aineteadmiste kontrollimine.

Kriidikut sobib tunnis kasutada nii sissejuhatusena, põhiosana kui ka tunni lõpposana, vastavalt olukorrale, vajadusele ja tunni ülesehitusele.

Kui Te alles alustate Kriidiku kasutamist, siis sobib Kriidik eriti hästi nendesse situatsioonidesse, kui õpetaja näeb tunni lõpus (7-15 minutit enne tunni lõppu), et lapsed hakkavad väsima. Alustades õppemänge suhteliselt tunni lõpus, saab vältida seda, et tegevused venivad liiga pikaks ning planeeritud aega ületatakse. See on kõige parem aeg ka sellepärast, et siis hakkab laste tähelepanu ja keskendumisvõime hajuma ning sel puhul võib Kriidiku abil teha virgutusharjutusi.

Nii on õpetajal võimalik alustada Kriidiku rakendamist samm-sammult. Ta saab kogemuse, kuidas õpilased Kriidikuga õppimisse suhtuvad ning kui palju aega kulub realselt õppemängu organiseerimiseks (Kriidikute ja kriitide väljajagamine, peale mängu Kriidikute puhastamine ja kokku korjamine).

Õpetajad lubavad lastel Kriidikut meeeldi ka vahetundides kasutada. Lapsed on väga loovad ja leiavad kiiresti oma meelistegevused, mille abil vahetunnis lõõgastuda. On selleks siis Kriidikule riiete ja soengu kujundamine või hoopis ühine joonistusmäng, mille raames lapsed peavad vastastiku ära arvama, keda joonistati.

Hindamine: Kuidas protsessi käiku ja tulemuslikkust hinnata? –

Õppeprotsessi lõpus aset leidev hindamine annab lastele ja õpetajale tagasisidet, kas tegevuse käigus saavutati eesmärgiks võetud tulemus. Kas uued teadmised omandati? Kas uute oskustega saadakse hakkama? Kas õpitut osatakse ka teistes kontekstides kasutada?

Kriidikuga õppides ei pruugi hindamine olla eraldi osa tunnist (nagu näiteks kontrolltöö või suuline vastamine), vaid tagasiside andmine toimub pidevalt tunnitegevuste käigus. Kuna enamike õppemängude üheks osaks on õpetajapoolne kohene vastuste ülevaatamine, siis saavad õpilased vahetu tagasiside või hinnangu tehtud tööle (nt. *TUBLI, PROOVI VEEL, MIS ON SIIN VALESTI, SUUREPÄRANE, VÄGA HEA jne.*).

Kuna lapsed on kärsitud, siis on kohene tagasiside neile kõige parem. Saadud tagasiside abil saab laps vajadusel oma viga parandada, mille läbi ta omandab oskusi ja teadmisi kiiremini ning kindlamalt.

Otsese suulise tagasiside puhul on tähtis lapsi mitte arvustada, vaid pigem julgustada ka siis kui ülesande vastus on vale. Tähtis on, et lapsed ei kardaks eksida, vaid näeksid vigu, kui võimalust oma lahendust veel kord üle vaadata ning aru saada, miks viga tekkis ja kuidas jõuda õige lahenduseni. Nii saavad lapsed läbi oma vigade õppida. Nii julgevad nad katsetada ja eksperimenteerida.

Niisamuti saab õpetaja kohese tagasiside õpitu kohta. Kas laps saab ülesande lahendamisest õigesti aru, kas ta mõistab uusi reegleid, mõisteid, kas laps oskab seoseid luua, analüüsida, sünteesida, üldistada jms. Sellest lähtuvalt teeb õpetaja omad järeldused ja vajadusel selgitab lastele õppetükki uuesti. Sõltuvalt sellest, mida õpetaja konkreetselt hinnata soovib, on võimalik väikeste variatsioonide abil õppemängudes luua kriidkuga erinevaid hindamisvõimalusi.

Näiteks võib tähestiku tundmist hinnata erinevatel viisidel:

- õpetaja ütleb ühe tähe (nt. K) ja lapsed peavad Kriidikule kirjutama tähe, mis sellele tähestikus järgneb (antud juhul siis L) – siin hindab õpetaja lihtsalt tähestiku peast teadmist ning oskust orienteeruda tähestiku raames.
- õpetaja palub lastel kirjutada Kriidikutele loodusõpetuse tunnis õpitud loomade nimed (iga Kriidiku peale erinev). Järgnevalt peavad lapsed oma Kriidiku koos looma nimega sorteerima õigesse järjekorda võrreldes teiste looma nimedega – siin saab juba hinnata laste oskust analüüsida ja sünteesida lähtuvalt loodusõpetuse tunnis ja emakeeles õpitud teadmistest.

Oluline on, et iga tunni lõpus saaksid õpilased ka ise rääkida, mida nad sellel tunnil õppisid. Analüüsida, mis läks hästi või mis läks halvasti, mida oleks võinud teisiti teha. Refleksiooni võib kasutada ka iga õppemängu järel, sest läbi eneserefleksiooni õpivad lapsed peegeldama oma tundeid, väljendama oma mõtteid, arendama oma väljendusoskusi ja sõnavara. Sel moel tekivad seosed õpitu ja reaalsuse vahel.

Refleksiooni saab läbi viia väga erineval viisil. Siis kui lastel ei ole veel palju kogemust eneserefleksiooniga või kui on piiratud kogus aega, võib lastel anda tagasisidet selliselt, et nad joonistavad Kriidiku näole selle emotsiooni, mis neid valdab vaadates tagasi õppemängule/õppeprotsessile üldiselt.

Sellest edasine võimalik samm on juba esitada lastele spetsiifilisemaid küsimusi seoses õppeprotsessiga, näiteks:

- Kui rahul Sa oled sellega, kui palju Sa õppemängu jooksul uusi teadmisi said?
- Kui lõbus oli see mäng?
- Kas soovid seda mängu ka edaspidi mängida?

Vastuseid saavad lapsed siin anda kas Kriidikule joonistades või siis kasutades Kriidikut n.ö skaala näidikuna (Kriidik võimalikult kõrgel pea kohale tõstetud tähendab näiteks „täiesti rahul“, Kriidik laua peal seismas tähendab „üldse mitte rahul“).

Samas võib lapsi ärgitada ka järele mõtlema avatud küsimustega, nagu näiteks:

- Mis meeldis sulle kõige rohkem?
- Mis tuleks järgmine kord teisiti teha?

Siin saavad lapsed vastata ükshaaval, kirjutades eelnevalt oma vastuse kohta ühe märksõna Kriidiku peale. Kui aega on vähe või õpetaja soovib arendada koostöölist reflekteerimist, siis võib erinevatele meeskondadele anda erinevad reflektiooni küsimused ning peale omavahel läbirääkimist ja kokkuleppimist esitleb üks grupiliige meeskonna vastust ka teistele gruppidele.

Vahel pelgavad õpetajad Kriidikut kasutusele võttes lapsevanemate suhtumist, et õppimisest ei jää kirjalikku jälge maha, sest kõik tunnis tehtud joonistused/kirjutised kustutatakse tunni lõpus ära. Samas ei jää ka tunnis loetust, jutustatust ja tahvlile kirjutatust jälge maha, mida lapsevanematele ette näidata. Nii samuti on ka Kriidikuga õppimisel.

Kõige parem tagasiside lapsevanematele tunnis toimunud on laste rõõmus jutuvada sellest, kuidas ja mida nad Kriidikuga tunnis tegid. See entusiasm ja õhin laste hääles ja silmis on parim tunnustus õpetajale ja tema läbiviidud ainetundidele.

3. EESTI KEEL



Selleks, et õpetajal oleks võimalik Kriidikut lihtsasti õppetöösse siduda, on õppemängude juurde märgitud viited Koolibri õpikutele ja töövihikutele. Kuid Kriidiku õppemängud on lihtsasti seostatavad ka teiste sarnaste õpikutega ning ei nõua ilmtingimata Koolibri õpikute kasutamist.

1. KLASS

TÄHED JA HÄÄLIKUD

Vahendid: Igale lapsele üks Kriidik ja kriidid

1. kl Koolibri aabits ja kirjatehnikatöövihik

Õppemängu eesmärgid:

1. Õpilane tunneb kirjatähti.
2. Õpilane harjutab ja kinnistab õige tähekuju kirjutamist.
3. Õpilane oskab hoida kriiti õigesti käes.
4. Õpilane harjutab tähtede ühendamist omavahel.

Õppemängu meetodika: Igal lapsel on Kriidik. Olles eelnevalt tutvunud uue tähega ja seda mitmeid kordi häälinud ning õhku kirjutanud, harjutavad lapsed selle tähe kirjutamist Kriidikule. Samal ajal jälgib õpetaja laste õiget kriidihoidu ja vajadusel suunab seda.

Tähekuju on võimalik kohe korrigeerida.

Variatsioonid

Variant 1: Lapsed kirjutavad õpitud tähe õige kuju suvalisse kohta Kriidikule.

Variant 2: Lapsed kirjutavad hästi suure tähe Kriidiku kõhu peale.

Variant 3: Lapsed kirjutavad Kriidiku käe vasakust servast kuni käe parema servani välja nii palju tähti, kui palju neid mahub Kriidiku käte vahele.

Variant 4: Lapsed kirjutavad kaks erinevat või samasugust tähte omavahel kokku (tähtede sujuv ühendamine).

Variant 5: Kui oleme selgeks saanud juba mitu tähte, siis saavad lapsed kirjutada nii palju erinevaid tähti Kriidikule, kui nad mäletavad ja oskavad.

Variant 6: Kui oleme pooled tähed tähestikust selgeks saanud, moodustavad lapsed õpitud tähtedega sõnu Kriidikule. Oluline on, et ta kirjutaks kirjatähtedega ja oskaks tähti omavahel ilusasti ühendada ning sõna peab olema loetav.

TÄHTEDE JA HÄÄLIKUTE TUNDMINE

Vahendid: igale lapsele üks Kriidik ja kriidid

1. kl Koolibri aabits ja kirjatehnikatöövihik

Õppemängu eesmärgid:

1. Õpilane harjutab ja kinnistab õige tähekuju kirjutamist Kriidiku peal.
2. Õpilane teab ja tunneb tähtede õiget kirjakuju (sümbolit).
3. Õpilane omandab õiget kriidihoiu.

Õppemängu meetodika: Igal lapsel on Kriidik. Olles juba selgeks saanud mitu tähte, ütleb õpetaja hääliku ja laps kirjutab selle tähe Kriidikule.



Joonis 9: 1. klassi Meribel Peiker varemõpitud tähti kirjutamas.
(Foto tehtud 2017a kevadel Kergu Lasteaed-Algkoolis).



Joonis 10: 1. klassi Daniela varemõpitud tähti kirjutamas.
(Foto tehtud 2017a kevadel Kergu Lasteaed-Algkoolis).



Joonis 11: 1. klassi tüdrukud võtavad tahvli juurest tähekaardi just sellise tähega, mis nende arvates tuli neil sellel tunnil kõige ilusamini välja. (Foto tehtud 2017a kevadel Kergu Lasteaed-Algkoolis).



Joonis 12: 1. klassi tüdrukud (Kärolin, Daniela, Aliise, Meribel ja Mari) näitavad oma tähte tähekaardi abiga, mis nende arvates tuli neil sellel tunnil kõige ilusamini välja. (Foto tehtud 2017a kevadel Kergu Lasteaed-Algkoolis)

Joonis 13: 1. klassi Aliise oskas kirjutada sõna LILL. Tähed on hästi loetavad ja kenasti omavahel ühendatud. (Foto tehtud 2017a kevadel Kergu Lasteaed-Algkoolis).



Joonis 14: 1. klassi Daniela oskas kirjutada sõna SINA. Tähed on hästi loetavad ja üpris hästi omavahel ühendatud. (Foto tehtud 2017a kevadel Kergu Lasteaed-Algkoolis).

ÄRAKIRJA KIRJUTAMINE

Vahendid: igale lapsele üks Kriidik ja kriidid

1. kl Koolibri aabits ja kirjatehnikatöövihik

Õppemängu eesmärgid:

1. Õpilane suudab keskendunult tahvlilt (alternatiivselt õpikust või mujalt) etteantud sõnu Kriidikule õigesti maha kirjutada.
2. Õpilane harjutab ja kinnistab õige tähekuju kirjutamist.
3. Õpilane omandab õiget kriidihoidu.

Õppemängu metoodika: Igal lapsel on Kriidik. Õpetaja kirjutab tahvlile suurelt sõnu, mida lapsed peavad oma Kriidikule õigesti maha kirjutama. Tahvli asemel võib jagada laiali igale lapsele paberilehed ümberkirjutamiseks mõeldud sõnadega.

KIRJUTATUD SÕNADE KOKKU LUGEMINE

Vahendid: igale lapsele üks Kriidik ja kriidid

Õppemängu eesmärgid:

1. Õpilane suudab oma kirjutatud sõnu maha lugeda.
2. Õpilane saab aru loetud sõnade tähendusest.

Õppemängu metoodika: Igal lapsel on Kriidik, millele nad eelnevalt on teinud ära kirja harjutamist. Õpetaja märguande peale saab kordamööda iga laps selge häälega teistele oma sõnad ette lugeda.

SÕNADE ETTEÜTLUS

Vahendid: igale lapsele üks Kriidik ja kriidid

1. kl Koolibri aabits ja kirjatehnikatöövihik

Õppemängu eesmärgid:

1. Õpilane kuulab tähelepanelikult õpetajat.
2. Õpilane kirjutab kuulnud sõna õigesti Kriidikule.
3. Õpilane suudab kirjutada sõnu Kriidikule loetava käekirjaga.

Õppemängu meetodika: Igal lapsel on Kriidik. Õpetaja dikteerib sõnu ja lapsed kirjutavad kuulnud sõnad Kriidikule. Iga kuulnud ja kirjutatud sõna järel palub õpetaja lastel Kriidikud üles tõsta, et kontrollida sõnade õigekirja. Valesti kirjutatud sõna tuleb uuesti kirjutada. Järgmise sõna juurde minnakse siis, kui kõik lapsed on sõna õigesti Kriidikule kirjutanud.

LUGEMINE JA KIRJUTAMINE

Vahendid: igale lapsele üks Kriidik ja kriidid, sõnasedelid (sõnasedelid on kopeerimisalusena raamatu lõpus, näidis lünktekst on näha järgmisel leheküljel)

1. kl Koolibri aabits ja kirjatehnikatöövihik

Õppemängu eesmärgid:

1. Õpilane eristab sõnas häälikuid.
2. Õpilane tunneb ära häälikule vastava tähekuju.

Õppemängu meetodika: Igal lapsel on Kriidik ja sedelid sõnadega. Lapsed kirjutavad Kriidikule sõna. Seejärel nimetab õpetaja hääliku ja lapsed peavad kuulnud hääliku oma sõnas üles leidma, et see siis maha kriipsutada. (nt: laps valib enda eest laualt ühe sedeli, millel on sõnaks „kammin“. Ta kirjutab sõna "kammin" Kriidikule. Õpetaja ütleb "m" ja laps peab "m"-hääliku maha kriipsutama. Seejärel loevad nad uuesti seda sõna ja uuel lugemisel on sõnast "kammin" saanud sõna "kamin".

LAUSE MOODUSTAMINE

Vahendid: igale lapsele üks Kriidik ja kriit

1. kl Koolibri lugemik ja II osa töövihik (lk 4, h 8 või lk 5, h 11)

Õppemängu eesmärk:

1. Õpilane oskab etteantud tähtedega moodustada lauseid.

Õppemängu metoodika: Lapsed kirjutavad Kriidikule suvalise arvu vabalt valitud tähti (nt: LLMAB). Seejärel vahetavad lapsed kohad ja peavad nende tähtedega moodustama lause nii, et iga sõna algab etteantud tähega. Ühtegi tähte ei tohi ära jätta ega juurde lisada. Ei tohi asendada ka teise tähega. Samas peab lauseehitus ja sisu olema loogiline. (nt: Lahe Lammas Maitseb Ahvi Banaani).

Näidis lünktekst õppemängu „Lugemine ja kirjutamine“ kohta

_____ annab sooja. _____
juukseid. _____ sööb rohtu. _____
_____ murul. Muki on _____ koer.
Kassi nimi on _____.
_____ mulle piima! _____ ujub tiigis.
_____ söödab _____.
_____ sang on katki. Ema sõidab
_____. Ostan uue _____.
_____ on hea jook.

Lünktekst õigete vastustega.

KAMIN annab sooja. MINA KAMMIN juukseid. LAMMAS sööb rohtu. MINNA LAMAS murul. Muki on KURI koer. Kassi nimi on KURRI. KALLA mulle piima! KALA ujub tiigis. KALLI söödab KANU. KANNU sang on katki. Ema sõidab LINNA. Ostan uue LINA. KALI on hea jook.

Sõnasedelid kopeerimiseks asuvad raamatu lõpus.

SÕNADE LEIUTAMINE MUUTES TÄHTEDE JÄRJEKORDA

Vahendid: Kriidik ja kriit

1. kl Koolibri lugemik ja II osa töövihik (lk 9, h 22)

Õppemängu eesmärgid:

1. Õpilane suudab tähtede asukohta vahetades moodustada uusi sõnu.
2. Õpilane teab uute sõnade tähendust.

Õppemängu meetodika: Lapsed hakkavad etteantud sõnadega moodustama uusi sõnu (nt: leek - keel, leke). Kriidikule saab sõnu kirjutada, et siis valed sõnad, millel pole tähendust ära kustutada ja õiged sõnad töövihikusse kirjutada.

Variant 1: Lapsed teevad harjutust grupitööna. Igal grupil on sama arv Kriidikuid. Iga Kriidiku peale on kirjutatud üks täht.

Lapsed moodustavad sõnu, vahetades Kriidikute järjekorda.

Variant 2: Lapsed teevad harjutust grupitööna. Igal grupil on sama arv Kriidikuid. Igal Kriidikul on mõlemale poole kirjutatud üks täht.

Lapsed moodustavad ühiselt sõnu, vahetades Kriidikute järjekorda ja /või pöörates neid ümber, nii et kasutusele tuleb see täht, mis oli teiselpool Kriidikut.

SEGAMINI AETUD TÄHED

Vahendid: igale lapsele üks Kriidik ja kriit

1. kl Koolibri lugemik ja II osa töövihik (lk 10, h 24)

Õppemängu eesmärgid:

1. Õpilane leiab täherägastikust otsitavad sõnad ja kirjutab need Kriidikule.
2. Õpilane kirjutab õiged sõnad Kriidikult töövihikusse ümber.

Õppemängu metoodika: Igal lapsel on Kriidik. Töövihikusse on peidetud viis sõna õpiku palast. Õpilased kirjutavad otsitud sõnad Kriidikule, sest Kriidikule kirjutades on kergem tähed õigesse järjekorda panna. Leitud sõnad kirjutavad lapsed töövihikusse ümber.

NIMED JA NIMETUSED

Vahendid: igale lapsele üks Kriidik ja kriidid

1. kl Koolibri lugemik ja II osa töövihik (lk 17, h 41)

Õppemängu eesmärgid:

1. Õpilane teab, et nimed kirjutatakse lauses suure algustähega.
2. Õpilane teab, et nimetused kirjutatakse lauses väikese algustähega.
3. Õpilane oskab eristada nimetusi ja nimesid.

Õppemängu metoodika: Õpetaja loetleb läbisegi kuude ja nädalapäevade nimetusi, hellitusnimesid, loomadele pandud nimesid, kohanimetusi, riike, ameteid jms.

Lapsed kirjutavad need Kriidikule vastavalt kas suure või väikese algustähega. Iga sõna juures on lapsel aega kirjutamiseks ja õpetajal kontrollimiseks. Kui kõik on õigesti kirjutanud, ütleb õpetaja uue sõna.

RIIMUVAD SÕNAD

Vahendid: igale lapsele üks Kriidik ja kriidid

1. kl Koolibri lugemik ja II osa töövihik (lk 24, h 60)

Õppemängu eesmärgid:

1. Õpilane teab riimuva sõna tähendust.
2. Õpilane suudab tuletada sarnase kõlaga (riimuvaid) sõnu.

Õppemängu metoodika: Igal lapsel on Kriidik. Lapsed moodustavad töövihiku abiga riimuvaid sõnu ning kirjutavad need Kriidikule. Saanud õpetajalt loa, kirjutavad nad need töövihikusse ümber.



MIDA TEEB? MIDA TEEVAD?

Vahendid: igale lapsele üks Kriidik ja kriidid

1. kl Koolibri lugemik ja II osa töövihik (lk 29, h 72-73)

Õppemängu eesmärgid:

1. Õpilane teab tegusõna mõistet.
2. Õpilane oskab kasutada ainsuse kolmanda pöörde tegusõna õiget lõppu -b.
3. Õpilane oskab kasutada mitmuse kolmanda pöörde tegusõna õiget lõppu -vad.

Õppemängu metoodika: Õpetaja nimetab erinevaid tegusõnu läbisegi nii ainsuse kui ka mitmuse kolmandas pöördes (Mida teeb? - jookseb, õpib. Mida teevad? - laulavad, mängivad). Kokkulepe on, et ainsuse kolmanda pöörde puhul osutavad lapsed Kriidiku pea peale (sest inimesel on ainult üks pea) ja mitmuse kolmanda pöörde puhul osutavad lapsed Kriidiku jalgade peale (sest inimesel on kaks jalga).

Variant 1: Igal lapsel on üks Kriidik. Ühele poole kirjutab laps tegusõna ainsuse kolmandas pöördes (nt. „söüb“) ja teisele poole mitmuse kolmandas pöördes (nt. „söövad“). Õpetaja ütleb nimisõna (näiteks „kassid“) ja lapsed tõstavad Kriidikud üles niimoodi, et õpetaja poole jääb õiges pöördes tegusõna.

ÜKS VÕI MITU

Vahendid: igale lapsele üks Kriidik ja kriidid

1. kl Koolibri lugemik ja II osa töövihik (lk 31, h 76)

Õppemängu eesmärgid:

1. Õpilane teab, mis küsimusele vastavad nimisõnad (kes? mis?)
2. Õpilane eristab nimisõna ainsuse nimisõna mitmusest.

Õppemängu metoodika: Õpetaja ütleb nimisõnu. Lapsed peavad ära tundma, kas tegemist on nimisõna ainsusega või mitmusega. Mitmuse korral kirjutavad lapsed Kriidikule "d" tähe, aga ainsuse korral kirjutavad nad Kriidikule number ühe.

SILBID

Vahendid: igale lapsele üks Kriidik ja kriidid

1. kl Koolibri lugemik ja II osa töövihik (lk 35, h 89)

Õppemängu eesmärgid:

1. Õpilane teab silbitamise tähendust.
2. Õpilane oskab kasutada silbitamisel abivahendeid (nt: käed lõua alla sõnade silbitamisel vms).

Õppemängu metoodika: Lapsed moodustavad töövihiku silpidest sõnu Kriidiku peale. Kui silpidest on sõnad kokku saadud, alles siis võivad lapsed õpetaja loal need töövihikusse ümber kirjutada.

Variant 1: Ka seda õppemängu saavad lapsed teha grupitööna. Erinevad silbid kirjutatakse erinevate Kriidikute peale ning neid erineval viisil reastades saavad lapsed grupiga koos moodustada erinevaid sõnu.

LIITSÕNADE MOODUSTAMINE

Vahendid: Igale lapsele üks Kriidik ja kriidid

1. kl Koolibri lugemik ja II osa töövihik (lk 39, h 96-97 ja lk 54, h 129)

Õppemängu eesmärgid:

1. Õpilane teab mõistet liitsõna.
2. Õpilane oskab moodustada etteantud sõnaga liitsõnu.

Õppemängu metoodika: Õpetaja ütleb ühe sõna ja õpilased peavad moodustama selle sõnaga erinevaid liitsõnu ning kirjutama need

Kriidikule. Kes rohkem sõnu leidis, see on võitja.

Variant 1: Õpetaja nimetab liitsõna esimese poole (nt: puu + ...). Õpilased peavad kirjutama liitsõna teise poole(d) Kriidikule (nt: puu + halg, oks jne).

Variant 2: Õpetaja nimetab liitsõna teise (tagumise) poole (nt: ... + kell). Õpilased peavad kirjutama liitsõna esimese sõnapoole Kriidikule (nt: ukse, sein + kell).

HÄÄLIKUTE JA TÄHTEDE ARV SÕNAS

Vahendid: Igale lapsele üks Kriidik ja kriidid

1. kl Koolibri lugemik ja II osa töövihik (lk 42, h 103)

Õppemängu eesmärgid:

1. Õpilane teab mõistet täht ja häälik.
2. Õpilane leiab sõnas tähtede arvu ja häälikute arvu.

Õppemängu meetodika: Õpetaja ütleb sõna ja lapsed peavad Kriidikule kirjutama, mitu tähte on sõnas ja seejärel kirjutama mitu häälikut nad selles sõnas kuulsid. Kirjutavad need üles numbritega.

HÄÄLIKU PEREKONNAD

Vahendid: oapallid (oapallide heegeldamise juhendi leiad raamatu lõpus meisterdamisjuhendite ning kopeerimisaluste seast)

1. kl Koolibri lugemik ja II osa töövihik (lk 43, h 106).

Õppemängu eesmärgid:

1. Õpilane oskab teistega koos rütmis lugeda liisusalmi või loendada numbreid.
2. Õpilane teab nimetada erinevaid hääliku perekondasid (täishäälik, sulghäälik ja kaashäälik).
3. Õpilane teab, millisesse häälikuperekonda tähed kuuluvad.
4. Õpilane oskab nimetada vastava häälikuperekonnaga algava sõna.

Õppemängu meetodika: Lapsed istuvad ringis. Igal lapsel on käes

oapall. Õpetaja märguande peale hakkavad lapsed palle käest-kätte andma (parema käega annab ja samal ajal vasakuga võtab). Võib lugeda mõnda liisusalmi, et andmise ja võtmise rütm oleks kõigil üks ja sama. Näiteks:

Pall veeres üle tee
Kelle kirju pall on see?
Kaeme iga põõsa alla,
Kus me pall võiks peidus olla?
Kes meist läheb kõige ees,
See peab käima ringi sees.

(Allikas: <http://www.miksike.ee/docs/lisa/3klass/4rahva/liisusalmid.htm>)

Õpetaja märguande „Stopp!“ peale, jääb pall sinna kus ta parasjagu on. Pallid on kolmevärvilised (sinise-mustatriibulised, roheline-mustatriibulised, punase-musta-triibulised), st iga hääliku perekonna värv on esindatud. Kelle kätte jäi sinise-mustatriibuline oapall, see laps peab ütlema sõna, mis algab kaashäälikuga, kellel on punase-mustatriibuline pall, tema ütleb täishäälikuga algava sõna ja kellel on roheline-mustatriibulisega pall, ütleb sulghäälikuga algava sõna.

TÄISHÄÄLIKUÜHENDID

Vahendid: Igale lapsele üks Kriidik ja kriidid

1. kl Koolibri lugemik ja II osa töövihik (lk 51, h 123).

Õppemängu eesmärgid:

1. Õpilane teab mõistet täishäälikuühend.
2. Õpilane suudab kuulnud sõnas leida täishäälikuühendi.

Õppemängu metoodika: Õpetaja ütleb sõna. Lapsed peavad arvama, kas selles sõnas on täishäälikuühend või mitte. Lapsed peavad kirjutama Kriidikule selle täishäälikuühendi, mida nad kuulsid. (nt: õpetaja ütleb

sõna "koer", lapsed peavad Kriidikule kirjutama täishäälikuühendi oe). Kui sõnas puudub täishäälikuühend, siis ei kirjuta nad midagi ja õpetaja saab öelda uue sõna.

KAASHÄÄLIKUÜHENDID

Vahendid: Igale lapsele üks Kriidik ja kriidid

1. kl Koolibri lugemik ja II osa töövihik (lk 51, h 123)

Õppemängu eesmärgid:

1. Õpilane teab mõistet kaashäälikuühend.
2. Õpilane suudab kuulnud sõnas leida kaashäälikuühendi.

Õppemängu metoodika: Õpetaja ütleb sõna. Lapsed peavad arvama, kas selles sõnas on kaashäälikuühend või mitte. Lapsed peavad kirjutama Kriidikule selle kaashäälikuühendi, mida nad kuulsid. (nt: õpetaja ütleb sõna "korsten", lapsed peavad Kriidikule kirjutama kaashäälikuühendi rst). Kui sõnas puudub kaashäälikuühend, siis ei kirjuta nad midagi ja õpetaja saab öelda uue sõna.

2. KLASS

LAUSETE MOODUSTAMINE KASUTADES ERINEVAID LAUSELÕPUMÄRKE

Vahendid: Igale lapsele üks Kriidik ja kriit

2. kl Koolibri I osa õpik ja I osa töövihik (lk 2, h 3)

Õppemängu eesmärgid:

1. Õpilane oskab moodustada lauseid.
2. Õpilane tunneb lauselõpumärke.
3. Õpilane kasutab loovust.

Õppemängu metoodika: Lapsed kirjutavad Kriidikule suvalise arvu

suvalisi tähti (nt: Ksm) ja lisavad sinna lõppu lause lõpumärgi (nt . ? !). Seejärel vahetavad lapsed kohad ja peavad nende tähtedega moodustama lause nii, et iga sõna algab etteantud tähega. Ühtegi tähte ei tohi ära jätta ega juurde lisada. Ei tohi asendada ka teise tähega. Samas peab lauseehitus ja sisu olema loogiline. (nt: Kes söi maasikaid? Karu sööb mett. Kohe saame maasikaid!). Lisaks sellele peavad nad jälgima lauselõpumärki ning vastavalt sellele moodustama lause.

NIMED TÄHESTIKULISES JÄRJEKORRAS

Vahendid: Igale lapsele üks Kriidik ja kriit

2. kl Koolibri I osa õpik ja I osa töövihik (lk 8, h 13)

Õppemängu eesmärgid:

1. Õpilane teab peast tähestikku.
2. Õpilane oskab töövihiku harjutuses olevad laste nimed reastada tähestiku järjekorda.

Õppemängu meetodika: Lapsed peavad töövihiku harjutuses olevad laste nimed kirjutama tähestikulises järjekorras. Kõigepealt teevad nad seda Kriidiku peal ja alles siis, kui õpetaja on loa andnud, kirjutavad nad Kriidiku pealt õigesti töövihikusse.

Variant 1: Harjutus viiakse läbi grupitööna. Lapsed kirjutavad iga Kriidiku peale töövihikust ühe lapse nime. Ühiselt pannakse Kriidikud õigesse järjekorda vastavalt nende peal olevatele nimedele.

LAUSETE MOODUSTAMINE SAMA ALGUSTÄHEGA

Vahendid: Igale lapsele üks Kriidik ja kriit

2. kl Koolibri I osa õpik ja I osa töövihik (lk 4, h 8)

Õppemängu eesmärgid:

1. Õpilane oskab etteantud tähtede arvu järgi moodustada lauseid.
2. Õpilane oskab etteantud tähtedega moodustada lauseid.
3. Õpilane kasutab loovust.

Õppemängu metoodika: Lapsed kirjutavad Kriidikule tähe ja numbri (nt: K4 = kõik sõnad peavad algama K tähega ja lauses on 4 sõna). Seejärel vahetavad lapsed kohad ja hakkavad etteantud vihje järgi lauset moodustama. (nt: Kaval karu kõndis kuusikus).



HÄÄLIK JA TÄHT

Vahendid: igale lapsele üks Kriidik ja kriit
2. kl Koolibri I osa õpik ja I osa töövihik (lk 11)

Õppemängu eesmärgid:

1. Õpilane teab mõistet "täht" ja "häälik."
2. Õpilane leiab sõnas tähtede arvu.
3. Õpilane leiab sõnas häälikute arvu.

Õppemängu metoodika: Õpetaja ütleb sõna ja lapsed kirjutavad selle Kriidikule. Seejärel peavad lapsed lugema kokku mitu tähte on selles sõnas ja mitut häälikut nad kuulevad. Kui kõrvuti on kaks samasugust häälikut, tõmbavad nad sellele ringi ümber. Tähtede arvu kirjutavad nad Kriidiku pea peale ja häälikute arvu kirjutavad nad Kriidiku jalale.

TÄISHÄÄLIKUD

Vahendid: Igale lapsele üks Kriidik ja kriit
2. kl Koolibri I osa õpik ja I osa töövihik (lk 12)

Õppemängu eesmärgid:

1. Õpilane teab kõiki täishäälikuid.
2. Õpilane teab, et täishäälik on vokaal.
3. Õpilane oskab täishäälikuideristada teistest häälikuperekondadest.

Õppemängu metoodika: Lapsed kirjutavad Kriidiku peale täishäälikud. Kui õpetaja on veendunud, et Kriidiku peal on kõik täishäälikud, alles siis hakkavad lapsed töövihiku harjutusi täitma, kasutades spikrina Kriidikut.

OTSI SÕNARIIME

Vahendid: igale lapsele üks Kriidik ja kriit

2. kl Koolibri I osa õpik ja I osa töövihik (lk 21 või lk 38)

Õppemängu eesmärgid:

1. Õpilane teab mõistet RIIMUVAD SÕNAD.
2. Õpilane suudab keskendunult leida sobivaid riimuvaid sõnu.

Õppemängu metoodika: Töövihikus on luuletuses osa sõnu kaotsi läinud. Juhtumisi on need luuletuse lõpus olevad riimuvad sõnad. Iga laps püüab Kriidikule kirjutada võimalikult sarnase kõlaga sõna. Kui kõigil on sõna kirjutatud, tõstavad nad Kriidiku ülesse, et kõik näeksid sõna. Üheskoos otsustatakse, kas see on riimuv sõna ja kas see sisult sobib sellesse luuletusse. Õige sõna kirjutavad lapsed töövihikus olevasse tühja lünka. Niimoodi jätkatakse ka teiste riimuvate sõnade otsimisega, kuni kõik luuletuses leiduvad lüngad on täidetud.

TÄISHÄÄLIKUPIKKUSED

Vahendid: Igale lapsele üks Kriidik ja kriit

2. kl Koolibri I osa õpik ja I osa töövihik (lk 15)

Õppemängu eesmärgid:

1. Õpilane oskab etteantud tähepaariga moodustada sobiva sõna.

2. Õpilane on loov ja kiire.

3. Õpilane oskab kirjatahti omavahel ilusti siduda (ühendada).

Õppemängu meetodika: Lapsed kirjutavad Kriidikule kaks ühesugust täishäälikut. Nad peavad kirjutama kirjatähtedes ja nii, et tähed oleksid omavahel õigesti ja ilusasti ühendatud. (nt: aa, ee, ii, õõ).

Kui kõik on oma tähepaari kirja saanud, tuleb kiireim õpilane klassi ette ja näitab oma tähepaari. Teised peavad pakkuma sõnu, milles on see tähepaar sees (nt: paat, reede, siil, põõsas). Kiireim õigesti vastanu tuleb klassi ette ja teised pakuvad sõnu tema tähepaari järgi.



TÄISHÄÄLIKUÜHENDID

Vahendid: Igale lapsele üks Kriidik ja kriit
2. kl Koolibri I osa õpik ja I osa töövihik (lk 26, h 42)

Õppemängu eesmärgid:

1. Õpilane teab mõistet täishäälikuühend.
2. Õpilane suudab aja peale keskendunult moodustada täishäälikuühendeid.

Õppemängu metoodika: Lapsed peavad aja peale kirjutama Kriidikule võimalikult palju ja erinevaid täishäälikuühendeid (nt: ae, iu, õi jm). Kestuse määrab õpetaja. Soovitav on iga järgmise korraga aega lühendada. Niimoodi saab seda lihtsat ülesannet täites tekitada lastes positiivset hasarti.

Kui aeg on läbi, tõstavad lapsed Kriidiku ülesse ja õpetaja märguande peale asetavad selle lauale. Kordamööda hakkavad nad oma täishäälikuühendeid ette lugema. Oluline on, et lapsed häälidaksid (artikuleeriks) häälikuid seotult ja hästi selgelt. Võib ka nii, et iga öeldud täishäälikuühendi järel võib laps selle maha kriipsutada. Sellega ta väldib seda, et sama ühendit kogemata teist korda ütleb.

KAASHÄÄLIKUD

Vahendid: Igale lapsele üks Kriidik ja kriit
2. kl Koolibri I osa õpik ja I osa töövihik (lk 29)

Õppemängu eesmärgid:

1. Õpilane tunneb kõiki kaashäälikuid.
2. Õpilane eristab suluga- ja suluta kaashäälikuid.
3. Õpilane teab, et suluga kaashäälikud on klusiilid ehk sulghäälikud.
4. Õpilane teab, et suluta kaashäälikud on konsonandid.

Õppemängu metoodika: Lapsed kirjutavad Kriidiku peale kaashäälikud. Kui õpetaja on veendunud, et Kriidiku peal on kõik kaashäälikud,

eraldavad lapsed nendest suluga kaashäälikud (sulghääliku) tõmmates nende ümber ringi.

KAASHÄÄLIKUPIKKUSED

Vahendid: Igale lapsele üks Kriidik ja kriit

2. kl Koolibri I osa õpik ja I osa töövihik (lk 29)

Õppemängu eesmärgid:

1. Õpilane oskab etteantud tähepaariga moodustada sobiva sõna.
2. Õpilane on loov ja kiire.
3. Õpilane oskab kirjatähti omavahel ilusti ühendada.

Õppemängu meetodika: Lapsed kirjutavad Kriidikule kaks ühesugust kaashäälikut. Nad peavad kirjutama kirjatähtedes ja nii, et tähed oleksid omavahel õigesti ja ilusasti ühendatud. (nt: kk, ll, mm, rr). Kui kõik on oma tähepaari kirja saanud, tuleb kiireim õpilane klassi ette ja näitab oma tähepaari. Teised peavad pakkuma sõnu, milles on see tähepaar sees (nt: kukkus, kallis, sammal, korras). Kiireim õigesti vastanu tuleb klassi ette ja teised pakuvad sõnu tema tähepaari järgi.

G, B, D JA K, P, T SÕNA ALGUSES

Vahendid: Igale lapsele üks Kriidik ja kriit

2. kl Koolibri I osa töövihik (lk 39, h 63)

Õppemängu eesmärgid:

1. Õpilane teab mõistet sulghäälik ehk klusiil ehk suluga kaashäälik.
2. Õpilane oskab etteantud sõnu kirjutada õigesti (sõna algusesse tuleb panna kas nõrk või tugev klusiil).



Õppemängu metoodika: Õpetaja ütleb sulghäälikuga algavaid sõnu ja lapsed kirjutavad need Kriidikule. (nt: pere, pass, tool, kaks jt). Iga kirjutatud sõna järel kontrollime, kas sõna algab õige sulghäälikuga või mitte.

VÕÕRSÕNAD

Vahendid: Igale lapsele üks Kriidik ja kriit
2. kl Koolibri I osa õpik (lk 67)

Õppemängu eesmärgid:

1. Õpilane teab võõrsõnu.
2. Õpilane teab võõrsõnade eestikeelseid vasteid.
3. Õpilane oskab võõrsõnu veatult kirjutada.

Õppemängu metoodika: Igal lapsel on Kriidik. Õpetaja ütleb aeglaselt ja selgelt võõrsõnu. Sõnu peab dikteerima ühe kaupa. Peale iga sõna ütlemist ja kirjutamist tõstavad lapsed õpetaja märguande peale Kriidiku, et õpetaja saaks koheselt sõnade õigekirja kontrollida. Vea korral, saab laps võimaluse seda kohe parandada.

Variant 1: Õpetaja dikteerib ühekaupa võõrsõnu ja lapsed kirjutavad need Kriidiku peale.

Variant 2: Õpetaja dikteerib võõrsõna eestikeelse vaste ja lapsed kirjutavad selle võõrsõnana Kriidiku peale.

ASJADE KIRJELDAMINE OMADUSSÕNADE ABIL

Vahendid: igale lapsele teksariidest nööriiga suletav kotike, mille sisse on peidetud väike ese. Nt: sõrmus, pesulõks, kirjaklamber, juuksekuum, võtmehoidja, peegel jms. Kottide näol on tegemist Kriidiku oapallide kottidega. Nende õblemismustri leiata raamatu lõpust meisterdamisjuhendite seast.

2. kl Koolibri I osa õpik (lk 74) ja I osa töövihik (lk 54, h 86)

Õppemängu eesmärgid:

1. Õpilane teab erinevaid omadussõnu.
2. Õpilane oskab komponise põhjal kirjeldada koti sees olevat objekti.
3. Õpilane oskab visuaalse vaatlemise teel kirjeldada objekti.

Õppemängu metoodika: Lapsed istuvad ringis. Õpetaja jagab igale lapsele ühe kotikese. Iga lapse koti sees on mingi ese, kuid kõigil on see erinev. Lapsed saavad järgemööda kirjeldada oma eset. Teised püüavad arvata, millega on tegu.

Variant 1: Kõigepealt kirjeldavad nad kotis olevat asja kompides kotti väljast poolt.

Variant 2: Seejärel pistavad käe kotti, et kirjeldada eset käega kokkupuutel.

Variant 3: Kõige lõpus võtavad nad asjakese kotikesest välja, et näha ise ja näidata kaaslastele, millega on tegu. Lapsel on võimalus kirjeldada eset läbi visuaalse vaatluse.

DIALOOGID

Vahendid: Igale lapsele üks Kriidik ja kriit

2. kl Koolibri I osa õpik (lk 94)

Õppemängu eesmärgid:

1. Õpilane loob õpikuteksti abil endale tegelase karakteri.
2. Õpilane esitab paarilisega ilmekalt etteantud dialoogi.

Õppemängu metoodika: Õpikuteksti dialoogide puhul võib kasutada Kriidikuid, et laps mõistaks tegelaskuju paremini ja püüab seda kaaslastele arusaadavamaks teha.

ROLLIMÄNGUD

Vahendid: Kriidikud ja tekstiraamat või muud lisavahendid

Õppemängu eesmärgid:

1. Õpilane loob endale etteantud tegelase karakteri.
2. Õpilane esitab kaaslas(t)ega ilmekalt etteantud dialoogi.
3. Õpilane esitab kaaslas(t)ega ilmekalt etteantud improvisatsiooni.

Õppemängu metoodika: Igal lapsel on Kriidik või soovi korral ka mitu Kriidikut. Kriidikute abil hakkavad nad looma lühikest lavastusmängu või improviseerivad käigu pealt.

Variant 1: Õpetaja jagab lastele kindlad rollid, mida nad hakkavad läbi Kriidiku esitama.

Variant 2: Õpilane valib endale loosi teel ühe luuletuse, mida ta hakkab Kriidikutega lavastama.

Variant 3: Kriidiku abil on võimalik läbi mängida ka erinevaid situatsioone, mis lahendada tuleks. Riiu puhul saavad näiteks vastaspooled mängida Kriidiku abil teineteist ning nii mõista teise poole tundeid.

NIMED JA NIMETUSED

Vahendid: Igale lapsele üks Kriidik ja kriit

2. kl Koolibri II osa õpik (lk 27) ja II osa töövihik (lk 16, h 22-23)

Õppemängu eesmärgid:

1. Õpilane teab mõistet - nimi ja nimetus.
2. Õpilane teab, et nimed kirjutatakse lauses suure algustähega.
3. Õpilane teab, et nimetused kirjutatakse lauses väikese algustähega.
4. Õpilane teab, et õppeained, ametinimetused, keeled, rahvused, kuud, nädala- ja tähtpäevad on nimetused.

Õppemängu metoodika: Õpetaja loetleb läbisegi kuude ja

nädalapäevade nimetusi, hellitusnimesid, loomadele pandud nimesid, tänava- ja kohanimed, tähtpäevade nimetusi, rahvusi, keeli, riike, õppeaineid, ameteid jms. Lapsed kirjutavad need Kriidikule vastavalt, kas suure või väikese algustähega. Iga sõna juures on lapsel aega kirjutamiseks ja õpetajal kontrollimiseks. Kui kõik on õigesti kirjutatud, ütleb õpetaja uue sõna.

VASTANDSÕNAD

Vahendid: Igale lapsele üks Kriidik ja kriit

2. kl Koolibri II osa õpik (lk 32) ja II osa töövihik (lk 18, h 26-27)

Õppemängu eesmärgid:

1. Õpilane teab mõistet - vastandsõna ehk antonüüm.
2. Õpilane oskab loetleda erinevaid antonüüme.
3. Õpilane oskab etteantud sõnale leida sobiva vastandsõna.

Õppemängu metoodika: Õpetaja ütleb sõna ja lapsed kirjutavad Kriidikule selle sõna antonüümi. (nt: õpetaja ütleb: "suur", lapsed kirjutavad Kriidikule "väike", "pisike", "tilluke" vms).

KÜSISÕNAD

Vahendid: Igale lapsele üks Kriidik ja kriit

2. kl Koolibri II osa õpik (lk 55) ja II osa töövihik (lk 31, h 51-52)

Õppemängu eesmärgid:

1. Õpilane teab mõistet - küsisõna.
2. Õpilane oskab loetleda erinevaid küsisõnu.
3. Õpilane oskab moodustada küsisõnade abil küsilauseid.

Õppemängu metoodika: Lapsed kirjutavad Kriidikule ühe küsisõna. Kui sõna kirjas, jäta nad Kriidiku lauale nii, et sõna on Kriidiku all. Seejärel liiguvad nad klassis ringi ja lähevad järgmise laua juurde,

pööravad Kriidiku ümber, et vaadata, mis küsisõna klassikaaslane kirjutas. Kordamööda hakkavad lapsed moodustama suuliselt etteantud küsisõnaga küsilause. (nt: Kriidikul oli sõna “Kus?” Küsima peaks siis niiviisi: “Kus on lõvi kodu?”). Kui ring täis, hakkavad lapsed tasakesi klassis ringi liikuma. Õpetaja “stop” märguande peale peatuvad ja võtavad lähima Kriidiku. Ning mäng algab algusest peale.

KÜSISÕNAD JA NIMISÕNAD (EELMISE MÄNGU RASKEM VARIANT)

Vahendid: Igale lapsele üks Kriidik ja kriit

2. kl Koolibri II osa õpik (lk 55) ja II osa töövihik (lk 31 , h 51-52)

Õppemängu eesmärgid:

1. Õpilane teab mõistet - küsisõna ja nimisõna.
2. Õpilane oskab loetleda erinevaid küsisõnu ja nimisõnu.
3. Õpilane oskab moodustada küsisõnade abil küsilauseid.
4. Õpilane oskab vastata küsilausele lisades sinna etteantud nimisõna.

Õppemängu metoodika: Lapsed kirjutavad Kriidikule ühe küsisõna. Kui sõna kirjas, jätavad nad Kriidiku lauale nii, et sõna on Kriidiku all. Seejärel liiguvad nad klassis ringi ja lähevad järgmise laua juurde ja kirjutavad Kriidikule ühe nimisõna. Taaskord liiguvad nad järgmise laua juurde, pööravad Kriidiku ümber, et näha küsisõna.

Kordamööda hakkavad lapsed moodustama suuliselt etteantud küsisõnaga küsilause. (nt: Kriidikul oli sõna “Kellega?” Küsima peaks siis niiviisi: “Kellega sa koolist koju lähed?”). Paremal käel olev õpilane keerab Kriidikule selle poole, kuhu on kirjutatud nimisõna (nt: “liblikas” ja laps vastab küsimusele “Lähen täna koju liblikaga”). Siis keerab ta Kriidikule selle külje, kuhu on kirjutatud küsisõna ja moodustab oma küsilause Kriidkul oleva küsisõnaga, millele saab vastata järgmine õpilane.

Niimoodi kuni ring saab täis. Kui ring täis, hakkavad lapsed tasakesi

klassis ringi liikuma. Õpetaja "stop" märguande peale peatuvad ja võtavad lähima Kriidiku. Ning mäng algab algusest peale.

ASESÕNAD

Vahendid: Igale lapsele üks Kriidik ja kriit

2. kl Koolibri II osa õpik (lk 71) ja II osa töövihik (lk 41, h 69-70)

Õppemängu eesmärgid:

1. Õpilane teab mõistet - asesõna.
2. Õpilane oskab nimetada erinevaid asesõnu.
3. Õpilane oskab nimetada asesõnade lühemaid ja pikemaid vorme.

Õppemängu metoodika: Õpetaja jagab klassi pooleks. Ülesandeks on kirjutada Kriidikule üks asesõna. Ainult et pooled õpilased kirjutavad asesõna pikema vormi (mina, sina, tema) ja pooled õpilased kirjutavad asesõna lühema vormi (ma, sa, ta).

Kui kõigil lastel on asesõna kirjutatud, peavad nad leidma endale paarilise. Paariliseks sobib asesõnad ma - mina, sa - sina, ta - tema, me - meie, te - teie, nad - nemad. Võib juhtuda, et mõni laps jääb paariliseta ja mõni laps saab enda juurde rohkem lapsi. Sõltub sellest, milliseid asesõnu kirjutati ja millist üldse ei kirjutatud.

LÖBUS LAUSEMÄNG

Vahendid: Igale lapsele üks Kriidik ja kriit

2. kl Koolibri II osa õpik (lk 80) ja II osa töövihik (lk 46, h 78-79)

Õppemängu eesmärgid:

1. Õpilane oskab moodustada lauseid.
2. Õpilane teab, et lause algab suure algustähega.
3. Õpilane teab, et lause lõpeb lauselõpumärgiga (!?).

Õppemängu metoodika: Lapsed kirjutavad Kriidikule neljasõnalise



Joonis 15: 2. klassi tüdrukutele meeldib "Löbus lausemärg"

lause, nt: Minu Miisu magab sohval. Tingimus on, et kaks sõna ühele ja kaks sõna teisele Kriidiku küljele. Kui laused on Kriidikule kirjutatud, valivad lapsed endale paarilise. Seejärel loeb üks lastest oma lause alguse ette ja teine laps loeb oma lause lõpu ette.

Kokku võib tulla päris naljakas lause. Siis loeb teine laps oma lause esimese poole ette ja esimene laps loeb lause viimase poole ette. Niiviisi saavad kõik paarid oma lauseid ette lugeda. Soovi korral võime jätkata sama harjutust minnes järgmise lapse juurde.



LIITSÕNADE MOODUSTAMINE

Vahendid: Igale lapsele üks Kriidik ja kriidid

2. kl Koolibri õpik (lk 95) töövihik (lk 39, h 96-97 ja lk 54, h 129)

Õppemängu eesmärgid:

1. Õpilane teab mõistet - liitsõna.
2. Õpilane oskab moodustada liitsõnu.

Õppemängu metoodika: Igal lapsel on Kriidik. Õpetaja ütleb ükshaaval poolikuid liitsõnu. Lapsed peavad lisama puuduva sõnapoole, mille abil on võimalik moodustada etteantud sõnaga liitsõnu. Kes rohkem sõnu leidis, see on võitja.

Variant 1: Õpetaja nimetab liitsõna esimese poole sõna (nt: päev). Õpilased peavad kirjutama liitsõna teise sõna poole(d) Kriidikule (nt: päev + koer = päevakoer, päev + varas = päevavaras jne).

Variant 2: Õpetaja nimetab liitsõna teise (tagumise) poole sõna (nt: kuu). Õpilased peavad kirjutama liitsõna esimese sõna poole Kriidikule (nt: noor + kuu = noorkuu, pool + kuu = poolkuu jne).

NIMISÕNA, OMADUSSÕNA JA TEGUSÕNA

Vahendid: igale lapsele üks Kriidik, A4 paber, pliiatsid, seinanäts ja oapallid (oapallide heegeldamise juhendi leiad raamatu lõpus meisterdamisjuhendite ning kopeerimisaluste seast).

Õppemängu eesmärgid:

1. Õpilane teab nimisõnu.
2. Õpilane teab omadussõnu.
3. Õpilane teab tegusõnu.
4. Õpilane oskab ette antud nimisõnadega, tegusõnadega ja omadussõnadega lauseid moodustada.

Õppemängu metoodika: Tunni läbi viimine on kirjeldatud õuesõppe kohta, kuid seda on võimalik läbi viia ka klassiruumis.

Lapsed kinnitavad seinanätsuga A4 paberilehe Kriidiku külge, et tuul ei lennutaks seda ära, samas on Kriidik hea tugev alus kirjutamiseks. Jagame lapsed kolme gruppi, kuigi töö hakkab olema individuaalne.

Seejärel loosime oapallide abiga välja sõnaliigid. Lapsed, kes loosi teel saavad **punase oapalli**, hakkavad paberile ülevalt alla kirjutama **omadussõnu**. Lapsed, kes said **rohelise oapalli**, hakkavad oma paberile ülevalt alla kirjutama **tegusõnu**. Lapsed, kes valisid **sinise oapalli**, hakkavad paberilehele ülevalt alla kirjutama

Lapsed võivad õues vabalt otsida endale meelepärase paiga, kus harjutust rahulikult teha. Iga laps peab kirja panema vähemalt viis sõna. Kui sõnad on paberil, otsivad lapsed kaaslase, kellega oma Kriidik ära vahetada. Kes kirjutasid enne omadussõnu, peavad saama Kriidiku, millele on kirjutatud nimisõnad ja hakkavad sinna lisama hoopis tegusõnu. Nb! Tegusõnad kirjutada ainsuse kolmandas pöördes (kinnistada mida teeb?, nõuab "b").

Lapsed, kes enne kirjutasid nimisõnu, peavad saama Kriidiku, millele on kirjutatud tegusõnad ja hakkavad sinna kirjutama omadussõnu. Lapsed, kes enne kirjutasid tegusõnu, saavad Kriidiku, millele on kirjutatud omadussõnad ja hakkavad sinna kirjutama nimisõnu. Kui see tiir saab samuti tehtud, tehakse viimast korda vahetus. Põhiline, et kõik grupid saavad kirjutada erinevate sõnaliikidega sõnu.



Joonis 16: 2. klassi tüdrukud õpivad Kriidikuga õues. Pildidel keskenduvad Daniela, Mari ja Kärolin õppetöösse.

Kui kõik lapsed on saanud Kriidikule kirjutatud nii nimi-, omadus-, kui ka tegusõnu, moodustavad nad nende sõnadega kolmesõnalisi lauseid (nt: konn, paks, krooksub. Lause on selline: Paks konn krooksub). Pärast kõikide laste lausete esitamist, valib iga laps tema meelest kõige meeldivama lause ja kirjutab selle Kriidikule ning näitab seda lauset ka teistele klassikaaslastele.



Joonis 17: 2. klassi tüdrukutel: Maril, Danielal ja Kärolinil on Kriidikuga lausete moodustamine lõbus ja jõukohane.

FILOSOFEERIMINE

Vahendid: oapall (oapallide heegeldamise juhendi leiad raamatu lõpus meisterdamisjuhendite ning kopeerimisaluste seast)

Õppemängu eesmärgid:

1. Õpilane suudab tähelepanelikult kaasõpilasi kuulata.
2. Õpilane mõtleb aktiivselt kaasa.
3. Õpilane annab käega märku, kui soovib sõna saada.
4. Õpilane ootab kannatlikult, millal ta saab rääkida.

Õppemängu metoodika: Lapsed ja õpetaja istuvad ringis. Igal korral on arutluse all uus teema, mille üle on koos lastega tore filosofeerida. Oapall liigub alati meie arutelude juures ringi. Palli mõtte on see, et räägib ainult see, kelle käes on pall. Kes soovib sõna võtta, tõstab käe ja talle visatakse pall, kui eelpool kõneleja on oma mõtte väljaütlemise lõpetanud.

3. KLASS

TÄHESTIKULINE JÄRJEKORD

Vahendid: Igale lapsele üks Kriidik ja kriit
3. kl Koolibri I osa töövihik (lk 8)

Õppemängu eesmärgid:

1. Õpilane teab peast tähestikku.
2. Õpilane suudab klassiruumist leida kiiresti kolm asja.
3. Õpilane oskab sõnu veatult Kriidikule kirjutada.

Õppemängu metoodika: Lapsed liiguvad klassiruumis ringi ja leiavad kolm eset, mille nad kirjutavad Kriidikule. Seejärel peavad nad need seadma Kriidikule tähestikulises järjekorras (soovi korral võib sõnad nummerdada). Õpetaja märguande peale saavad kõik ükshaaval ette lugeda ja koos kontrollida, kas ülesanne on õigesti sooritatud. Vea

korral parandatakse need üheskoos.

Variant 1: Õpilane järjestab enda valitud kolm sõna tähestikulisse järjekorda ja saab need õpetaja loal teistele ette lugeda. Niiviisi kordamööda kuni kõik lapsed on saanud ette lugeda.

Variant 2: Lapsed valivad paarilise ja reastavad enda sõnad teise lapse sõnadega tähestikulisse järjekorda. Samamoodi võib jaotada lapsed gruppidesse, et oleks rohkem sõnu, mida tähestikulisse järjekorda panna.

Variant 3: Lisaks sõnade ette lugemisele otsivad lapsed koos ka nimetatud asjad klassiruumist üles. Kes esimesena kõik kolm asja leiab, võib järgmisena oma sõnad ette lugeda.

TÄISHÄÄLIKUÜHENDIGA SÕNAD

Vahendid: Igale lapsele üks Kriidik ja kriit

3. kl Koolibri I osa töövihik (lk 18, h 4)

Õppemängu eesmärgid:

1. Õpilane teab mõistet - täishäälikuühend.
2. Õpilane oskab moodustada täishäälikuühendit.
3. Õpilane oskab sõnas leida täishäälikuühendit.

Õppemängu meetodika: Lapsed kirjutavad Kriidiku ühele küljele mõne täishäälikuühendi (nt: au) ja teisele küljele kaks samasugust täishäälikut (nt: aa). Seejärel õpetaja nimetab sõnu. Lapsed peavad arvama, kas sõnas oli täishäälikuühend või mitte. Kui sõnas on täishäälikuühend (nt: koer), siis tõstavad nad üles Kriidiku selle poole, millele lapsed on kirjutanud oma täishäälikuühendi.

See ühend võib tema Kriidikul koosneda teistest täishäälikutest (sõltub sellest, millise ühendi ta ülesande alguses oma Kriidikule kirjutas). Kui sõnas puudub täishäälikuühend, siis tõstavad nad üles Kriidiku teise külje, millele on kirjutatud kaks samasugust täishäälikut (nt: pood).

Need võivad olla teistsugused täishäälikud kui õpetaja sõnas.

VÕÖRSÕNADE RISTSÕNA

Vahendid: Kriidik ja kriit

3. kl Koolibri I osa töövihik (lk 24, h 42)

Õppemängu eesmärgid:

1. Õpilane teab mõistet - võõrsõnad.
2. Õpilane teab nimetada võõrsõnu.
3. Õpilane teab võõrsõnade eestikeelseid vasteid.

Õppemängu metoodika: Lapsed saavad õpetajalt ristsõnalehe. Nad peavad lahendama ristsõna niimoodi, et oletatavad vastused kirjutavad nad Kriidikule. Iga kirjutatud sõna järel, annab ta käega märku ning õpetaja loal, kirjutab ta õige sõna ristsõnalehel olevatesse ruutudesse.

Idee on selles, et niiviisi kinnistuvad lapsele võõrsõnad paremini. Lisaks ei riku laps vale vastuse korral ristsõnalehte ära, sest lastel on kombeks pliiatsile kõvasti vajutada ja pärast võivad kustutamise jäljed rikkuda töö väljanägemist.

LAUSELÕPUMÄRGID

Vahendid: Igale lapsele üks Kriidik ja kriit

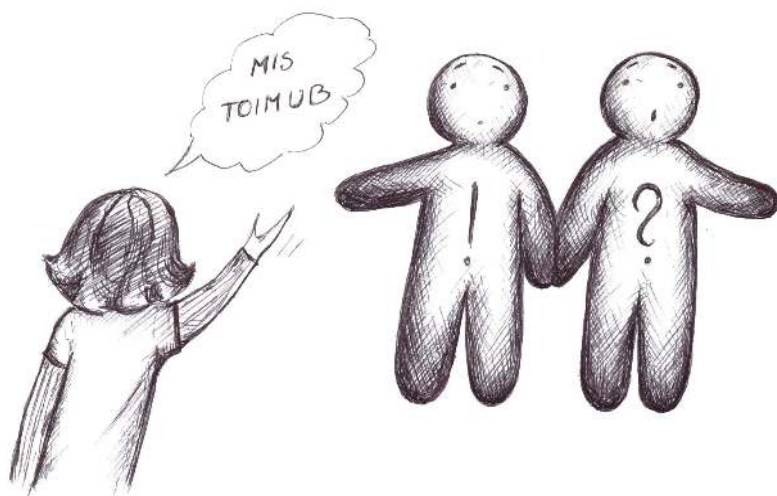
3. kl Koolibri I osa õpik (lk 50)

Õppemängu eesmärgid:

1. Õpilane tunneb kirjapildis lauselõpumärke.
2. Õpilane teab, et väitelause lõppu kirjutame punkti.
3. Õpilane teab, et küsilause lõppu kirjutame küsimärgi.
4. Õpilane teab, et hüüdlause lõppu kirjutame hüüumärgi.

Õppemängu metoodika: Õpetaja esitab erinevaid lauseid. Iga lause järel peab ta pausi, et õpilased saaksid anda tagasiside, millise

lauseliigiga on tegemist. Jutustava ehk väitelause kuulmisel, peavad nad Kriidikule kirjutama punkti. Küsilause korral küsimärgi ja hüüdlause korral hüüumärgi. Kui vastav lauselõpumärk on Kriidikule kirjutatud, siis tõstavad nad Kriidiku ülesse, et õpetaja saaks veenduda, et vastused on õiged. Vead parandatakse üheskoos.



KÜSIMUSTE MOODUSTAMINE "KES MA OLEN?"

Vahendid: Üks Kriidik ja kriit

3. kl Koolibri I osa töövihik (lk 48, h 79-80)

Õppemängu eesmärgid:

1. Õpilane oskab moodustada küsilauseid.
2. Õpilane jälgib ja jätab meelde, mida on juba küsitud.
3. Õpilane püüab küsilauseite abil nuputada, millise looma nimetus on Kriidikule kirjutatud.

Õppemängu meetoodika: Õpetaja kirjutab Kriidikule loomanimetuse (nt: kass). Üks õpilane tuleb klassi ette ja loeb seda sõna vaikselt. Klassi ees olev laps muutub selleks loomaks. Ülejäänud õpilased seda sõna ei näe.

Lapsed hakkavad esitama ainult KAS-küsimusi, millele klassi ees olev laps võib vastata ainult "jah", "ei" või "nii ja naa". Kui küsija saab jaatava vastuse, saab ta esitada juba järgmise küsimuse (nt: Kas sa oled suur? Kas sa elad Eestis?). Mäng kestab seni, kuni keegi arvab ära, mis loomaga on tegemist. Äraarvaja tuleb klassi ette ja loeb Kriidikult uue sõna.

KÜSISÕNADE KINNISTAMINE JA KÜSIMUSTE MOODUSTAMINE

Vahendid: Oapallid (oapallide heegeldamise juhendi leiad raamatu lõpus meisterdamisjuhendite ning kopeerimisaluste seast)

3. kl Koolibri I osa töövihik (lk 48, h 79-80)

Õppemängu eesmärgid:

1. Õpilane teab erinevaid küsisõnu.
2. Õpilane oskab küsisõnade abil moodustada küsilause.

Õppemängu meetoodika: Eelnevalt tuleb kokku leppida, mis värvi pall missugusele küsimusele vastab (nt: punane pall - miks? roheline pall - kuidas? ja sinine pall - kas?). Lapsed istuvad ringis maas ja pallid käivad

käest kätte. Tuleb ka kokku leppida, mis suunas pallid liikuma hakkavad. Õpetaja märguande peale "stop!", peab see laps, kelle nime ütleb õpetaja, moodustama kokkulepitud sõnaga küsimuse.

OTSI SÕNARIIME

Vahendid: Kriidik ja kriit

3. kl Koolibri I osa töövihik (lk 50 või lk 83)

Õppemängu eesmärgid:

1. Õpilane teab mõistet - RIIMUV SÕNA.
2. Õpilane oskab leida riimuvaid sõnu.

Õppemängu meetodika: Töövihikus on luuletuses osad sõnad kaotsi läinud. Juhtumisi on need luuletuse lõpus olevad riimuvad sõnad. Iga laps püüab Kriidikule kirjutada võimalikult sarnase kõlaga sõna. Kui kõigil on sõna kirjutatud, tõstavad nad Kriidiku üles, et kõik näeksid sõnu.

Üheskoos otsustatakse, kas see sõna on riimuv sõna ja kas see sisult sobib sellesse luuletusse. Õige sõna kirjutavad lapsed töövihikus olevasse tühja lünka. Niimoodi jätkatakse ka teiste riimuvate sõnade otsimisega kuni kõik lüngad luuletuses on täidetud.

ANTONÜÜMID

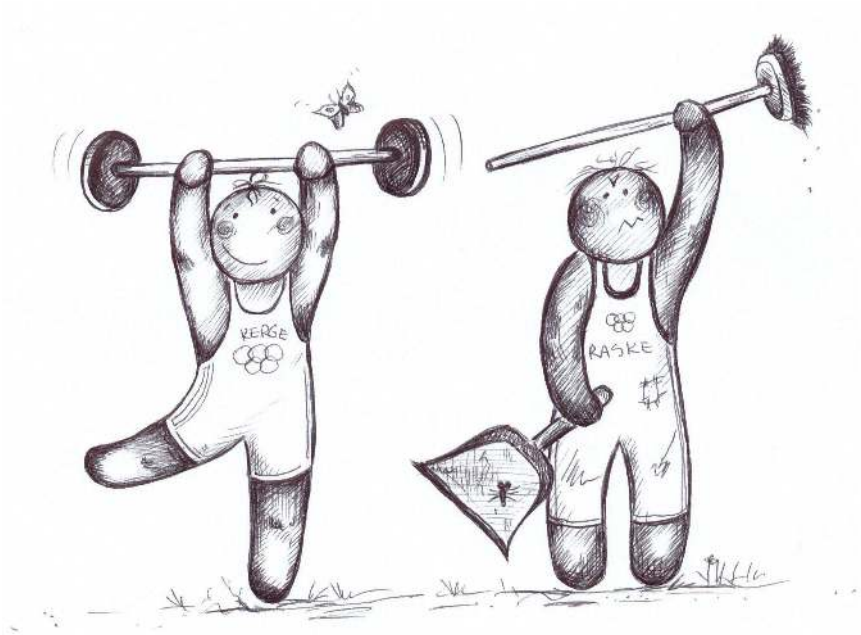
Vahendid: Iga lapsele üks Kriidik ja kriit

3. kl Koolibri I osa töövihik (lk 61, h 93)

Õppemängu eesmärgid:

1. Õpilane teab mõistet - ANTONÜÜM ehk VASTANDSÕNA.
2. Õpilane leiab kuulnud sõnale sobiva vastandsõna.

Õppemängu meetodika: Õpetaja ütleb sõnu. Lapsed peavad kuulnud sõna vastandsõna Kriidikule kirjutama. Õpetaja märguande peale tõstavad nad Kriidiku, et saaks koos sõnade õigsust kontrollida.



KELLEGA? MILLEGA? KELLETA? MILLETA?

Vahendid: Igale lapsele üks Kriidik ja kriit

3. kl Koolibri I osa töövihik (lk 66, h 100)

Õppemängu eesmärgid:

1. Õpilane teab küsisõnade õigekirja.
2. Õpilane oskab küsimusele vastata kasutades õiget käände lõppu.

Õppemängu metoodika:

Variant 1: Õpetaja esitab küsimuse, millele lapsed peavad vastama lühilausega ja samas käändevormis. Vastussõna kirjutavad nad Kriidikule. (nt: Milleta sa ei saa elada? Vastus: veeta, õhuta vms. Kellega on sul hea olla? Vastus: emaga, koeraga vms).

Variant 2: Lapsed kirjutavad Kriidikule ühe küsisõna. Kui sõna kirjas, jätavad nad Kriidiku lauale nii, et sõna on Kriidiku all. Seejärel liiguvad nad klassis ringi ja lähevad järgmise laua juurde ja kirjutavad Kriidikule ühe nimisõna.

Taaskord liiguvad nad järgmise laua juurde, pööravad Kriidiku ümber, et näha küsisõna. Kordamööda hakkavad lapsed moodustama suuliselt etteantud küsisõnaga küsilause. (nt: Kriidikul oli sõna "Kellega?" Küsima peaks siis niiviisi: "Kellega sa mängid?").

Tõstavad käed need lapsed, kelle Kriidiku teisele poolele on kirjutatud nimisõna - elusolend (nt: "sipelgas" ja laps vastab küsimusele "Ma mängin sipelgaga"), sest küsisõna "kellega" käib elusolendi kohta. Kui on küsisõnaks "millega", siis tõstavad käed need lapsed, kelle Kriidikul on nimisõna - objekt.

Siis keerab ta Kriidikule selle külje, kuhu on kirjutatud küsisõna ja moodustab oma küsilause Kriidikul oleva küsisõnaga, millele saab vastata järgmine õpilane. Niimoodi kuni ring saab täis.

Kui ring täis, hakkavad lapsed tasakesi klassis ringi liikuma. Õpetaja

"stop" märguande peale peatuvad ja võtavad lähima Kriidiku. Ning mäng algab algusest peale.

H SÕNA ALGUSES

Vahendid: Igale lapsele üks Kriidik ja kriit
3. kl Koolibri I osa töövihik (lk 80, h 125)

Õppemängu eesmärgid:

1. Õpilane teab sõnu, mis algavad h-tähega.
2. Õpilane teeb vahet sõnade tähendustel, mis algavad ja ei alga h-tähega, kuid kuidu on kirjalikult samasugune (nt: õng ja hõng, all ja hall jms).

Õppemängu meetoodika: Lapsed kirjutavad suure H - tähe Kriidikule. Õpetaja ütleb sõnu. Lapsed peavad nuputama, kas öeldud sõna algab h- tähega või mitte. Kui sõna algab h-tähega, siis lapsed tõstavad Kriidiku ülesse näidates H-tähte. Kui sõna ei alga h-tähega, siis teevad nad sõrmenipsu.

SALAKIRI

Vahendid: Igale lapsele üks Kriidik ja kriit
3. kl Koolibri I osa töövihik (lk 89, h 137)

Õppemängu eesmärgid:

1. Õpilane loeb tähelepanelikult salakirja lahendamise juhendit.
2. Õpilane saab loetust aru ja jätab meelde ning püüab juhtnööre täpselt täita.

Õppemängu meetoodika: Lapsed koostavad Kriidikule salakirjas ühe lause. Kriidiku teisele poolele jätaavad nad salakirjavõtme ehk koodi. Seejärel liiguvad nad eesoleva õpilase laua taha ning hakkavad sealsel Kriidikul olevat salakirja lahendama.

Kui nad on lugenud salakirja koodi hoolikalt läbi, võib ta selle ära

kustutada, et sinna kirjutada lahenduslause. Väga oluline roll on siin tähelepanul ja mälul. Saada õigesti aru salakirjavõttest, see endale selgeks teha ja meelde jätta. Sama oluline on enne salakirjavõtme täpne ja arusaadav selgitus (juhend).

Lõpetuseks saavad kõik kordamööda ette lugeda lahendatud salasõna. Mittelahendamise korral saab selle lause väljamõtteleja öelda õige lause.

SÜNONÜÜMID

Vahendid: Igale lapsele üks Kriidik ja kriit

3. kl Koolibri II osa töövihik (lk 2, h 3)

Õppemängu eesmärgid:

1. Õpilane teab mõistet - SÜNONÜÜM ehk sarnase või sama tähendusega sõna.
2. Õpilane oskab nimetada erinevaid sünonüüme.

Õppemängu meetodika: Õpetaja ütleb sõna (nt: käima) ja lapsed kirjutavad Kriidikule sarnase või sama tähendusega sõna (nt: kõndima, jalutama, patseerima vms). Seejärel tõstavad nad õpetaja märguande peale Kriidikud üles.

TEGUSÕNAD MINEVIKUS

Vahendid: Igale lapsele üks Kriidik ja kriit

3. kl Koolibri II osa õpik (lk 10) II osa töövihik (lk 4, h 5 ja lk 5, h 9)

Õppemängu eesmärgid:

1. Õpilane teab mõistet - TEGUSÕNA ehk PÖÖRDSÕNA ehk VERB.
2. Õpilane oskab loetleda erinevaid tegusõnu.
3. Õpilane oskab kasutada tegusõnu mineviku erinevas pöördes.

Õppemängu meetodika: Lapsed kirjutavad kolm tegusõna Kriidikule. Seejärel jagab õpetaja lastele paljundatud töölehe lünktekstiga (näidise

taolise lünkteksti kohta leiate järgmisel leheküljel). Õpetaja märguande peale hakkavad lapsed seda teksti ette lugema, lisades lünkadesse oma Kriidiku peal olevad kolm verbi.

Niimoodi kordamööda kuni kõik lapsed on saanud oma tegusõnad teksti sisse paigutatud. Niiviisi võib tulla päris kentsakas ja naljakas lugu.

NIMISÕNA, OMADUSSÕNA JA TEGUSÕNA OAPALLIDE JA KOTIGA

Vahendid: Oapallid ja kott (oapallide heegeldamise ja koti õmblemise juhendi leiad raamatu lõpus meisterdamisjuhendite ning kopeerimisaluste seast)

3. kl Koolibri II osa õpik (lk 10) II osa töövihik (lk 4, h 5 ja lk 5, h 9)

Õppemängu eesmärgid:

1. Õpilane teab mõisteid - NIMISÕNA, OMADUSSÕNA ja TEGUSÕNA.
2. Õpilane oskab eristada neid sõnaliike.

Õppemängu metoodika: Sinine oapall on nimisõna (N), punane oapall on omadussõna (O) ja roheline oapall on tegusõna (T). Eelnevalt oleme tahvlile need tingmärgid kirjutanud, et ei tekiks hiljem segadust. Pall on koti sees peidus.

Lapsed tulevad kordamööda õpetaja juurde ja võtavad pimesi kotist oapalli. Kui tuleb sinine oapall, peab laps nimetama nimisõna. Punase oapalli saamisel peab nimetama omadussõna ja rohelise oapalli võtmisel ütleb tegusõna. Reegel on, et eelpool nimetatud sõnu enam öelda ei tohi.

Näidis lünktekst õppemängu „Tegusõnad minevikus“ kohta

Tööleht „Tegusõnad minevikus“

_____, kes _____ see loom
Ta _____ päikesevalgust. Talle _____
linnulaul. Ülekõige _____ta pimedust ja
vaikust. Mõnikord _____ ta vihmaussidega.
Ta aina _____ ja _____. _____
uhkeid tundeid. _____ suuri hunnikuid.
_____ laiad rajad. Kes _____ see töökas
loom? Kus ta _____? Mida _____? Kas
_____seda looma?

Algtekst oli selline:

Mõistatasin, kes oli see loom

Ta ei kannatanud päikesevalgust. Talle ei meeldinud linnulaul.
Ülekõige armastas ta pimedust ja vaikust. Mõnikord sõbrustas ta
vihmaussidega. Ta aina müttas ja kaevas. Tegi uhkeid tundeid.
Kühveldas suuri hunnikuid. Jättis maha laiad rajad. Kes oli see
töökas loom? Kus ta elas? Mida sõi? Kas tundsid seda looma?

Vastus: See oli mullamutt.

NIMISÕNA, OMADUSSÕNA JA TEGUSÕNA KRIIDIKUTEGA

Vahendid: Igale lapsele üks Kriidik ja kriit

3. kl Koolibri II osa õpik (lk 10) II osa töövihik (lk 5, h 8)

Õppemängu eesmärgid:

1. Õpilane teab omadussõnu, nimisõnu ja tegusõnu.
2. Õpilane oskab moodustada erinevate sõnaliikide sõnadega lauseid.

Õppemängu metoodika: Õpetaja jagab lapsed kolmeks grupiks (tegusõnade grupp, nimisõnade grupp ja omadussõnade grupp). Õpetaja loetleb aeglaselt erinevaid sõnu. Lapsed peavad loetelust ära tundma oma grupile vastava sõnarühma sõnad ja kirjutama need Kriidikule.

Pärast sõnade kirjutamist Kriidikule hakkab iga grupp omaette koostööd tegema. Grupid kontrollivad, kas nad kirjutasid õiged sõnad Kriidikule ning seejärel peavad nad leidma ühe sobiva kaaslane kummastki sõnaliigist (nt: kui laps ise on tegusõnade grupist, siis otsib ta ühe kaaslane omadussõnade grupist ja teise kaaslane nimisõnade grupist). Kui kaaslased on leitud, moodustavad nad Kriidikute peale kirjutatud sõnadest lause, mille nad ka klassi ees teistele ette loevad.

NIMISÕNADEST OMADUSSÕNADE JA TEGUSÕNADE MOODUSTAMINE

Vahendid: Igale lapsele üks Kriidik ja kriit

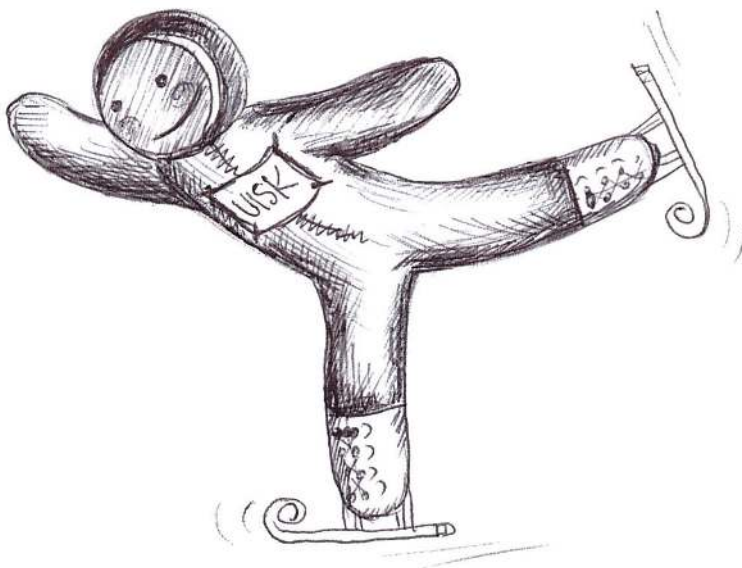
3. kl Koolibri II osa töövihik (lk 15, h 30)

Õppemängu eesmärgid:

1. Õpilane teab nimisõnu, omadussõnu ja tegusõnu.
2. Õpilane oskab moodustada nimisõnadest omadussõnu.
3. Õpilane oskab moodustada nimisõnadest tegusõnu.

Õppemängu metoodika: Õpetaja jagab lapsed kaheks. Üks pingirida moodustab **nimisõnadest** **tegusõnad** ja teine pingirida moodustab

nimisõnadest **omadussõnad**. Kui õpetaja ütleb nimisõna, siis lapsed kirjutavad vastava sõnarühma sõna oma Kriidikule. (nt: **kiirus** - **kiirustama**, **kiirus** - **kiire**) ja (**rahu** - **rahustama**, **rahu** - **rahulik**).



NIMISÕNADEST TEGUSÕNADE MOODUSTAMINE

Vahendid: Igale lapsele üks Kriidik ja kriit

3. kl Koolibri II osa õpik (lk 10) II osa töövihik (lk 9, h 16)

Õppemängu eesmärgid:

1. Õpilane teab mõisteid tegusõna ja nimisõna.
2. Õpilane oskab nimisõnadest moodustada tegusõnu.

Õppemängu meetodika: Õpetaja ütleb **nimisõna** ja lapsed peavad

sellest moodustama **tegusõna** ning kirjutama selle Kriidikule (nt: **mure - muretsema, tööline - töötab**) ja vastupidi (**võidavad - võit, kingivad - kink**).

AJATELG

Vahendid: Igale lapsele üks Kriidik ja kriit

3. kl Koolibri II osa õpik (lk 22) II osa töövihik (lk 16, h 31)

Õppemängu eesmärgid:

1. Õpilane teab mõistet ajatelg.
2. Õpilane oskab paigutada enda tähtsamad sündmused oma ajateljele.

Õppemängu metoodika: Lapsed joonistavad Kriidikule ajatelje (Kriidiku käed on ajateljeks). Nad jaotavad ajatelje kaheks pooleks. Märgivad ajateljele näiteks aastad 1990 ja 2000 m.a.j. Lisavad sinna oma sünniaasta, oma elu tähtsamate sündmuste aastad. Lõpetuseks esitlevad seda koos asjakohaste selgituste/ täpsustustega ning kirjutavad selle töövihikusse ümber.

KÜSISÕNADE LÜHENDVORMID

Vahendid: Igale lapsele üks Kriidik ja kriit

3. kl Koolibri II osa õpik (lk 23) II osa töövihik (lk 19 h 34)

Õppemängu eesmärgid:

1. Õpilane teab küsisõnu.
2. Õpilane teab küsisõnade lühendvorme.

Õppemängu metoodika: Õpetaja dikteerib aeglaselt lastele lauseid. Lapsed kuulavad seda tähelepanelikult, et eristada nt sõnu KEL ja KELL, MUL ja MULL jne. Kui õpetaja ütleb lause: "Laual tiksud kell?", kirjutavad lapsed Kriidikule sõna KELL. Kui õpetaja ütleb lause: "Kel on vaba aega?", kirjutavad lapsed sõna KEL.

ASESÕNAD

Vahendid: Iga lapsele üks Kriidik ja kriit

3. kl Koolibri II osa õpik (lk 27) II osa töövihik (lk 31 h 1)

Õppemängu eesmärgid:

1. Õpilane teab mõistet - ASESÕNA.
2. Õpilane oskab nimetada erinevaid asesõnu.
3. Õpilane oskab nimetada asesõnade lühemaid ja pikemaid vorme.

Õppemängu metoodika: Õpetaja jagab klassi pooleks. Ülesandeks on kirjutada Kriidikule üks asesõna. Ainult, et pooled õpilased kirjutavad asesõna pikema vormi (mina, sina, tema) ja pooled õpilased kirjutavad asesõna lühema vormi (ma, sa, ta).

Kui kõigil lastel on asesõna kirjutatud, peavad nad leidma endale paarilise. Paariliseks sobib asesõnad ma - mina, sa - sina, ta - tema, me - meie, te - teie, nad - nemad. Võib juhtuda, et mõni laps jääb paariliseta ja mõni laps saab enda juurde rohkem lapsi. Sõltub sellest, milliseid asesõnu kirjutati ja millist üldse ei kirjutatud.

VANASÕNAD

Vahendid: Iga lapsele üks Kriidik ja kriit

3. kl Koolibri II osa õpik (lk 55) II osa töövihik (lk 46 h 71)

Õppemängu eesmärgid:

1. Õpilane teab mõistet vanasõna.
2. Õpilane teab lihtsamaid vanasõnu.
3. Õpilane oskab vanasõna esimesele poolele õige lõpu kirjutada.

Õppemängu metoodika: Õpetaja ütleb lastele vanasõna esimese poole ja lapsed kirjutavad vanasõna lõpu Kriidikule.

Variant 1: Lapsed teevad Kriidiku peale ühe oma valitud vanasõna

kohta piltmõistatuse. Teised peavad arvama, millist vanasõna on kujutatud.

NIMED

Vahendid: Igale lapsele üks Kriidik ja kriit

3. kl Koolibri II osa õpik (lk 68) II osa töövihik (lk 57 h 90 ja lk 72, h 116)

Õppemängu eesmärgid:

1. Õpilane teab mõistet - NIMI ja NIMETUS.
2. Õpilane teab, et nimed kirjutatakse lauses suure algustähega.
3. Õpilane teab, et nimetused kirjutatakse lauses väikese algustähega.
4. Õpilane teab, et õppeained, ametinimetused, keeled, rahvused, kuud, nädala- ja tähtpäevad on nimetused.

Õppemängu meetodika: Õpetaja loetleb segamini kuude ja nädalapäevade nimetusi, hellitusnimesid, loomadele pandud nimesid, tänava- ja kohanimetusi, tähtpäevade nimetusi, rahvusi, keeli, riike, õppeaineid, ameteid jms.

Lapsed kirjutavad need Kriidikule, vastavalt kas suure või väikese algustähega. Iga sõna juures on lapsel aega selle kirjutamiseks ja õpetajal selle kontrollimiseks. Kui kõik on õigesti kirjutanud, ütleb õpetaja uue sõna.

VÄLJENDA LIITSÕNAGA

Vahendid: Igale lapsele üks Kriidik ja kriit

3. kl Koolibri II osa õpik (lk 68) II osa töövihik (lk 80 h 126)

Õppemängu eesmärgid:

1. Õpilane teab mõistet - LIITSÕNA.
2. Õpilane oskab pikematest sõnapaaridest moodustada liitsõna.

Õppemängu meetodika: Õpetaja ütleb sõnapaari või sõnaühendi

(nt: valge kui lumi, kott, kuhu pannakse kingitus) ja lapsed kirjutavad Kriidikule liitsõna (lumivalge, kingikott).

DRAAMAÕPETUS

Vahendid: Igale lapsele üks Kriidik ja kriit, tekstiraamatud
3. kl Koolibri I osa õpik (lk 94)

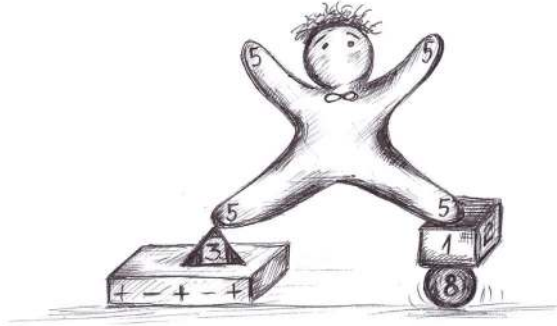
Õppemängu metoodika: Õpikuteksti dialoogide puhul võib kasutada Kriidikuid, et laps mõistaks tegelaskuju paremini ja püüab seda kaaslastele arusaadavamaks teha.

Variatsioonid

Variant 1: Õpetaja jagab lastele kindlad rollid, mida nad hakkavad läbi Kriidiku esitama. Võib anda kindla teema ja karakteri, mida lapsed hakkavad etendama õpetaja juhendamisel.

Variant 2: Lapsed mõtlevad ise mõne teema või karakteri välja ning hakkavad improviseerima.

Variant 3: Õpilased saavad ise välja mõelda ühe lühikese lavastusmängu ja neil on suurepärane võimalus kasutada oma lavastusmängus Kriidikuid ja muid abivahendeid.



4. MATEMAATIKA

Selleks, et õpetajal oleks võimalik Kriidikut lihtsasti õppetöösse siduda, on õppemängude juurde märgitud viited Koolibri õpikutele ja töövihikutele. Kuid Kriidiku õppemängud on lihtsasti seostatavad ka teiste sarnaste õpikutega ning ei nõua ilmtingimata Koolibri õpikute kasutamist.

1. KLASS

ASUKOHA MÄÄRAMINE EHK PEITUS KRIIDIKUGA

Vahendid: Üks Kriidik klassi peale

1. kl Koolibri I osa tööraamat (lk 16)

Õppemängu eesmärgid:

1. Õpilane teab kohamäärsõnu.
2. Õpilane orienteerub ruumis kasutades kaasõpilaste vihjeid.

Õppemängu meetodika: Üks õpilane läheb ukse taha. Teised õpilased peidavad Kriidiku ära. Ukse taga olnud õpilane peab leidma Kriidiku vihjete abil, mida ütlevad talle kaasõpilased. Vihjeteks peavad olema ainult kohamärused (ees, taga, kõrval, üleval, all, keskel, vahel, kõrgel, madalal, sügaval).

PAREM JA VASAK

Vahendid: igale lapsele üks Kriidik ja kriidid, oad või muud peenmootorika harjutuste jaoks pisividinad: hernerid, pähklikud, tammetõrud, kastanimunad jne
1. kl Koolibri I osa tööraamat (lk 17)

Õppemängu eesmärgid:

1. Õpilane teab mõisteid PAREM ja VASAK.
2. Õpilane orienteerub Kriidiku tasapinnal.
3. Õpilane oskab veatult täita õpetaja poolt etteantud korraldusi.

Õppemängu meetodika: Enne harjutuse algust joonistatakse Kriidikule nägu, sellest sõltub, kummal pool on Kriidiku parem ja vasak pool. Lapsed tõmbavad selle poole peale, mida nad parasjagu Kriidikul kasutavad (selg või kõht) ülevalt alla pika pidevjoone, poolitades Kriidiku kaheks. Õpetaja ütleb:

Variatsioonid

Variant 1: Joonista vasakule päike! Ja paremale lill!

Variant 2: Kirjuta paremale number 3 ja vasakule number 5! Palju on kokku

Variant 3: Tee vasakule 6 kriipsu ja paremale 4 risti! Mida on rohkem? Palju on neid kõiki kokku?

Variant 4: Lao vasakule 5 uba ja paremale 2 uba. Loenda! Palju on neid kokku?

PAAR

Vahendid: igale lapsele üks Kriidik ja kriit
1. kl Koolibri I osa tööraamat (lk 19)

Õppemängu eesmärgid:

1. Õpilane teab mõistet PAAR.
2. Õpilane suudab joonistada kaks samasuguse mustri asja.

Õppemängu meetodika: Lapsed joonistavad Kriidikule kätte täpselt ühesugused kindad ja jalga samasugused sokid.



Joonis 18: 1. klassi tüdrukud Kärölin, Aliise, Meribel ja Daniela kirjutavad endale spikri Kriidikule PAREM ja VASAK. Nüüd saame hakata õpetaja poolt antud korraldusi täitma. (Fotot tehtud 2017 a kevadel Kergu Lasteaed- Algkoolis).

PAARIS JA PAARITU

Vahendid: Igale lapsele üks Kriidik ja kriit

1. kl Koolibri I osa tööraamat (lk 24)

Õppemängu eesmärgid:

1. Õpilane teab mõisteid PAAR ja PAARITU.
2. Õpilane oskab loetleda paarisarve ja paaritud arve.

Õppemängu meetodika: Lapsed kirjutavad number kaks Kriidiku nendele kehaosadele, mida on kaks (paaris) ja kirjutavad number ühe sinna, mida on ainult üks (paaritu).

NUMBRITE KIRJUTAMINE 1-6

Vahendid: Igale lapsele üks Kriidik ja kriit

1. kl Koolibri I osa tööraamat (lk 26-34)

Õppemängu eesmärgid:

1. Õpilane oskab kirjutada õige numbrikuju.
2. Õpilane tunneb numbreid 1-6.

Õppemängu metoodika: Iga kord, kui oleme tutvunud uue numbriga ja seda mitu korda näpuga õhku või sõbra seljale kirjutanud, on hea seda enne vihikusse kirjutamist harjutada Kriidkul. Lapsed kirjutavad numbreid Kriidikule. Õpetaja jälgib, et lapsed kirjutaksid numbreid õigesti. Lastel on võimalik mitu korda numbreid kirjutada, et see jääks käe sisse ja number oleks kena ja loetav.

SUUREM KUI/VÄIKSEM KUI

Vahendid: Igale lapsele üks Kriidik ja kriit

1. kl Koolibri I osa tööraamat (lk 35)

Õppemängu eesmärgid:

1. Õpilane teab mõisteid SUUREM ja VÄIKSEM.
2. Õpilane oskab numbreid omavahel võrrelda ja panna nende vahele õige märk.

Õppemängu metoodika: Õpetaja ütleb numbrid ja laps kirjutab need numbrid Kriidikule, lisades numbrite vahele võrdused (suurem, väiksem või võrdne).

LIITMINE 6 PIIRES

Vahendid: igale lapsele üks Kriidik ja kriit

1. kl Koolibri I osa tööraamat (lk 38)

Õppemängu eesmärgid:

1. Õpilane oskab liita veatult kuue piires.

Õppemängu meetoodika: Õpetaja ütleb tehte (nt: $2 + 4 = \dots$). Lapsed kirjutavad kuulnud tehte koos vastusega Kriidikule ($2 + 4 = 6$). Õpetaja märguande peale tõstavad nad Kriidiku üles, et saaks vastuseid kontrollida.

LAHUTAMINE 6 PIIRES

Vahendid: igale lapsele üks Kriidik ja kriit

1. kl Koolibri I osa tööraamat (lk 40)

Õppemängu eesmärgid:

1. Õpilane oskab veatult lahutada kuue piires.

Õppemängu meetoodika: Õpetaja ütleb tehte (nt: $6 - 1 = \dots$). Lapsed kirjutavad kuulnud tehte koos vastusega Kriidikule ($6 - 1 = 5$). Õpetaja märguande peale tõstavad nad Kriidiku üles, et saaks vastuseid kontrollida.

NUMBRITE KIRJUTAMINE 7–10

Vahendid: Igale lapsele üks Kriidik ja kriit

1. kl Koolibri I osa tööraamat (lk 44-48)

Õppemängu eesmärgid:

1. Õpilane oskab loetava ja ilusa käekirjaga kirjutada ilusaid numbrikujusid.
2. Õpilane tunneb numbreid.

Õppemängu meetoodika: Lapsed kirjutavad numbreid Kriidikule. Õpetaja jälgib, et lapsed kirjutaksid numbreid õigesti. Lastel on võimalik mitu korda numbreid kirjutada, et see jääks käe sisse ja number oleks kena ja loetav.

JOONISTA SAMASUGUSEKS

Vahendid: igale lapsele üks Kriidik ja kriit

1. kl Koolibri II osa tööraamat (lk 4, h 3)

Õppemängu eesmärgid:

1. Õpilane suudab keskendunult järgi joonistada etteantud mustrit.

Õppemängu metoodika: Lapsed poolitavad Kriidiku kriidiga ülevalt alla keskelt pooleks. Seejärel nad joonistavad vasakule poolele mustri.

Kui muster valmis, vahetavad lapsed omavahel kohad ja püüavad võimalikult täpselt järgi joonistada mustrit, mida teine laps on Kriidiku vasakule poolele enne joonistanud.

MÕÕTMINE SENTIMEETRIDES

Vahendid: Igale lapsele üks Kriidik ja kriit

1. kl Koolibri II osa tööraamat (lk 6 h 1)

Õppemängu eesmärgid:

1. Õpilane teab mõõtühikut SENTIMEETER.
2. Õpilane oskab joonlaua abil mõõta.
3. Õpilane oskab saadud mõõdud kirja panna.

Õppemängu metoodika: Lapsed mõõdavad joonlauaga Kriidiku parameetreid (nt: käe pikkus, jala pikkus, Kriidiku laius ja pikkus jm).

JÄRJESTA

Vahendid: Igale lapsele üks Kriidik ja kriit

1. kl Koolibri II osa tööraamat (lk 14, h 5-6)

Õppemängu eesmärgid:

1. Õpilane teab mõistet JÄRJESTAMINE.
2. Õpilane oskab järjestada numbreid.

Õppemängu metoodika: Lapsed kirjutavad Kriidikule numbrid 11-20 jättes mõned numbrikohad tühjaks. Seejärel vahetavad nad Kriidiku klassikaaslastega ja hakkavad lünki täitma õigete numbritega.

LOENDAMINE

Vahendid: igale lapsele üks Kriidik ja kriit

1. kl Koolibri II osa tööraamat (lk 14, h 5-6)

Õppemängu eesmärgid:

1. Õpilane teab mõistet LOENDAMINE.
2. Õpilane oskab loendada.

Õppemängu metoodika: Lapsed teevad suvalise arvu kriipse või mingeid muid meelepäraseid sümboleid.

Seejärel hakkavad nad neid loendama, kriipsutades loetletud sümboolid maha. Saadud summa kirjutavad Kriidikule. Õpetaja kirjutab kõigi laste arvud tahvlile, et hiljem neid järjestada suuruse järjekorda.

PAARISARVUD JA PAARITUD ARVUD

Vahendid: igale lapsele numbrikaardid (vajadusel saab kasutada raamatu lõppu lisatud kopeerimisalust), Kriidik ja kriit

1. kl Koolibri II osa tööraamat (lk 16)

Õppemängu eesmärgid:

1. Õpilane teab mõisteid PAARISARV ja PAARITU ARV.
2. Õpilane teab loetleda paarisarve ja paarituid arve.

Õppemängu metoodika: Lapsed saavad numbrikaardid numbritega

1-20. Lapsed kirjutavad Kriidiku ühele käele sõna PAARIS ja teisele käele sõna PAARITU.

Seejärel laovad nad numbrikaardid vastava käe alla, st paarisarvud (2;4;6 jne) PAARIS sõna alla ja paaritud arvud (1;3;5 jne) PAARITU sõna alla.

Õpetaja vaatab üle, et kõik oleks õigesti tehtud. Pärast vahetavad nad klassikaaslastega kohad. Järgmine õpilane peab eelmise lapse töösse tegema vimka, vahetab paarisarvu juures 2 kuubikutahku paarituks arvuks ja paaritu arvu juures 1 kuubikutahu paarisarvuks.

Taaskord vahetavad lapsed omavahel kohad. Kolmas õpilane peab need vimkad ülesse leidma ja vastavad kaardid Kriidiku käest üles poole tõstma. Olgu mainitud, et iga uue ülesande sooritamise eel kontrollib õpetaja vastused üle.

ARVUDE VÕRDLEMINE

Vahendid: Igale lapsele üks Kriidik ja kriit

1. kl Koolibri II osa tööraamat (lk 18)

Õppemängu eesmärgid:

1. Õpilane teab mõistepaari ARVUDE VÕRDLEMINE.
2. Õpilane oskab arvude vahele panna õige märgi.

Õppemängu meetoodika: Õpetaja ütleb numbreid ja laps kirjutab need numbrid Kriidikule, lisades numbrite vahele võrdused (suurem, väiksem või võrdne).

LIITMINE 20 PIRES

Vahendid: Iga lapsele üks Kriidik ja kriit

1. kl Koolibri II osa tööraamat (lk 22)

Õppemängu eesmärgid:

1. Õpilane oskab liita 20 piires.

Õppemängu meetoodika: Õpetaja ütleb tehte (nt: $12 + 8 = \dots$). Lapsed kirjutavad kuuldud tehte koos vastusega Kriidikule ($12 + 8 = 20$). Õpetaja märguande peale tõstavad nad Kriidiku üles, et saaks vastuseid kontrollida.



Joonis 19: 1. klassi Aliise teadis õiget vastust. Tagareas: Meribel ja Daniela. (Foto tehtud: 2017a kevadel Kergu Lasteaed-Algkoolis).

LAHUTAMINE 20 PIRES

Vahendid: Igale lapsele üks Kriidik ja kriidid

1. kl Koolibri II osa tööraamat (lk 26)

Õppemängu eesmärgid:

1. Õpilane oskab lahutada 20 piires.

Õppemängu meetodika: Õpetaja ütleb tehte (nt: $16 - 6 = \dots$). Lapsed kirjutavad kuulnud tehte koos vastusega Kriidikule ($16 - 6 = 10$). Õpetaja märguande peale tõstavad nad Kriidiku üles, et saaks vastuseid kontrollida.



Joonis 20: Mari arvutab koos Kriidiku ja töövihikuga

ARVUD 1-100

Vahendid: Igale lapsele üks Kriidik ja kriit

1. kl Koolibri II osa tööraamat (lk 72)

Õppemängu eesmärgid:

1. Õpilane tunneb numbreid 1-100ni.
2. Õpilane oskab loendada 1-100ni.
3. Õpilane oskab kirjutada 1-100ni.

Õppemängu metoodika: Õpetaja ütleb numbreid ja lapsed kirjutavad need Kriidikule. Iga numbriga järel kontrollib õpetaja, et see oleks õigesti kirjutatud.



Joonis 21: Daniela näitab Kriidiku peal õiget vastust

TÄISKÜMNETEGA LIITMINE

Vahendid: Igale lapsele üks Kriidik ja kriidid

1. kl Koolibri II osa tööraamat (lk 72)

Õppemängu eesmärgid:

1. Õpilane teab mõistet TÄISKÜMNED.
2. Õpilane oskab täiskümnetega liita.

Õppemängu metoodika: Õpetaja ütleb tehte ja lapsed kirjutavad selle koos vastusega Kriidikule. Seejärel õpetaja kontrollib vastused ja vajadusel abistab lapsi õige vastuse saamisel.

KELLA TÄISTUNNID

Vahendid: Mudelkell (vajadusel leiad mudelkella raamatu lõpust kopeerimisalustest), igale lapsele üks Kriidik ja kriit

1. kl Koolibri II osa tööraamat (lk 92)

Õppemängu eesmärgid:

1. Õpilane teab mõistet TÄISTUND.
2. Õpilane tunneb kella täistunde.

Õppemängu metoodika: Õpetaja keerab mudelkellal kellaega. Lapsed kirjutavad õige aja numbritega Kriidikule.

KELLA TUNDMINE

Vahendid: Mudelkell (vajadusel leiad mudelkella raamatu lõpust kopeerimisalustest), Igale lapsele üks Kriidik ja kriit

1. kl Koolibri II osa tööraamat (lk 92)

Õppemängu eesmärgid:

1. Õpilane teeb vahet minutiseieril ja tunniseieril.
2. Õpilane tunneb kella.

Õppemängu metoodika: Õpetaja määrab näidiskellal aega ja laps peab õige vastuse Kriidiku peale kirjutama. Seejärel Kriidiku üles tõstma, et õpetaja näeks lapse vastust. Vale vastuse korral, peab laps uuesti arvama. Õige vastuse korral, ootab laps, kuni kõik on saanud vastata.

AEG JA AJAÜHIKUD

Vahendid: Igale lapsele üks Kriidik ja kriidid

1. kl Koolibri II osa tööraamat (lk 94)

Õppemängu eesmärgid:

1. Õpilane teab mõisteid AEG ja AJAÜHIKUD.
2. Õpilane teab, mitu minutit mahub ühe tunni sisse.
3. Õpilane teab, mitu sekundit mahub ühe minuti sisse.

Õppemängu metoodika: Õpetaja ütleb lastele lünkklauseid ja lapsed peavad täitma need lüngad kirjutades Kriidikule õige vastuse. (nt: Ühes tunnis on _____ minutit. Lapsed kirjutavad 60. Novembris on _____ päeva. Lapsed kirjutavad 30 jne).

NÄDALAPÄEVAD JA KUUDE NIMETUSED

Vahendid: Igale lapsele üks Kriidik ja kriit

1. kl Koolibri tööraamat

Õppemängu eesmärgid:

1. Laps oskab nädalapäevi järjestada.
2. Laps oskab kuudenimetusi järjestada.

Õppemängu metoodika: Õpetaja ütleb suvaliselt vihje nädalapäeva või mõne kuunenimetus kohta. Nt: Kolmas kuu on Lapsed peavad Kriidikule kirjutama MÄRTS. Õpetaja ütleb: „Nädala kolmas päev on ...” Lapsed kirjutavad Kriidkule KOLMAPÄEV.



Joonis 22: 1.klassi Kärolin teab, et nädala kolmas päev on kolmapäev. (Foto tehtud: 2017 a kevadel Kergu Lasteaed-Algkoolis)



Joonis 23: 1. klassi Kärolin teab, et kolmas kuu on märts. (Foto tehtud: 2017 a kevadel Kergu Lasteaed-Algkoolis)

2. KLASS

ARVUD 1-20

Vahendid: Igale lapsele üks Kriidik ja kriidid

2. kl Koolibri õpik (lk 5, h 5)

Õppemängu eesmärgid:

1. Õpilane teab numbreid 20ni.
2. Õpilane teab paarisarve ja paaritud arve.

Õppemängu metoodika: Õpetaja jagab lapsed neljaks. Number ühed kirjutavad Kriidikule ühekohalised arvud, number kahed kirjutavad kahekohalised arvud, kolmed kirjutavad paarisarvud ja neljad kirjutavad paaritud arvud Kriidikule. Kõik leiavad numbrite loetelu õpikust. Seejärel kontrollime ühiselt õiged vastused ja saadud vastuseid võrdleme teistega. (nt: nr 2 on nii ühekohaline kui ka paarisarv jne).

LIITMINE 20 PIRES

Vahendid: Igale lapsele üks Kriidik ja kriit

2. kl Koolibri õpik (lk 10)

Õppemängu eesmärgid:

1. Õpilane teab mõistet LIITMINE.
2. Õpilane oskab liita 20 piires.

Õppemängu metoodika: Õpetaja ütleb tehte (nt: $12 + 8 = \dots$). Lapsed kirjutavad kuulnud tehte koos vastusega Kriidikule ($12 + 8 = 20$). Õpetaja märguande peale tõstavad nad Kriidiku üles, et saaks vastuseid kontrollida.

LAHUTAMINE 20 PIIRES

Vahendid: Igale lapsele üks Kriidik ja kriit
2. kl Koolibri õpik (lk 12)

Õppemängu eesmärgid:

1. Õpilane teab mõistet LAHUTAMINE.
2. Õpilane oskab lahutada 20 piires.

Õppemängu meetoodika: Õpetaja ütleb tehte (nt: $16 - 6 = \dots$). Lapsed kirjutavad kuulnud tehte koos vastusega Kriidikule ($16 - 6 = 10$). Õpetaja märguande peale tõstavad nad Kriidiku üles, et saaks vastuseid kontrollida.

AJA MÕÕTMINE

Vahendid: Igale lapsele üks Kriidik ja kriit
2. kl Koolibri õpik (lk 58)

Õppemängu eesmärgid:

1. Õpilane teab järgarve.
2. Õpilane teab ajaühikuid.

Õppemängu meetoodika: Õpetaja küsib lastelt (nt: mitmes kuu on juuni?) ja lapsed kirjutavad Kriidikule õige vastuse (nt: 6).

KORRUTAMINE ARVUGA 2

Vahendid: Igale lapsele üks Kriidik ja kriit
2. kl Koolibri õpik (lk 68)

Õppemängu eesmärgid:

1. Õpilane teab mõistet KORRUTAMINE.
2. Õpilane oskab korrutada arvuga 2.

Õppemängu meetoodika: Enne vihikusse kirjutamist harjutavad lapsed

korrutusmärki ja korrutamistehet Kriidiku peal. Alles siis kirjutavad nad need vihikusse.

KORRUTAMINE ARVUGA 3

Vahendid: Igale lapsele üks Kriidik ja kriit
2. kl Koolibri õpik (lk 69)

Õppemängu eesmärgid:

1. Õpilane teab mõistet KORRUTAMINE.
2. Õpilane oskab korrutada arvuga 3.

Õppemängu metoodika: Enne vihikusse kirjutamist harjutavad lapsed korrutamistehet Kriidiku peal. Alles siis kirjutavad nad need vihikusse.

KORRUTAMINE ARVUGA 4

Vahendid: Igale lapsele üks Kriidik ja kriit
2. kl Koolibri õpik (lk 70)

Õppemängu eesmärgid:

1. Õpilane teab mõistet KORRUTAMINE.
2. Õpilane oskab korrutada arvuga 4.

Õppemängu metoodika: Enne vihikusse kirjutamist harjutavad lapsed korrutamistehet Kriidiku peal. Alles siis kirjutavad nad need vihikusse.

KORRUTAMINE ARVUGA 5

Vahendid: Igale lapsele üks Kriidik ja kriit
2. kl Koolibri õpik (lk 71)

Õppemängu eesmärgid:

1. Õpilane teab mõistet KORRUTAMINE.
2. Õpilane oskab korrutada arvuga 5.

Õppemängu metoodika: Enne vihikusse kirjutamist harjutavad lapsed korrutamistehet Kriidiku peal. Alles siis kirjutavad nad need vihikusse.

JAGAMINE ARVUGA 2

Vahendid: Igale lapsele üks Kriidik ja kriit
2. kl Koolibri õpik (lk 74)

Õppemängu eesmärgid:

1. Õpilane teab mõistet JAGAMINE.
2. Õpilane oskab jagada arvuga 2.

Õppemängu metoodika: Enne vihikusse kirjutamist harjutavad lapsed jagamismärki ja jagamistehet Kriidiku peal. Alles siis kirjutavad nad need vihikusse.

JAGAMINE ARVUGA 3

Vahendid: Igale lapsele üks Kriidik ja kriit
2. kl Koolibri õpik (lk 75)

Õppemängu eesmärgid:

1. Õpilane teab mõistet JAGAMINE.
2. Õpilane oskab jagada arvuga 3.

Õppemängu metoodika: Enne vihikusse kirjutamist harjutavad lapsed jagamismärki ja jagamistehet Kriidiku peal. Alles siis kirjutavad nad need vihikusse.

JAGAMINE ARVUGA 4

Vahendid: Igale lapsele üks Kriidik ja kriit
2. kl Koolibri õpik (lk 76)

Õppemängu eesmärgid:

1. Õpilane teab mõistet JAGAMINE.
2. Õpilane oskab jagada arvuga 4.

Õppemängu metoodika: Enne vihikusse kirjutamist harjutavad lapsed jagamismärki ja jagamistehet Kriidiku peal. Alles siis kirjutavad nad need vihikusse.

JAGAMINE ARVUGA 5

Vahendid: Igale lapsele üks Kriidik ja kriit
2. kl Koolibri õpik (lk 77)

Õppemängu eesmärgid:

1. Õpilane teab mõistet JAGAMINE.
2. Õpilane oskab jagada arvuga 5.

Õppemängu metoodika: Enne vihikusse kirjutamist harjutavad lapsed jagamismärki ja jagamistehet Kriidiku peal. Alles siis kirjutavad nad need vihikusse.

KIRJALIK LIITMINE

Vahendid: Igale lapsele üks Kriidik ja kriit
2. kl Koolibri õpik (lk 92)

Õppemängu eesmärgid:

1. Õpilane oskab kirjalikult liita.
2. Õpilane teab, et üheliste liitmisel tekib kümneline ja see tuleb kirjutada esimese liidetava kümnelise kohale.

Õppemängu metoodika: Lapsed kirjutavad Kriidikule liidetavad üksteise alla. Liidavad ühelised. Kui üheliste liitmisel tekib kümneline, siis kirjutavad nad selle esimese liidetava kümneliste kohale. Siis liidavad nad kümnelised ja liidavad juurde tekkinud kümnelise.

KIRJALIK LAHUTAMINE

Vahendid: Igale lapsele üks Kriidik ja kriit

2. kl Koolibri õpik (lk 94)

Õppemängu eesmärgid:

1. Õpilane oskab kirjlikult lahutada.

Õppemängu metoodika: Õpetaja ütleb tehte ja lapsed kirjutavad selle kenasti Kriidikule üksteise alla kohakuti.

3.KLASS

LIITMINE JA LAHUTAMINE 100 PIRES

Vahendid: Igale lapsele üks Kriidik ja kriit

3. kl Koolibri õpik (lk 7)

Õppemängu eesmärgid:

1. Õpilane oskab liita 100 piires.
2. Õpilane oskab lahutada 100 piires.

Õppemängu metoodika: Lapsed arvutavad Kriidiku abil õpikus etteantud tehteid. Kui õpetaja on veendunud vastuste õigsuses, kirjutavad nad need vihikusse ümber.

MURDJOON JA HULKNURK

Vahendid: Igale lapsele üks Kriidik ja kriit

3. kl Koolibri õpik (lk 29), joonlaud

Õppemängu eesmärgid:

1. Õpilane teab mõisteid MURDJOON ja HULKNURK.
2. Õpilane oskab joonestada ja ühendada murdjooni omavahel.

3. Õpilane oskab mõõta hulknurkade külgede pikkusi.

Õppemängu metoodika: Lapsed märgivad suvaliselt Kriidikule A, B, C, D nii, et kolm järjestikust punkti ei asetseks ühel sirgel. Seejärel lapsed ühendavad need punktid järgemööda joonlaua abil sirglõikudena. Seejärel loendavad mitu tippu on murdjoonel ning mõõdavad murdjoone lülid ja kirjutavad need pikkused Kriidikule õige lüli kohale.

KORRUTAMINE ARVUDEGA 2, 3, 4 JA 5

Vahendid: Igale lapsele üks Kriidik ja kriit
3. kl Koolibri õpik (lk 33)

Õppemängu eesmärgid:

1. Õpilane teab mõistet KORRUTAMINE.
2. Õpilane oskab korrutada viie piires.

Õppemängu metoodika: Enne vihikusse kirjutamist harjutavad lapsed korrutamistehet Kriidiku peal. Alles siis kirjutavad nad need vihikusse.

KORRUTAMINE ARVUDEGA 10, 1 JA 0

Vahendid: Igale lapsele üks Kriidik ja kriit
3. kl Koolibri õpik (lk 34)

Õppemängu eesmärgid:

1. Õpilane teab mõistet KORRUTAMINE.
2. õpilane oskab korrutada 10ga, 1ga ja 0ga.

Õppemängu metoodika: Enne vihikusse kirjutamist harjutavad lapsed korrutamistehet Kriidiku peal. Alles siis kirjutavad nad need vihikusse.

JAGAMINE ARVUDEGA 2, 3, 4 JA 5

Vahendid: Igale lapsele üks Kriidik ja kriit

3. kl Koolibri õpik (lk 38)

Õppemängu eesmärgid:

1. Õpilane teab mõistet JAGAMINE.
2. Õpilane oskab jagada viie piires.

Õppemängu metoodika: Enne vihikusse kirjutamist harjutavad lapsed jagamistehet Kriidiku peal. Alles siis kirjutavad nad need vihikusse.

JAGAMINE ARVUDEGA 10, 1 JA 0

Vahendid: Igale lapsele üks Kriidik ja kriit

3. kl Koolibri õpik (lk 40)

Õppemängu eesmärgid:

1. Õpilane teab mõistet JAGAMINE.
2. Õpilane oskab jagada 10ga, 1ga ja 0ga.

Õppemängu metoodika: Enne vihikusse kirjutamist harjutavad lapsed jagamistehet Kriidiku peal. Alles siis kirjutavad nad need vihikusse.

MURRUD

Vahendid: Igale lapsele üks Kriidik ja kriit

3. kl Koolibri õpik (lk 45)

Õppemängu eesmärgid:

1. Õpilane teab mõistet MURD.
2. Õpilane teab, mis on murdjoon.

Õppemängu metoodika: Lapsed tõmbavad kriidiga Kriidiku keskelt pooleks ja kirjutavad ühele poolele $1/2$ ehk pool tervikust. Seejärel

tõmbavad lapsed Kriidikule teistpidi joone, et Kriidik jaguneks neljaks osaks $1/4$ ehk veerand tervikust.

RINGJOON JA RING

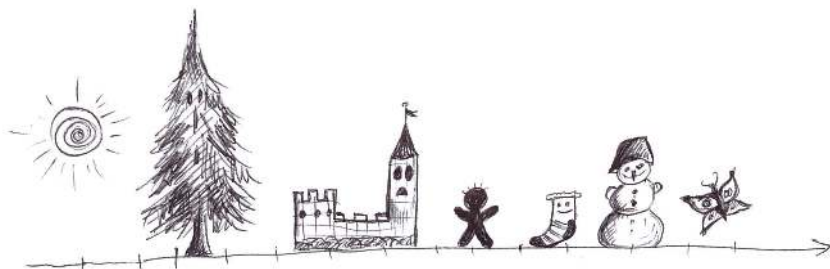
Vahendid: Igale lapsele üks Kriidik ja kriit

3. kl Koolibri õpik (lk 52)

Õppemängu eesmärgid:

1. Õpilane teab mõisteid RING ja RINGJOON.
2. Õpilane teab mõisteid DIAMEETER ja RAADIUS.
3. Õpilane oskab joonlaua abil mõõta ringi läbimõõtu.

Õppemängu metoodika: Lapsed mõõdavad joonlaua abil Kriidiku pea diameetri. Kirjutavad saadud arvu pea peale. Seejärel mõõdavad nad Kriidiku pea raadiuse.



AJA MÕÕTMINE

Vahendid: Igale lapsele üks Kriidik ja kriit

3. kl Koolibri õpik (lk 70)

Õppemängu eesmärgid:

1. Õpilane teab mõistet AJATELG.
2. Õpilane oskab enda jaoks olulised sündmused kanda ajateljele.

Õppemängu metoodika: Lapsed joonistavad õpiku eeskujul Kriidikule oma ajatelje. Alguspunktiks panevad oma sünniaasta ja lõppu tänase tunni aja. Vahepealse osa täidavad nad oma elusündmustega, mida nad peavad oluliseks või mida nad mäletavad.

KORRUTAMINE ARVUDEGA 6, 7, 8 JA 9

Vahendid: Igale lapsele üks Kriidik ja kriit
3. kl Koolibri õpik (lk 78-81)

Õppemängu eesmärgid:

1. Õpilane teab mõistet KORRUTAMINE.
2. Õpilane oskab korrutada 9 piires.

Õppemängu metoodika: Enne vihikusse kirjutamist harjutavad lapsed korrumistehet Kriidiku peal. Alles siis kirjutavad nad need vihikusse.

JAGAMINE ARVUDEGA 6, 7, 8 JA 9

Vahendid: Igale lapsele üks Kriidik ja kriit
3. kl Koolibri õpik (lk 82-85)

Õppemängu eesmärgid:

1. Õpilane teab mõistet JAGAMINE.
2. Õpilane oskab jagada 9 piires.

Õppemängu metoodika: Enne vihikusse kirjutamist harjutavad lapsed jagamistehet Kriidiku peal. Alles siis kirjutavad nad need vihikusse.

ARVUD KÜMNE TUHANDENI

Vahendid: Igale lapsele üks Kriidik ja kriit
3. kl Koolibri õpik (lk 106, h 351)

Õppemängu eesmärgid:

1. Õpilane tunneb arve 10 000ni.
2. Õpilane oskab kirjutada arve 10 000ni.
3. Õpilane oskab järjestada ja loendada arve 10 000ni.

Õppemängu metoodika: Lapsed täidavad õpikus olevat ülesannet ja kirjutavad Kriidikule, mis arvudega on tegemist.

Variant 1: Õpetaja ütleb klassile erinevaid kolme- ja neljakohalisi arve ette ning lapsed kirjutavad vastused Kriidikule. Peale igat ülesannet kontrollitakse, kas kõik said õige vastuse kirja.

6. LOODUS- JA INIMESEÕPETUS



Selleks, et õpetajal oleks võimalik Kriidikut lihtsasti õppetöösse siduda, on õppemängude juurde märgitud viited Avita õpikutele ja töövihikutele. Kuid Kriidiku õppemängud on lihtsasti seostatavad ka teiste sarnaste õpikutega ning ei nõua ilmtingimata Avita õpikute kasutamist.

1. KLASS

VIKERKAARE VÄRVID (1. VARIANT)

Vahendid:

Variant 1 - Igale lapsele üks Kriidik ja 7 erinevat vikerkaare värvi kriiti.

Variant 2 - Igale lapsele üks Kriidik ja 7 erinevat vikerkaare värvi lõngakera.

1. kl Avita inimese-ja loodusõpetuse tööraamat (lk 4-5) ja töövihik (lk 4, h 1)

Õppemängu eesmärgid:

1. Õpilane teab mõistet VIKERKAAR.
2. Õpilane tunneb vikerkaare värvusi.

3. Õpilane teab värvide õiget järjekorda vikerkaarel.

Õppemängu meetoodika: igal õpilasel on Kriidik, kelle peale ta saab kanda eelnevalt tutvutud vikerkaare värvid ning järjestada ise vikerkaare värvid õigesse järjekorda.

Variant 1: Lapsed joonistavad Kriidikule vikerkaare värvides pluusi. Tuleb jälgida, et värvid paikneksid õiges järjestuses.

Variant 2: Lapsed kerivad 7 erinevat vikerkaare värvi lõngakera ümber Kriidiku kere ja jalgade. Tähtis on, et lõnga värvid oleksid keritud sellises järjekorras nagu nad vikerkaarel asetsevad.

Variant 3: Lapsed teevad Kriidikule vikerkaare värvilised juuksed, ka siin tuleb jälgida värvide järjekorda.

VÄRVID

Vahendid: Igale lapsele üks Kriidik ja kriit

1. kl Avita inimese-ja loodusõpetuse tööraamat (lk 4-5) ja töövihik (lk 4, h 2)

Õppemängu eesmärgid:

1. Õpilane tunneb värvusi.
2. Õpilane suudab tähesegadikust moodustada värvuste nimetusi.

Õppemängu meetoodika: Töövihikus on värvuste nimetustel tähed segamini aetud. Lapsed peavad nuputama, missugune värvus nendes peitub. Selleks on vaja segamini aetud tähed panna õigesse järjekorda, et neist saaks kokku lugeda värvuse nimetuse. Kriidiku abiga on lihtsam nendest tähtedest värvuste nimetused kätte saada.

MIDA VÕI KEDA VÕIB LEIDA LINNAST

Vahendid: Igale lapsele üks Kriidik ja kriit

1. kl Avita tööraamat (lk 15-16), töövihik (lk 8, h 2)

Õppemängu eesmärgid:

1. Õpilane teab mõisteid LINN ja MAA.
2. Õpilane oskab tuua välja linna ja maakoha erinevusi, omapärasid.

Õppemängu metoodika: Jätkates töövihiku harjutust Kriidikuga. Õpetaja nimetab esemeid, elusolendeid ja nähtusi. Õpilased peavad arvama, kas seda leidub linnas või mitte. Kriidiku ühele küljele on kirjutatud sõna JAH ja tagumisele poolele on kirjutatud sõna EI. Iga nimetatud loetelu juures pöörab laps Kriidikut vastavalt JAH või EI poolele.

SEENED

Vahendid: Igale lapsele üks Kriidik ja kriit

1. kl Avita inimese-ja loodusõpetuse tööraamat (lk 28-29) ja töövihik (lk 11, h 4)

Õppemängu eesmärgid:

1. Õpilane teab nimetada Eesti metsades kasvavaid seeni.
2. Õpilane suudab segamini aetud tähtedest leida seente nimetusi.

Õppemängu metoodika: Töövihikus on seente nimetuste tähed segamini aetud. Lapsed peavad nuputama, missugune seen nendes peitub. Selleks on vaja segamini aetud tähed panna õigesse järjekorda, et neist saaks kokku lugeda seene nimetuse. Kriidiku abiga on lihtsam nendest tähtedest seente nimetused kätte saada.

MÜRGISEENED JA SÖÖGISEENED (1. VARIANT)

Vahendid:

Variant 1 Igale lapsele üks Kriidik ja kriit

Variant 2 Igale lapsele üks Kriidik ja kriit ning pildid seentest

1. kl Avita inimese-ja loodusõpetuse tööraamat (lk 28-29) ja töövihik (lk 11, h 4)

Õppemängu eesmärgid:

1. Õpilane teab nimetada söögiseeni ja mürgiseeni.
2. Õpilane oskab pildil ära tunda seeni ja neid nimetada.

Õppemängu metoodika:

Variant 1: Õpetaja nimetab erinevaid seeni. Lapsed peavad ära arvama, kas tegemist on mürgiseenega või söögiseenega. Kriidiku ühele küljele on kirjutatud sõna JAH ja tagumisele poolele on kirjutatud sõna EI. Iga nimetatud loetelu juures pöörab laps Kriidikut vastavalt JAH või EI poolele.

Variant 2: Õpetaja jagab lastele erinevaid seenepilte. Kriidik on laua peal. Kriidiku vasakule käele on kirjutatud SÖÖDAV ja paremale käele on kirjutatud MÜRGINE. Laps jagab seenepildid vastava pealkirja alla - söögiseened SÖÖDAV, vasaku käe alla ja mürgised seened MÜRGINE parema käe alla. Kui ta on kõik pildid ära ladunud, annab käega märku, et õpetaja saaks tulemuse üle vaadata.

JUURVILJAD JA KÖÖGIVILJAD

Vahendid: Igale lapsele üks Kriidik ja kriit

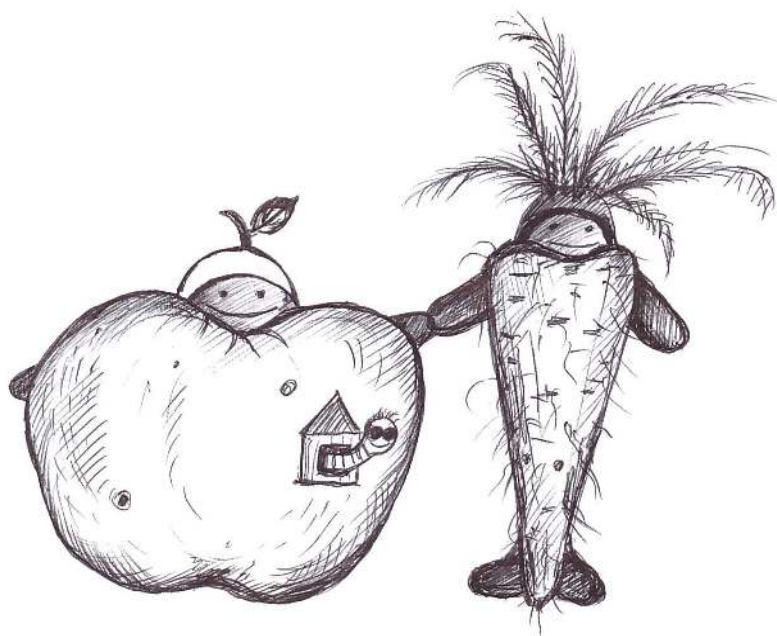
1. kl Avita inimese-ja loodusõpetuse tööraamat (lk 32-33) ja töövihik (lk 13)

Õppemängu eesmärgid:

1. Õpilane teab mõisteid JUURVILI ja KÖÖGIVILI.
2. Õpilane oskab loetleda erinevaid juur- ja köögivilju.
3. Õpilane eristab juurvilju köögiviljadest.

Õppemängu eesmärgid: Õpetaja loetleb erinevaid juur-ja köögivilju. Lapsed peavad ära arvama, kas tegemist on juurviljaga või köögiviljaga. Eelnevalt on kokku lepitud, et kui nimetatud vili kuulub köögiviljade hulka, siis lapsed tõstavad Kriidiku üles vertikaalselt (hea on paralleeli tuua, et tomat ripub ka üsnagi kõrgel, püstasendis varre otsas). Kui tegemist

on juurviljaga, siis tõstavad lapsed Kriidiku üles horisontaalselt (hea on paralleeli tõmmata, et pikali oleva Kriidiku juuksed ulatuvad maani, st nagu juurvili, mis on juuripidi mullas).



LOOMAD VALMISTUVAD TALVEKS

Vahendid: Iga lapsele üks Kriidik ja kriit ning variant 2 - pildid loomadest
1. kl Avita inimese-ja loodusõpetuse tööraamat (lk 34-37) ja töövihik (lk 14, h 1)

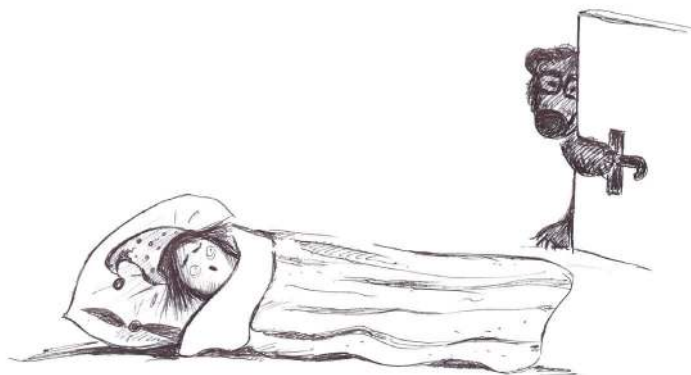
Õppemängu eesmärgid:

1. Õpilane teab Eesti metsades elavaid metsloomi.
2. Õpilane teab nimetada loomi, kes magavad talveund.

Õppemängu metoodika:

Variant 1: Õpetaja nimetab metsloomi. Õpilased peavad arvama, kes neist magab talveund ja kes mitte. Kriidiku ühele küljele on kirjutatud sõna MAGAB ja tagumisele poolele on kirjutatud sõnapaar EI MAGA. Iga nimetatud loetelu juures pöörab laps Kriidikut vastavalt MAGAB või EI MAGA poolele.

Variant 2: Õpetaja jagab lastele metsloomadest pilte. Õpilased peavad arvama, kes neist magab talveund ja kes mitte. Kriidiku pea ühele küljele on kirjutatud sõna MAGAB ja tagumisele pea poolele on kirjutatud sõnapaar EI MAGA. Lapsed kinnitavad seinanätsuga loomade pildid vastavale Kriidiku poolele. Kui töö valmis, annavad nad käega märku, et õpetaja saaks üle vaadata.



MATERJALID

Vahendid: Igale lapsele üks Kriidik ja kriit

1.kl Avita inimese-ja loodusõpetuse tööraamat (lk 38-39) ja töövihik (lk 15, h 1)

Õppemängu eesmärgid:

1. Õpilane teab nimetada erinevaid materjale.
2. Õpilane oskab materjale liigitada nende koostisosade järgi.

Õppemängu metoodika: Töövihikus on 4 kasti, millel on 4 pealkirja: PUIDUST, KLAASIST, PLASTIST ja METALLIST. Õpetaja jagab igale lapsele ühe pealkirja. Saadud pealkirja kirjutab laps Kriidiku pea peale. Seejärel otsib õpilane töövihiku sõnade loetelust vastavad esemed, mis on tehtud Kriidiku pea peale kirjutatud materjalist ning kirjutab need Kriidikule.

Kui see on tehtud, annab laps käega märku, et õpetaja saaks üle vaadata. Seejärel kirjutab õpilane õiged variandid oma töövihiku õigesse kasti. Kui ka see on tehtud, vahetab ta oma Kriidiku teise õpilasega, kellel on teine pealkiri ja saab siis tema õiged vastused oma töövihiku teise kasti ümber kirjutada. Niisamuti vahetus jätkub, kuni on töövihiku kõik neli kasti õigete sõnadega täidetud.

TALV

Vahendid: Igale lapsele üks Kriidik ja kriit

1. kl Avita inimese-ja loodusõpetuse tööraamat (lk 46-47) ja töövihik (lk 21 h 5)

Õppemängu eesmärgid:

1. Õpilane oskab nimetada tegevusi, mida saab teha ainult talvel.
2. Õpilane oskab kirjeldada talve.

Õppemängu metoodika: Kirjuta Kriidiku peale 4 asja, mida saab teha ainult talvel. Kui laps on valmis, annab ta käega märku, et õpetaja saaks üle vaadata ja vajadusel parandada. Seejärel saab laps õiged

vastused puhtalt töövihikusse ümber kirjutada.

ELUS JA ELUTA LOODUS

Vahendid: Igale lapsele üks Kriidik, kriit ning sinised ja rohelised oapallid).

1.kl Avita inimese-ja loodusõpetuse tööraamat (lk 50-53) ja töövihik (lk 22 h 1)

Õppemängu eesmärgid:

1. Õpilane teab mõisteid ELUS ja ELUTA LOODUS.
2. Õpilane oskab nimetada elus looduse tunnuseid.
3. Õpilane oskab nimetada eluta looduse tunnuseid.

Õppemängu metoodika: Õpetaja jagab lapsed kahte rühma, Kes sai loosi teel sinise oapalli, see kirjutab Kriidikule eluta asju. Kes sai rohelise oapalli, see kirjutab elusaid asju. Kui iga laps on kolm sõna Kriidikule kirjutanud, hakkab ta oma meeskonnaga loendama, kui palju erinevaid sõnu nad kokku said. Võidab see meeskond, kellel oli rohkem erinevaid sõnu ja need sõnad peavad olema ka õiged. Sõnade õigsuses veendub õpetaja. Seejärel kirjutavad lapsed vähemalt 5 sõna oma töövihiku kasti.

HELISTAMINE HÄDAABINUMBRILE

Vahendid: Kaks Kriidikut

1. kl Avita inimese-ja loodusõpetuse tööraamat (lk 62-63) ja töövihik (lk 26 h 1)

Õppemängu eesmärgid:

1. Õpilane teab peast hädaabi numbrit.
2. Õpilane teab, kuidas hädaolukorras toimida.

Õppemängu metoodika: Rollimäng Kriidikuga. Õpetaja jagab lapsed paaridesse. Üks lastest on päästeteenistuse telefoni vastuvõtja ja teine laps on hädasolija abiline. Õpetaja abiga ja töövihiku eeskujul hakkavad lapsed Kriidikuga dialoogi pidama teemal "Abi kutsumine päästeteenistuselt".



AASTAAJAD

Vahendid: Igale lapsele üks Kriidik ja kriit

1. kl Avita inimese-ja loodusõpetuse tööraamat (lk 96-97) ja töövihik (lk 37 h 3)

Õppemängu eesmärgid:

1. Õpilane tunneb kõiki aastaaegasid.
2. Õpilane teab aastaegadele omaseid tunnuseid.

Õppemängu metoodika: Lapsed kirjutavad või joonistavad Kriidikule ühele aastaajale iseloomulikud tunnused (nt: leht, seen = sügis, lumikelluke, pung = kevad, päike, maasikas = suvi, lumehelves, lumememm = talv). Seejärel tõstavad nad kordamööda oma Kriidiku üles, et teised õpilased saaksid nende tunnuste järgi pakkuda, millise aastaajaga on tegemist.

VEDEL JA TAHKE

Vahendid: Igale lapsele üks Kriidik ja kriit

1. kl Avita inimese-ja loodusõpetuse tööraamat (lk 70-71) ja töövihik (lk 29 h 1)

Õppemängu eesmärgid:

1. Õpilane teab mõisteid VEDEL ja TAHKE.
2. Õpilane oskab loetleda vedelaid asju.
3. Õpilane oskab loetled tahkeid asju.

Õppemängu metoodika: Üks pingirida kirjutab Kriidikule esemed, mis on vedelad ja teine pingirida kirjutab Kriidikule esemed, mis on tahked. Valmis vastuseid kontrollib õpetaja. Seejärel kirjutavad lapsed need vastused oma töövihiku õigesse kasti. Pärast võib õpilane oma Kriidiku vahetada teise õpilase Kriidikuga, kellel on teine pealkiri ja saavad ka sellelt õiged vastusevariandid töövihiku teise lahtrisse kirjutatud.

2. KLASS

MAAL VÕI LINNAS

Vahendid: Igale lapsele üks Kriidik, kriit

2. kl Avita I osa inimese-ja loodusõpetuse tööraamat (lk 6-7) ja töövihik (lk 6)

Õppemängu eesmärgid:

1. Õpilane teab mõisteid LINN ja MAA.
2. Õpilane teab nimetada linnale ja maale iseloomulikke tunnuseid.

Õppemängu metoodika: Lapsed kirjutavad Kriidikule linna või maa kohta iseloomuliku sõna või sõnapaari. Kui kõigil on see kirjas, tõstavad nad kordamööda Kriidiku ja arvavad, kas sõna käib maaelu või linnaelu kohta.

METS

Vahendid: Iga lapsele üks Kriidik, kriit, pildid puudest

2. kl Avita I osa inimese-ja loodusõpetuse tööraamat (lk 10-11) ja töövihik (lk 9-11)

Õppemängu eesmärgid:

1. Õpilane tunneb tuntumaid Eestis kasvavaid puid.
2. Õpilane oskab puid kirjeldada nende tunnuste järgi.

Õppemängu metoodika: Õpetaja jagab lapsed pooleks. Üks osa lapsi kirjutavad Kriidikule okaspuud ja teine osa lapsi kirjutavad Kriidikule lehtpuud. Seejärel kontrollitakse koos õpetajaga, kas saadi kirja õiged puunimetused. Samal ajal näitab õpetaja pilti nimetatud puust.

VEEKOGUD

Vahendid: Iga lapsele üks Kriidik, kriit

2. kl Avita I osa inimese-ja loodusõpetuse tööraamat (lk 26-27) ja töövihik (lk 15)

Õppemängu eesmärgid:

1. Õpilane teab mõistet VEEKOGU.
2. Õpilane teeb teistele nuputamise ülesande, ajades veekogu nimetusel tähed segamini.
3. Õpilane moodustab segipaisatud tähtedest veekogu nimetuse.

Õppemängu metoodika: Lapsed kirjutavad Kriidikule veekogu nimetuse (nt: allikas). Seejärel pööravad nad Kriidikule teise külje, kuhu nad kirjutavad selle sama veekogu, ainult et tähed on paisatud segamini (nt: sallaki). Kui see on tehtud, näitavad nad kordamööda oma vigurit (segipaisatud tähtedega sõna) üksteisele. Seejärel peavad teised ära arvama, missugune veekogu on sinna peidetud.

Kes ära arvab, saab oma sõna teistele nuputamiseks anda.

ILMA ENNUSTAMINE

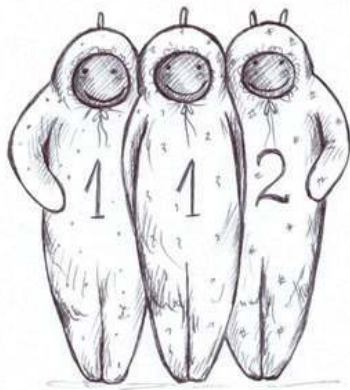
Vahendid: Igale lapsele üks Kriidik, kriit

2. kl Avita I osa inimese-ja loodusõpetuse tööraamat (lk 28-29) ja töövihik (lk 18)

Õppemängu eesmärgid:

1. Õpilane teab ilmaennustamise tingmärke.
2. Õpilane teab ilmaennustamise termineid.

Õppemängumetoodika: Lapsed koostavad Kriidikule ilmaennustamise skeemi, kasutades selleks sümboleid (* - lumehelves, ☼ - päike jms) ja muid ilmaennustamisega seotud termineid (nt: plusskraadid, vahelduvpilvisus jms). Seejärel saab iga laps, kes soovib, tulla klassi ette, et rääkida, milline ilm on tema Kriidiku peal. Oluline on, et ta kasutab õigeid termineid.



ESMAABI

Vahendid: Igale lapsele üks Kriidik, kriit, esmaabivahendid

2. kl Avita I osa inimese-ja loodusõpetuse tööraamat (lk 34-35) ja töövihik (lk 21)

Õppemängu eesmärgid:

1. Õpilane on tutvunud esmaabivahenditega.
2. Õpilane on kuulnud, kuidas anda esmaabi.

3. Õpilane oskab kirjeldada kannatanu seisundit.

Õppemängu metoodika: Lapsed valivad töövihiku näitel ühe õnnetuse (nt: päikesepõletus, kuum tee põletas nahka, löikehaav käes või jalas jne). Joonistavad haiguse tekitaja või selle tunnuse Kriidikule. Kaasõpilased nuputavad, mis õnnetusega on tegemist. Kui vastus on käes, hakkavad nad ükshaaval demonstreerima Kriidiku peal (Kriidik on kannatanu), kuidas juhtunud õnnetuse korral anda esmaabi.

ÕIGUS

Vahendid: Iga lapsele üks Kriidik, kriit, herved

2. kl Avita II osa inimese-ja loodusõpetuse tööraamat (lk 6-7) ja töövihik (lk 4, h 2)

Õppemängu eesmärgid:

1. Õpilane teab mõisteid ADVOKAAT, PROKURÖR, KOHTUNIK, SÜÜALUNE
2. Õpilane oskab oma arvamust julgelt väljendada ja seda ka põhjendada.

Õppemängu metoodika: Lapsed kirjutavad Kriidiku vasakule käele “prokurör” ja paremale käele “advokaat”, pea peale “kohtunik” ja kõhu peale süüaluse nime või nimetuse (nt: õppimine, tomat jms).

Seejärel leiame kogu klassiga süüalusele poolt ja vastu argumente. Iga öeldud argumendi kohta, lisavad lapsed vastava Kriidiku käe alla herne. (Nt: õppimine on kasulik tegevus, sest läbi selle me õpime elus hakkama saama. - Lisame selle väite puhul herne advokaadi käe alla. Õppimine on raske ja igav. - Lisame selle väite puhul herne prokuröri käe alla ja niiviisi kuni rohkem argumente ei meenu).

Kui rohkem poolt ega vastu argumente pole lisada, loendavad lapsed Kriidiku vasaku “prokuröri” käe all olevad herved kokku ja sama ka parema “advokaadi” käe all olevad herved kokku. Kumb pool sai rohkem herneid, see ongi niinimetatud kohtuniku lõplik otsus.

MÕÕTMINE

Vahendid: Iga lapsele üks Kriidik, kriit, joonlaud.

2. kl Avita II osa inimese- ja loodusõpetuse tööraamat (lk 12-13) ja töövihik (lk 8, h 2)

Õppemängu eesmärgid:

1. Õpilane oskab joonlauaga täpselt mõõta.
2. Õpilane oskab mõõdetud tulemusi omavahel võrrelda.

Õppemängu metoodika: Lapsed mõõdavad joonlauaga Kriidikut pealaest jalatallani ja ka tiivasirutuse ulatust. Seejärel võrdlevad neid andmeid (kas on sama suur või erinev). Lapsed mõõdavad ka Kriidiku paksuse ja juuste pikkuse (juhul kui on lõngadest juuksed peas). Kõik mõõdetavad andmed kirjutavad nad Kriidiku peale.

INIMESTE NÄOILMED

Vahendid: Iga lapsele üks Kriidik ja kriidid

2. kl Avita II osa inimese- ja loodusõpetuse tööraamat (lk 14-15) ja töövihik (lk 9, h 1)

Õppemängu eesmärgid:

1. Õpilane püüab aimata paarilise näoilme abil meeleolusid.
2. Õpilane omandab mitteverbaalselt eneseväljendusoskusi.

Õppemängu metoodika: Töö paarides. Üks laps joonistab paarilise näoilme Kriidiku näole ja püüab aimata, mida teine samal ajal tundis. Pärast vahetavad nad omavahel rollid.

INIMESE KEHAOSAD

Vahendid: Iga lapsele üks Kriidik ja kriidid, sildid kehaosade nimetustega (leiad raamatu lõpus, kopeerimisaluste hulgast)

2. kl Avita II osa inimese- ja loodusõpetuse tööraamat (lk 16-17) ja töövihik (lk 10, h 1)

Õppemängu eesmärgid:

1. Õpilane teab kehaosade õiget asukohta.

Õppemängu metoodika:

Variant 1: Lapsed kirjutavad Kriidiku kehale õiged kehaosade nimetused.

Variant 2: Õpetaja jagab lastele ümbrikud, milles on sildid erinevate kehaosade nimetustega. Lapsed peavad need asetama Kriidiku kehale õigesse asukohta.

UUS ELU

Vahendid: Igale lapsele üks Kriidik ja kriidid

2. kl Avita II osa inimese-ja loodusõpetuse tööraamat (lk 20-21) ja töövihik (lk 11, h 2)

Õppemängu eesmärgid:

1. Õpilane teab mõistet LOODE.
2. Õpilane teab, kuidas laps maailma pääseb.

Õppemängu metoodika: Lapsed joonistavad loote Kriidiku kõhu peale. Seejärel nuputame, kui vana võiks see loode olla. Abiks on meil töövihik, kuhu on lootearengu etapid kirjutatud. Kes julgeb, võib rääkida jutu juurde, mille kohta leiab infot samuti töövihikust.

AJATELG

Vahendid: Igale lapsele üks Kriidik ja kriidid

2. kl Avita II osa inimese-ja loodusõpetuse tööraamat (lk 24-25) ja töövihik (lk 13, h 1)

Õppemängu eesmärgid:

1. Õpilane teab mõistet AJATELG.
2. Õpilane kirjutab ajateljele tema jaoks tähtsamad sündmused.

Õppemängu metoodika: Lapsed joonistavad Kriidikule ajatelje, mis algab ühe käe otsast ja lõpeb teise käe otsaga. Ajatelje (Kriidiku vasaku käe) algusesse kirjutab ta oma sünniaasta ja ajatelje (teise käe) lõppu tänase tunni aastaarvu. Alguse ja lõpu vahe peale kirjutavad lapsed nende jaoks olulised daatumid (nt: lasteaeda minek, lasteaia lõpetamine, esimene koolipäev jms).

UJUMA MINEK

Vahendid: Igale lapsele üks Kriidik ja kriit

2. kl Avita II osa inimese-ja loodusõpetuse tööraamat (lk 76-77) ja töövihik (lk 34, h 1)

Õppemängu eesmärgid:

1. Õpilane teab, kuidas ohutult ujuda.
2. Õpilane oskab nimetada erinevaid ujumisvahendeid.

Õppemängu metoodika: Lapsed joonistavad Kriidikule asju, millega peab ja võib ujuma minna (nt: ujumistrikoo, lestad, ujumisprillid jms).



Joonis 24: 2. klassi Kärolin teab, mida Kriidik peab selga panema, kui ta tahab ujuma minna. (Foto tehtud 2018 talvel kergu Lasteaed-Algkoolis).

3. KLASS

TALU

Vahendid: Igale lapsele üks Kriidik

3. kl Avita I osa inimese-ja loodusõpetuse õpik (lk 10) ja töövihik (lk 9)

Õppemängu eesmärgid:

1. Õpilane on tutvunud eestiaegse taluplaaniga.
2. Õpilane oskab kavandada Kriidikule oma taluplaani.

Õppemängu metoodika: Eelnevalt on tutvunud õpikus oleva taluplaaniga ja arutletud hoonete asukoha üle. Seejärel lapsed joonistavad Kriidikule oma taluplaani. Märgivad ära taluhoonete asetused üksteisest.

RAHVARIIDED

Vahendid: Igale lapsele üks Kriidik ja kriit

3. kl Avita I osa inimese-ja loodusõpetuse õpik (lk 10) ja töövihik (lk 9)

Õppemängu eesmärgid:

1. Õpilane teab mõistet RAHVARIIE.
2. Õpilane oskab nimetada erinevate rahvariiede rõivaste nimetusi.

Õppemängu metoodika: Eelnevalt lugenud õpikust rahvariiede kohta ning tutvunud piltide abil erinevate rahvariietetega hakkavad lapsed kirjutama Kriidikule näidise järgi rahvariiede nimetusi (nt: kaapkübar, kuub, kabimüts, õlarätik jne).

SELGROOGSED LOOMAD

Vahendid: Igale lapsele üks Kriidik ja kriit

3. kl Avita I osa inimese-ja loodusõpetuse õpik (lk 20-21) ja töövihik (lk 14-15)

Õppemängu eesmärgid:

1. Õpilane teab mõistet SELGROOGSED LOOMAD.
2. Õpilane oskab nimetada selgroogseid loomi ja teab nende tunnuseid.

Õppemängu meetodika: Võrdluseks selgroogsetele loomadele joonistavad lapsed Kriidikule inimese selgroo. Seejärel võrdlevad nad Kriidikul olevat selgroogu loomade selgroo piltidega.

ROOMAJAD

Vahendid: Igale lapsele üks Kriidik ja kriit

3. kl Avita I osa inimese- ja loodusõpetuse õpik (lk 20-21) ja töövihik (lk 22-23)

Õppemängu eesmärgid:

1. Õpilane teab mõistet ROOMAJA.
2. Õpilane teab rästikule ja nastikule iseloomulikke tunnuseid ja oskab neid eristada.

Õppemängu meetodika: Lapsed joonistavad Kriidiku pea peale kaks ringi, mis sümboliseerivad nastiku pea peal kahte kollast laiku. Kriidiku teisele küljele joonistavad lapsed Kriidiku kere peale ülevalt alla siksaktriibu. See sümboliseerib rästiku keha peal olevat mustrit.

Õpetaja ütleb korraga ühe lause, milles ta kirjeldab ühte neist eelpoolmainitud madudest. Kui selles lauses on juttu rästikust, tõstavad lapsed üles Kriidiku siksaktriibu poole. Kui juttu on nastikust, siis tõstavad lapsed üles Kriidiku kahe laiguga poole.

SELGROOTUD LOOMAD

Vahendid: Igale lapsele üks Kriidik ja kriit

3. kl Avita I osa inimese- ja loodusõpetuse õpik (lk 34-35) ja töövihik (lk 27)

Õppemängu eesmärgid:

1. Õpilane teab putukale iseloomulikke tunnuseid.
2. Õpilane oskab nimetada erinevaid putukaid.

Õppemängu metoodika: Lapsed valivad õpikust ühe meelepärase pildi putukast ja püüavad seda võimalikult täpselt Kriidikule joonistada.

Seejärel saavad nad kordamööda tulla klassi ette ja lasta teistel lastel arvata, millise putukaga on tegemist. Ta võib anda vihjeid, et mõistatamine oleks lihtsam ja õpetlikum.

PÄIKE

Vahendid: Igale lapsele üks Kriidik ja kriit

3. kl Avita I osa inimese-ja loodusõpetuse õpik (lk 58-59) ja töövihik (lk 42-43)

Õppemängu eesmärgid:

1. Õpilane on tutvunud Päikesesüsteemiga ja planeetidega.
2. Õpilane teab nimetada kaheksat planeeti, mis kuuluvad Linnutee galaktikasse.

Õppemängu metoodika: Õpetaja alustab lauset ja lapsed lõpetavad lause viimas(t)e sõna(de)ga. (nt: Meie jaoks kõige tähtsam täht on... . Lapse kirjutavad Kriidikule selle vastuse ... Päike).

VALGUS JA VARI

Vahendid: Igale lapsele üks Kriidik ja kriit

3. kl Avita I osa inimese-ja loodusõpetuse õpik (lk 60-61) ja töövihik (lk 44-45)

Õppemängu eesmärgid:

1. Õpilane teab, kuidas tekib vari.
2. Õpilane oskab kirjeldada varju, mis Kriidiku taha tekib.

Õppemängu metoodika: Lapsed tõstavad Kriidiku laua peale püsti. Ereda päikesevalgusega on Kriidiku varju väga hästi näha. Lapsed

peavad varju kirjeldama. Kui aga päikest ei ole ja on võimalik teha klassiruum hämaraks, siis võime valgusallikaks võtta taskulambi. Suuname taskulambi Kriidiku kohale ja vaatame, kas ja kuhu vari tekib. Mida madalamal on taskulamp, seda pikema varju saame.

SILM HÄMARAS JA VALGUSKÜLLASES RUUMIS

Vahendid: Igale lapsele üks Kriidik ja kriit

3. kl Avita I osa inimese-ja loodusõpetuse õpik (lk 60-61) ja töövihik (lk 44-45)

Õppemängu eesmärgid:

1. Õpilane märkab erinevusi silmades, mis vaatavad valgusküllases ruumis ning mis vaatavad hämaras ruumis.

Õppemängu meetoodika: Lapsed joonistavad Kriidiku ühele küljele silmad, mis vaatavad hämaruses ja teisele poole silmad, mis on päevavalguse käes. Pupillide suuruse erinevus.

Lapsed joonistavad ka pisaranäärme, leides selle õige asukoha silma juures. Lõpetuseks palume lastel sulgeda oma silm, kattes seda Kriidiku peaga. Teeme nn näidissilmakontrolli.

REKLAAM

Vahendid: Igale lapsele üks Kriidik ja kriit

3. kl Avita I osa inimese-ja loodusõpetuse õpik (lk 66-67) ja töövihik (lk 48-49)

Õppemängu eesmärgid:

1. Õpilane teab mõistet REKLAAM.
2. Õpilane teab reklaami tunnuseid.
3. Õpilane on tutvunud erinevate reklaamiliikidega (nt: lastele suunatud, täiskasvanutele suunatud, väärtushinnangutele rõhuv - pere, sõprus. Hoiatavad reklaamid, kasutatud kuulsusi jm).

Õppemängu metoodika: Olles tutvunud õpikutekstiga, vaadanud ning analüüsinud erinevaid reklaame, kirjutavad lapsed enda mõeldud reklaamlause Kriidiku peale.

TÕUKAMINE

Vahendid: Igale lapsele üks Kriidik

3. kl Avita II osa inimese-ja loodusõpetuse õpik (lk 8-9) ja töövihik (lk 6)

Õppemängu eesmärgid:

1. Õpilane teab mõistet TÕUKAMINE.
2. Õpilane teab erinevaid meetodeid tõukamiseks.

Õppemängu metoodika: Kriidik lebab pikali laua peal. Lapsed lükkavad (tõukavad) teda kõigepealt nimetissõrmega ja niimoodi proovivad nad lükata Kriidikut kõigi oma sõrmedega eraldi, et tunda tõukamise vahet. Saame teada, millise sõrmega lükates pidime vähem jõudu rakendama ja millise sõrme puhul rohkem jõudu kasutama.

TÕMBAMINE

Vahendid: Igale lapsele üks Kriidik ja variant 2 - kriit

3. kl Avita II osa inimese-ja loodusõpetuse õpik (lk 8-9) ja töövihik (lk 6)

Õppemängu eesmärgid:

1. Õpilane teab mõistet TÕMBAMINE.
2. Õpilane katsetab erinevaid tõmbamise meetodeid ja oskab neid võrrelda.

Õppemängu metoodika: Igal lapsel on Kriidik. Kriidik lebab pikali laua peal.

Variant 1: Lapsed tõmbavad teda kõigepealt pöidla ja nimetissõrme vahel. Hiljem tõmbavad kõigi sõrmedega korraga, et tunda tõmbamise vahet. Saame teada, millisel viisil oli lihtsam.

Variant 2: Lapsed tõmbavad Kriidikule kriidi otsaga joone. Pärast tõmbavad

nad Kriidikule kriidi küljega jälje. Seejärel võrdleme neid tööprotsesse omavahel. Kuidas saime pinna rutem kaetud? Kui voolav oli kriit joonistamise hetkel? Saame teada, millisel viisil oli lihtsam ja millal on mõtekam üht või teist meetodit kasutada. Kuidas see kõik mõjutas Kriidku pinda jne?

JÕUD

Vahendid: Igale lapsele üks Kriidik, oapallid ja mõni paksem raamat
3. kl Avita II osa inimese-ja loodusõpetuse õpik (lk 12-13) ja töövihik (lk 8, h 4)

Õppemängu eesmärgid:

1. Õpilane teab mõistet JÕUD.
2. Õpilane teab erinevaid jõurakendamise meetodeid.

Õppemängu metoodika: Kriidik lebab laua peal. Lapsed veeretavad oapalle Kriidiku peal. Seejärel asetavad nad Kriidiku pea alla paksu raamatu. Kriidik lebab pea raamatu peal (üleväl pool) ja jalad vastu lauda (väikese kalde nurga all).

Lapsed veeretavad oapalle Kriidiku pea pealt alla jalgade suunas. Pärast püüavad nad veeretada alt jalgade juurest üles peani. Lapsed saavad teada, kas, kellel ning kuidas see õnnestus ning kuidas tuli jõudu kasutada jne.

OHUTU JALGRATTASÕIT

Vahendid: Igale lapsele üks Kriidik ja kriit
3. kl Avita II osa inimese-ja loodusõpetuse õpik (lk 16-17) ja töövihik (lk 12, h 2)

Õppemängu eesmärgid:

1. Õpilane oskab loetleda jalgratta varustust, mis peab kindlasti olema, et ohtu minimeerida.
2. Õpilane oskab loetleda jalgratturi varustust.

Õppemängu metoodika: Lapsed joonistavad Kriidikule kõik vajalikud asjad, mis peavad jalgratturi varustuses olema (nt: kiiver, põlvekaitsed

jne). Kriidiku teisele poolele võivad kiiremad lapsed kirjutada jalgratta varustuse (signaalkell, helkurid jms).

MAGNET

Vahendid: Iga lapsele üks Kriidik ja kaks magnetit

3. kl Avita II osa inimese-ja loodusõpetuse õpik (lk 20-21) ja töövihik (lk 15, h 5)

Õppemängu eesmärgid:

1. Õpilane teab mõistet MAGNETVÄLI.
2. Õpilane on tutvunud magnetiga ja teab selle omadusi.

Õppemängu metoodika: Iga laps saab kätte 2 magnetit. Lapsed asetavad Kriidiku kahe magneti vahele nii, et need magnetid paikneksid täpselt teine teisel pool Kriidikut st magnetid seisavad ilma neid hoidmata Kriidiku küljes, sest magnetväli on tugev ja jõujooned jooksevad magnetite vahel ning magnetite vastaspoolused tõmbavad teineteist tugevalt ligi.

Lapsed saavad n-ö mustkunstnikku mängida ja Kriidiku taga olevat magnetit liigutada suvalises suunas. Samal ajal liigub sünkroonis ka Kriidiku eesolev magnet.

STAATILINE EHK PAIGALSEISEV ELEKTER

Vahendid: Iga lapsele üks Kriidik ja täispuhutud õhupall

3. kl Avita II osa inimese-ja loodusõpetuse õpik (lk 22-23) ja töövihik (lk 16, h 3)

Õppemängu eesmärgid:

1. Õpilane teab mõistet STAATILINE ELEKTER.
2. Õpilane teab, mis põhjustab staatilist elektrit.

Õppemängu metoodika: Igal lapsel on õhupall. Nad hõõruvad seda vastu oma juukseid ning seejärel asetavad õhupalli Kriidikule. Kui õhupall Kriidiku külge panna, jääb see sinna külge. Saame teada,

et negatiivselt laetud õhupall tõmbub Kriidikul olevate aatomite tuumadega. See tähendab, et kui elektronid ühte kohta kinni jäävad, põhjustavad need staatilist elektrit.

ILMAKAARED

Vahendid: Igale lapsele üks Kriidik ja kriit

3. kl Avita II osa inimese-ja loodusõpetuse õpik (lk 32-33) ja töövihik (lk 26, h 3)

Õppemängu eesmärgid:

1. Õpilane teab mõistet ILMAKAAR.
2. Õpilane teab nimetada põhiilmakaari.
3. Õpilane teab põhiilmakaarte asukohti.

Õppemängu metoodika: Lapsed õpivad tundma nelja põhiilmakaare asukohta ja nimetust. Selleks nad kirjutavad Kriidiku pea peale "põhi", jalgade juurde "lõuna", paremale käele "ida" ja vasakule käele "lääs".

TOOMPEA

Vahendid: Igale lapsele üks Kriidik ja kriit

3. kl Avita II osa inimese-ja loodusõpetuse õpik (lk 56-57)

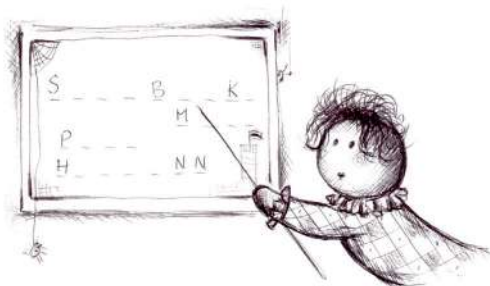
Õppemängu eesmärgid:

1. Õpilane teab tähtsamate hoonete nimesid.
2. Õpilane teab tähtsamaid ajaloolisi sündmusi.

Õppemängu metoodika: Lapsed valivad õpikust meelepärase sõna või sõnapaari ning tõmbavad Kriidikule nii palju arv kriipse, kui palju on selles sõnas tähti. Vihjeks võib õpilane üks kuni kolm tähte õigele kohale kirjutada. (nt: S _ _ _ _ C _ _ M _ _ _ . = Stenbocki maja).

Teised lapsed arvavad, mis sõna on nende kriipsude taga peidus. Selleks

võivad nad pakkuda tähti. Sõnas asuva tähe kirjutab sõna väljamõtteleja õige kriipsu kohale. Tähti pakutakse seni, kuni sõna on käes. Mäng jätkub, kuni on kõik lapsed saanud oma sõna teistele esitada.



ELUS JA ELUTA LOODUS

Vahendid: Iga lapsele üks Kriidik ja kriit

3. kl Avita II osa inimese- ja loodusõpetuse õpik (lk 64-65)

Õppemängu eesmärgid:

1. Õpilane teab mõisteid ELUS ja ELUTA LOODUS.
2. Õpilane teab eluta looduse ja elus looduse tunnuseid.

Õppemängu meetodika: Lapsed kirjutavad Kriidiku ühele küljele sõna "elus" ja teisele poolele "eluta". Õpetaja nimetab esemeid ja objekte. Lapsed pööravad Kriidikule selle külje, mida nad enda arvates loetletust kuulsid.

PLANEEDID JA TAEVAKEHADE TEKIMINE

Vahendid: Oapallid (oapallide heegeldamise juhendi leiad raamatulõpust, meisterdamisjuhendite hulgast)

3. kl Avita II osa inimese- ja loodusõpetuse õpik (lk 72-73)

Õppemängu eesmärgid:

1. Õpilane teab mõistet PLANEET ja TAEVAKEHA.

2. Õpilane saab aru planeetide ja taevakehade tekkeloost ning oskab läbi rollimängu seda kirjeldada.

Õppemängu metoodika: Eelnevalt oleme laste vahel planeedid ära jaganud. Seejärel lapsed liiguvad klassiruumis vabalt ringi, oapall käes. Lapsed liigutavad ennast vastavalt õpetaja jutu järgi. Sel viisil on lastel suurepärane võimalus saada aru planeetide ja Päikese tekkimisest ning nende asetsemisest oma orbiidil.

TIIRLEMINE JA PÖÖRLEMINE

Vahendid: Oapallid (oapallide heegeldamise juhendi leiad raamatu lõpust, meisterdamisjuhendite hulgast)

3. kl Avita II osa inimese-ja loodusõpetuse õpik (lk 72)

Õppemängu eesmärgid:

1. Õpilane teab mõisteid TIIRLEMINE ja PÖÖRLEMINE.

2. Õpilane oskab tiirlemisel ja pöörlemisel vahet teha. Teab nende erinevusi.

Õppemängu metoodika: Igal lapsel on käes kaks palli. Punasemustatriibuline pall on Päike ja teist värvi pall on tema ümber tiirlev planeet. Lapsed tiirutavad planeeti ümber Päikese. Sealt saame teada, et niiviisi vahelduvad meil ka aastaajad.

Pöörlemise mõiste teeme selgeks niiviisi, et laps pöörab planeedipalli ümber selle kujuteldava telje. Pöörates palli pead, pöörleb pallplaneet. Sel viisil vaheldub öö ja päev. Nende näidete abil suudavad lapsed paremini teha vahet kahel erineval mõistel.

ÖÖ JA PÄEVA VAHELDUMINE

Vahendid: Igale lapsele üks Kriidik

3. kl Avita II osa inimese-ja loodusõpetuse õpik (lk 73)

Õppemängu eesmärgid:

1. Õpilane teab mõisteid ÖÖ ja PÄEV.
2. Õpilane teab, mis põhjustab öö ja päeva vaheldumist.

Õppemängu metoodika: Üks lastest on Päike (nt: kõige pikem laps) ja teine laps (nt: kõige lühem) on planeet Maa, kes hoiab enda ees Kriidikut. Kriidiku kõhule on kirjutatud "Eesti" - see on suunaga Päikese poole ja seljale "Ameerika" - see on suunaga Maa -lapse poole.

Maa - laps pöörab aeglaselt ümber enda telje. Kui Kriidiku kiri "Eesti" on poolel teel, siis katkestame pöörlemise ja vaatame, kuhu jääb Kriidiku kiri "Ameerika".

See jääb Päikese poole, see tähendab, et Maa Päikese-poolses osas (antud juhul Ameerikas) on päev ja teisel pool Maakera on öö (antud mängus siis Eestis).

Pärast seda, saab Maa- laps pöörelda lõpuni (ehk siis algpunkti tagasi) ja nüüd on Eestis päev ja Ameerikas öö. Niiviisi me saamegi ööpäeva vaheldumise mõistest paremini aru.



7. INGLISE KEEL

Selleks, et õpetajal oleks võimalik Kriidikut lihtsasti õppetöösse siduda, on õppemängude juurde märgitud viited Studium õpikutele ja töövihikutele. Kuid Kriidiku õppemängud on lihtsasti seostatavad ka teiste sarnaste õpikutega ning ei nõua ilmtingimata Studium õpikute kasutamist.

3. KLASS

ALPHABET

Vahendid: Igale lapsele üks Kriidik ja kriit

3. kl Studium inglise keele õpik (lk 9, h 3, lk 12 ja lk 28)

Õppemängu eesmärgid:

1. Õpilane teab tähtede inglise keelset õiget hääldust.

Õppemängu meetoodika: Lapsed kirjutavad Kriidiku peale tähe ja selle alla inglise keelse tähe häälduse. Seejärel häälivad nad seda häälikut inglise keeles.

1 Variant: Õpetaja ütleb klassi ees tähtede hääldusi ning lapsed kirjutavad vastused Kriidikule. Järgmise häälduse juurde minnakse alles siis, kui õpetaja on veendunud, et kõigi vastused on korrektsed.

WORDS

Vahendid: Igale lapsele üks Kriidik ja kriit

3. kl Studium õpik ja töövihik

Õppemängu eesmärgid:

1. Õpilane teab tunnis õpitud ingliskeelseid sõnu.
2. Õpilane oskab sõnu inglise keeles veatult kirjutada.

Õppemängu metoodika: Igal lapsel on Kriidik ja õpetaja dikteerib ükshaaval selgelt ja aeglaselt sõnu. Lapsed kirjutavad nõutud sõna Kriidikule. Õpetaja märguande peale tõstavad kõik Kriidikud, et õpetaja saaks kohe kontrollida. Vale vastuse korral parandatakse vead ühekoos.

Variant 1: Õpetaja ütleb eesti keeles järjest sõnu ja lapsed kirjutavad need inglise keeles Kriidikule.

Variant 2: Õpetaja ütleb inglise keeles järjest sõnu ja lapsed kirjutavad need eesti keeles Kriidikule.

Variant 3: Õpilased tulevad kordamööda tahvli juurde ja ütlevad inglise keeles sõnu ja klassikaaslased kirjutavad need sõnad eesti keeles Kriidikule.

Variant 4: Õpilased tulevad kordamööda tahvli juurde ja ütlevad eesti keeles sõnu ja klassikaaslased kirjutavad need sõnad inglise keeles Kriidikule.

COLOURS

Vahendid: Igale lapsele üks Kriidik ja kriit

3. kl Studium õpik (lk 13)

Õppemängu eesmärgid:

1. Õpilane teab värvide inglisekeelseid nimetusi.
2. Õpilane oskab inglise keeles esitada küsimust.
3. Õpilane oskab inglise keele eitust ja jaatust.

Õppemängu metoodika: Lapsed võtavad paaridesse. Nad kirjutavad ühe värvuse nimetuse Kriidikule. Paariline peab nuputama, millise värvusega on tegu. Ta esitab küsimuse: Is it green? Paariline vastab vastavalt olukorrale "yes" või "no". Küsitakse seni, kuni kõlab õige värvus. Seejärel vahetavad paarid omavahel rollid.

COLOURS AND WORDS

Vahendid: Igale lapsele üks Kriidik ja kriit

3. kl Studium õpik (lk 15)

Õppemängu eesmärgid:

1. Õpilane teab värvide inglisekeelseid nimetusi.
2. Õpilane oskab inglise keeles esitada küsimust.
3. Õpilane oskab inglise keele eitust ja jaatust.

Õppemängu metoodika: Lapsed kirjutavad Kriidikule ühe värvuse nimetuse. Loosi tahtel tuleb üks õpilane Kriidikuga tahvli ette. Õpetaja valikul esitab üks õpilane küsimuse: "Is it blue?" Klassi ees olev õpilane vastab "yes", kui Kriidikule on kirjutatud sõna "blue." Aga "no", kui Kriidikule on kirjutatud mõni muu värvus. Seejärel keerab ta Kriidiku klassi poole, et kõik näeksid seda sõna. Ning ta küsib klassilt: "What is blue?" Kiireim vastaja saab vastata nt: "The sky is blue" ja kõik kordavad: "Blue sky".

WORDS AND COLOURS

Vahendid: Igale lapsele üks Kriidik ja kriit

3. kl Studium õpik (lk 15)

Õppemängu eesmärgid:

1. Õpilane teab varem tundides õpitud inglisekeelseid sõnu.
2. Õpilane oskab inglise keeles esitada küsimust.
3. Õpilane oskab inglise keele eitust ja jaatust

Õppemängu meetod: Lapsed kirjutavad Kriidikule eelpool õpitud nimisõnu. Seejärel jagunevad nad kolmestesse gruppidesse. Kaks last vaheldumisi mõistatavad, millise sõnaga võiks tegu olla, esitades kolmandale lapsele küsimusi: "is it pink?". Vastuseks kõlab taas kas "yes" või "no". Jaatava vastuse puhul küsivad: "Is it an apple?" vms. Kolmanda vale pakkumise järel, pöörab vastaja laps Kriidiku ümber ja vastab: "It`s a bird".

THIS IS, THESE ARE

Vahendid: Igale lapsele üks Kriidik ja kriit

3. kl Studium õpik (lk 39)

Õppemängu eesmärgid:

1. Õpilane teab sõnapaari THIS IS ja THESE ARE tähendust ja erinevust.
2. Õpilane oskab neid sõnapaare õigetes lausetes kasutada.

Õppemängu meetod: Lapsed kirjutavad Kriidiku ühele küljele THIS IS ja teisele küljele THESE ARE. Õpetaja (võib ka laps) nimetab nimisõnu nii ainsuses kui ka mitmuses. Vastavalt sellele tõstavad lapsed Kriidiku vastava kirja poolega üles.

NUMBERS

Vahendid: Igale lapsele üks Kriidik ja kriit

3. kl Studium õpik (lk 42)

Õppemängu eesmärgid:

1. Õpilane teab inglise keeles numbreid 1-10-ni.

Õppemängu metoodika: Igal lapsel on Kriidik, kellele ta saab kuulnud numbri kirjutada. Õpetaja märguande peale tõstavad lapsed Kriidiku üles, et õpetaja saaks kontrollida. Vead parandatakse üheskoos.

Variant 1: Õpetaja ütleb inglise keeles numbreid 1-10ni. Lapsed kirjutavad need numbrid sümboliga Kriidikule.

Variant 2: Õpetaja kirjutab tahvlile numברי ja lapsed kirjutavad selle Kriidikule inglise keeles. See aitab omandada numbrite õigekirja inglise keeles.

Variant 3: Õpetaja asemel võivad ka õpilased kordamööda numbreid ütlemas või tahvlile kirjutamas käia.

ARTICLE "A" JA "AN" (1. VARIANT)

Vahendid: Oad, igale lapsele üks Kriidik ja kriit
3. kl Studium õpik (lk 47)

Õppemängu eesmärgid:

1. Õpilane teab artiklite AN ja A tähendust.
2. Õpilane teab, milliste sõnade ees ja milleks neid kasutatakse.

Õppemängu meetodika:

Variant 1: Lapsed kirjutavad Kriidiku ühele käele "A" ja teisele käele "An". Õpetaja annab lastele oad kätte. Lapsed pakuvad kordamööda sõnu ja iga pakutud sõna järel, asetavad nad oa vastava artikliga märgistatud Kriidiku käe alla (nt: apple, uba tuleb panna selle käe alla, millele on kirjutatud artikkel "an").

Õpetaja käib pidevalt laudade vahel ja jälgib, kas uba läheb õige käe alla või mitte. Kõige lõpus loendavad lapsed inglise keeles, kui palju on ube vasaku käe ja siis parema käe all ning kui palju on ube kokku.

Variant 2: Lapsed saavad enda kätte ühe roheline-mustatriibulise oapalli. Ülejäänud pallid (sinise-mustatriibulised ja punase-mustatriibulised) vedelevad vabalt põrandal laiali. Lapsed hakkavad kordamööda veeretama enda käes olevat palli. Kui see pall on kõige lähemal punase-mustatriibulisele pallile, peab laps ütleva inglise keeles sõna, millele käib ette artikkel „a“ (nt: a banana). Kui aga pall veeres kõige lähemale sinise-mustatriibulisele pallile, peab laps ütleva inglise

keeles sõna, mille ette käib artikkel „an“ (nt: an apple).

Peale seda õppemängu peaks talle kinnistuma, et artikkel „a“ käib nende sõnade ette, mis algavad konsonantidega ja artikkel „an“ käib nende sõnade ette, mis algavad vokaalidega.

MOBILE NUMBERS

Vahendid: Igale lapsele üks Kriidik ja kriit

3. kl Studium õpik (lk 48)

Õppemängu eesmärgid:

1. Õpilane teab numbrite inglisekeelseid vasteid.
2. Õpilane oskab numbreid õigesti hääldada.

Õppemängu meetodika: Lapsed kirjutavad kuuekohalise numbri Kriidikule. Õpetaja valikul tuleb klassi ette üks õpilane ja näitab kaasõpilastele Kriidikule kirjutatud numbrit. Klassi ees olev laps valib õpilase, kes ütleb need numbrid inglise keeles.

NEXT TO, BETWEEN

Vahendid: Igale lapsele üks Kriidik ja kriit ja ca 1 cm diameetriga ringid

3. kl Studium õpik (lk 53)

Õppemängu eesmärgid:

1. Õpilane teab mõisteid NEXT TO ja BETWEEN
2. Õpilane saab aru ingliskeelsest korraldusest.
3. Õpilane oskab anda korraldusi edasi inglise keeles.

Õppemängu meetodika: Õpetaja jagab lastele (ca 1cm läbimõõduga) erinevate värvidega ringid. Üks õpilane tuleb klassi ette. Vaatab õpetaja laual olevast õpikust (kohtade peal istuvate laste õpikud on kinni) pilti ja hakkab selle järgi ütleva lauseid kasutades sõnu "between" ja "next to" (nt: The red T-shirt is next to the yellow T-shirt). Kohalolijad peavad

esimese värvina nimetatud ringi valima ja asetama ta "next to" ajal Kriidiku kõrvale või "between" ajal Kriidiku jalge vahele. Ja nii edasi kuni on kõik soovijad saanud klassi ees ära käia.

KNOWLEDGE OF THE CLOCK

Vahendid: Iga lapsele üks Kriidik ja kriit

3. kl Studium õpik (lk 58)

Õppemängu eesmärgid:

1. Õpilane tunneb inglise keeles numbreid.
2. Õpilane oskab inglise keeles kellaaega öelda.

Õppemängu metoodika:

Variant 1: Õpetaja ütleb inglise keeles kellaaaja. Nt: It`s one oh ten. Laps kirjutab Kriidikule numbritega 1.10.

Variant 2: Lapsed kirjutavad Kriidikule numbritega kellaaaja. Kordamööda näitavad nad oma Kriidikut ja teised peavad ütleva seda inglise keeles (nt: 08.00 - It`s eight o`clock or it`s eight).

DAYS

Vahendid: Iga lapsele üks Kriidik ja kriit

3. kl Studium õpik (lk 78, h 7)

Õppemängu eesmärgid:

1. Õpilane teab nädalapäevade inglisekeelseid vasteid.
2. Õpilane oskab nädalapäevi inglise keeles veatult kirjutada.

Õppemängu metoodika: Õpetaja ütleb inglise keeles 3. klassi õpilaste tunniplaani või siis mõne muu lause, mille lõppu saab lisada sobiva nädalapäeva (nt: Our English lessons are on , on ... , on ... and on ...). Lapsed kirjutavad Kriidikule nende nädalapäevade nimetused, mis päevadel tunniplaanis on inglise keel.

BODY

Vahendid: Iga lapsele üks Kriidik ja kriit, A3 paber, pliitsid
3. kl Studium õpik (lk 66)

Õppemängu eesmärgid:

1. Õpilane teab nimetada kehaosi inglise keeles.
2. Õpilane oskab kirjutada veatult kehaosade ingliskeelseid sõnu.

Õppemängu metoodika:

Variant 1: Lapsed kirjutavad inglise keeles kehaosade nimetused õigele kohale Kriidikul.

Variant 2: Lapsed kasutavad Kriidikut šabloonina ja joonistavad selle kontuuri A3 paberile. Seejärel kirjutavad nad ingliskeelsed kehaosad õigele kohale paberil oleva Kriidiku peale.



NEXT TO, BETWEEN. IN FRONT OF, BEHIND

Vahendid: Iga lapsele üks Kriidik ja kriit
3. kl Studium õpik (lk 87, h 7)

Õppemängu eesmärgid:

1. Õpilane teab ingliskeelseid kohamõisteid.
2. Õpilane oskab kohamõisteid inglise keeles veatult kasutada.

Õppemängu metoodika: Õpetaja loeb aeglaselt lauseid, milles on kasutatud kohamõisted KÕRVAL, VAHEL, EES ja TAGA. Lapsed peavad asetama oma käe Kriidiku suhtes õigesse kohta. (nt: next to - käsi Kriidiku

kõrvale, between - asetab käe Kriidiku jalge vahele, in front of - paneb käe Kriidiku esipoolele, kuhu on eelnevalt nägu joonistatud ja behind - paneb käe Kriidiku selja poolele, kus asetsevad Kriidiku juuksed. Selle õppemängu ajal hoiab õpilane Kriidikut laua peal püstiasendis ja teise käega ta liigub vastavasse kohta, kuhu laused suunavad.

SEASONS AND MONTHS

Vahendid: Neli erinevat värvi lõnga, Iga lapsele üks Kriidik ja kriit
3. kl Studium õpik (lk 90, h 1 ja h 3)

Õppemängu eesmärgid:

1. Õpilane teab aastaegade ingliskeelseid vasteid.
2. Õpilane teab kuude nimetusi inglise keeles.

Õppemängu metoodika:

Variant 1: Kriidikul on eelnevalt pea sees olevatesse aukudesse pandud üle kahe augu (st lõngade vahele jääb kaks tühja auku) neli erinevat (roheline - kevad, kollane - suvi, pruun - sügis, valge - talv) värvi lõnga. Eelnevalt on klass kokku leppinud, mis värvi mingi aastaag on ja selle ka tahvlile kirjutanud, et kahtluse korral sealt mälu värskendada.

Õpetaja ütleb inglise keeles kuude nimetusi. Lapsed peavad tõstma ülesse seda värvi lõnga, millisesse aastaaga see kuu jääb (nt: March ja lapsed tõstavad üles rohelise lõnga, sest eelnevalt oleme kokku leppinud, et seda värvi lõng on kevad ja märts on kevadkuu) ning kordama kuunimetust.

Variant 2: Kriidikul on eelnevalt pea sees olevatesse aukudesse pandud üle kahe augu (st lõngade vahele jääb kaks tühja auku) neli erinevat (roheline - kevad, kollane - suvi, pruun - sügis, valge - talv) värvi lõnga. Eelnevalt on klass kokku leppinud, mis värvi mingi aastaag on ja selle ka tahvlile kirjutanud.

Õpetaja ütleb inglise keeles lauseid, millesse on peidetud kuude nimetused. Lapsed peavad lausest leidma kuu nimetuse ja tõstma üles seda värvi

lõnga, millisesse aastaaega see kuu jääb (nt: Christmas is in December ja lapsed kuulevad sõna detsember ning tõstavad valge lõnga ülesse, sest oleme eelnevalt kokku leppinud, et valge lõng tähistab talve ja detsember on talvekuu) ning kordavad kuunimetust.

Variant 3: Kriidikul on eelnevalt pea sees olevatesse aukudesse pandud üle kahe augu (st lõngade vahele jääb kaks tühja auku) neli erinevat (roheline - kevad, kollane - suvi, pruun - sügis, valge - talv) värvi lõnga. Eelnevalt on klass kokku leppinud, mis värvi mingi aastaaeg on ja selle ka tahvile kirjutanud.

Õpetaja ütleb inglise keeles lauseid, mis iseloomustavad ühte aastaaega (nt: Let`s go to the beach või It is rainy). Lapsed tõstavad üles kollase lõnga, sest tegemist on suvega ja vastavad inglise keeles: in summer või in autumn.

BIGGER THAN/SMALLER THAN

Vahendid: Iga lapsele üks Kriidik ja kriit

Õppemängu eesmärgid:

1. Õpilane teab mõisteid BIGGER THAN ja SMALLER THAN.
2. Õpilane oskab neid lauses õigesti kasutada.

Õppemängu metoodika: Õpetaja ütleb inglise keeles numbrid (nt:12 ja 24). Laps kirjutab Kriidiku peale 12 on väiksem kui 24. Seejärel ta tõstab Kriidiku ülesse, et õpetaja näeks vastust. Laps ütleb inglise keeles: „Twelve is smaller than twenty four“.

Teise variandina võime numbrid asendada loomadega, esemetega jms. Peamine, et laps oskaks neid lauses õigesti kasutada ja ta omandaks mõisted „bigger than“ ja „smaller than“.



8. MUUSIKAÕPETUS

Selleks, et õpetajal oleks võimalik Kriidikut lihtsasti õppetöösse siduda, on õppemängude juurde märgitud viited Avita õpikutele ja töövihikutele. Kuid Kriidiku õppemängud on lihtsasti seostatavad ka teiste sarnaste õpikutega ning ei nõua ilmtingimata Avita õpikute kasutamist.

NOODIÕPETUS

Vahendid: Igale lapsele Kriidik ja kriit

1. 2. ja 3. kl Avita muusikaõpik

Õppemängu eesmärgid:

1. Õpilane tunneb noote.
2. Õpilane teab itaaliakeelseid dünaamika mõisteid.
3. Õpilane teab eestikeelseid dünaamika mõisteid.
4. Õpilane teab noodi nimetusi ja nende tähe märke.

Õppemängu metoodika:

Variatsioonid

Variant 1: Õpetaja ütleb noodi või pausi pikkuse ja laps kirjutab selle Kriidikule.

Variant 2: Õpetaja ütleb erinevaid dünaamika mõisteid eesti keeles ja

lapsed kirjutavad need itaalia keeles Kriidikule (nt: vaibudes – diminuendo, väga valjult – fortissimo) jms.

Variant 3: Õpetaja ütleb erinevaid dünaamika mõisteid itaalia keeles ja lapsed kirjutavad need itaalia keelsete lühenditega Kriidikule (nt: pianissimo – pp, mezzo forte - mf) jms.

Variant 4: Õpetaja nimetab erinevaid muusikaga seonduvaid mõisteid eesti keeles ja lapsed kirjutavad need itaalia keeles Kriidikule (nt: väljapeetult – sostenuto, mõõdukalt, parajalt - moderato jms).

Variant 5: Õpetaja nimetab erinevaid muusikaga seonduvaid mõisteid itaalia keeles ja lapsed kirjutavad need eesti keeles Kriidikule (nt: largo – aeglaselt, laialt, presto – väga kiiresti jms).

Variant 6: Õpetaja ütleb noodi nimetuse ja lapsed kirjutavad Kriidikule sellele vastava tähe (nt: mi – E, sol – G jne).

Variant 7: Õpetaja ütleb tähe ja lapsed kirjutavad selle tähele vastava noodi nimetuse (nt: do – C, la – A).

HELIKÕRGUSTE TABAMINE

Vahendid: Igale lapsele üks Kriidik ja kriit, muusikapala

1. 2. ja 3. kl Avita muusikaõpik

Õppemängu eesmärgid:

1. Õpilane tabab helikõrgusi.
2. Õpilane suudab neid muusikapalas eristada.

Õppemängu meetodika: Õpetaja mängib klaveril muusikapala kord kõrgemas helistikus ja kord madalamas helistikus. Lastel on käes Kriidik. Kui lapsed kuulevad muusikapala kõrgemas helistikus, siis peavad nad Kriidiku tõstma kõrgele pea kohale. Kui meloodia on madalas helistikus, siis kükitavad lapsed maha ja patsutavad muusikarütmis sõrmega Kriidiku peale.

MUUSIKA MEELEOLU TABAMINE

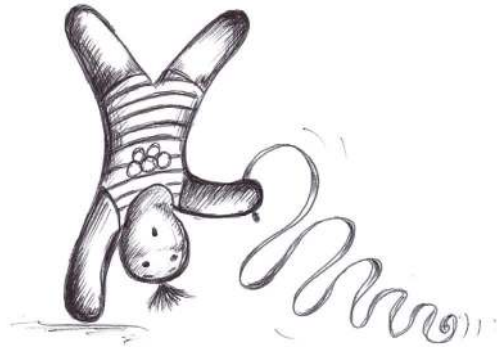
Vahendid: Iga lapsele üks Kriidik ja kriidid, muusikapala

Õppemängu eesmärgid:

1. Õpilane aimab muusika meeleolu.
2. Õpilane eristab kuulnud meloodias erinevaid meeleolusid.

Õppemängu meetoodika: Õpetaja mängib või laseb kuulata mõnelt plaadilt erineva meeleoluga muusikaid. Kurvakõlalise (minoorse) muusika kuulamise ajal joonistavad lapsed Kriidikule kurva näo (suunurgad all) ja rõõmsama (mažoorse) meloodia ajal kirjutavad lapsed Kriidikule rõõmsa näo (suunurgad ülesse). Kui lapsed ei taba muusika meeleolu, joonistavad nad suu asemele sirge kriipsu.





9. KEHALINE KASVATUS

TEATEVÕISTLUS (1. VARIANT)

Vahendid: kaks Kriidikut, 14 lõngajuppi (vajadusel ka heegelnõel nr. 3), kaks taburetti

Liikumismängu eesmärgid:

1. Õpilane sooritab harjutusi võimalikult täpselt ja kiirelt.
2. Õpilane suudab oodata oma järjekorda.
3. Õpilane oskab hüpata jalad koos.

Liikumismängu metoodika: Kaks võistkonda, mõlemas seitse võistlejat. Võistlejad jooksevad (igast tiimist 1 võistleja korraga) saali teise otsa, kus nad peavad taburetilt Kriidiku ja lõngajupi võtma. (taburetil on Kriidik ja 7 lõngajuppi iga võistleja jaoks).

Võistlejad topivad lõngajupi Kriidiku peas olevasse auku (PS! ainult ühte auku), vajadusel võib abiks võtta heegelnõela. Kui lõngajupp on augus, tuleb selle otsa teha üks sõlm. Võistlejad hüppavad koosjalu tagasi algusesse, kus neid ootavad nende võistkonnad. Sama harjutust sooritavad kõik võistkonna liikmed. Võidab see võistkond, kelle tiimis

on viimane laps esimesena finišisse saabunud.

TEATEVÕISTLUS (2. VARIANT)

Vahendid: kaks Kriidikut, kaks kriiti, kaks švammi ja kaks taburetti

Liikumismängu eesmärgid:

1. Õpilane sooritab harjutusi võimalikult täpselt ja kiirelt.
2. Õpilane suudab oodata oma järjekorda.
3. Õpilane oskab liikuda vähikõnnis edasi.
4. Õpilane oskab õigesti roomata.

Liikumismängu metoodika: Kaks võistkonda, mõlemas seitse võistlejat
Võistlejad liiguvad vähikõnnis saali teise otsa, kus nad peavad taburetilt Kriidiku võtma ja kirjutama sellele kuupäeva, mis võistlemise hetkel on. Võistlejad liiguvad tagasi roomates.

Järgmised võistlejad liiguvad samuti vähikõnnis saali teise otsa, aga nemad peavad Kriidiku peal oleva kuupäeva švammiga ära kustutama. Võistlejad liiguvad tagasi roomates. Niimoodi vaheldumisi kuupäeva kirjutades ja siis seda kustutades see teatevõistlus toimubki. Võidab see võistkond, kelle tiimis on viimane laps esimesena finišisse saabunud.



10. VAHETUNNIMÄNGUD

NUKUTEATER JA/VÕI ROLLIMÄNG

Vahendid: Igale lapsele üks Kriidik ja kriidid jm

Õppemängu eesmärgid:

1. Õpilane oskab vabalt suhelda.
2. Õpilane on loominguline ja fantaasierikas.

Vabaajamängu metoodika: Lapsed riietavad Kriidiku oma äranägemise järgi. Seejärel saavad nad mängukaaslasega hakata dialoogi pidama. Vajadusel võib õpetaja jagada lastele kindlad rollid, aga samas ei pea. Dialoogi arenedes, areneb mäng sisukamaks ja mäng võibki alata. Sellest mängust võib välja kasvada üks tore lavastusmäng.

VESTLUSRING

Vahendid: oapallid (oapallide heegeldamise juhendi leiad raamatu lõpus, meisterdamisjuhendite hulgast)

Õppemängu eesmärgid:

1. Õpilane vestleb julgelt ja vabalt koolikaaslastega vabal teema.

2. Õpilane suudab tähelepanelikult ja vaikides kaaslast kuulata.

Õppemängu metoodika: Oapallid on suurepärased vahendid vestlusringi jaoks. Õpetaja võib teha mängureegli, et räägib see, kellel on pall käes. Kes soovib sõna, tõstab kae ja talle veeretatakse pall.

KRIIDIKULE SOENGU TEGEMINE (1. VARIANT)

Vahendid: Iga lapsele üks Kriidik, lõngad, mulineeniidid, iirisniidid, käärid, heegelnõelad nr. 3

Vabaaja tegevuse eesmärgid:

1. Õpilane suudab Kriidiku aukudesse lükkida lõnga või muud taolist materjali.
2. Õpilane oskab sõlmida lõnga.

Vabaaja tegevuse metoodika: Juuste meisterdamine (lõnga toppimine aukudesse näppude, heegelnõela, sukanõela või muu eseme kaasabil.

KRIIDIKULE SOENGU TEGEMINE (2. VARIANT)

Vahendid: Iga lapsele üks Kriidik, lõngad, mulineeniidid, iirisniidid vms, kammid, juuksejummid, klambrid vms

Vabaaja tegevuse eesmärgid:

1. Õpilane oskab punuda patse.
2. Õpilane oskab teha erinevaid soenguid.

Vabaaja tegevuse metoodika: Juuste sidumine, põimimine, patsi punumine.

KRIIDIKULE SOENGU TEGEMINE (3. VARIANT)

Vahendid: Iga lapsele üks Kriidik, lõngad, mulineeniidid, iirisniidid vms, kammid, käärid, juuksejummid, klambrid vms

Vabaaja tegevuse eesmärgid:

1. Õpilane on loominguline.

2. Õpilane julgeb katsetada erinevaid soengutegemise võimalusi.

Vabaaja tegevuse metoodika: Juuste kammimine, lõikamine, soengu tegemine.

KRIIDIKU RIETUMINE MÄNGURIIETEGA

Vahendid: Igale lapsele üks Kriidik, riideesemed (riiete lõiked leiad raamatu lõpus, meisterdamisjuhendite hulgast)

Vabaaja tegevuse eesmärgid:

1. Õpilane oskab Kriidikut riietada vastavalt vajadusele ja soovidele.
2. Õpilane oskab truckkida, lükkida, sõlme siduda, nõõpida jms

Vabaaja tegevuse metoodika: Lapsed valivad neile meelepärased riideesemed, mida nad hakkavad Kriidikule selga panema. Kriidiku rõivad on avatavad nii eest kui ka tagant, sest muidu ei oleks võimalik Kriidikut riietada, sest tema käed ei paindu. Riietumise teel laps õpib, areneb ning tal kinnistuvad elementaarsed oskused nagu:



Joonis 25: Kriidik saab Alliiselt pähe uhke soeng

Trukkimine;
Krõpsuriba kasutamine;
Nõõpimine;
Paelte sidumine;
Riideeseme selga panemine, seljast võtmine;
Pükste jalga tõmbamine ja ära võtmine.

KRIIDIKU RIJETUMINE KRIITIDEGA

Vahendid: Iga lapsele üks Kriidik, värvilised kriidid

Vabaaja tegevuse eesmärgid:

1. Õpilane on loominguline ja loov.
2. Õpilane kujundab Kriidikule rõivaid ja aksessuaare.

Vabaaja tegevuse meetodika: Lapsed võivad Kriidikule riided selga joonistada. Selleks saavad nad kasutada mitmevärvilisi tahvlikriite. NB! NB! Rasvakriitidega ja muu joonistamisvahendiga mitte joonistada, sest need ei tule pestes maha.



Joonis 26: Kärolin Kriidikuga

KRIIDIKU RIETUMINE/KAUNISTAMINE AJALEHE- VÕI VÄRVIPABERITEGA

Vahendid: Iga lapsele üks Kriidik, seinanäts, vanad ajalehed, värvilised paberid

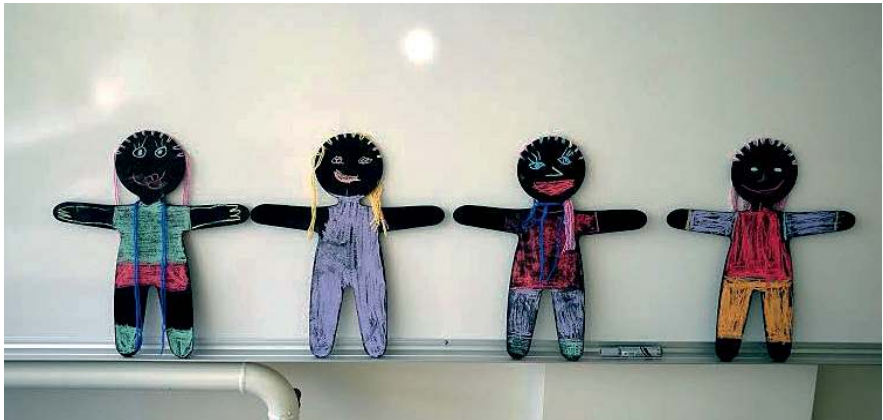
Vabaaja tegevuse eesmärgid:

1. Õpilane on loominguline ja loov.
2. Õpilane julgeb disainida Kriidikule riideid erinevatest materjalidest.

Vabaaja tegevuse metoodika: Lapsed joonistavad Kriidikule riideid, ehteid vms ning kinnitavad need siis seinanätsuga Kriidiku külge.



Joonis 27: Mari ja Meribel Kriidikutega



Joonis 28: Kriidikud on riides.

KRIIDIKU RIJETUMINE/KAUNISTAMINE PLASTILIINIGA

Vahendid: Igale lapsele üks Kriidik, plastiliinid

Vabaaja tegevuse eesmärgid:

1. Õpilane on loominguline ja loov.
2. Õpilane oskab plastiliini rulle rullida ja palle veeretada, ning vajutamistehnikat kasutada.

Vabaaja tegevuse metoodika: Lapsed kaunistavad Kriidikut plastiliiniga rullides, veeretades, vajutades vm).

TÄHTIS! Eelnevalt kontrollida, kas kasutatav plastiliin tuleb ka Kriidiku küljest ära. Määratud Kriidikut saab vajadusel puhastada pesuvahendiga jooksva vee all. Suuremad kogused plastiliini eelnevalt eemaldada ettevaatlikult kraapides.

KRIIDIK JA MÕISTATUSED

Vahendid: Igale lapsele üks Kriidik, värvilised kriidid

Vabaaja tegevuse eesmärgid:

1. Õpilane joonistab Kriidikule detaili mingsugusest esemest.
2. Õpilane on loov.
3. Õpilane püüab ära arvata, mis element on Kriidikule joonistatud.

Vabaaja tegevuse metoodika: Lapsed joonistavad Kriidikule ainult ühe elemendi. Teised mängukaaslased peavad ära arvama, mis see on. (nt: laps joonistab Kriidiku jala peale lookleva kriipsu. Õige vastus on kassi saba, kuna kass on Kriidiku taga peidus).

ARVA ÄRA, KEDA MA JOONISTAN?

Vahendid: Igale lapsele üks Kriidik, värvilised kriidid

Vabaaja tegevuse eesmärgid:

1. Õpilane koondab oma tähelepanu ühele konkreetsele isikule.
2. Õpilane suudab võimalikult täpselt joonistada kaaslase rõivaesemel olevat detaili vms
3. Õpilane püüab arvata, keda joonistati.

Vabaaja tegevuse metoodika: Üks lastest on kunstnik ja ülejäänud on rivistatud seina äärde modellideks. Modellid seisavad seal kinnisilmi, et ei näeks, keda kunstnik joonistama hakkab. Kunstnik valib välja ühe modelli ja püüab teda võimalikult täpselt järele aimata, joonistades talle iseloomuliku pluusimustri, kaelakee, sünnimärgi vm.

Kui töö on valmis, avavad modellid silmad ja kunstnik näitab neile oma Kriidikut. Teised peavad arvama, keda kunstnik joonistas. Kes õige vastuse ütleb, läheb uueks kunstnikuks ja mäng võib jätkuda.

ORIENTEERUMINE

Vahendid: seinanäts, ülesande sedelid, igale lapsele või võistkonnale üks Kriidik ja kriit

Vabaaja tegevuse eesmärgid:

1. Õpilane suudab tiimitööd teha.
2. Õpilane täidab etteantud korraldusi võimalikult täpselt.

Vabaaja tegevuse metoodika:

Õpetaja Krista näide: “Kevadel tegime õues orienteerumisvõistlust. Jagasime lapsed kolme võistkonda. Eelnevalt olin Kriidikud peitnud erinevatesse jaotuspunktidesse. Kriidikutele olin seinanätsuga kinnitanud kirjaliku ülesande, mille lapsed pidid vahepunktides ära lahendama ja vastuse kriidiga Kriidikule kirjutama. Igas punktis pidid nad Kriidiku endaga kaasa võtma ning vedama neid kuni finišini. Alles siis saab Kriidikutele kirjutatud vastused üle vaadata ja kontrollida nende õigsust.

VIKTORIIN

Vahendid: 3 erineva juuksevärviga Kriidikut (sinised, mustad ja valged lõngad juusteks), kriidid, kustutamiskäsn, kommid, läbipaistvad anumad ja viktoriiniküsimused.

Vabaaja tegevuse eesmärgid:

1. Õpilane suudab meeskonnas tiimitööd teha.
2. Õpilane kirjutab vastuse Kriidikule.

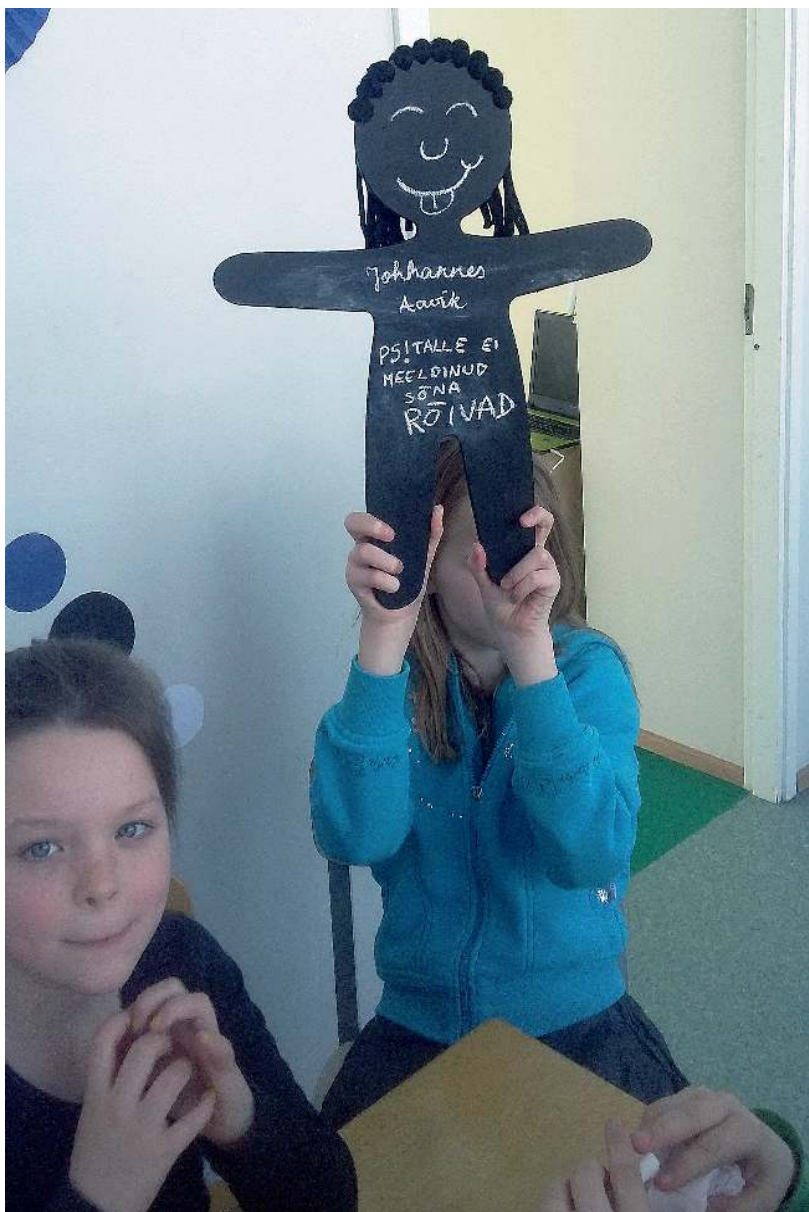
Vabaaja tegevuse metoodika: Kriidik on suurepärase abivahend viktoriinide korraldamisel. Eesti Vabariigi aastapäevale pühendatud viktoriin võiks olla järgmine. Õpetaja jagab lapsed kolme rühma: esimene rühm saab Kriidiku, millel on peas sinised lõngast juuksed.

Teine rühm saab Kriidiku, millel on peas musta värvi lõngajuuksed ja kolmas rühm saab Kriidiku valgete lõngast juustega. Vastavalt värvustele ka võistkondade nimed. Iga küsimuse järel kirjutavad võistkonnakaptenid vastuse Kriidikule.

Õpetaja märguande peale tõstavad kolm võistkonda oma Kriidikut vastustega üles. Õige vastuse puhul saab see võistkond punkti(d) kommi(de) näol. Kohe peale vastuse näitamist, ütleb õpetaja õige vastuse ja lisab vastavasse läbipaistvasse anumasse (mis on märgistatud eraldi sinise, musta ja valge ringiga, et teha vahet võistkondadel) nii palju komme kui palju punkte võistkond vääris.



Joonis 29: Ettevalmistus Eesti Vabariigi 98-aastapäevale pühendatud viktoriiniks. (Foto tehtud 2016a veebruaris Kergu Lasteaed-Algkoolis)



Joonis 30: Eesti Vabariik 98-aastapäevale pühendatud viktoriinil näitab 4. klassi Janely oma meeskonna vastust, mis on Kriidikule kirjutatud. (Foto tehtud 2016a veebruaris Kergu Lasteaed-Algkoolis).



Joonis 31: Vitkoriinis osalejad ootavad põnevusega järgmist küsimust
(Foto tehtud 2016a veebruaris Kergu Lasteaed-Algkoolis)



Joonis 32: Tulemused on selgunud (Foto tehtud
2016.a. veebruaris Kergu Lasteaed-Algkoolis)

KRIIDIKUGA TANTSIMA

Vahendid: muusikapala ja Kriidik

Vabaaja tegevuse eesmärgid:

1. Õpilane oskab vahendiga tantsida.
2. Õpilane teab liigutuste õiget järjekorda.

Vabaaja tegevuse metoodika: Lapsed esitavad Kriidikuga tantsukava. See võib olla laste endi välja mõeldud liikumine, aga võib olla õpetaja juhendamisel.

KRIIDIK KUI RUUMIKAUNISTUS

Vahendid: Kriidikud ja muud dekoratsioonivahendid, millega olete mõelnud ruume kaunistada.

Kaunistamise eesmärgid:

1. Õpilane näeb erinevaid kaunistamise võimalusi.
2. Õpilane saab vastavalt ürituse teemal saali kaunistada.

Vabaaja tegevuse metoodika (näited õpetaja Kristalt):

Variant 1: “Advendihommikul kaunistasime kooli fuajee Kriidik-päkapikkudega. Igale Kriidikule sai pähe pandud punasest sõrmkindast mütsike, selga-jalga Kriidiku riided. Kriidiga joonistasime Kriidikutele rõõmsad näod pähe.”

Variant 2: “Eesti Vabariigi aastapäeva üritusel jaotasime Kriidikud kolme hunnikusse. Ühtedele Kriidikutele panime mustad lõngad juusteks, teistele valged lõngad juusteks ja kolmandatele sinised lõngad juusteks.

Asetasime läbipaistva teibiga Kriidikutele kätte õhupallid. Lapsed disainisid Kriidikutele riided. Seejärel panime Kriidikud kaootiliselt saali seina äärde seisma.”

Variant 3: “Lõpupeol kaunistasime Kriidikutega saali. Lapsed kasutasid Kriidikuid šabloonidena ja joonistasid Kriidiku piirjooned suurele värvilisele paberile. Seejärel õpetaja kleepis paberist Kriidiku näole lapse näopildi (eelnevalt oli lapsest portreepilt tehtud, see printeriga välja lastud ning peakuju välja lõigatud).

Paberkriidikute kerele oli kirjutatud suurelt laste nimed, kes lõpetavad kooli. Need kinnitatakse seinale. Päris Kriidikud paigutatakse samuti kaunistatult saali.”

11. TÄNUD



Suur tänu Alma Maar ja Amanda Kriit, et Te näitasite mulle, milline lõbu võib olla õppimine ning et see ei piirdu ainult kooli ja lapsepõlvega.

Suurtänu ka Kristale selle eest, et Salasid ennast Kriidikust vaimustuda ning et mul on Sinu näol olnud nii tugev kaasamõtteleja ning –eksperimenteerija. Tänu Sinu omadusele läheneda asjale rõõmsameelselt ja loovalt, on paljud asjad saanud valmis just nagu muuseas.

Minu sügav kummardus meeskonnale, kes minu ümber on aidanud Kriidiku idee valmimisel ning edasi arendamisel. Riho Roomet, kes on koos minuga on olnud Kriidiku idee juures algusest peale. Tänu tema kriitilisele pilgule on Kriidik saanud tunduvalt elujõulisemaks. Tema käe all valmis ka kõige esimene Kriidiku prototüüp: algul papist ja siis juba vineerist. Suur tänu ka minu vanematele, kes aitasid esimest partiid Kriidikuid ja tema riideid toota.

Suur tänu Siiri Saardile ja Monika Müllerile, kes olnud minu tagapõhja jõud ja võitluskaaslased kõigil neil aastatel. Ükskõik, kas on vaja Kriidikule peale saada CE tähised või kulleri käest keset ööd meie pakk kätte saada, ma tean, ma võin oma naiskonna peale „raudpolt“ kindel olla.

Olen tänulik Margit Koolile ja Irina Talvistele, kes olid meie mentoriteks Kriidiku esimese äriplaani koostamisel ja läbi mõtlemisel. Meie plaanid said konkreetsema vormi juba Ajujahis, kus meid toetati, nõustati ja ärgitati. Täna Teid Ajujahi meeskond ja mentorid. Erilise tänu ja kummarduse võlgnen Indrek Kaselale. Tänu temale kogesin oma suurimat läbikukkumist Ajujahis, kuid samaaegselt sain ka suurima ja kõige väärtuslikuma õppetunni. Tema sõnad, mis meid kõiki saatma jäid, olid: „Ärge laske ennast raamidesse suruda ja painutada. Käituge igas olukorras nii, nagu te ise veendunud olete ja ise südames tunnete“. Ma tänan selle raputuse ning õpetuse eest.

Kriidikule ning eriti käesolevale metoodikale andis hoogu Tartu Ülikooli Õpiveski. Aitäh Anzori Barkalajale, kes meisse uskus ning meid osalema ärgitas. Tänu Õpiveski meeskonnale ning meie mentoritele, Uno Puusile ja Age Tomsonile, oleme saanud kokku panna põhjaliku ja mahuka materjali, millele abil saab Kriidiku kasutusele võtta veel paljudes algklassides.

Ma tänan südamest ka neid õpetajaid, kes osalesid koos oma klassidega meie metoodika katsetamises: Kristel Kasearu (Pärnu Ülejõe Põhikool), Aimi Kirsch, Eldin Lember ja Kadi Tänav (Kuressaare Vanalinnakool), Maive Pöder (Tallinna Merivälja Kool), Helle Kivi (Gaia kooli distantis-õppegrupp Võrus), õpetaja Merilinile (Viljandi Oja Kool). Tänu Teie panusele on metoodika saanud palju praktilisemaks ning kasutajasõbralikumaks. Teilt oleme saanud palju praktilist tagasisidet ning näpunäiteid. Suur tänu!

Tänu Regina Esteri amsatele piltidele on Kriidiku raamat saanud just selliseks nagu me unistasime. Olen talle väga tänulik selle ägeda koostöö eest.

Evelyn Eichhorst



Joonis 33: Kriidik Õpiveski projekti kohtumisel

Olen ääretult tänulik Kriidiku loojale - Evelyn Eichhorst`ile, kes tutvustas mulle Kriidikuid ja andis mulle võimaluse oma fantaasialendu kasutada. See oli hariv, lõbus ja põnev teekond.

Suur aitäh, Evelin Kokk, et tollaegse Kergu Lasteaed-Algkooli direktorina usaldasid meil Kriidikutega ainetundides õppida ja eksperimenteerida ning ühtlasi elasid meie saavutustele kaasa.

Täna oma endist head kolleegi Raili Pärnoja, kes vajadusel abistas mind Kriidikutega matemaatikatundide läbiviimisel.

Tuhat tänu, Tartu Ülikooli Õpiveski meeskonnale ja mentoritele, sest teie nõuanneteta ja toetuseta poleks me seda raamatut sellisel kujul suutnud teha.

Regina Ester, Sinu väga kaunid ja armsalt lastepärased pildid on meie raamatus nagu kirss tordil. Aitäh, et olid meiega.

Täna sügisel ankeetküsitlustele vastanud õpetajaid:

Piret Preimann Pärnu Vanalinna Põhikoolist

Küllike Veede Albu Põhikoolist

Helve Lumeste Haapsalu Viigi Koolist

Tiina Lelov Kergu Lasteaed-Algkoolist

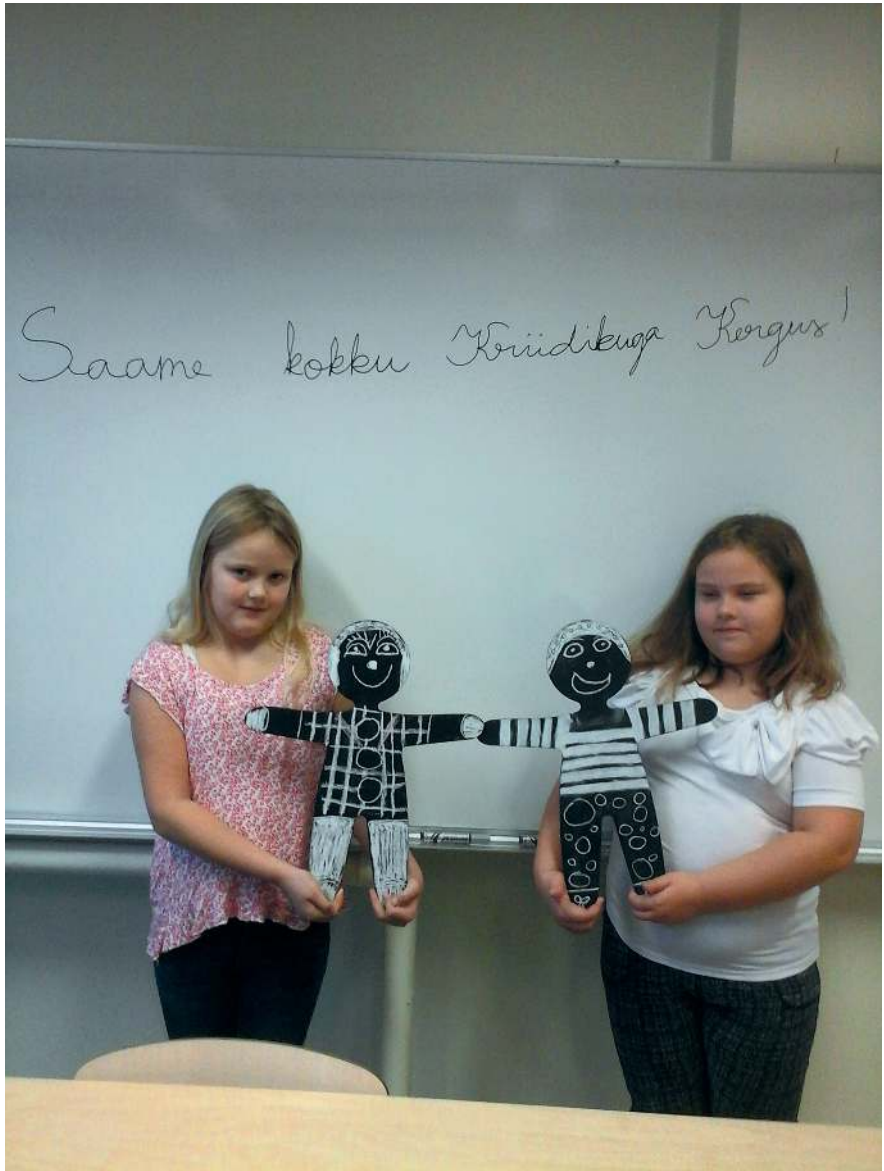
Mariann Pärnoja Kergu Lasteaed-Algkoolist

Vilve Roosioks Viimsi Keskkoolist

Kersti Lossmann Vändra Gümnaasiumist.

Suur tänu lapsevanematele selle väga suure usalduse ja toetuse eest. Kõige sügavam tänu ja kummardus kuulub siiski minu toredatele õpilastele: Aliise Kivikas, Elisabet Kokk, Karl-Erik Kokk, Kerli Kond, Kärolin Lelov, Marten Murd, Meribel Peiker, Daniela Pernik, Annelis Pärnoja, Mari Talvistu, Aivo Uulimaa ja Janely Vutt. Teie särasilmad, uudishimu ning koostöölust olid need, mis tegid Kriidikutega õppimise ja õpetamise nauditavaks ja meeldejäävaks.

Krista Mustonen



Joonis 34: Annelis ja Elisabet Kriidikuga Kergus



12. KOPEERIMISALUSED JA MEISTERDAMISJUHENDID

Järgmistel lehekülgedel leiad mõned abimaterjalid, mille abil saad oma õppevara Kriidikuga õppides täiendada. Lõiked on vähendatud vormis. Enne kasutamist saab need paljundusmasina abil soovitud suurusele suurendada.

Julgustame Teid välja mõtlema ja katsetama ka oma ideid, mida Kriidikuga õppemängudes veel teha. Siinkohal on tihti suureks abiks ka lapsed ise. Nende poolt pakutud ideede abil valmivad Kriidikule kindlasti paljud uued ja huvitavad lisad.

Soovime jõudu ja lusti meisterdamisel.

PALLI HEEGELDAMISE JUHEND

Materjal: Must lõng ja värviline lõng (nt sinine, roosa, roheline), heegelnõel nr. 3, kuivatatud oad

Valmistamine:

Algus – must lõng - 6 kettsilmust, ühenda aassilmusega ringiks.

1. *rida* – must lõng - 1 kettsilmus, 6 kinnissilmust ringi, ühenda aassilmusega ringiks

2. *rida* – must lõng – 1 kettsilmus, igasse silmusesse heegelda kaks kinnissilmust, ühenda aassilmusega ringiks

3. *rida* - kirju lõng – 1 kettsilmus, heegelda vaheldumisi, ühest silmusest üks kinnissilmus ja järgmisest 2 kinnissilmust, ühenda aassilmusega ringiks

4. *rida* – kirju lõng - 1 kettsilmus, heegelda vaheldumisi, kaks silmust heegelda mõlemasse üks kinnissilmus ja järgmisest 2 kinnissilmust, ühenda aassilmusega ringiks

5. *rida* – must lõng - 1 kettsilmus, heegelda vaheldumisi, kolm silmust heegelda igasse silmusesse üks kinnissilmus ja järgmisest 2 kinnissilmust, ühenda aassilmusega ringiks

6. *rida* – must lõng - 1 kettsilmus, heegelda vaheldumisi, neli silmust heegelda igasse silmusesse üks kinnissilmus ja järgmisest 2 kinnissilmust, ühenda aassilmusega ringiks

7. *rida* – kirju lõng - 1 kettsilmus, heegelda vaheldumisi, viis silmust heegelda igasse silmusesse üks kinnissilmus ja järgmisest 2 kinnissilmust, ühenda aassilmusega ringiks

8. *rida* – kirju lõng – 1 kettsilmus, igasse silmusesse heegelda kaks kinnissilmust, ühenda aassilmusega ringiks

9.-10. *rida* – must lõng – 1 kettsilmus, igasse silmusesse heegelda kaks kinnissilmust, ühenda aassilmusega ringiks

11. *rida* – kirju lõng – 1 kettsilmus, igasse silmusesse heegelda kaks kinnissilmust, ühenda aassilmusega ringiks

12. rida – kirju lõng - 1 kettsilmus, heegelda vaheldumisi, viis silmust heegelda igasse silmusesse üks kinnissilmus, kuues ja seitsmes silmus heegelda kokku, ühenda aassilmusega ringiks

13. rida – must lõng - 1 kettsilmus, heegelda vaheldumisi, neli silmust heegelda igasse silmusesse üks kinnissilmus, viies ja kuues silmus heegelda kokku, ühenda aassilmusega ringiks

14. rida – must lõng - 1 kettsilmus, heegelda vaheldumisi, kolm silmust heegelda igasse silmusesse üks kinnissilmus, neljas ja viies silmus heegelda kokku, ühenda aassilmusega ringiks

15. rida – kirju lõng - 1 kettsilmus, heegelda vaheldumisi, kaks silmust heegelda mõlemasse üks kinnissilmus, kolmas ja neljas silmus heegelda kokku, ühenda aassilmusega ringiks

16. rida – kirju lõng - 1 kettsilmus, heegelda vaheldumisi, üks silmus heegelda kinnissilmus, teine ja kolmas silmus heegelda kokku, ühenda aassilmusega ringiks

Täida pall ubadega. See juures saad vastavalt vajadusel otsustada, kui tihket või kui pehmet palli soovid.

17. rida – must lõng – heegelda pall kinni.

Kriidiku õppemängude jaoks sobib kõige paremini komplekt, mis koosneb kolmest pallist (must/sinine, must/roheline ja must/roosa).

Kriidiku e-poest on võimalik soetada ka valmis pallikomplekte koos sinna juurde kuuluva kotiga.



Joonis 35: Annelisile Kergu koolist meeldivad oapallid.

PALLIKOTI ÕMBLEMISE JUHEND



Lõika vanadest teksapükstest riide tükk. Orienteeruv suurus umbes 20cm x 45cm. Teksapükse jääb üle kõigis ma-japidamistes ning nende kangas on tugev ja vastupidav.

Voldi välja lõigatud riidetükk pikkupidi kokku ja õmble küljed kokku. Jätta külje pealt umbes 1cm õmblusvaru. Lisaks jätta kokku õmblemata ülemisest servast umbes 4cm laiune jupp. Keera kott ümber. Parem pool väljapoole.





Lõika puuvillasest kirjust kangast 6cm laiune riba. Riba pikkus sobita koti ülemise ääre laiusega ning lisa sellele kummaltki küljelt 2cm tagasipööramise varu (kokku 4cm).

Triigi mõlemalt küljelt 2cm tagasipööramise varu tagasi pahemale küljele. Selliselt ettevalmistatud kangariba õmble (paremad küljed vastastikku) kotisuu ühe ülemise serva külge.



Traagelda riideriba lahtine külg 1cm laiuselt tagasi.

Pööra traageldatud serv koti sisse ning õmble see samuti teksariide serva külge.

Toimi samamoodi koti teise servaga.



Selleks, et pallide kott oleks lihtsasti avatav ja suletav on vaja kaks 50cm pikkust paela.

Kasutades näiteks haaknõela abi, aja üks pael kotisuust läbi, alustades koti ühe serva paremast servast. Kui olete esimese serva vasakule küljele jõudnud, pistke haaknõel koos nõoriga koti teise serva vasakpoolsest servast sisse ja tõmmake nõör kuni parema servani.





Teine nööri sisestage täpselt vastupidi. Alusta nööri vasakult ja lõpeta taas vasakul.

Seo nööri otsad üle sõrme üksteisega kokku et vältida hargnemist ning nööri väljatulemist kotiservast.

Nüüd on kott valmis. Pallid sisse ja mäng võib alata!!



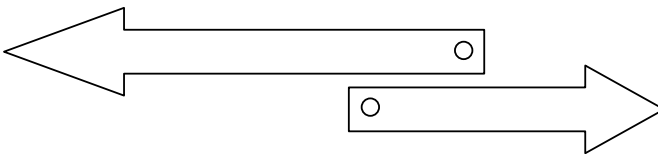
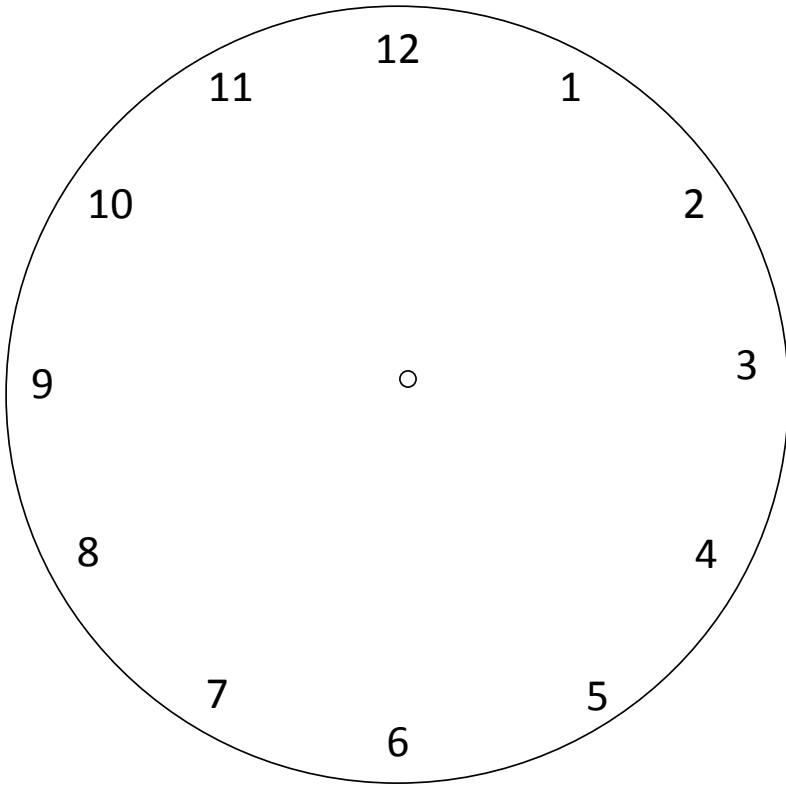
SÕNASEDELID – EESTI KEEL – ÕPPEMÄNG
„LUGEMINE JA KIRJUTAMINE“

KAMMIN	LAMMAS
KURRI	KALLI
KALLA	KANNU
LINNA	MINNA

NUMBRIKAARDID 1 - 20

1	2	3
4	5	6
7	8	9
10	11	12
13	14	15
16	17	18
19	20	0

MUDELKELL



KEHAOSADE SILDID

PEA	NÄGU
ÕLG	KAEL
KÜÜNARNUKK	KÄSIVARS
KÄSI	RANNE
SÕRM	KÄELABA
KÕHT	RIND
JALG	NABA
SÄÄR	PÕLV
KAND	JALALABA
KUKAL	VARVAS
ISTMIK	SELG



13. KASUTATUD KIRJANDUS

Õppemängude kirjelduste juures märgitud õppekirjandus

- Elvisto, T.; Hallik, M.; Pumbo, K.; Kriiska, A.; Mazur, T. (2013) Loodus-ja inimeseõpetuse õpik 3. klassile: I osa. Kirjastus Avita.
- Elvisto, T.; Hallik, M.; Kriiska, A.; Mazur, T. (2013) Loodus-ja inimeseõpetuse õpik 3. klassile: II osa. Kirjastus Avita.
- Elvisto, T.; Haug, V.; Hallik, M. (2012) Loodus-ja inimeseõpetuse tööraamat 2. klassile: I osa. Kirjastus Avita.
- Elvisto, T.; Kriiska, A.; Hallik, M. (2012) Loodus-ja inimeseõpetuse tööraamat 2. klassile: II osa. Kirjastus Avita.
- Epro, H.; Kasuk, P.; Noormaa, E.; Toomla, S. (2012) Aabitsa töövihik. Kirjastus Koolibri.
- Hallik, Maarja (2012) Loodus-ja inimeseõpetuse tööraamat 2. klassile: II osa. Kirjastus Avita.
- Hallik, Maarja (2012) Loodus-ja inimeseõpetuse töövihik 2.

klassile: I osa. Kirjastus Avita.

- Hallik, Maarja (2013) Loodus-ja inimeseõpetuse töövihik 3. klassile: II osa. Kirjastus Avita.

- Hallik, Maarja (2011) Loodusõpetuse töövihik 1. klassile. Kirjastus Avita.

- Hallik, M.; Kriiska, A. (2011) Loodusõpetuse tööraamat 1. klassile. Kirjastus Avita.

- Hallik, M.; Pumbo, K. (2013) Loodus-ja inimeseõpetuse töövihik 3. klassile: I osa. Kirjastus Avita.

- Jundas, E.; Kumberg, K.; Kippak, R.; Pöder, S. (2013) Ilus emakeel: 2. klassi eesti keele töövihik I osa. Ümbertöötatud trükk. Kirjastus Koolibri.

- Jundas, E.; Kumberg, K.; Kippak, R.; Pöder, S. (2013) Ilus emakeel: 2. klassi eesti keele töövihik II osa. Ümbertöötatud trükk. Kirjastus Koolibri.

- Jundas, E.; Kumberg, K.; Kippak, R.; Pöder, S. (2012) Ilus emakeel: 2. klassi eesti keele õpik I osa. Kirjastus Koolibri.

- Jundas, E.; Kumberg, K.; Kippak, R.; Pöder, S. (2012) Ilus emakeel: 2. klassi eesti keele õpik II osa. Kirjastus Koolibri.

- Kubri, K.; Palu, Vares, M. (2011) Matemaatika tööraamat 1. klassile: I osa. 2. trükk. Kirjastus Koolibri.

- Kubri, K.; Palu, A.; Vares, M. (2011) Matemaatika tööraamat 1. klassile: II osa. 2. trükk. Kirjastus Koolibri.

- Kubri, K.; Palu, A.; Vares, M. (2011) Matemaatika töövihik 2. klassile: I osa. 2. trükk. Kirjastus Koolibri.

- Kubri, K.; Palu, A.; Vares, M. (2011) Matemaatika töövihik 2.

klassile: II osa. 2. trükk. Kirjastus Koolibri.

- Kubri, K.; Palu, A.; Vares, M. (2015) Matemaatika töövihik 3. klassile: I osa. 3. trükk. Kirjastus Koolibri.

- Kubri, K.; Palu, A.; Vares, M. (2015) Matemaatika töövihik 3. klassile: II osa. 3. trükk. Kirjastus Koolibri.

- Kubri, K.; Palu, A.; Vares, M. (2011) Matemaatika õpik 1. klassile. 2. trükk. Kirjastus Koolibri.

- Kubri, K.; Palu, A.; Vares, M. (2011) Matemaatika õpik 2. klassile: 2. trükk. Kirjastus Koolibri.

- Kubri, K.; Palu, A.; Vares, M. (2013) Matemaatika õpik 3. klassile. 2. trükk. Kirjastus Koolibri.

- Kurm, Ü.; Soolepp, E. (2012) I Love English: Student`s Book 2. Kirjastus Studium.

- Kurm, Ü.; Soolepp, E. (2012) I Love English: Student`s Workbook 2. Kirjastus Studium.

- Künnapas, E.; Kiveste, T. (2013) Ilus emakeel: 3. klassi eesti keele töövihik I osa. Ümbertöötatud väljatrükk. Kirjastus Koolibri.

- Künnapas, E.; Kiveste, T. (2013) Ilus emakeel: 3. klassi eesti keele töövihik II osa. Ümbertöötatud väljatrükk. Kirjastus Koolibri.

- Künnapas, E.; Kiveste, T. (2013) Ilus emakeel: 3. klassi eesti keele õpik I osa. Ümbertöötatud väljatrükk. Kirjastus Koolibri.

- Künnapas, E.; Kiveste, T. (2013) Ilus emakeel: 3. klassi eesti keele õpik II osa. Ümbertöötatud väljatrükk. Kirjastus Koolibri.

- Toomla, S.; Epro, H.; Ruusamäe, P. (2015) Ilus emakeel: 1. klassi eesti keele töövihik. Kirjastus Koolibri.

- Toomla, S.; Ilves, K. (2013) Kirjavihik 1. Täiendatud trükk.

Kirjastus Koolibri.

- Toomla, S.; Ilves, K. (2015) Kirjavihik 2. Parandatud trükk. Kirjastus Koolibri.
- Toomla, S.; Vaiksoo, J.; (2011) Ilus emakeel: 1. klassi eesti keele õpik. Kirjastus Koolibri.
- Vaiksoo, J.; Toomla, S.; Ilves, K. (2011). Aabits. Kirjastus Koolibri.

Metoodika koostamisel kasutatud kirjandus

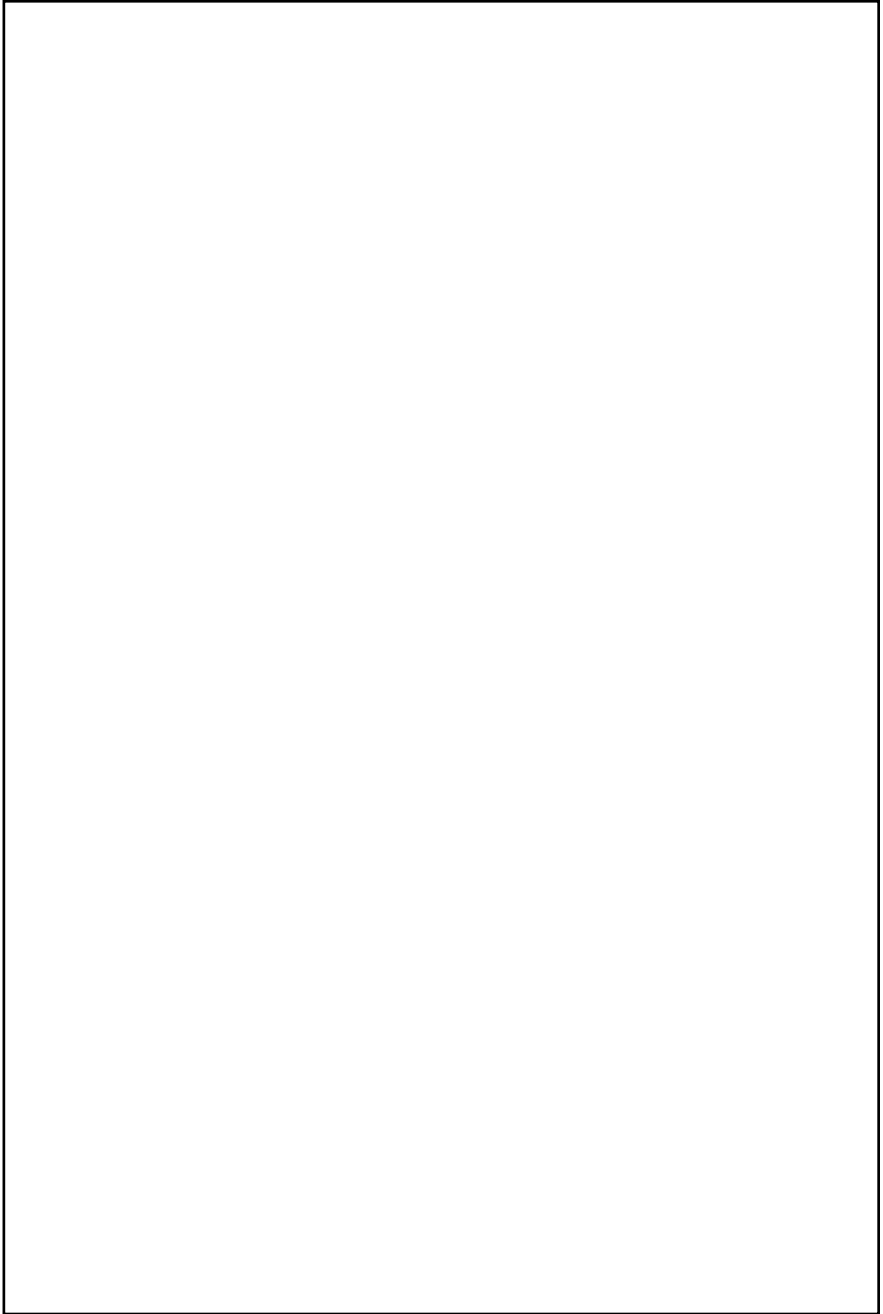
- Krull, E. (2000). Pedagoogilise psühholoogia käsiraamat. Tartu: Tartu Ülikooli Kirjastus
- Mahmutov, M. (1981). Probleemõpe koolis. Tallinn: Valgus
- Peitel, T.; Tamm, A. Nüüdisaegne õpikäsitus. E-kursus. <https://www.ut.ee/et/mooc/nuudisaegne-opikasitus> (seis 24.07.2018)
- Van den Akker, J. (2003) Curriculum perspectives: an introduction. In van den Akker, J.; Kuiper, W. Hameyer, U. (Väljaandjad). Curriculum and Trends. Dordrecht: Kluwer Academic Publishers.

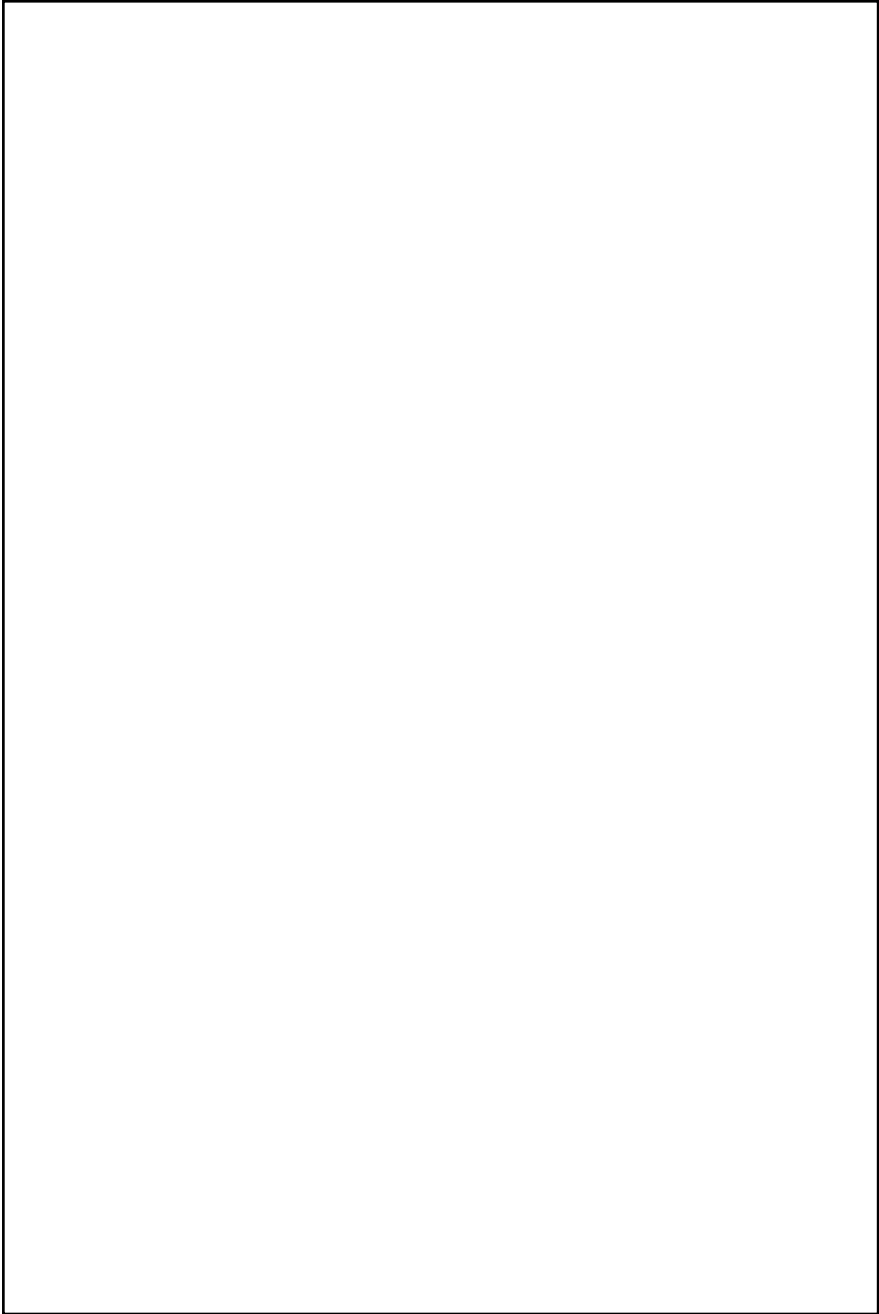


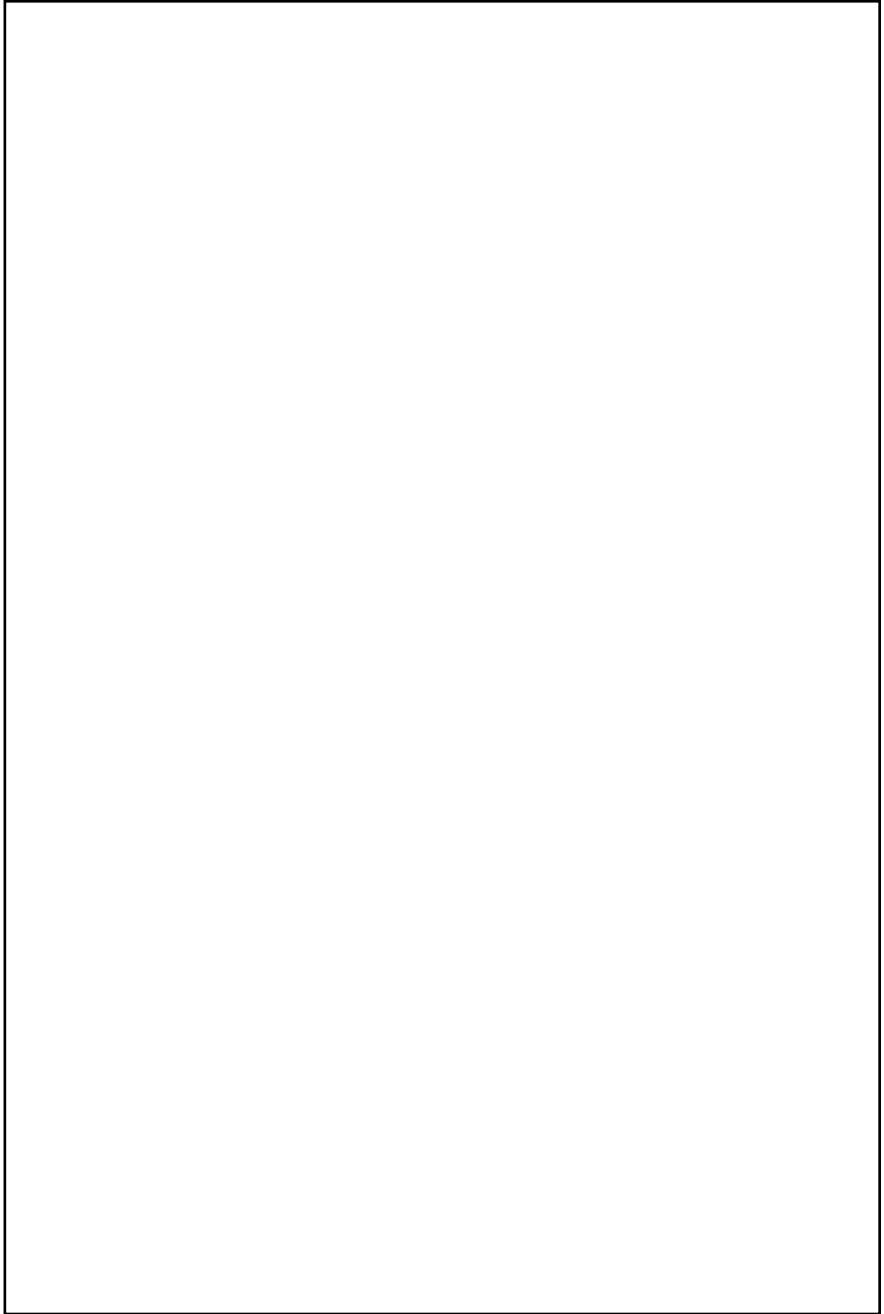
14. MINU MÕTTED

Kriidik „töötab“ iga inimese käes erinevalt ning igal uuel kasutajal tekib ruttu valik oma mänge ja tegevusi, mida Kriidikuga läbi viia saab. See peatükk siin ongi mõeldud just nende mõtete jaoks. Julgustame Teid Kriidikuga eksperimenteerima ning kõik oma huvitavad mõtted siia kirja panema.

MINU MÕTTED ON....







Krista Mustoneni kogutud ning koostatud õppemängudest on valminud Kriidiku metoodika algklassidele.

“Kriidikuga targaks” raamatu abil saab tunnid muuta mängulisemaks ning lastepärasemaks. Raamat sisaldab õpitegevusi kõigi ainetundide kohta.

Koostatud materjal on mõeldud esimese teejuhina Kriidiku maailma. Kutsume Teid koos Kriidikuga julgesti katsetama



Lustakat õppimist soovides,
Krista Mustonen ja
Evelyn Eichhorst