

## **Tegevuse teema: „Põnev veemaailm“ (6–7aastased lapsed)**

**Tegevuse valdkonnad:** „Mina ja keskkond“, „Keel ja kõne“, „Kunst“

**Tegevus:** erinevad sensoorsed tegevused; õpitu kinnistamine põnevate tegevustega kolmes tegevuskeskuses; veekeskonna loomine väikeses akvaariumis

1. Sissejuhatus – liikumirada: tiigid, järv, järvest saab alguse jõgi, jõgi suubub merre; sensoorne rada – meri
2. Tegevused kolmes tegevuskeskuses:
  - 1) lamineeritud veekogude, seal elavate loomade ja kalade piltide uurimine läbi värvivee (kõrrega puhudes);
  - 2) väikeste akvaariumite loomine liivast, kivikestest, (vetika)taimedest, veest ja väikestest veeloomakujukestest purgi sisse;
  - 3) liiva seest veelooma pusletükkide otsimine ja nendest tervikpildi moodustamine (kala/looma kehaosade kinnistamine).
3. Mäng „Veekogud“. Kuidas allikast saab jõgi? Kuhu jõgi suubub?

**Tegevuskoht:** kõik rühmaruumid; tegevused toimuvad tegevuskeskuste põhimõttel; igas keskuses on juhendaja.

### **Eesmärgid**

1. Laps oskab eristada peamisi veekogusid: allikas, oja, jõgi, järv, meri, ookean.
2. Laps teab, et jõgi suubub merre.
3. Laps teab, mis osadest koosneb veekogu (liiv, kivid, vetikad, vesi, veeloomad).
4. Laps oskab nimetada vees elavaid loomi/kalu; vähemalt 5 looma/kala.
5. Laps tunneb ja nimetab kala kehaosi.

Lapsel areneb sensoorne tunnetus.

### **Ettevalmistus**

Sissejuhatus. Õpetaja on valmistanud ette kangad ja paberid, et nendest moodustada liikumisrada „Veekogud“. Vajalik abimees on veel kleeflint. Sensoorseks rajaks on vaja järgmist materjali: liiv, kivid, vesi, vetikataimede moodi taimed, 4 alust/kaussi, rätikud kuivatamiseks. Õpetajate kehastumiseks on tarvis kajaka ja toonekure peakatet.

Tegevuskeskus 1. Õpetaja prindib erinevates veekogudes elavate loomade/kalade pildid elupaikade kaupa ning kiletab need. Ta võtab veekindlad plastalused, et kiletatud pildid sinna asetada koos sinaka värviveega. Tegevuskomplekti kuuluvad kõrred, millega vett puhuda, et pilti näha. Kiletatud ja väljalõigatud väikestest trükitähtedest laotakse veekogude nimetused. Õpetaja on enne lõiganud ja kiletanud tähed. Veekogude nimetused/tähed on eraldi šokolaadimuna kollastes plastsisudes.

Tegevuskeskus 2. Õpetaja prindib veeloomade/kalade pildid, lõikab need osadeks/pusledeks ning kiletab. Õpetaja valmistab ette plastkasti koos liivaga. Kiletatud veeloomade/kalade pusletükid peidab õpetaja liiva sisse.

Tegevuskeskus 3. Õpetaja on enne palunud lastel tuua lasteaeda klaaspurgid koos mõne veelooma/kala kujukesega. Õpetaja toob rühma akvaariumi/veekeskonna loomiseks liiva, kive, rohelisi taimekesi ja vett.

## Tegevuse käik

Aeg (min)	Tegevuse etapp, õpetaja tegevus (etappe ja alajaotusi võib olla ka rohkem)	Lapse tegevus (võib olla ka lapse kõne, kuid kindlasti sõnastab õpetaja lapse tegevuse ja võimalikult põhjalikult)	Märkused
15 min	<b>Sissejuhatus</b> Rännak mööda (kujuteldavaid) tiike, järve, allikaid, jõge mere äärde. Sensoorne meri	Lapsed alustavad rühmast paljajalu rännakut mööda rühma koridori, esikut ja vannituba rühmaruumini. Nende teekonda juhendavad toonekureks ja kajakaks kehastunud õpetajad	
30 min	<b>Põhiosa</b> Rühmas ootavad lapsi kolm avastusõppe tegevuskeskust. Iga tegevuskeskuse juures on juhendaja-õpetaja ja õpetaja abi Lapsed roteeruvad tegevuskeskuste vahel. Kui üks laudkond lõpetab, siis oodatakse vajaduse korral natuke ja tehakse vahetus	Õpetajad jaotavad lapsed tegevuskeskuste vahel ära Esimene laudkond/tegevuskeskus saab liiva seest mereloomade/kalade pusletükke otsida ja kokku sobitada Teine laudkond/tegevuskeskus saab akvaariumi moodustada liivast, kividest, vetikatest, veeloomadest ja veest Kolmas laudkond saab kõrrega puhudes läbi plastaluste erinevates veekogudes elavate loomade/kalade pilte uurida	
5 min	<b>Lõpetamine</b> Liikumismäng „Veekogud“	Lapsed mängivad allikaid ja keerlevad ühe koha peal. Seejärel moodustavad nad kahesed-kolmesed rühmad ja on ojakesed. Soos saavad ojakesed kokku ning moodustavad ühe pika jõe, mis voolab merre.	

		<p>Lapsed teevad ringi, tekib meri. Mis on merest veel suurem? Lapsed teevad ringi suuremaks, tekib ookean</p> <p>Kus elab aga konn? Lapsed lähevad hästi kokku ja kükitavad – nüüd kujutavad nad tiiki. Tiigist veel suurem on järv. Lapsed tõusevad püsti ja astuvad sammukese taha – tekib järv. Kõik lapsed saavad kajaka käest kalapai = )</p>	
--	--	---	--



