

LOODUSRAJA MÄNGUD

Lasteaed Päikene õpetajate omalooming

2013

SIREL

Õpetaja Laura

Eesmärgid: laps tutvub erinevate põõsasadega (leht, vars, õis) ja täidab mängu käigus saadud käsklust.

Mängu käik:

Õpetaja meenutab koos lastega, millest on eelnevalt räägitud – sirelil on õied, lehed ja vars.

Vaadatakse koos üle, kus asub leht, vars, õis. Samuti räägitakse, et sirel on õnnetooja – loetakse kroonlehti ja vanarahva tarkus on see, et kui leiad viie või rohkemagi kroonlehega sireli õie, siis sööd selle ära, kuna see toovat õnne, aga kui leiad kolmega, siis toob see ebaõnne. Õpetaja loeb luuletuse:

ÕNNELAUL

Heljo Mänd

Lähme, lähme sirelisse!

Sireli sisse, sireli sisse

hõiskab sõpru õhinal Hilja.

Lähme ruttu enne kui hilja,

enne kui sirelipõõsa lilla

õnneõisi maha pillab.

Õnneõisi ja õnnetusi,

lillelaste annetusi.

Õpetaja selgitab, et nüüd mängitakse koos värvide mängu. See värv, mis õpetaja ütleb, seda peab sirelipõõsal puudutama. **NB! PÕÕSALE HAIGET PALUKS MITTE TEHA!** Õpetaja ütleb: „roheline“ lapsed otsivad, mis on põõsal roheline ja nimetavad, mis see on. Sama korrata ka teiste värvidega.

LÄIKIV TUHKPUU

Õpetaja Silva

Õpetaja uurib lähemalt lastelt, et kas nad teavad, mis on Lääkiv Tuhkpuu ning räägib sellest lähemalt, et tegu on püstise, vabalt kasvades kaarduvate okstega põõsaga, mille vanad oksad on hallikaspruunid. Kui on lastega räägitud selgeks, mis põõsaga on tegu, siis õpetaja laseb õues väljakul lastel ka otsida põõsas ülesse.

Kui eeltöö on tehtud, siis hakatakse mängima mängu.

Lapsed jaotatakse 4 gruppi. 1. NÄGEMINE, 2. KUULMINE, 3. HAISTMINE, 4. KOMPIMINE (maitsmise võistkonda me ei kasuta). Igas võistkonnas lapsed arutavad omavahel, kuidas oma grupi nimega kirjeldada põõsast. Aega antakse 5 minutit ning peale seda peavad lapsed ütleva ühe sõna, mis kirjeldaks nende grupis põõsast.

Näiteks:

1. Kuulmine - sahin (tuule käes põõsas sahisib)
2. Nägemine - pruun (oksad on pruunid)
3. Kompimine - okkiline (põõsas on okkiline)
4. Haistmine - lõhnatu (põõsas ei lõhna)

Mängu lõpus võime koos lastega mõelda välja tuhkpuuga seoses muinasjutu. Näiteks: Ühel ilusal päeval sahisib lääikiva tuhkpuu juures midagi.. Toomas läks kartlikult lähemale ja äkki hüppas põõsast välja pruun, okkiline siil. Siil oli pahuras tujus. (jne)

HÕBEKUUSK

Õpetaja Aet

Kuusk või mänd

Lapsed seisavad kuuse ümber äärekivi peal – kui mängujuht ütleb “kuusk”, siis hüppavad lapsed äärekivi peal õhku – sõna “mänd” kuuldes hüppavad lapsed asfaldile, kes eksib astub mängust välja - mäng kestab seni, kui võitja/d on selgunud. Mängu korrata niikaua kui lastel huvi.

Kuusk või mänd

Lapsed jagunevad kahte kolonni, laste ees korvis (kandikul jm) on erinevad puude osad – (käbid, okkad, oksad, puukoor, seemned, pildid, sõnad jm), vastavalt laste vanusele muutub asjade hulk

ning mängu keerukus. Mõlemas korvis on täpselt samad esemed. Lastele selgitatakse mängu reegleid, et võidab see meeskond, kes kogub korvist esimesena õiged esemed ja viib need eemal seisva tähise juurde korvi (alusele vm). Noorematel lastel võimalus ka võrrelda esemeid – näidiste järgi või moodustada paare. Mängu korrata nii kaua kui lastel huvi.

Eeltöö lastega on kuuse ja männi oksid, okkaid, käbisid, tüvesid jm võrrelda.

Kuld või hõbe

Lapsed valivad endale korvist kas kuldse või hõbedase paberi ning mäng läheb käima. Muusika saatel liiguvad lapsed loovalt, kindlaks määratud alal ning muusika lõppedes kogunevad kas kuldse või hõbedase ringi – vastavalt millise paberi nad valisid. Mängu võib ka ilma muusikata mängida ning muuta vastavalt soovile. Mängitakse seni, kuni lastel huvi. Mängu käigus süvenevad mõisted “kuld” ja “hõbe” (hõbekuusk).

FORSÜÜTIA

Õpetaja Ülle

Mängu vahendid: tähekaardid, sõnakaart

Mängu kirjeldus:

Õpetaja räägib ilupõõsast forsüütia. Forsüütia kasvab aias ja parkides. Nimi on tulnud Londoni botaaniku W. A. Forsythy järgi. Põõsas õitseb kohe peale lume minekut - aprillis, mais.

Õitsemise ajal ei ole põõsal lehti. Õied on kaunid kollased.

Tähekaardid on peidetud. Lapsed peavad otsima ja siis kokku laduma sõna forsüütia. Võib veel mõelda F tähega algavaid sõnu. Kuna põõsa õied on kollased, siis otsime veel midagi, mis on meie lasteaia territooriumil kollane (kui leiab lillekesi - võililli, tulikaid). Otsime kollast ka riietuses. Kellel on seljas midagi kollast, võivad joosta oma väljakule, siis need, kellel on midagi rohelist jne.

Väikeste lastega võib vaadelda õitsevat põõsast. Õied on kollased. Mis on veel kollane?

LOGOPEEDILINE MÄNG MÄGIMÄNNI JUURES

Õpetaja Reet

Eesmärgid:

1. Laps tutvub mägimänniga.
2. Lapsel kinnistub Ä hääliku õige hääldamine.
3. Laps kasutab kohamõisteid „alla, üles, kõrvale, ette, taha“.
4. Laps suhtub lugupidavalt elusloodusesse.

Vahendid:

Nööri otsa riputatud väljalõigatud pääsuke, jänese, mäger, käbid.

Mängu kirjeldus:

Õpetaja läheb koos kahe lapsega õue mägimäندی otsima. Lapsed leiavad mägimänni (kui vaja, siis abiga). Mägimänni juures uuritakse koos, milline näeb välja mägimänd ja kirjeldatakse seda. Korraga ilmuvad mägimänni juurde pääsuke, jänese, mäger, käbid. Lapsed nimetavad neid kõiki, pöörates tähelepanu Ä õigele hääldusele. Õpetaja annab jänese ühele lapsele ja ütleb, et jänese jookseb mägimänni taha. Laps peab selle jänese mägimänni taha panema. Laps räägib: „Jänese on mägimänni taga.“ Edasi annab õpetaja teisele lapsele mägra ja ütleb, et mäger tahab minna mägimänni ette. Laps peab selle mägra panema mägimänni ette. Laps räägib: „Mäger on mägimänni ees.“ Edasi annab õpetaja pääsukese ühele lapsele ja ütleb, et pääsuke tahab lennata mägimänni üles tippu. Laps peab selle pääsukese panema mägimänni tippu ja ütleva: „Pääsuke on mägimänni üleval tipus.“ Ja nii edasi panevad lapsed käbisid mägimänni kõrvale, taha, ette, üles ja alla. Pidevalt pööratakse tähelepanu ka Ä õigele hääldusele.

TUNNE PUID

Õpetaja Leane

Arva ära, millise puu kohta on küsimus?

1. Puu, mille õied on valged ja oranžid viljad on söödavad?
2. Okaspuu, mis on väga hea ehitusmaterjal ja mida kasvab meie maal kõige rohkem?
3. Puu, millel on meerikkad õied ja sügisel suured kirjud lehed?
4. Puu, millel on suured püstised õied ja mille viljadest saab vahvaid asju meisterdada?

Kas neid puid leidub lasteaia õueväljakul?

Ära arvatud puude tähtedest saad kokku veel ühe puu:

1. Esimene
2. Teine
3. Viimane
4. Viimane

Mida tead selle puu kohta?

PÄRN

Pärnametsa nimetatakse pärnikuks.

Pärn on väga pika elueaga puu. On leitud enam kui tuhande aasta vanuseid pärnasid.

Tallinna vanim puu on pärn, millele on nimeks antud Kelchi pärn. See on 18 m kõrge (tüve ümbermõõt 1,3 meetri kõrguselt on 4,62 m).

Pärna eritav taimemahl meelitab ligi mitut liiki lehetäisid. Neid omakorda kasvatavad ja lüpsavad sipelgad. See põhjustab pärnal sageli ülemäärast mahla jooksu, mida putukad ei suuda ära tarvitada. Pärna alla pargitud auto katus võib kiiresti kattuda siirupikilega, mida ülalt järjest juurde tilgub.

Pärna õied on kollakasrohelised või valkjad, väga meerikkad ja lõhnavad tugevasti.

Õied teevad pärnast väärtusliku ravimtaime. Pärnaõiemett peetakse eriti heaks meeks ja pärnaõieteel on üldine põletikuvastane toime ning seda kasutatakse külmetuse, palaviku, gripi, valusa kurgu, bronhiidi ja köha ravimiseks.

SÕPRUS PUUGA (PIHLAKAGA)

Õpetaja Külli

TEEMA: Puude eripära tajumine kompimismeele abil

VANUS: 6a.

KOHT: õueväljakul, pargis, metsas

AEG: 15 min.

RÜHMA SUURUS: paarisarv

VAHENDID: sallid silmade sidumiseks

Mängu kirjeldus

Ühel paarilistest seotakse silmad kinni ja teine paariline viib ta läbi metsa ühe puu juurde. Pime paariline hakkab puud katsuma ja püüab meelde jätta, milline see on. Teda võib aidata:

“Puuduta koort, katsu põsega, kas see puu on elus, mis ta peal kasvab, millised on oksad, kas ta on sinuvanune, kas saad tema ümbert kinni võtta...jne?”

Kui pime partner on puuga piisavalt tutvunud, talutatakse ta tagasi alguspunkti, kuid mitte otse, vaid püüdes “jälgi segada”. Kui avada nüüd mängija silmad ja ta hakkab otsima oma puud, avastab ta äkki, et iga puu metsas on eriline. Niiviisi leitud puusõber võib mällu jääda väga kauaks. Kui on piisavalt aega, vahetavad paarilised rollid.

Nooremate lastega võib kasutada vaid PIHLAKA puud.

Leia sarnased

TEEMA: Nägemismälu arendav aktiivne vaatlusmäng

VANUS: 5 ja vanemad

KOHT: looduses, õueväljakul

AEG: 15 min.

RÜHMA SUURUS: vähemalt 2

VAHENDID: 10 eset ümbruskonnast, rätik või riie esemete katmiseks

Mängu kirjeldus

Juhendaja kogub ümbritsevast loodusest 6 asja (pihlaka lehed, õied või viljad, kivid, taimed, käbid, seemned jm), mille olemust ta selgitada tahab ja katab need rätiga. Siis kutsub ta lapsed enda ümber ja ütleb: “Selle rāti all on 6 asja ümbritsevast loodusest, mida teiegi leida võite. Ma tõstan rätiku 25 sekundiks üles, et saaksite asju näha ja meelde jätta.” Peale asjade vaatamist saavad lapsed ülesande leida 5 minuti jooksul analoogseid asju ümbritsevast loodusest või õueväljakult. Seejärel võib juhendaja võtta ükshaaval asju rāti alt ja küsida, kes leidis sarnase asja. Iga asja juurde saab jutusta sellest, mida taheti õpetada. Mängijatel jääb nii räägitu paremini meelde.

Määramise mäng

TEEMA: Kiire liikumismäng puude õppimiseks

VANUS: 6 ja vanemad

KOHT: õueväljakul, objekti juures, looduses lagedal kohal

AEG: 15-30 min.

RÜHMA SUURUS: 6 ja rohkem

VAHENDID: 7-10 puuga seotud asja

Mängu kirjeldus

Mängu alustamiseks on vaja 7-10 asja ümbruskonna puudelt ja põõsastelt (lehed, oksad, käbid, viljad jm). Mängijad jagunevad 2 võrdsesse rühma ja rivistuvad vastamisi seisma nii, et rivide vahel on umbes 30 m maad. Puudelt pärinevad asjad pannakse maha rivide vahele. Rühmas saab iga mängija endale järjekorranumbri, st et igas rühmas peab olema 1, 2, 3, jne. Kui rühmad on valmis, hüüab mängujuht välja ühe numbriga ja nimetab ühe puu nime. Näiteks: "Järgmine taim on pihlakas ja selle number on 3!" Nüüd peavad number kolme kiiresti jooksmas pihlakaga seotud asja juurde, et olla esimene. Iga "esimene" toob oma võistkonnale punkti. Vale asja üles võtmise eest kaotab võistkond punkti.

Pihlakad ja teised puud

TEEMA: Reaktsioonivõimet arendav liikumismäng teadmiste kontrollimiseks

VANUS: 6 ja vanemad

KOHT: õueväljak, objekti juures

AEG: 15 min.

RÜHMA SUURUS: 6 ja rohkem

VAHENDID: -

Mängu kirjeldus

Mängijad jagatakse võrdsetesse rühmadesse ja nad moodustavad 2 rivi ning seisavad nägudega vastamisi umbes 2 meetri kaugusel. Ühed on Pihlakad ja teised on puud. Umbes 15 meetri kaugusele kummastki rivist tahapoole tuleb tõmmata joon. Pihlakate rivi taga tähistab see nende kodu, teise rivi taga puude oma. Mängujuht valmistab ette terve rea väiteid, millest osa on õiged,

osa valed. Kui mängujuht hüüab õige väite, näiteks: “Pihlakas on lehtpuu!”, „Pihlaka viljad on õunad!“, seisavad rühmad paigal. Kui väide on vale, siis püüavad PIHLAKAD puid. See, kes püütakse enne koju jõudmist kinni, peab ühinema vastasvõistkonnaga. Võidab rühm, kus on mängu lõppedes rohkem liikmeid.

Fantaasiakaart

TEEMA: Puude kandmine õueväljaku skeemile

VANUS: 5, 6 aastased

KOHT: õueväljak

RÜHMA SUURUS: 2-30

VAHENDID: paljundus raja skeemist, pliiats, kirjutamisalus

Mängu kirjeldus

Tutvume raja kaartidega.

Osalejad liiguvad rajal paaridena otsides põnevaid ja fantaasiat ergutavaid kohti ning kannavad need oma nimetuste all raja skeemile. Pihlaka puu eriliselt ära märkida (nt punase värviga). Saadud fantaasiakaarte võib illustreerida ja teha neist näituse ja esitleda teistele. Mängijate suunamiseks võib juhendaja anda näidisloendi otsitavatest puudest (liisusalmid, värsid vm).

Kel on paled punased?

Pihlal paled punased jne.

Fantaasiakaardi asemel võib koostada ka avastuskaardi, kandes skeemile reaalseid loodusobjekte.

Puu meie meelte läbi

TEEMA: Kirjeldatakse puud kasutades kõiki meeli

VANUS: 6 ja vanemad

KOHT: õueväljak

AEG: 15 min.

RÜHMA SUURUS: 10 -20

VAHENDID: pliiatsid, paber, kirjutamisalused

Mängu kirjeldus

Objekt - Pihlakapuu. Juhendaja annab 5-7 rühma liikmele ülesande leida 2-3 omadussõna, mis kirjeldaksid puud ühe meele abil. Mängijad saavad kohad erineval kaugusel puust. Nt üks on puu juures ja leiab omadussõnu kompimismeele abil, teine on puust umbes 10 meetri kaugusel ja kasutab nägemismeelt, kolmas seisab puu all ja kuulab jne. Ülesandeks on aega paar minutit, seejärel tutvustavad mängijad omadussõnu.

Puud kirjeldavaid omadussõnu saab kasutada luuletuse kirjutamiseks.

Pihlakakonserv

TEEMA: Eluks vajaliku energia päritolu

VANUS: 4, 5 ja vanemad

KOHT: õueväljak

AEG: 15 min.

RÜHMA SUURUS: 10 -25

VAHENDID: kaanega klaaspurk kuivatatud pihlakatega

Mängu kirjeldus

Mängujuht peidab loodusesse purgi, millele on kleebitud etikett Pihlaka konserv. Rühm jaotatakse paarideks ja mängujuht annab suulise või kirjaliku juhendi, kuidas purki leida. Nt 5 sammu paremale, 8 sammu otse. Juhend võib olla skeemi või plaanina. Kasutada võib viiteid kaugustele erinevates mõõtühikutes. Paar, kes purgi leiab, toob selle suletuna mängujuhile, süüakse koos moosi. Seejärel arutletakse, miks võib purgi sisu pihlakakonserviks nimetada. Oluline on tuua välja see, et ka linnukesed vajavad talvel toitu.

Mängu saab läbi viia ka nii, et peidetakse paaride arvule vastav hulk purke ja iga paar saab oma juhendi. Kui purkide sisu on erinev, saab hiljem arutada, milliseid maiustusi tervise- ja keskkonnasõbralikkuse tõttu eelistada.

Retsept: 3l õunu, 11 arooniaid, 11 pihlakaid-keeta moos sügisel.

Puu elu

TEEMA: Puu elu läbi aastaegade kevadest kevadeni.

VANUS: 4 ja vanemad

KOHT: lasteaia õueala objekt, mets

AEG: 10 min.

RÜHMA SUURUS: 1 - 100

VAHENDID: -

Mängu kirjeldus

Mängujuhi tekst	Tegevused
On kevad. Päike hakkab soojemalt paistma ja puu ärkab talveunest.	Ärkamist väljendav liigutus.
Maapind soojeneb ja juured ärkavad.	Maapinda uuristavad liigutused jalgadega.
Puu mahlad hakkavad liikuma.	Kükitamine ja joomist jäljendav hääl.
Lehepungad puhkevad.	Pungakujuliselt hoitud käed avatakse laiuvateks lehtedeks.

Esitatud näite eeskujul tehakse läbi puu toitumine fotosünteesi teel, õite puhkemine, tolmlamine, viljade valmimine, seemnete levitamine, tormi mõju puule, lehtede langemine ja talvine puhkeseisund. Mängu käigus saab jäljendada ka puul elavate organismide (puuseen ajab oma niidistiku tüvesse, ürasek uuristab koore all) ja puud külastavate loomade häält (linnud, orav). Mängu lõpus arutletakse, kuidas tundsid osalejad end puuna.

Analoogselt saab läbi mängida ka puu elu seemnest surmani ja puidu saatus loodus- ja majandusmetsas.

Intervjuu PIHLAKAGA

TEEMA: Intervjuu meetodi kaudu tutvutakse PUU ehituse ja eluviisidega.

VANUS: alates 6 eluaastast

AEG: 30min.

KOHT: väljas või sees

RÜHMA SUURUS: paarisarv, vähemalt 2

VAHENDID: pliiatsid ja paber, teatmeteosed, määrarjad

Mängu kirjeldus

Mängijate paarid intervjuerivad PIHLAKAT ja koostavad küsimused. Küsimused koostatakse niimoodi, et saaks võimalikult rohkem teavet puu omaduste, eluviisi ja elukeskkonna kohta.

Küsimusi võib koostada ka kogu rühmaga koos.

Kui küsimused on koostatud ja vastused paarides eelnevalt läbi arutatud, esitatakse intervjuud kogu rühmale nii, et igas paaris üks on intervjuerija ja teine intervjueritav. Enne intervjuud võib otsida vajalikke andmeid ka teatmeteostest. Intervjuu võib ka lindistada või üles kirjutada.

Intervjuude põhjal saab kirjutada illustreeritud artikleid ja koostada neist seinalehe või mapi.

MÄNGUD VAHTRAPUU JUURES

Õpetaja Ivi

1. Mäng kevadeks, kui vaher õitseb. Sobib kõikidele vanustele, eriti väikestele.

Vahtraõied ja mesilased

- Lapsed jaotatakse kaheks.
- Ühed on mesilased ja teised vahtraõied.
- Mängujuht viskab vahtralehe üles ja niikaua, kuni see maha kukub, jooksevad lapsed läbiseigi.
- Kui leht maha kukub, teeb mängujuht plaksu või ütleb mesilane õiele.
- Nii moodustuvad paarid.
- Ja nii võib teha mitu korda, aga tuleb leida uued paarilised.
- Kui on paaritu arv lapsi, siis see, kes ilma jääb, läheb mängujuhiks.

Mänguks vajalik:

1. VAHTRAÕIEKE ÜHTEDELE LASTELE
2. KOLLANE LINDIKE KÄELE TEISTELE LASTELE

2. Mäng keskmisele ja vanemale eale.

Leia vahtraleheke.

- Lapsed on ringis, käed taga.
- Üks laps on ringi sees, teine ringist väljaspool.
- Kes on ringist väljaspool, tema käes on vahtraleheke.
- Ringi keskel olevale lapsel pannakse rätikuga silmad kinni.
- Ringist väljas olev laps annab lehekese kellegi kätte, kes on ringis.
- Lehekese saanud laps ütleb ringi keskel olevale lapsele:

Kulla kallis sõbrake,
siin on vahtra leheke.
Annan lehe sinule,
sina vahtra nina (klepsu) sõbrale.
- Ringis olev laps peab hääle järgi minema lapse juurde, kellele leheke. Kui kohe ei saada aru, kus laps asub, siis võib luuletust korrata.
- Kui laps leiab lehekese, siis ta võtab rätiku ära ja läheb lehega ringist välja ning nüüd paneb tema kellelelegi lehekese kätte. Ringist väljas olev laps saab endale vahtranina ja läheb ringi. Kelle käes oli leheke, läheb ringi keskele.
- Lehekese võib edaspidi anda ainult sellele lapsele, kellele pole veel nina.
- Kui ei ole veel vahtral ninasid, siis võib panna näiteks rinnale klepsu, et teaks, kes on juba keskel käinud. Lõpuks saavad kõik ninad või siis klepsud.

Mänguks vajalik:

1. RÄTIK SILMADE KATMISEKS
2. VAHTRALEHT
3. VAHTRANINASID VÕI KLEEPSUSID KÕIKIDELE LASTELE
4. LUULETUSE TUTVUSTAMINE

3. Teha 5 liikmelised võistkonnad. Sobib vanemale eale.

Võistlus, kus kõigile antakse läbimiseks võrdne aeg.

- Rea keskel on alusel 5 tähte: V, A, H, E, R.
- Mängija läbib takistusriba (siin saab iga õpetaja ise vastavalt kohale ja vanusele mõelda, millised on takistused) ja jõuab tähtedeni. Võtab ühe tähe ja ütleb selle tähega algava sõna või kirjutab paberile (õpetaja kohtunikuks). Kui saab hakkama, siis saab 1 punkti.
- Täht võetakse kaasa.
- Edasi joostakse vahtralehtede juurde. Need peab viskama veidi kaugemal asuvasse ämbrisse või rõngasse. Iga täpselt läinud leheke annab punkti.
- Joostakse tagasi raja algusesse.
- Seda rada läbivad kõik 5 võistlejat.
- Kui kõik on korra raja läbinud, peavad nad koos kättesaadud tähtedega looma uusi sõnu. Iga sõna annab punkti.
- See ei ole aja peale. Antakse kõigile üks aeg. Siis arvutatakse punktid kokku ja saadakse teada võitja.
- Punkte saab saadud algustähega sõna ütlemise eest, lehtede loopimise täpsuse eest ja sõnade väljamõtlemise eest.

Sõnad ja nimed, mida saab teha on näiteks: Vaher, Eha, Vahe, Ahv, Hea, Rehv, Rhea, Eva, Arv, Era, Reha, Rahe, Raev

Auhinnaks kleepida kõigile ninad

Mänguks vajalik ühele võistkonnale:

1. TÄHED V, A, H, E, R ALUSEL
2. 5 VAHTRALEHTE
3. PABER JA PIIATS
4. ÄMBER VÕI RÕNGAS
5. VAHTRANINAD AUTASUKS

LIKUMISMÄNG - ÕUNAUS

Õpetaja Mariza-Monika

Mängu eesmärk:

Lapsel areneb tähelepanu.

Mängu ettevalmistus:

Leppida lastega kokku, kes on alguses õunad, siis hiljem lapsed vahetuvad.

Mängu käik:

Lapsed moodustavad kätest kinni hoides ringi - õunaaia. 3-5 last on ringis sees ja nemad on õunad. 1-2 last on õunaussid ja tahavad õunaaia läbi pugeda ja kui nad pääsevad aeda, siis püüavad õuna kinni ja õun on nüüd ussitanud ja see laps tuleb aiast välja.

Õppemäng 6-7aasrasrele lastele

Mõistatus: Pea maas, munad taevas? (õunapuu)

Millal õunapuu õitseb (kevad) ja missugused õied tal siis on?

Millal õunad valmivad? (sügisel)

Kes võivad talvel õunapuule haiget teha? (kitsed, jäneseid)

Lapsed, kas te teate, kui palju asju saab õuntest teha? (nimetavad)

Aga nüüd mängime ühte mängu.

Vahendid: sõnakaardid

Moodustada liitsõnu sõnaga: **õuna-**

-puu

-mahl

-kook

-jook

-keedis

-aed

-uss

-moos

-korv

-kompott

Sõnu tuleb kokku lugeda, võib nimetada ka näiteks viimase tähe, kas on sõnas täishäälikuid, sughäälikuid jne.

LIIKUMISMÄNG - NULG

Õpetaja Merlin

Jutt lastele: **Nulg** on okaspuu nagu kuusk ja mänd. Mis tähendab et nulul ei ole lehed vaid on okkad. Nulg võib kasvada igalpool, aga eriti meeldib nulgudel kasvada kõrgetes mägedes.

Kui nulg kasvab suureks, kasvavad nulu otsas ka käbid.

Nulust saab jõulude ajal ka väga ilusa jõulupuu, mis tuuakse tuppa ja millele riputatakse külge ehted.

Mängu käik:

Lapsed jooksevad piiratud/kokku lepitud alal läbiseigi ringi. Mängujuht annab plaksuga/vilega märguanded, mille peale lapsed kiiruse peale kokku lepitud asendi võtavad:

1. **Okas-** pikk ja sihvakas nagu nulu okas- Laps seisab sirgelt jalad koos, käed tugevalt vastu külge surutud.
2. **Mägi-** mille otsas nulgudele kasvada meeldib- Laps võtab sisse upp- toenglamangu (jalatallad maas, peopesad maas, jalad sirged, pepu suunaga üles).
3. **Nulu käbi-** Laps leiab paarilise, kellega asetavad seljad vastakuti, moodustades “käbi”
4. **Jõulupuu-** Laps jääb seisma jalad harkis, käed tõstetud pea kohale näpuotsad koos (nagu A täht)

Variatsioonid:

Koolirühmadele:

1. Laps kes kõige aeglasemalt võtab sisse õige asendi, või võtab vale asendi, langeb mängust välja.
2. Asend tuleb sisse võtta nulu lähedal, puu ümber. Kes kõige aeglasemini kohale jõuab, langeb mängust välja.

4- 6 aastastele:

1. Laps kes kõige aeglasemalt võtab sisse õige asendi, või võtab vale asendi saab ühe miinuspunkti.

2-3 aastastele:

1. Asendid võetakse koos õpetajaga.
2. Mägi võib olla ka kükitades.
3. Käbi võib moodustada sõbral käest kinni votes.

MÄNG - KASK

Õpetaja Kai

Kiri õpetajale!

Tere! Mina olen teie lasteaia Suur Kask – maja taga, muru platsil, mäe kõrval! Ma olen koos teiega siin kasvades vaadanud, kuulnud, tundnud teie toredaid tegemisi aastast aastasse. Ja ma tean, et te olete siin väga palju õppinud. Kutsun teid kõiki minuga ühte mängu mängima!

Mängu reeglid:

Õpetaja küsib küsimusi.

Kes vastust ei tea, jookseb ringi ümber mäe ja kordab õige vastuse.

Küsimused:

Kes elab ja kasvab meie lasteaia muruplatsil, mäe kõrval? (kask)

Kes elab kevadel kase otsas? (kuldnokk)

Nimeta kasel olevaid värve aasta läbi! (valge, must, hall, roheline, kollane jne)

Näita, kus on kase juured! (maa sees)

Näita, kus on kase latv! (üleval, tipus)

Näita, kus on kase tüvi! (maa peal, püsti)

Näita, kus on kase oksad! (tüve küljes)

Kuidas sa saad teada, kui vana on kask? (tüve ringide arvu järgi, kui kask on maha saetud)

Millal saab kask endale lehed? (kevadel)

Millal kase lehed maha langevad? (sügisel)

HAAB

Õpetaja Katrin

Esimene mäng

Mängijad: erinevas vanuses lapsed 2-7 a.

Vahend: haavapuu

Mängu käik: Lapsed kogunevad haavapuu ümber. Koos vaatleme haavapuu koort, puu tüve, oksa ja lehti. Haava lehed värisuvad ka kõige vaiksema tuulega.

Esimene ülesanne: Värista oma käsi nagu haavapuulehed, mis värisevad tuule käes!

Teine ülesanne: Värista samamoodi jalgu!

Kolmas ülesanne: Värista kogu keha!

Teine mäng

Mängijad: erinevas vanuses lapsed 4-7a.

Tegelased: Üks tuulepoiss. Kõik teised lapsed on haavapuu lehed.

Mängu käik:

Tuulepoiss puhub, kas „tugevalt“ või „nõrgalt.“ Tuulepoiss hõikab kordamööda „tugev“ ja „nõrk“. Vastavalt, kuidas tuul puhub, lapsed väristavad ennast.

Nõrk tuuleke – jalgade, käte väristamine.

Tugev tuuleke – kogu keha väristamine.

Kolmas mäng:

Mängijad: erinevas vanuses lapsed 5-7a.

Vahendid: haavapuu, eelnevalt korjatud haavapuu lehed, korvid.

Mängu käik: Moodustada kaks võistkonda. Eelnevalt korjatud haavapuu lehed anda lastele kätte.

Võistluse käigus viia lehed haavapuu juurde korvi ja lüüa puule patsu. Esimesena lõpetanud võistkond tõstab käed üles ja väristab käsi nagu haavapuulehed.

OLEN KASTANIPUU

Õpetaja Tiina

Eesmärk:

- Laps tunneb kastanipuud, lehte, õit, vilja.
- Laps orienteerub ümbruses.
- Laps täidab mängureegleid.

Vahendid:

- Pildid: kastanipuu, leht, õis, vili

Variant 1:

Lapsed jaotatud nelja rühma, iga rühm saab endale nimetuse: kastanipuu, leht, õis, vili.

- Määratakse nimetuste asupaik lähtuvalt ümbritseva märgistusest.
- Lapsed liiguvad õpetaja nimetatud viisil (jooks, kõnd, kük-kõnd, galopp, hüpak).
- Käskluse „Kastan“ korral leiavad kõik rühmad neile märgistatud asukoha (võidab rühm, kes on esimesena kohal).
- Loovliikumine: lapsed liiguvad enda poolt väljamõeldud viisil.
- Mäng kestab neli või rohkem korda, et kõik saaksid erinevaid nimetusi ja asupaiku läbi mängida.
- Kui mäng kestab kauem, võib rühmitusi muuta.

Variant 2:

- Lapsed seisavad ringis, iga laps saab endale 1-4 (puu, leht, õis, kastan) kastaniosa nimetuse.
- Õpetaja käskluse nt „Leht!“ korral, vahetavad kõik lehed kohad. Mäng kestab kuni kõik puu osad on kohad vahetanud.
- Viiendaks leiavad kõik nimetused oma esialgse koha.

NB! Mängu võib muuta vastavalt vanuserühmadele, laste soovidele kas lihtsamaks või raskemaks.

SARAPUU

Õpetaja Külli

Õpetaja: Sarapuu ehk päklikipuu. Sarapuu perekonna nimi on kübar/kiiver.

Mäng: päklikid kübara alla

3 last on päklikorjajad. Enamus rühmast on päklikid ja 3-4 last kübarad (kübaraks muutub laps, kui sirutab kaks kätt laiali). Mäng algab sellega, et sarapuu juurde võtavad kohad sisse kübarad. Seejärel hüüab õpetaja: „Aeg on päkkleid korjata!“ Seejärel päklikipüüdjad hakkavad päkkleid korjama. Päklikid aga seevastu peavad end kübarate alla ära peitma, et päklikorjaja neid kätte ei saaks. Iga kübara alla saab peita vaid 2 päklikit (üks ühe käe alla kükitades, teine teise alla).