

MÄNGUD

1.

Minu kõige huvitavam unistus (lk 13)

Õpetaja annab igale õpilasele ühe paberi (umbes poole vihikulehe suuruse või väiksema). Õpilased kirjutavad paberile oma kõige huvitavama unistuse. Oleks hea, kui nad poleks sellest varem ühelegi klassikaaslasele rääkinud. Kui neil on kirjutatud, annavad nad paberi õpetajale tagasi. Õpetaja hakkab unistusi ette lugema ning õpilased proovivad ära arvata, kes on selle unistuse kirja pannud. Kui õige inimene on leitud, saab ta oma unistust selgitada. Seejärel võetakse uus unistus ja mäng jätkub samamoodi. Mängu saab varieerida kasutades erinevaid lausealguseid: „Minu nädalavahetuse kõige põnevam tegevus ...“ / „Minu kõige naljakam harjumus ...“ / „Meie pere kõige toredam traditsioon ...“ / „Minu kõige armsam hetk koos emaga ...“ jne.

2.

Mis kell on? (lk 21)

Mängimiseks läheb vaja parkimiskella. Erinevad mängulised variandid kella õppimiseks:

1. õpetaja seisab kellaga klassi ees ja palub ühel õpilasel nimetada kellaaja ning selle, kes tuleb paneb selle aja parkimiskellal;
2. õpetaja märgib kellal mingi aja ning palub kellelgi öelda, mis kell on;
3. õpetaja märgib kellaaja ning ütleb, mis kell on (mõnikord ütleb õigesti, mõnikord valesti) – õpilased peavad ütlema, kas kellaage ja õpetaja lause on õiged või mitte, vajadusel tuleb keegi ja märgib kellal õige aja;
4. õpilased seisavad püsti. Õpetaja ütleb: „Ma ärkan hommikul kell ...“ ja märgib parkimiskellal kellaaja. Need õpilased, kelle kohta see lause käib, kükitavad; need, kelle kohta see ei käi, tõstavad käed üles. Lause alguseid võib varieerida, näiteks: „Ma jõuan

kooli kell ...“ / „Ma söön lõunat kell ...“ / „Ma lähen trenni kell ...“ / „Ma jõuan koju kell ...“ jne.

3.

Kellest ma räägin? (lk 29)

Iga õpilane mõtleb ühe oma klassikaaslase peale: mis teda iseloomustab, mis talle meeldib, millega ta tegeleb jms. Mõtlemiseks on aega 3 minutit. Pärast seda hakatakse ühekaupa nime nimetamata klassikaaslastest jutustama. Teised proovivad ära arvata, kellest on jutt.

Vajadusel võib õpilastele rõhutada, et nad ei valiks ainult oma sõpru ning oleksid oma kirjeldustes sõbralikud.

4.

Mis on valesti? (lk 39)

Mäng toimub paarides. Üks õpilane mõtleb, kuidas end iseloomustada ja valmistab suuliselt ette väikese iseloomustuse. Iseloomustuse sisse mõtleb aga kolm viga. Pinginaaber kuulab juttu ning pärast kuulamist proovib ära arvata, mis oli valesti.

5.

Ütle midagi head! (lk 46)

Moodustage kaks ringi, kus on võrdne arv inimesi. Esimene ring seisab seljaga ringi sisemuse poole, teise ringi õpilased seisavad ümber esimese ringi õpilaste, st õpilased vaatavad üksteisele otsa. Sisemine ring seisab paigal, välimine ring liigub pärast iga lausungit ühe sammu võrra paremale. Eesmärk on öelda üksteisele midagi head – kas soovida midagi head või teha kompliment. Iga kord võiks aga midagi uut öelda, mõeldes just täpselt sellele inimesele, kellega räägid. Mäng kestab seni, kuni ringid jõuavad alguspunkti tagasi.

6.

Muudame! (lk 51)

Õpilased seisavad ringis. Üks õpilane (või õpetaja) alustab – ta teeb mingit liigutust ning proovib näidata just seda asja, millega ta seda teeb. Näiteks kammib juukseid, selleks asjaks on seega kamm. Kui ta on seda tegevust umbes 10–15 sekundit teinud, siis ulatab ta kujuteldava kammi oma paremal käel seisjale. Paremal käel olev õpilane ütleb: „Ma võtan sinu käest kammi ja see muutub ...“. Õpilane ise lauset ei lõpeta. Kui vastus oli õige (kamm), siis eelmine tegija noogutab. Nüüd saab „kammi“ enda kätte võtja alustada oma osa. Teeb paar liigutust nii, nagu kammiks juukseid, aga seejärel muudab tegevust ning kamm muutub millekski muuks, näiteks pastakaks. Õpilane teeb kirjutamise liigutust ning seejärel ulatab „pastaka“ enda kõrval paremal käel seisjale. See õpilane ütleb: „Ma võtan sinu käest pastaka/pliiatsi ja see muutub ...“. Mäng kestab seni, kuni terve ring on tehtud või kuni õpilastel on huvi või kuni on aega.

7.

Kõige kiirem sõnauss (lk 61)

Moodustage kolmeliikmelised rühmad, iga rühm saab A4-paberi. Igale paberile on ette kirjutatud üks sõna, nt kool, vahetus, programm, klass, ema vms. Õpetaja ütleb, millal võib alustada ning võimalusel paneb õpilastele nähtavale kohale taimeri. Aega võiks olla 4 minutit. Õpilaste ülesanne on kirjutada võimalikult pikk sõnauss. Pärast aja lõppemist kontrollitakse kõik sõnaussid üle ning kõige pikema sõnaussi koostanud rühm on võitnud.

8.

Lõpeta mu mõte! (lk 69)

Seiske ringis. Õpetaja alustab: „Elas kord üks väike tüdruk, kellele meeldis õues joonistada. Ta käis iga päev õues joonistamas ja ...“ Õpetajast paremal seisja lõpetab õpetaja mõtte ning arendab juttu natuke edasi. Seejärel jätab jutu pooleli (lause võiks pooleli jääda sidesõnaga). Mängu võib mängida ka nii, et klassi ette tulevad neli õpilast ning jutustavad sellisel kombel ühe loo ning teised kuulavad. Jutu algus võiks alati olla erinev. Kui üks lugu on jutustatud, tulevad klassi ette järgmised õpilased.

9.

Millest/mis kohast ma räägin? (lk 77)

Üks õpilane tuleb klassi ette ning hakkab mingit asja või mingit kohta kirjeldama. Oma kirjelduses võiks ta kasutada võimalikult palju omadussõnu! Teised proovivad ära arvata, millega või mis kohaga on tegu. Kes selle ära arvab, saab tulla järgmisena seletama.

10.

Keda või mida ma võrdlen? (lk 81)

Üks õpilane tuleb klassi ette ning räägib kahest asjast, võrdleb neid (näiteks banaan ja õun, auto ja jalgratas, päike ja kuu, tee ja vesi jne). Teised proovivad ära arvata, kellest või millest on jutt. Seda mängu võib mängida ka paarides või rühmades.

11.

Näidend (lk 89)

Moodustage kolme- või neljaliikmelised rühmad. Valige koduga seotud vanasõnadest (õpikus lk 91 h 8) üks vanasõna ning mõelge selle sisu põhjal välja näidend! Jagage rollid, harjutage ja esitage oma näidend klassikaaslastele!

12.

Alias (lk 98)

Üks laps tuleb klassi ette. Õpetaja näitab talle üht sõna või pilti, õpilane peab seda teistele seletama hakkama, seda sõna kasutada ei tohi. Kui sõna on ära arvatud, tuleb seletama järgmine õpilane. Õpikus lk 100 võiks kasutada koduste töödega (sh kodumasinad ja tööriistad) seotud sõnu.

- Soovi korral võib punkti saanud õpilaste nimed tahvlile kirjutada, mängu lõpus selgub siis võitja.
 - Soovi korral võib mängida paarikaupa või meeskonniti ja aja peale.
-

13.

Nimeta teised sõnavormid! (lk 108)

Mäng käib paarides. Üks õpilane nimetab ühe sõnavormi (kas *see ...; need ...; 2, 3, 4, ...* või *palju/vähe*) tabelist „Pööra tähelepanu“ (õpikus lk 110). Pinginaaber peab nimetama kõik teised vormid. Loomulikult õpikust vaadata ei tohi. Kui õpilased soovivad, võivad nad proovida mängida ka teiste sõnadega ja õpetajalt abi küsida, kui tekib segadus, kas nimetatud vorm on õige või mitte.

14.

Kes või mis ma olen? (lk 117)

Üks õpilane läheb korraks klassist välja. Teised lepivad kokku, mis või kes see õpilane on (sõnavara võiks olla 8. peatükist: seotud koduga, koduste töödega õues või toas). Näiteks lepatakse kokku, et jutt on sõnast *muruniiduk*. See õpilane, kes oli klassist väljas, kutsutakse tagasi. Ta hakkab teistelt küsimusi küsima: kas ma olen elus? / kas ma olen toas? / kas ma olen pehme? / kas ma olen söödav? Kasutada võib ainult *kas*-küsimusi ning teised võivad vastata ainult *jah* või *ei*.

15.

Kuhu me läheme? (lk 125)

Kõik õpilased mõtlevad välja loo ühe toreda paiga kohta. Selles loos ei tohi seda kohta nimetada, aga loo põhjal peaks aru saama, mis kohaga on tegu. Üks õpilane tuleb klassi ette ja kutsub teisi endaga kaasa, aga ta ei ütle, kuhu. Alustab juttu näiteks nii: „Tulge, lähme kiirest! Seal on ilus loodus, palju puid, põõsaid ja muid taimi. Kui me oleme pikalt jalutanud, siis võime natuke puhata ja pikniku teha. Kui läheb hästi, siis võib-olla näeme isegi mõnda looma!“ (vastus: mets). Teised õpilased peavad aru saama, mis kohast on jutt. Vahele hüüda ei tohi, klassi ees olev õpilane jutustab oma loo rahulikult ära ning alles siis hakatakse vastuseid kuulama.
