

Suur magnetiline õppemäng "Aed" postriga

Suur magnetiline õppemäng "Aed" on mitmekülgne õppematerjal, mis annab kokkuvõtliku ülevaate aiast ning aiasaaduste ja aiatöödega seonduvast, täiendab sõnavara ja annab uusi teadmisi. Mängida saab üksinda või rühmaga.

NB! Õppemäng eeldab magnetitahvli olemasolu (postri mõõdud 68 x 116 cm).



Komplekti kuulub:

- magnetkinnitustega poster (68 x 116 cm)
- 3 magnetkinnitusega korvipilti/postrit
- 116 puidust magnetit

Mänguideed:

1. Istutame aeda!

Leia taimed, mis vastavad postril kujutatud varjudele ja aseta need õigetele kohtadele.

Ühenda nende taimede juureosad lehtedega, mille söödav osa kasvab maa all.

Leia postrile joonistatud taimed ja lisa nende juurde kuuluvad viljad ja marjad. Näiteks: õunapuu ja õun, sõstrapõõsas ja sõstar

2. Õpime tundma aiataimi

Aseta kõik magnetid postril õigetes kohtadesse. Leia, nimeta ja kirjelda endale tuttavaid taimi – nende suurust, kuju ja värvi (näiteks: porgand – piklik, väikese või keskmise suurusega, oranž jne). Aseta kirjeldatud taimede juurde nende nimetused.

Leia ja kirjelda endale tundmatuid taimi. Õpi nende nimetusi ja lisa nende juurde nimetused, kuni kõigi taimede juures on nimetused.

Korraldage võistlus – võidab see, kes tunneb kõige rohkem taimi!

Mängu võib mängida ka teisiti, jagades tuttavad ja tundmatud taimed korvidesse ja asetades korvide juurde sildid „Tuntud” ja „Tundmatud”. Lõpuks jõuavad kõik taimed „Tuntud” korvi.

3. Taimede söödavad osad

Aseta postrile või lauale taimede söödavate osade nimetused: VARS, JUUR, LEHT, VILI jne. Aseta vastava söödava osaga taimede pildid iga nimetuse ümber (näiteks: JUUR – porgand, peet; VILI – õun, sõstar jne). Mängu eesmärk on leida iga taime söödav osa ja sellele vastav nimetus.

4. Maapinnal, maa all või maapinnast kõrgemal?

Aseta postrile või lauale sildid nimetustega MAAPINNAL, MAA ALL ja MAAPINNAST KÕRGEMAL. Sorteeri taimepiltidega magnetid ja asetage need vastava sildi alla selle järgi, kus kasvab nende söödav osa (näiteks: MAAPINNAL – suvikõrvits, kapsas; MAA ALL – kartul, porgand; MAAPINNAST KÕRGEMAL – õunad, marjad).

5. Saagi sorteerimine

Aseta postrile või lauale sildid PUUVILJAD, MARJAD, JUURVILJAD, MAITSETAIMED. Võid kasutada ka korvide pilte. Sorteeri taimed sobivate siltide alla või korvidesse!

6. Kartuli ja kõrvitsa elutsükkel

Aseta kartuli ja kõrvitsa kasvujärke kujutavad magnetid õigesse järjestusse. Arutlege kartuli ja kõrvitsa istutamise, kasvatamise ja saagi koristamise üle.

7. Mis ei sobi ritta?

Mängujuht asetab postrile või lauale teatud parameetritele vastava taimede järjestuse (nt värvi, suuruse, kuju järgi) ja asetab nende hulka ühe, mis sinna ei sobi. Mängija(te)l tuleb leida, mis ei sobi ja oma valikut põhjendada ning kirjeldada, mis on ülejäänutel ühist.

8. Mis on teisiti?

Mängujuht asetab postrile mõned magnetid. Lapsed vaatavad ja jätavad need meelde, seejärel sulgevad silmad või pööravad end ringi ning mängujuht muudab postril midagi (kogust, magnetite asukohta või vahetab mõne magneti välja). Kas lapsed märkavad, mis on teisiti? Kes on kõige kiirem?

Tootja:

SIA "Meistars A"
LV45403010853
Lāčplēša street 5, Aizkraukle
Tel +371 29 23 95 95
www.muzle.lv

Ametlik maaletooja Eestis:

Taibutera OÜ
Võidu 23a
11212 Tallinn
Tel. +372 528 5259
www.taibutera.ee