



Õppevahend : Euroopa Liit

Koostaja: Erika Tetsmann

Kildu Pk

Koostame ise lauamängu: Lähme Brüsselisse.

Eesmärgid:

- * kaardi tundmise arendamine
- * kinnistada faktiteadmisi EL kohta,
- * tekitada huvi uue teabe otsimiseks
- * käelise tegevuse arendamine

Sihtrühm: 3.- 6 . klass

Õpjuhhis:

.I etapp- mängupõhja koostamine

Sa vajad

1. Euroopa riikide kaart või kontuurkaart. Mida suurem kaart seda mõnusam mängida.
2. Valget paberit
3. Kääre,
4. Liimi
5. Pliiatseid/markereid numbrite kirjutamiseks, riigipiiride märgistamiseks.
6. Täringuid ja lauamängu nuppe. Soovi korral võib täringu ja nupud ka ise meisterdada.:(mulgiuubedes mehikesed, triibuseelikutes neiud, täringul tähekesed)

Soovitavalt võiks ettevalmistava grupi suurus olla kuni 5 õpilast. Rohkema õpilaste arvu korral jagada õpilased mitmesse rühma andes neile erinevad ülesanded: kes koostvad mängu põhja(kaart, riigipiirid), kes joonistavad paberile ringid, kes lõikavad välja, kleebivad, märgistavad numbrid.

Kui soovite mängupõhja koostada kontuurkaardist, siis kaardi suurendamine, kokkusobitamine ning riigipiiride märkimine ei ole nooremale kooliastmele jõukohane. Selline mängupõhi koostage koos vanema kooliastme õpilastega.

Kui kaart on olemas:

1. Märgista markeriga üle EL riikide piirid.
2. Lõika valgest paberist, kontuurkaardi korral mõnest värvilisest paberist, 27 ringikest.
3. Aseta kaardile mängu alguspunkt- Eesti (ring nr 1)ja lõpppunkt- Brüssel(ring nr 27)
4. Nüüd sea paika ülejäänud ringid, nii, et iga EL liikmesriigi territooriumil oleks üks ring.
5. Nummerda kõik ringid.

Mängu põhi on sul nüüd valmis.

II etapp- mäng

1. Leppige kokku mängu reeglid.

Näide: Mäng algab mänguväljal nr 1, mängija veeretab täringut ja astub vastavalt täringusilmade arvule edasi. Ta peab ütleva selle riigi nime, kuhu sattus, pealinna ja keele, mis seal räägitakse. Kui jääb vastuse võlgu peab minema kaks sammu tagasi tagasi. Võidab see, kes esimesena jõuab Brüsselisse

2. Mängimine

Mängu saab pidevalt täiendada ja arendada. Riigile sattudes võib küsida sümbolikat, eeposeid, riigijuhte, rahvustoite jms. Küsimusi võivad koostada mängijad ise, mis eeldab, et nad peavad kodus riikide kohta infot otsima.

Mängu võib mängida ka rühmade vahel. Sel juhul võiks olla mängul juht,/id kes on küsimused ettevalmistanud, vastavalt eelnevalt õpitud materjalile.

Head mängulusti!