

## Õppemäng „Geomeetrilised kujundid“

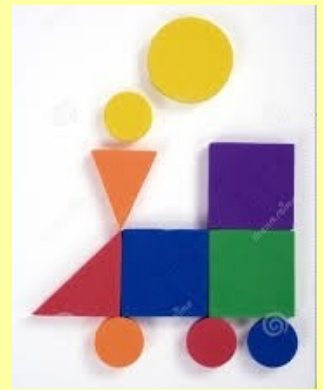
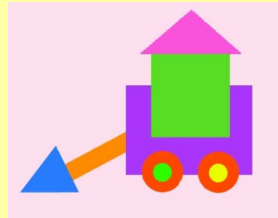
MAI TAMMVERE

Vahendid:

Bee-Bot matt, millel on geomeetrilised kujundid

Täring

Karp geomeetriliste kujunditega, väiksed pallid, kuubikud



### I variant

Eesmärgid (6-7 aastased)

Laps tunneb ja oskab nimetada erinevaid geomeetrilisi kujundeid. (ring, ruut, kolmnurk, ristkülik, kera, kuup)

Laps leiab ja nimetab ümbritsevast sama kujuga asju.

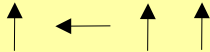
Laps oskab robotiga ette planeerida oma käike

Laps oskab geomeetriliste kujunditega konstrueerida erinevaid pilte.

Mängu käik:

Liisusalmi abil loetakse mängu alustaja.

Laps veeretab numbritäringut ja annab robotile nii mitu käsklust kui sai täringul veeretatud silmade arvu. ( N: 4)














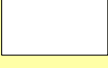





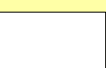


Laps paneb roboti vabalt valitud kohta ja käivitab roboti liikumiseks.

Mis ruudul robot seisma jääb, siis selle kujundi ta nimetab. Järgnevalt nimetab laps mõne eseme, mis on sama kujuga. N: RING – taldrik, kell, ratas, ... KOLMNURK – katus, liiklusmärk, A tähe sees väike kolmnurk jne. Võib ka otsida rühmast mõne sama kujuga eseme.

Kui ülesanne on õigesti sooritatud ja robot ei läinud matilt maha, võtab mängija endale karbist sama geomeetrilise kujundi.

Mängu kord läheb järgmisele mängijale. Ta veeretab täringut. Programmeerib robotile käikude arvu ja käivitab roboti sellelt ruudult, kus eelmine mängija lõpetas.

Kui kõik mängijad on sooritanud piisava arvu käike, siis loetakse saadud kujunditest pilt. Lõpuks vaadeldakse, kes mida kujutas. (Võib teha individuaalselt aga ka paaristööd.)

Kui mängijaid on korraga rohkem, siis võib võtta sama palju kujundeid, mis oli täringul visatud silmade arv. (Pikaooteaja vältimiseks, saab rohkem kujundeid pildi tegemiseks)

### **II variant.** (6-7 aastased)

Eesmärgid:

Laps oskab erinevaid vahendeid kasutades moodustada etteantud kujundiga samasuguse kujundi.

Vahendid: 6 nelinurkset rätikut, nõõrid, pulgad, kõrred, nõõbid.

Mäng algab I variandi põhimõttel.

Kui mängija on jõudnud robotiga ühele kujundile, siis teeb ta sama kujundi põrandale kas nõõrist, pulkadest, ... või riidest rätikuga. Juhul kui ta saab kuubi, siis palub kaasmängijad appi ja proovivad meeskonnatööna moodustada 6-st rätikust kuubi (meeskond peab välja nuputama, kuidas hoida mitut rätikut korraga nurka pidi peos. Kas ühe rätiku saab põrandale valmis asetada?) Keraks saab kõik rätikud palliks kokku käkerdada. Lapsed mõtlevad kuidas ja mida kasutada.

### **III variant** (4-5 aastased)

Eesmärk:

Laps leiab samasuguse kujundi teiste kujundite hulgast

Laps oskab loendada 6-ni

Vahendid:

Numbri- ja värvitäring

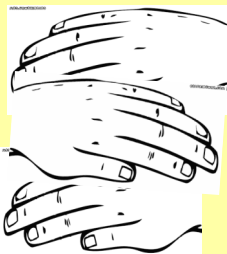
Mäng algab sarnaselt I variandile.

Kui laps on sooritanud oma käigu robotiga ja jõudnud ühele kujundile, siis viskab ta värvitäringut. (värvitäring on nende värvidega, mis värvi on kujundid rühmas. Värvitäringu saab ise teha, kleepides värve olemasolevale täringule)

Saadud värvile otsib laps teiste kujundite hulgast samasugust värvi kujundi.

Kui robot jäi pidama keral, siis võtavad kõik mängijad kätest kinni ja kõnnivad ringi ümber mänguvälja. Ütlevad koos: „kera veereb“

Kui mängija sai kuubi, siis imiteeritakse torni ladumist ja mängijad asetavad vaheldumisi käelabased üksteise peale torniks. Ütlevad koos: „Kuubikutest teeme torni“.



Mäng kestab, kuni lastel huvi jätkub.

Saadud kujunditega võivad hiljem laduda pilte.