



Projekti Partnerid

BULGARIA

Bulgarian Reading Association
PO Box 205
Sofia 1000
Bulgaria

www.bulra.org

Contact: Lydia Dachkova

Call: +359 2980 9740

e-mail: ldachkova@osi.bg

ESTONIA

Estonian Reading Association
Narva Str. 25
Tallinn 10120
www.lugemisyhing.ee

Contact: Klaire Sinisalu

Call: +372 623 2234

e-mail: klaire.sinisalu@mail.ee

ROMANIA

Rumeenia Assotsiatsioon
Lugemine ja Kirjutamine
Kriitilise Mõtteleja Kujunemiseks
Str. Luseafărului 6/22
Cluj-Napoca 400 343

www.alsdgc.ro

Kontakt: Ariana Vacaretu

Tel: 0040 745 646004

e-mail: ariana.vacaretu@vimore.com

WALES (Projekti Koordinaator)

CARDIFFI NÕUKOGU
County Hall
Cardiff
CF10 4UW

www.cardiff.gov.uk

Kontakt: Ann Lock

Elektroniliselt leitav: www.morepal.org



Mõtlemismängud

Enam õppimisega seotud vanemaid

Vanemate aktiivse osaluse toetamine lapse hariduses



Sokrates Grundtvigi programmi raames
Euroopa Komisjoni toetusel.

Projekt: 230170-cp-1-2006-1-uk-Grundtvig-G1

2. variant: Mängijad jagatakse paaridesse. Paariliste numbrikaardid segatakse ära ning jagatakse mängijate kätte nagu kaardimängukaardid. Märkuande peale hakkavad paarilised kaarte ükshaaval ritta sättima, nii et tekiks kasvavas järjekorras numbririda. Võidab see paar, kes lõpetab esimesena numbrite rittasättimise ühest kahekümneni (1-20).

“Võlukott”

Pange kotti numbrikaardid erinevate arvudega, millest mõned on liitmistehete ja teised lahutamistehete tulemused.

Mängijate ees on numbrikaardid nullist üheksani. Üks mängija võtab kotist välja numbrikaardi, millel on mingi tehte tulemus. Teised mängijad peavad oma numbrikaartide seast otsima üles numbrid, mille liitmise või lahutamise tehe annab kokku käesoleva summa.

Alates: 7-8 a.klass

Eesmärgid: Aritmeetiliste tehete tundma õppimine (liitmine ja lahutamine)

“Lepatriinu-mäng”

Mängijad viskavad korda-mööda täringut. Kui keegi veeretab kuue, siis ta hõikab “KUUS!”. Sellepeale pannakse esimese lepatriinu peale kuus žetooni (soovitatavalt võiksid mängijad kõva häälega üles lugeda mitu žetooni lepatriinu peale pannakse). Peale seda jätkatakse täringu veeretamist kuni esimene mängija saab täis kõik kolm lepatriinut nii, et igal lepatriinul on seljapeal kaheksa täppi. See, kes esimesena kolm lepatriinut täpiliselt saab hõikab kõva häälega “Lepatriinu, lepatriinu lenda ära kojul!”. Võidab see mängija, kes saab esimesena kolm lepatriinut valmis.

Alates: 5-6 a.

Vaja läheb: Täringut, kolme lepatriinut kujutavat joonist ja väikesi žetoone (soovitatavalt musta värvi)

“Riigid, linnad, jõed, mäed, taimed, loomad, nimed”

Eesmärgid: kontrollida teadmisi, kasutada teadmisi võimalikult kiiresti, õppida ausalt mängima, õppida kaotama. Tore mäng perekondlikuks õhtuks
Osalejate arv: vähemalt 2 inimest

Näidistabel:



Riik	Linn	Loom	Taim	Jõgi	Mägi	Nimi	Kokku

Iga osaleja joonistab tabeli, mis koosneb kaheksast tulbast, kirjutades iga tulba päisesse ühe mängu teemadest. Üks mängijatest hakkab mõttes tähestikku lugema, kuni teda peatab teine mängija öeldes “STOPPI!”. Sellepeale ütleb tähestikku lugenud mängija välja selle tähe kus ta pidama jäi. Peale seda kirjutavad kõik mängijad igasse tulpa ühe sõna, mis vastab teemale ning algab nimetatud tähega. Esimene mängija, kes on jõudnud kõik tulbad sõnadega täita, ütleb teistele mängijatele “LÕPETAGE KIRJUTAMINE!”. Pärast seda loevad kõik mängijad kokku oma punktid:

- 5 punkti saab mängija iga sõna eest, mis on olemas nii tal kui mõnel teisel mängijal
- 10 punkti saab mängija iga ainult tal esineva sõna eest
- 20 punkti saab mängija siis kui tal on sõna mõnes sellises tulbas, kus ühelgi teisel mängijal sõna ei ole

Võidab mängija, kes saab rohkem punkte

See mäng on Rumeeniast.

"Arva ära kes see on?"

Üks mängija läheb ruumist välja. Ülejäänud mängijad valivad välja kirjandustegelase. Väljunud mängija naaseb tuppa ja üks mängija kirjeldab talle tegelast. Ta peab ära arvama millise tegelasega on tegu, millisest teosest ta pärit on, kes on teose autor ja nimetama teisi tegelasi antud teosest.

Alates 6-11 a.
Eesmärgid: Teadmiste ja oskuste omandamine, et iseloomustada ja ära tunda kirjandustegelasi.

"Kiire vastus"

Mängijad seisavad ringis. Üks mängijatest (mängujuht) seisab ringi keskel ja hoiab käes palli. Mängujuht viskab palli ühele mängijale ringis hääldades samal ajal ühte osa sõnast. See mängija kes palli kätte saab peab terviksõna ütleva, samal ajal palli ringi mängujuhile tagasi visates.

Alates 6-8 a.
Eesmärgid: Sõnade ja sõnaühendite tundmine.

"Loogiline jutustus"

Igal osalejal on tükk paberit ja kirjutusvahend. Üks mängijatest (mängujuht) dikteerib 15-20 omavahel loogiliselt seotud sõna või terminit. Ülejäänud mängijad peavad 15-20 minuti jooksul koostama teksti, kus kõik mängujuhi poolt nimetatud sõnad on kasutatud.

Alates 9-11 a.
Eesmärgid: Oskus loogiliselt teksti koostada

"Hiina sosin" - e. "Telefon"

Mängijad istuvad kõrvuti ühes pikas reas või ringis. Esimene mängija sosistab sõna või fraasi järgmise mängija kõrva. Seejärel sosistab see mängija kuuldu edasi järgmisele mängijale ja nii, kuni viimase mängijani. Viimane mängija ütleb kuuldu kõva häälega välja. Võitja on see, kes arvab ära, mis sõna või fraasiga algselt tegemist oli.

Eesmärgid: Tähelepanu suurendamine ja sosinkõnes esitatud informatsiooni arusaamine.

Kõike mängu saab mängida võistlusena, kus iga mängija saab oma vastuste eest punkte. Lisaks võitja selgitamisele saab punktisummade abil hinnata mängijate teadmisi.

"Lustakas jalgpallur"

- variant: Mängijad on ringis ja ringi keskel on mängujuht (soovitavalt täiskasvanu), kes viskab mängijatele palli andes neile samal ajal arvutusülesandeid (näiteks $5+7=...$; või $3 \times 4=...$; jne.). Mängija, kelle kätte pall satub, peab vastama mängujuhi küsimusele pakkudes välja vastuse ning samal ajal palli mängujuhile tagasi viskama.
- variant: Mängijad on ringis ja mängujuht viskab palli ühele mängijale öeldes samal ajal kaks numbrit (näiteks 2 ja 3). Mängija, kelle kätte pall satub peab vastama antud arvude liitmise (+), lahutamise (-), korrutamise (x) ja jagamise (:): tehetele.

Alates: 6-8 a.
Eesmärgid: Matemaatiliste teadmiste omandamine liitmise, lahutamise, korrutamise ja jagamise ning nendevaheliste suhete analüüsimise läbi.

"Kas sa tead numbrite järjekorda?"

- variant: Mängijad jagatakse paarideks. Igal mängijal on numbrikaardid (papist või mõnest muust tugevamast materjalist valmistatud käepärased kaardid) kus on kirjas numbrid ühest kahekümneni (1-20). Üks paarilistest seab lauale või pörandale ritta 4-5 numbrit jättes iga numbri vahele tühja koha, et puuduolevad numbrid saaks sinna vahele sättida. Teine paariline täidab puuduvate numbrite kohad.

Alates: 6-8 a.
Eesmärgid: arvutamine; numbrilise järjekorra kontseptsiooni mõistmine; numbrite eesmärgi mõistmine läbi erinevate kanalite