

REIS VANAL VÖRUMAAL

Koostas: Mai Tammvere (Põlva Lasteaed Pihlapuu, Muumi rühm)

Laste vanus: 3 - 6 aastased

Eesmärgid:

Üldoskus: Laps kasutab kõnes viisakussõnu: tere, palun, aitäh, head aega (3a)
Laps oskab arvestada kaaslasega ja vajadusel abistab nooremat rühmakaaslast (6a)

Mina ja keskkond: Laps tunneb, nimetab ja kirjeldab tuntumaid kohti vanal Võrumaal (6a)

Matemaatika: Laps oskab orienteeruda tasapinnal ja kasutab mõisteid parm, vasak, edasi, tagasi (6a)
Laps oskab loendada 5-ni (3a)

Keel ja kõne: Laps veerib/loeb kohanimede silte (6a)

Vahendid:

Mängualus Võru- ja Põlvamaa piltidega + BEE-BOT robot.
Suur täring piltidega (kepphobune, tõukeratas, buss, seljakott, 3 last, rõõmus nägu).
Seljakott, tõukeratas, kepphobune, rool, rinnamärk giidile, müts reisijale.

Mängu käik:

Mängus osaleb paaris arv lapsi (4, 6, 8). Lapsed leiavad endale paarilised. Jagavad rollid: kes on giid, kes reisija. Esimene mängijate paar märgistab rollid vastava sildi või mütsiga.

Giid ootab vana Võrumaa aluse juures. Reisija tuleb reisibüroosse, teretab ja esitab soovi külastada mõnda põnevat kohta. Kui laps oskab, siis valib ja loeb ise koha. Noorem laps võib osutada pildile või nimetada, mida näeb pildil.

Giid tutvustab paari lausega välja valitud kohta. Näiteks: Rõuge Suurjärv on Eesti sügavaim järv. Sealt saad püüda haugi, ahvenat, särge. Reisija küsib, kuidas sinna minna. Giid juhendab mitu sammu tuleb liikuda paremale – vasakule – edasi – tagasi.

Reisija programmeerib antud õpetusele roboti. Asetab selle reisi alguspunkti ja käivitab.

Kui robot jõuab õigesse kohta, on tee selge ja reisija võib alustada sõitu sihtkohta.

Nüüd võtab reisija täringu ja viskab liikumisvahendi valikuks täringut. Vastavalt saadud pildile valib vahendi (rooli pilt tähendab bussi ja siis võtab reisija rooli enda kätte ja kutsub kõik mängijad enda selja taha kolonni. Seljakott näitab, et tuleb liikuda seljakott seljas üksi. 3 last lubab valida endale kolm sõpra kellega liigutakse käest kinni.

Rõõmus nägu lubab valida meelepärase liikumisviisi. Tõukeratta ja kepphobuse liikumisviis on lastele selged).

Viimaks teatab giid kui pikk on tee sihtpunkti. Selleks nimetab ta ühe numbri ühest viieni. Täpselt nii mitu tiiru tuleb reisijal liikuda rühmaruumis ümber teiste mängijate.

Järgmisena tuleb reisibüroosse uus mängijate paar.

Kui kõik paarid on korra reisibüroos käinud vahetatakse rollid. Mäng kestab kuni huvi püsib.

