



See on meie lauamäng „Paluperast Brüsselisse“. Tõuke mängu koostamiseks sain Tallinna Ülikooli korraldatud Euroopa Liidu teemaliselt väga vahvast ja harivast täiendkoolitusest. Mäng valmis minu, kui Palupera Põhikooli kunstiõpetaja ideena ning õpilaste kaasabil. Abi küsisin ka ühiskonnaõpetuse õpetaja Urvelt ja poiste tööõpetuse õpetaja Andreselt. 4., 7. ja 9. klassi ühiskonnaõpetuse tunnis räägiti ja arutleti EL teemadel: mina- ühiskonna liige, Eesti, Euroopa, maailmakodanik; inimesed meie ümber; sallivus; Euroopa riigid ja rahvad; sümbolid jne. Õpilased koostasid mõistekaarte, mille seast valisime mängu jaoks olulisemad ja põnevamad välja. Kunstiõpetuse tunnis 4.klass “disainis” mängule n.n. mängulaua. Kolmest rühmatööst (meil on väikesed klassid, keskmiselt 9 õpilast) saime kokku monteerida toreda mängulaua. 7. klassi ülesandeks jäi disainida mõistekaardid (n.n tasku, milles on kaardil mõiste, aga mida välja tõmmates on tagaküljel ka mõiste seletus. Näit. €/ EL käibel olev raha). Aga kui kodukootud, siis kodukootud. Nuppude valmistamisel tulid appi tööõpetuse õpetaja Andres ja väga mehisest käsitööst lugupidav 6.klassi poiss Urmo ning meisterdasid vahvad kasetohust nupud. Kuidas siis saab Paluperast Brüsselisse? Matkates, liiga pikk teekond. Rongiga, kohati tuleb vesi vastu. Lihtsam on mängida lauamängu. Ja egas muud- kui mängima! Aga kuidas? Olenavalt loovusest ja mängijate vanusest, võib välja pakkuda erinevaid variante. Mängu reeglid saab koostada erinevate raskusastmetega, olenevalt õpilaste vanusest.

1. Mängida võib "Aliase" põhimõttel. Mängitakse paaris kahe võistkonnana, aga loomulikult põhimõttel "mina küsin, sina vastad" ja vastupidi. Aega on liivakella jagu, et mõisteid, mis on seotud Euroopa Liiduga, paarilisele edasi anda. Kui tuleb oskusest puudu, saab kasutada peidus olevat vihjet. Õiged vastused aitavad sind sammukeste võrra Brüsselile lähemale. Teatud numbrite juures on EL kuuluvate riikide lipud, kui jõuad sellise numbrini, saad "boonust". Ehk nimetades riigi, üks lisaamm edasi, tead nimetada pealinna, veel üks lisaamm.

2. Mängida võib "Tsirkuse" põhimõttel. Veeretad täringut, liigud edasi aga kui satud lipule, on lisaküsimused ja ka loomulikult lisapunktid (näit. nimeta riik, pealinn, kasutusel olev keel, käibel olev raha jne.)

3.....siin on sinu väljamõeldud MÄNG!

Ja nii lihtne see ongi, testitud ja katsetatud ning palju elevust tekitav! Oluline on seegi, et annab õpilastele läbi mängu uusi teadmisi ja arendab loovust ning eneseväljendusoskust. Mängida on mõnus, Paluperas on mõnus ja Brüsselis on ka mõnus!

Marika Viks
Palupera Põhikool
Valgamaa
viks.marika@gmail.com
53465648