

SILD MITMEKULTUURILISE ÕPPIMISE JA LOOMISE JUURDE

Mitme põlvkonna õppeprogramm

Pusled, tangrammid, didaktilised mängud

Sisu

1.	2	
2.	3	
2.2.	Eeldatav mõju vanem mentoritele	3
2.3.	Eeldatav mõju eelkooliealistele lastele	4
2.4.	Tegevuste ulatus	4
3.	4	
3.1.	Mitme põlvkonna tegevus Tähestiku doomino	5
3.1.1.	Mitme põlvkonna tegevuse eesmärk	5
3.1.2.	Mängu valmistamise kirjeldus	5
3.1.3.	Mängude tootmiseks vajalikud tooted ja materjalid	7
3.2.	Mitme põlvkonna tegevus Värviline nõid	8
3.2.1.	Mitme põlvkonna tegevuse eesmärk	8
3.2.2.	Mängu valmistamise kirjeldus	8
3.2.3.	Mängude tootmiseks vajalikud tooted ja materjalid	10
3.3.	Mitme põlvkonna tegevus KrižKraž	12
3.3.1.	Mitme põlvkonna tegevuse eesmärk	12
3.3.2.	Mängu valmistamise kirjeldus	13
3.3.3.	Mängude tootmiseks vajalikud tooted ja materjalid	15
3.4.	Mitme põlvkonna tegevus "Regoč"	18
3.4.1.	Mitme põlvkonna tegevuse eesmärk	18
3.4.2.	Mängu valmistamise kirjeldus	18
3.4.4.	Mängude tootmiseks vajalikud tooted ja materjalid	27
3.5.	Mitme põlvkonna hõlmav tegevus Puidust piltpusled/slaidipusled	30
3.5.1.	Mitme põlvkonna tegevuse eesmärk	30
3.5.2.	Mängu valmistamise kirjeldus	30
3.5.3.	Mängude tootmiseks vajalikud tooted ja materjalid	35

1. Sissejuhatus

Selles programmis tutvustatakse mitme põlvkonna tegevusi pensionäridele ja eelkooliealistele lastele. Programm loodi Erasmus+ projekti Bridge to multicultural learning and creative raames. Programmis kirjeldatud mitut põlvkonda hõlmavate tegevuste läbivaks teemaks on pusled, tangrammid ja muud didaktilised mängud. Selle mitut põlvkonda hõlmava õppeprogrammi eesmärk on arendada lastes ning säilitada eakate käelisi ja vaimseid oskusi.

Programmi peamiseks sihtrühmaks on vanementorid. Programmi eesmärk on anda eakatele võimalus aktiivselt vaneneda, juhendades mitut põlvkonda hõlmavates tegevustes. Programmi mentorluse abil saavad eakad oma teadmisi ja oskusi edasi anda kõige noorematele põlvkondadele – eelkooliealistele. See programm annab ka eakatele võimaluse õppida didaktikat ja kasutada oma käelisi oskusi didaktika tegemisel. Senioride lapsepõlves kasutatud traditsioonilised didaktikad on kohandatud kaasaegsele lapsele eakate teadmiste, oskuste ja väärtuste ülekandmise kaudu eelkooliealistele lastele.

Programm tuleks ellu viia koostöös vanementorite, koolieelsete lasteasutuste õpetajate ja täiskasvanuhariduse töötajate vahel. Seega arendab ja tugevdab see programm ka täiskasvanuhariduse pakujate, koolieelsete lasteasutuste õpetajate ja vanementorite teadmisi, oskusi ja pädevusi – seda on võimalik saavutada riikidevahelise professionaalse ja kaaslaste õppimise, ideede, praktikate ja meetodite jagamise teel.

1. See mitut põlvkonda hõlmav õppeprogramm koosneb viiest mitut põlvkonda hõlmavast õppetegevusest, mille on välja töötanud projektipartnerid erinevatest riikidest:

Alphabet Dominoes – välja töötatud partner Eestist
(Mittetulundusühing Vitatiim)

Värviline nõid – on välja töötanud partner Küproselt
(LCEducational LTD)

Didaktiline mäng KrižKraž – välja töötanud partner Sloveeniast
(Ljudska Univerza Jesenice)

Regoč – välja töötatud partnerite poolt Horvaatiast

(Pučko otvoreno učilište Koprivnica and Dječji vrtić Tratinčica)

Puidust piltpusled/slaidipusled – välja töötatud partnerite poolt Sloveeniast (*Zasavska ljudska univerza and Vrtec Trbovlje*)

2. Mitme põlvkonna õppeprogrammi eesmärk – Pusle, tangram, didaktilised mängud

Selle mitut põlvkonda hõlmava õppeprogrammi eesmärk on arendada laste ja pensionäride käelisi, vaimseid ja sotsiaalseid oskusi ning parandada mitme põlvkonna suhtlust. Erinevate mitut põlvkonda hõlmavate õppetegevuste kaudu õpivad lapsed tundma oma ühiskonna kultuuripärandit ja traditsioonilisi väärtusi. Õpitakse tundma materiaalsel ja vaimset pärandit, toitu, traditsioonilist kaevandamist, söekaevandamist, kaevureid, kohalikust keskkonnast pärit kultuuripärandi ehitisi, traditsioonilisi maitsetaimi, looduskauneid, pärimuslugusid. Iga tegevus tutvustab kultuuripärandit, traditsioonilisi väärtusi ja ideid didaktiliste mängude tegemiseks. Soovitatud didaktikat saab kohandada oma pärandi ja kultuuriga.

2.2. Eeldatav mõju vanem mentoritele

Sellise programmiga soodustame vabatahtliku tegevuse arengut eakate seas. Tänu sellele hoiame ära ka sotsiaalsesse tõrjutusse libisemise. Sellise mitut põlvkonda hõlmava programmi mentorluse abil arendavad eakad suhtlemisoskust.

See programm:

- Tutvustas eakatele teiste partnerite kultuuripärandit ja andis neile võimaluse tutvustada oma pärandit ja kultuuri.
- Annab eakatele võimalus õppida didaktikat ning laste arengut ja võimeid.
- Motiveerida eakaid osalema mitut põlvkonda hõlmavates tegevustes.
- Annab vanuritel, kellel pole erialaseid teadmisi ja kogemusi lastega töötamisel, selle kohta midagi õppida.
- Annab eakatele võimalus õppida lugu lastele esitama.
- Annab eakatele võimaluse õppida tundma teisi riike ja nende väärtusi.

2.3. Eeldatav mõju eelkooliealistele lastele

Selle programmi praktilises töös rakendamisel lapsed:

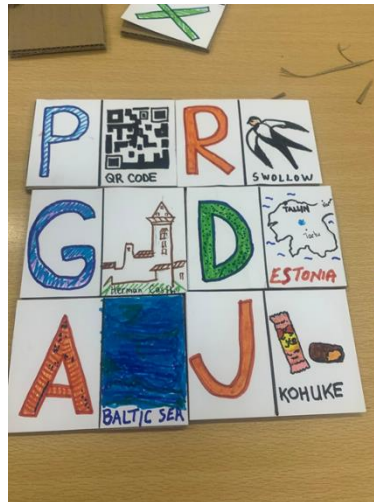
- Arendavad kognitiivseid oskusi ja probleemide lahendamise oskusi, loogilist ja kriitilist arutlusvõimet, tähelepanu, loendamist ja arvu mõistet.
- Arendavad tegevuste planeerimise oskust, visuaalset diskrimineerimist, teravat vaatlust ja järjestuse määramist.
- Arendavad loovust, käelist osavust ja sõrmeosavust.
- Õpivad eristama kujundite nimetusi (ruut, kolmnurk, ring).
- Õpivad värve.
- Kujundavad mitme põlvkonna suhtlemisoskust ja positiivset suhtumist eakatesse.
- Mängu mängimiseks õpivad tähestikku ja inglise keelseid sõnu.
- Õpivad ühendama sõna esimest häält tähega.
- Kujundavad positiivset suhtumist lugemisse ja õppimisse.
- Kujundavad positiivset suhtumist mänguasjadesse, mida nad toodavad.
- Õpivad vastu pidama nii võidule kui ka kaotusele ja nad õpivad järgima reegleid.

2.4. Tegevuste ulatus

Iga selles programmis kirjeldatud mitut põlvkonda hõlmavat tegevust saab ellu viia 10 tunniga, mille saab jagada 5 töötoaks. Soovitame 5 2-tunnist töötuba.

3. MITME PÕLVKONDLIK TEGEVUS

3.1. Mitme põlvkonna tegevus Tähestiku doomino



3.1.1. Mitme põlvkonna tegevuse eesmärk ja eesmärk

Selle mitut põlvkonda hõlmava tegevuse peamine eesmärk ja eesmärk on arendada laste vaimseid oskusi. Mäng sisaldab 26 doomino. Igal Dominol on tähestiku täht ja pilt. Mängus kasutatakse sõnad, mis on seotud kultuuripärandiga. Eelkooliealised lapsed kasutavad mängu mängimiseks tähestikku ja sõnu, meenutavad tähestiku tähti ja nende helisid. Lapsed koos mentoritega loovad ise doominosid, mis aitavad lastel oma loovust avardada, õpivad/kordavad ka lihtsamaid ingliskeelseid sõnu ning tõstavad probleemide lahendamise, suhtlemis- ja koostööoskusi. See mäng on väga kasulik ka põlvkondadevaheliseks suhtlemiseks.

3.1.2. Tootmise kirjeldus




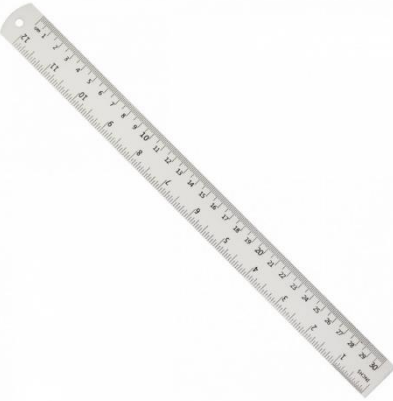
Doominosid saab valmistada neljal koosolekul. Igal kohtumisel valmistavad lapsed u. 6 doomino. Esimesel kohtumisel peaksid vanementorid tegema tähestiku esitluse (plakat – see tuleks panna nähtavale kohale). Pärast esitlust tuleks lapsed jagada väikestesse rühmadesse (4-5 inimest). Iga rühm peaks valmistama oma doomino. Viimasel koosolekul valmistab iga rühm iga doomino jaoks ette 26 kujundit (olenevalt tähtede arvust tähestikus). Doomino valmistamiseks tuleks kasutada pappi või kõvemat paberit. Mis tuleks lõigata

samas suuruses, ruudu kujul. Iga doominokaart on joonte kaupa jagatud kaheks sarnaseks osaks. Doomino vasakusse ossa kirjutatakse üks ingliskeelne suurtäht (nt täht A) ja paremale üks sõna inglise keeles ja sõna kohale vastav pilt (paremal pool on pilt ja sõna järgmisel tähel nt tähe B pudelil). Lapsed peaksid kirjutama tähti ja sõnu ning tegema maalid eakate abiga ja abiga. Igal koosolekul koostavad vanementorid töötoa programmi, mis on seotud nende sõnade ja tähtedega, mida nad sellel koosolekul töötlevad. Nt. kui nad toodavad doominoklotse sõnale Cake. Vanementorid esitlevad traditsioonilist toitu ehk oma riigile või paigale omast kooki. Viimasel kohtumisel õpivad lapsed tundma mängureegleid ja mängivad mängu.

Mängureeglid

Üks komplekt on mõeldud mängimiseks 4-5 lapsele. Kirjadega plakat tuleks riputada nähtavale kohale, et lapsed seda näeksid. See aitab neil kirja meelde tuletada. Iga mängija saab 5-6 kaarti. Pole reeglit, kes peaks mängu alustama, nii et sõltuvalt mängijate kokkuleppest otsustatakse, kes läheb esimesena. Lõppude lõpuks peaksid mängijad leidma kaardid ja ühendama: täht sõnaga ja sõna tähega. Näiteks: need algavad doominoga, mille vasakul küljel on A-täht ja paremal pool sõna ja joonistus millestki, mis algab tähega B. Sellel doominokil saab ühendada doomino, mille vasakul küljel on B-täht ja paremal pool sõna ja joonis millestki, mis algab tähega C.

3.1.3 Tootmiseks vajalikud tooted ja materjalid

Materjal / tööriist	Pilt	tükid
Papp/tugev paber A4		10 A4 tükid
Käärid		3
Värvilised pliiatsid ja markerid		12 pliiatsi tükki 12 markerit
Valitsejad		3

3.2. Mitme põlvkonna tegevus Värviline nõid



3.2.1. Mitme põlvkonna tegevuse eesmärk ja eesmärk

Selle mitut põlvkonda hõlmava tegevuse põhieesmärk ja eesmärk on arendada laste loovust, vaimseid oskusi ja ka eelkooliealisi oskusi nagu kirjutamine, maalimine, käaridega lõikamine jne. Mäng sisaldab A2 suuruses mängulauda, kuhu lauamäng on kujundatud. Tuleb luua 60 kaarti (10x10cm). Samuti peab mentor esitama kaardid oma maa traditsioonilistest ürtidest. 10 kaarti peaksid koosnema nõia esemetest (müts, kingad, luud, kleit, kuub, vest, juuksed) ja 10 erinevat värvikaarti (värvide nimetused võiks olla kirjutatud inglise ja emakeeles). Eesmärk on anda erinevate oskuste ja taustaga lastele võimalusi arendada oma sõnavara ja õppida värve erinevates keeltes; kohalikku ja lihtsat inglise keelt ning õppida ravimtaimi ja selle kasutamist.

3.2.2. Tootmise kirjeldus

Lapsed tuleks jagada kolme väikesesse rühma (3-5 inimest) ja igasse rühma peaks kuuluma vanemmentor. Iga rühm peaks valmistama (värvima, lõikama, lamineerima) 10 kaardi eset ja 10 värvikaarti. Kaardid valmistatakse ette kahel kahetunnisel koosolekul.

Ühel kohtumisel peaksid vanemmentorid tutvustama lastele oma riigi traditsioonilisi maitsetaimi. Kui nad seda esitlevad (koos plakatiga), annavad nad lastele sellest pildid ja

kirjaliku kirjelduse. Pärast seda lõikavad lapsed selle lahti ja lamineerivad papile või kõvemale paberile (10 x 10 cm). Niisiis kujundavad nad maitsetaimede kaarte (8 ürti – 8 erinevat värvi, nt lavandel – lilla värvi jaoks). Kaardi ühel küljel peaks olema ürdi pilt ja teisel pool ürdi ja selle kasutuse kirjeldus.

Ühel koosolekul peaksid vanementorid ja kõik kaasatud lapsed kujundama lauamängu, täringud ja “kleepfiguurid mängulaual liikumiseks”.

Mängulaud tuleb valmistada A1 paberile ja värvida (näidis on kättesaadav materjalide loendil klõpsates).

Samuti peaksid sellel kohtumisel lapsed ja vanementor kujundama papist täringud numbritega 1, 2 ja 3 (ühele täringule on kaks korda kirjutatud numbrid 1, 2 ja 3).

“Kleeffiguurid” saab moodustada kõvema värviga paberile, ringi kujul (3 erinevat värvi ringi). Seejärel ringid plastifitseeritakse ja kleepuvaks muutmiseks kasutatakse sinist kleefplinti.

Mängu iga osa (esemekaardid, värvikaardid, ürdikaardid ja mängulaud) tuleks plastifikeerida, et mänguosi saaks mitu korda kasutada.

Viimasel kohtumisel tutvustatakse lastele mängureegleid ja mängitakse mängu.




Mängureeglid


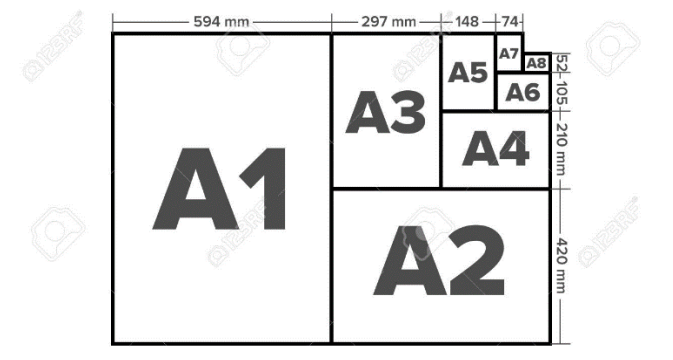
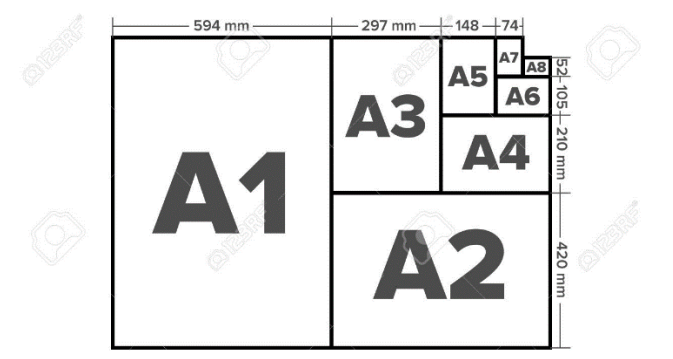
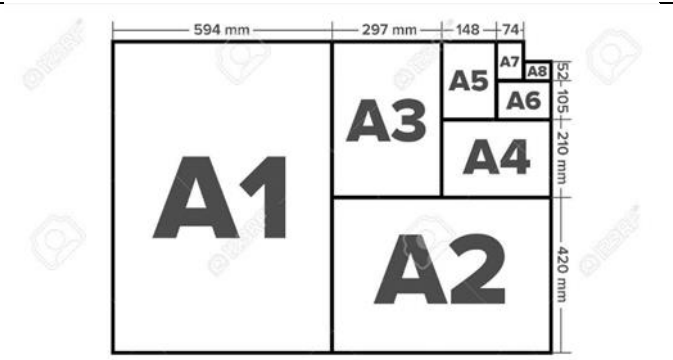

Mäng on mõeldud 3 mängijale. Igal mängijal on 10 esemekaarti ja 10 värvikaarti (mängus on 60 kaarti). Vanementor peaks olema mängu koordinaator. Mentoril on 8 ürdikaarti (ürtide kasutusala selgitamiseks). Mängulaud tuleks riputada seinale ja mentor peaks olema laua kõrval. Mentor teatab: “Värvikas nõid tahab riidesse panna ja oma võluloitsud lõpetada”. Pärast seda peaks mängija 1 veeretama täringuid ja seejärel liikuma oma figuuriga nii palju väljasid, kui palju täringul olev arv näitab.

Kui mängija tuleb väljakule lillade sokkidega, otsib ta kõigepealt oma kaartide hulgast lilla kaardi ja sokiga kaardi. Pärast seda paneb mängija kaardid kõrvale. Kui kuju tuleb väljakule nimeliste ürtidega, tutvustab mentor seda ja jagab selle ürdi kohta teadmisi kõikidele

mängijatele. Võitja on mängija, kes jõuab esimesena finišisse. Mängu pikkus on umbes 30 minutit.

3.2.3. Products and materials needed for manufacturing

Materjal / tööriist	Pilt	Tülid
Käärid		3
Sinine tikk		3 Tüki
Markerid (erinevad värvid)		2 pakki (ca 30 tk)

<p>Pliatsid</p>		<p>10 tükki</p>
<p>A2 kõva paper (Game cards)</p>		<p>10 tükki</p>
<p>A1 kõva paper (Game board)</p>		<p>1 tükk</p>
<p>A4 kõva paper (Figures)</p>		<p>1 tükk</p>
<p>Plastifikatsioonimasin</p>		<p>1 tükk</p>

3.3. Mitme põlvkonna tegevus Didaktiline mäng KrižKraž

	K		
K	R	I	Ž
	A		
	Ž		

3.3.1. Mitme põlvkonna tegevuse eesmärk

Selle mitut põlvkonda hõlmava tegevuse eesmärk on arendada laste käelisi, sotsiaalseid ja suhtlemisoskusi. See on sõnad didaktiline mäng, millega eelkooliealised lapsed kohtuvad tähestikuga ning koostavad ja kopeerivad sõnu. Lapsed arendavad sõnavara ja õpivad tundma kohaliku keskkonna kultuuripärandit. Mängu saab kasutada ka sissereändajatest laste esimeste sõnade õppimiseks uues keeles.

Mängukomplekt koosneb:

mängulaud,

tähed ja

temaatilised mängukaardid piltide ja kirjutatud sõnadega.

Kõiki neid osi saab valmistada käsitsi, kasutades erinevaid materjale. Selles programmis on sõnamäng temaatiliselt värvitud kultuuripärandiga – traditsiooniliste roogadega.

Teemasid ja sõnu saavad koolieelse lasteasutuse õpetajad või vanementorid valida vastavalt oma soovile. Oluline on vaid see, et nad ei valiks raskuse tõttu pikemaid sõnu (maksimaalselt 6 tähte) ja et neid sõnu ei oleks rohkem kui 10 (parris rv). Sõnad tuleks kirjutada ainsuse nominatiivis ja erandjuhul selles vormis, milles sõna kasutatakse, kuna sõna tähendust saab muuta, asetades selle ainsuse nominatiivi

3.3.2. Tootmise kirjeldus

Didaktiline mäng “Križkraž” on sõnamäng, millega soovime läbi teatud teema tähti lastele lähemale tuua.

Esimesel kohtumisel koostab vanemmentor tähestiku esitluse (töötuba – kuidas tähti meeles pidada). Samuti tuleks esimesel kohtumisel jagada lapsed väiksematesse rühmadesse (3-4 last). Iga rühm peaks valmistama tähti (nagu allpool kirjeldatud).

Kolmel teisel koosolekul töötavad lapsed ka rühmades. Üks rühm saab meisterdada mängulauda, kaks rühma mängukaarte. Mängulauda ja kõiki kaarte saab valmistada kolmel kohtumisel (iga kohtumine kestab 2 tundi). Igal koosolekul valmistab vanemmentor ette töötoa, kus tutvustab sõnu, mida nad koosolekul valmistavad – kõik mängu osaks olevad sõnad tuleks esitada, kleepides fotod plakatile, mis riputatakse nähtavale kohale. Seejärel peaksid lapsed proovima mängu kaudu välja selgitada, mida iga foto kujutab, ning mentor või kasvataja peaks iga foto juurde kirjutama selle sõna (suurtähtedega). Oluline on julgustada lapsi meelde jätma üksiku sõna õigekirja, seda saab teha üksiku sõna valjuhäälselt (korduvalt) kirjutamisega. Plakat peaks olema pikemat aega nähtaval kohal ruumis/mängutoas, kus lapsed mängima hakkavad.

Mängulaud võib olla valmistatud papist, kõvemast paberist või plastifitseeritud materjalist, millele saame vildikatega kirjutada. Oluline on, et materjal oleks kõva ja ei painduks. Seetõttu võib tugevuse suurendamiseks mängulaua vooderdada läbipaistva kleeplindiga. Mängulaua ruudustik peab koosnema paaritu arvu väljadest ridades ja veergudes. Ruudustiku suurus sõltub sõnade arvust ja pikkusest. Oluline on, et ruudustikule oleks märgitud keskmine. Seda tehakse keskvälja roheliseks värvimisega. Soovitatav on, et ruudustikul olevad kastid oleksid suurusega 3x3 cm. Koolieelse lasteasutuse õpetaja või vanemmentor kirjutab teemasse kuuluvad ja mängukaartidele kirjutatud sõnad risti. Väljad enne sõna algustähte ja lõpptähte on värvitud mustaks. Mustad kastid sümboliseerivad sõna algust ja lõppu.

Mängulaua näide on kättesaadav järgmiselt [clicking](#).

Valmistame ka mängukaardid vastavalt valitud didaktilise mängu teemale. Nende suurus peaks olema umbes $6,5 \times 9$ cm. Need peaksid olema valmistatud materjalist, mis võimaldab mitmekordset kasutamist. Soovitame kasutada plastifitseeritud paberit, millele saame printida üksikuid objekte, nt. foto traditsioonilisest roost ja selle roa nimetus suurtähtedega. Kaardi näide on kättesaadav aadressil [clicking](#).

Suurtähed, mida me mängu jaoks vajame (olenevalt sõnade komplektist), valmistab ette koolieelse lasteasutuse õpetaja või vanemmentor. Soovitame kirjad ette valmistada kõvamale plastifitseeritud paberile arvuti ja printeri abil. Tähtede hõlpsamaks käsitlemiseks võite need kleepida paksemale papile. Üksikväli, millele täht on kirjutatud, peaks olema paar millimeetrist väiksem kui mängulaua väli. Tähed peaksid olema suured tähed. Lihtsamaks meeldejätmiseks kirjuta tähed helesinisele taustale. Täheväljade näitele pääseb juurde [clicking](#). Mängutähtede loomiseks saavad lapsed tähti välja lõigata ka ajalehtedest ja ajakirjadest.



Kuigi kõiki mänguosi saab teha arvuti ja printeri abil, on parem julgustada lapsi osi käsitsi valmistama. Nad oskavad joonistada, lõigata, kirjutada, liimida...

Mängureeglid

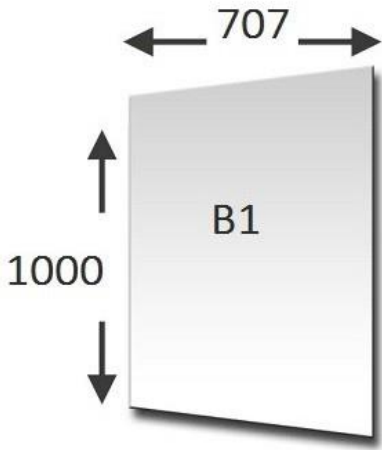

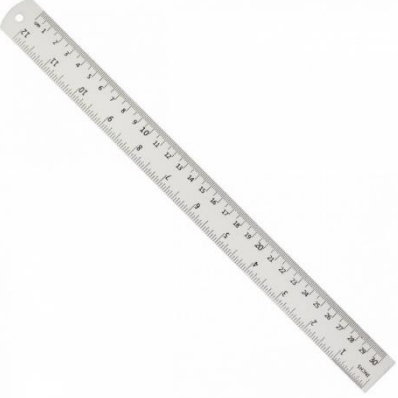
Ühe mängukomplektid peaks mängima kaks last. Nende ette asetame mängulaua juba kirjutatud või ette antud ristsõnadega. Asetame kaardid lahtiselt lauale. Laste esimene ülesanne on leida üks kaartidest, mis kujutab mängulaua keskelt (üle roheline välja) jooksvaid sõnu. Mängu alustab laps, kes selle kaardi leiab (ükskõik kummast). Mängu alustava lapse ülesanne on leida mängulauale ja kaardile kirjutatud sõna abil talle vajalikud tähed. Seejärel asetab ta tähed mängulauale ja kopeerib seega tegelikult sõnad kaardilt mängulauale. Pärast kopeerimist eemaldab ta kaardi vaateväljast, kuna on sellega lõpetanud. On teise meeskonnakaaslase kord valida avatud kaartide hulgast juhuslikult sõna, mida mängulauale kopeerida. Mängu lõppu sümboliseerib kõigi tähtede tarbimine.

Sõnad on juba mängulauale kirjutatud, vähemalt siis, kui mängus osalevad väiksemad lapsed või kui lapsed mänguga tutvust teevad. Kui hindame, et mängu raskust on võimalik tõsta, saame mängulauda kohendada, jättes sinna kirja panemata sõnad, mis on saadaval ja asetades lapsed iseseisva sõnade ristamise väljakutse ette. Sellisel juhul on vaja mängu alguse kohta paika panna uus reegel, näiteks alustab lahtiste kaartide hulgast pikima sõna leidnud laps; või algust saab määrata loenduse põhjal Križ-kraži kuningas Matjaž. Samuti jääb reegliks kopeerida esimene sõna üle keskmise välja ja seejärel saab jätkata sõnade ristimist oma soovi järgi. Asetades pikima sõna üle keskmise välja, suureneb sõnade ületamise võimalus. Samuti kehtib reegel, et iga sõna ristub vähemalt ühega (uue sõna loomisel kasutatakse konkreetse sõna üht tähte). Sellises mängus ei pea lapsed kasutama kõiki 10 kaarti (sõna), kuna ületamine võib teatud aja möödudes peatuda. Võidab see, kes kopeeris suurema hulga sõnu. Pärast mängu premeeritakse lapsi näiteks traditsioonilise roa degusteerimisega.

3.3.3. Products and materials needed for manufacturing

Materjal/tööriist	Pilt	Tüki
Papp u. 0,5m X 0,5m - mängulaud 5 mm paksune		2
Läbipaistev kleeflint		1 lai (60 mm) 1 kitsas (1,5 mm)

		
<p>Markervärvi lakk</p>		<p>2</p>
<p>Värvid (must ja roheline) – akrüül 36 ml</p>		<p>1 roheline 1 must</p>
<p>Plastifitseeritud läbipaistev paber</p>		<p>8 x A4</p>
<p>Helesinine plastifitseeritud paber*</p>		<p>8 x A4</p>

<p>Valge Sheleshamer - plakati valmistamise paber 200g B1 - 70 mm x 100 mm</p>		<p>2 x B1</p>
<p>Käärid</p>		<p>2</p>
<p>Joonlaud</p>		<p>2</p>

3.4. Mitut põlvkonda hõlmav tegevus "Regoč"

3.4.1. Mitme põlvkonna tegevuse eesmärk

"Regoč" on lahke ja õrn hiiglane muinasjutust "Regoč" – see on muinasjutt, mille on kirjutanud Horvaatia tuntud kirjanik Ivana Brlić Mažuranić. Tema raamatud ja muinasjutud on Horvaatia kultuuripärand. Story Regoč sobib eelkooliealistele lastele. Loo süžeed on kasutatud lastega töötamiseks mõeldud sotsiaalse mängulaua valmistamisel. Selle tegevuse eesmärk on arendada laste käelisi, sotsiaalseid ja suhtlemisoskusi ning kognitiivseid oskusi. Lapsed ja pensionärid teevad vajalikke mõistatusi, tangramme ja didaktikaid. Nende tegevuste kaudu õpivad lapsed tundma lugu ja Ivana Brlić Mažuranićit. Selle tegevusega saab mõne riigi kirjanduse jaoks olulisi lugusid lastele huvitaval moel esitada. Selle loo kaudu saavad lapsed õppida hea ja kurja võitlusest, kuidas üksteist aktsepteerida ja aidata.

3.4.2. Tootmise kirjeldus

Sotsiaalne mäng Regoč koosneb:

põhiline mängulaud

Regoč pusle

Kosjenka pärlilabürint ja

Tangrammid

Esimesel kohtumisel peaksid pensionärid lastele näitama Ivana Brlić Mažuranići suurt fotot ja paluma lastel ära arvata, kes see naine piltidel on, mis on tema töö, mida nad arvavad, kus ta elab, kas ta on veel elus. Kas nad oskavad arvata, mis ajal ta elas? Pärast seda peaksid pensionärid lastele rääkima Ivanast ja tema lugudest, eriti lugu Regočist. Seniorid ja koolieeliku õpetaja peaksid näitama lastele suurt pilti Regočist, Kosjenkast ja pilti üleujutusest. Nad peaksid küsima lastelt, kes need tegelased on ja mida nad arvavad, mis juhtus pildil üleujutusega.

Kõiki näidatud pilte tuleks kasutada suure pappkasti pusle jaoks.

Pärast vestlust peaksid pensionärid lastele jutustama Regoč'i lugu ja motiveerima lapsi meisterdama suurte pusledega mängulaud Regoč ja seltskonnamängu Regoč laua. Osalejad tuleks jagada kahte rühma. Esimene grupp koos vanematega peaks koostama mõistatused. Regoč'i puslede valmistamiseks saame kasutada pappkarpe. Kuna Regoč on hiiglane, võivad kastide mõõdud olla (LxPxK) 40x30x30cm. Kuid saame kasutada väiksemaid või suuremaid kaste – vastavalt soovile. Kasti neljale küljele tuleks liimida Regoč'i loo pildi/illustratsiooni tükid. Puslede pildi suurus sõltub teie valitud karpide suurusest. Kui valite karbi suuruse 40x30x30, siis tuleb välja printida kogu pilt mõõtmetega 120x60cm ning seejärel jagada iga pilt 9-ks ühesuuruseks (KxL) 40x30 cm osaks ja välja lõigata. Foto osad tuleks liimida

9 kabile. Kui kogu pusle kokku paneme, on see 120x90cm. Nende fotode suurust saate muuta aadressil <https://www.befunky.com/create/resize-image/>. Pildilt äralõigatud tükkidega karp peab ruumiliselt ühendama. Sellise pusle saab kokku panna üks laps või lasterühm. Kõik ühe pusle üheksa osa on tähistatud äratundmismärgiga (ühe pildi puhul sama värvi), et lapsed saaksid hõlpsamini sobivad osad valida ja kokku panna. See tähendab, et ühe pildi üheksal osal on sama värvi märk. See mäng soodustab lastevahelist koostööd ja suhtlemist, arendab ka taju ning osade kokkuvõtmist ja ühendamist tervikuks.

Laste ülesandeks on joonistada piltidele lõikamiseks 9-osaline ruudustik. Võre osad peaksid olema suured nagu pappkarp (40cmx30cm), lapsed peaksid osad eakate abiga kääridega lõikama.



Pusle tegemisel kasutatavate illustratsioonide autor on Cvijeta Job ja me oleme need võtnud <https://www.guqsb.hr/2020/04/18/line-izlozba-ilustracija-cvijete-job-povodu-obljete-nice-rodenja-ivane-brlic-mazuranic/>

	7	8	9
4		5	6
1		2	3

Mööda värvimärke pildi iga 9 osa juures saate kirja panna ka numbri igale kastile. Kasti number saab olema vahemikus 1 kuni 9. Oluline on, et kastid, mis asuvad põrandal, mis on tähistatud numbritega üks, kaks ja kolm vasakult paremale, kasti teisel real oleks number neli, viis, kuus ja kasti viimane rida tuleb tähistada seitsme, kaheksa ja üheksaga.

Teine rühm peaks liimima foto 0,5 cm paksusele ja 30x50 cm suurusele pappalusele. Seda alust peaksid eakad lõikama Stanley noaga. Sellele pildile joonistavad nad "Algus" ja "Lõpp" asukoha ning tee läbi kogu pildi. Lapsed peaksid asendi joonistamiseks kasutama \varnothing 2 cm plastpudeli korki. () Pistikuga peaksid nad joonistama värvilisele paberile asukoha (väikesed ringid) ja lõikama ringi kääridega. Pärast seda peaksid lapsed selle paberringi mängu papist alusele pildile liimima. Enne liimimist peaksid pensionärid joonistama pliatsiga tahvlile tee.

Lapsed peaksid mõne ringi kõrvale liimima väikese pildi koos ülesandega (tangramm, Ivana Brlić Mažuranići foto, pilt üleujutusest, Regočist või Kosjenkast ja labürindist). Enne seda lõikavad lapsed vanema abiga need pildid välja. Kõik need pildid printitakse. Kui te ei lõpeta ülesannet esimesel koosolekul, jätkake järgmisega.



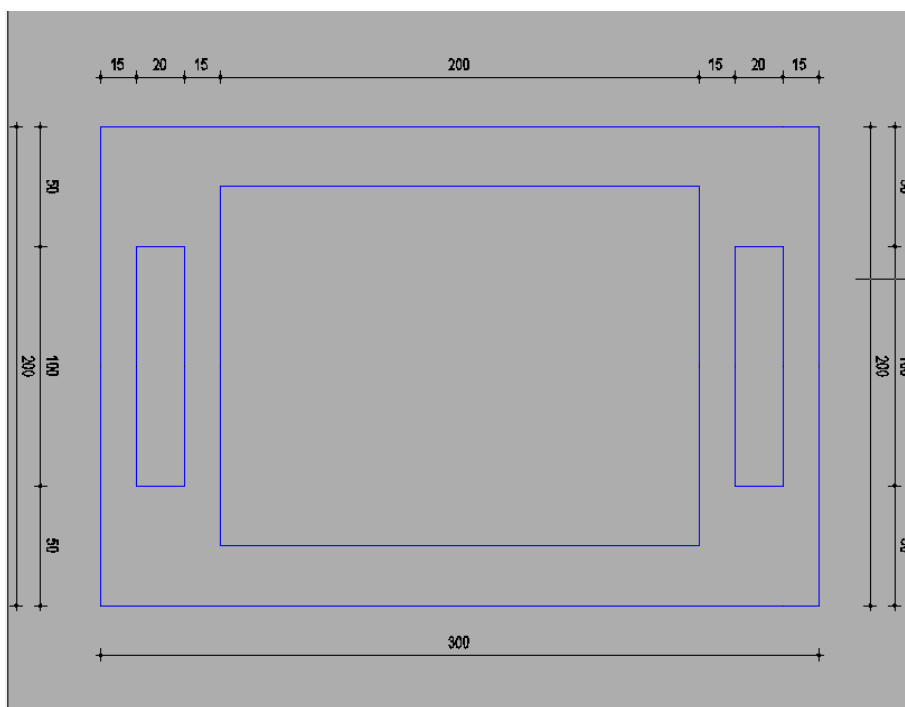
Small pictures of task

Teisel kohtumisel peaksid osalejad valmistama Kosjenka pärlilabürinti. Lisaks Regočile saavad lapsed loos tuttavaks haldjas Kosjenkaga. Tema ja Regoč on loo peategelased.

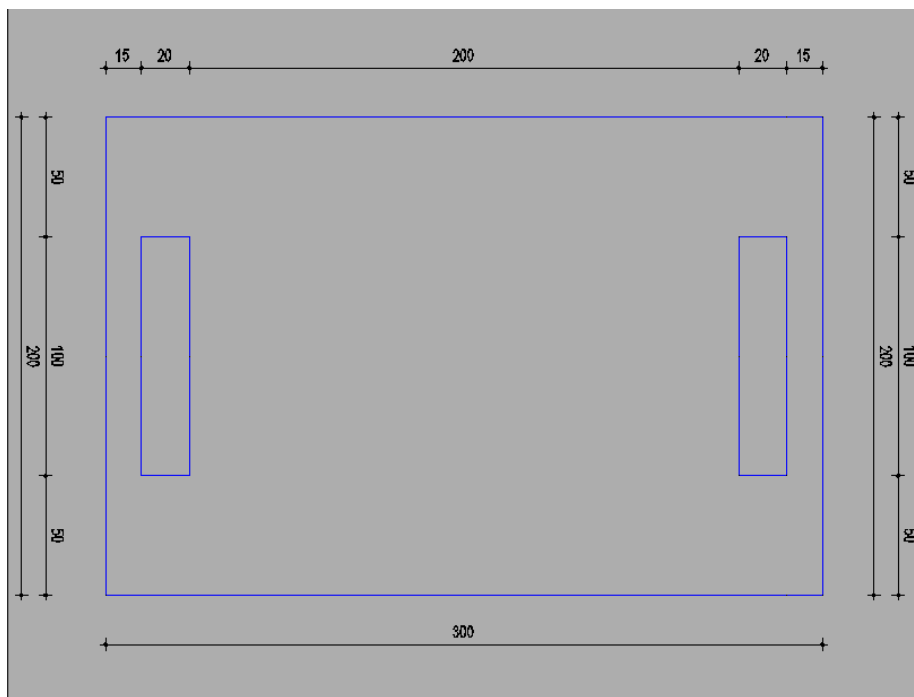
Kosjenkal olid soovide elluviimiseks maagilised pärlid – seepärast valmistame labürindi. Labürindi mõõdud on 30x20 cm ja see on valmistatud 0,5 cm paksusest papist.

Selle labürindiga on meil palju tööd, nii et saame selle labürindi tegemiseks planeerida kolm kohtumist.

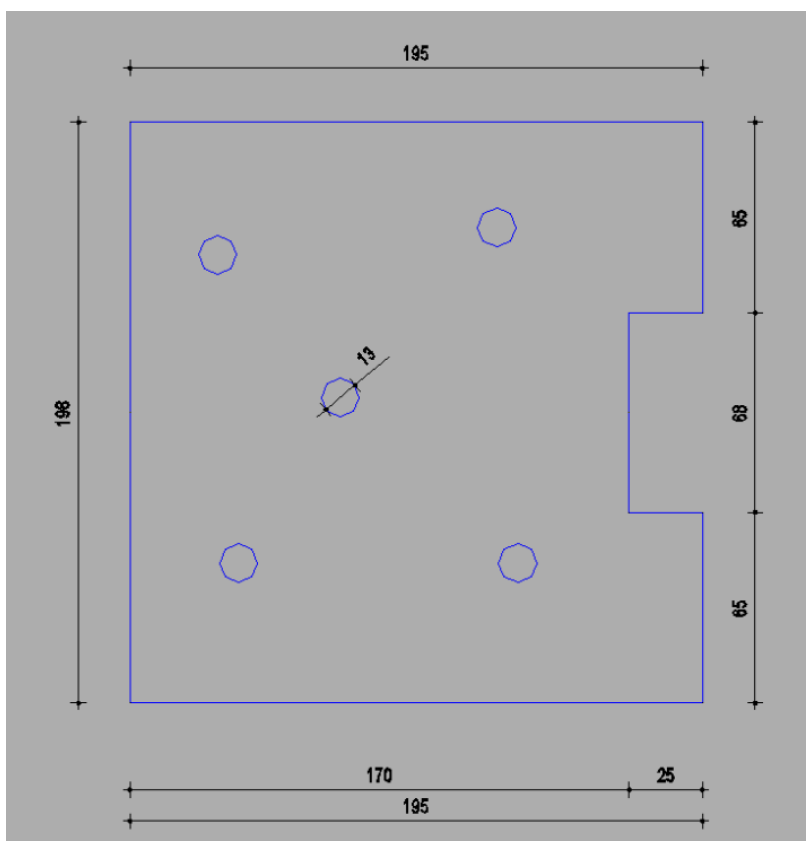
Selle mängu jaoks peaksime kasutama 0,5 cm paksust pappi. Esmalt joonistavad eakad papist alusele kujundi 30x20 cm koos kahe käepidemega.



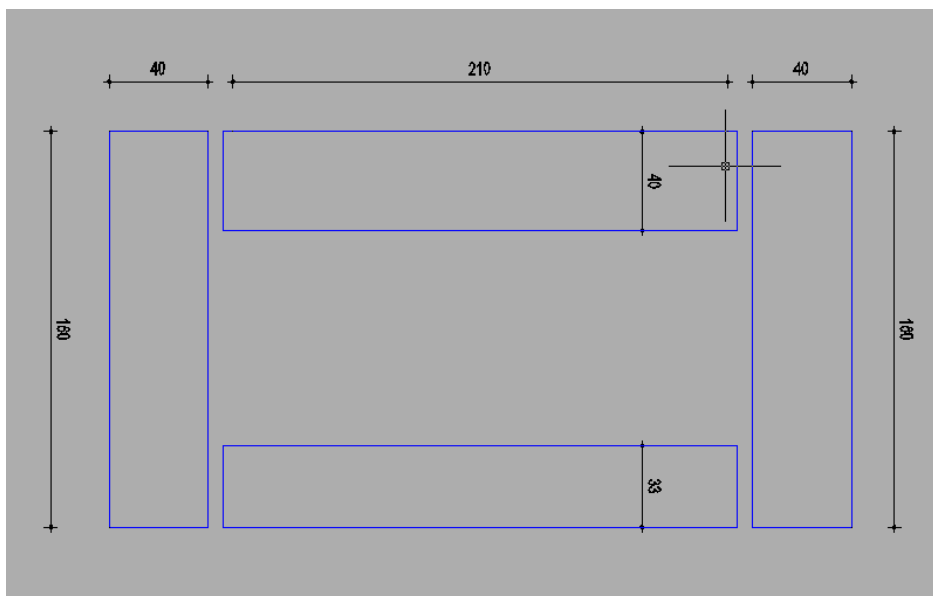
Labürindi ülemine osa.



Labürindi alumine osa.



Pildiga sisestusplaadi skeemid



Külgribade skeemid.

Need skeemid tuleks kartongile joonistada ja lõikenoaga joone võrra ära lõigata.



Kui see on tehtud, peaks see välja nägema nagu nendel pildidel.



Labürindi teises osas peaksid mentorid lõikama ainult käepidemetele augud. Seejärel tuleb lõigata 1 külgriba suurusega 21x4cm, 1 külgriba suurusega 21x3,3cm ja 2 külgriba suurusega 16x4cm. Mentorid peavad liimima kõik küljed alusele nagu pildil, välja arvatud ülemine pool. Mentorid peavad kleepima need külgribad vasakule ja paremale ning mängu algosale. Kõige õhem külgriba (20x3,3 cm) tuleks liimida diagonaalselt vasaku ja parema külgriba külge, et jätta piisavalt ruumi helmeid püüdvate mallide sisestamiseks. Kui nad seda teevad, peab nende aluse ja ülemise riba vahele jääma umbes 0,6 cm. Hiljem suruvad nad pildimalli läbi aluse ja külje vahelise ruumi.



Pärast seda peavad nad liimima labürindi ülemise külje (teise osa) labürindi alumise osa külje nagu pildil. Pärast seda tuleks teha klaaskuulide (pärlite) püüdmiseks mõeldud sisetüki alusosa mõõdud 19,5x17 + 2,5 cm hoidmiseks.

Sellel osal on vaja auke teha. Lapsed saavad joonistada ja alusele liimida. Nad võivad kasutada ka mõnda fotot loost. Lapsed saavad 20x16 cm suurusele paberile joonistada loost Regotši, Kosjenkat või midagi muud. Laste joonistuse saime kleepida aukudega alusele ning seejärel teha joonisele sõrmede ja kääridega augud. Nad võivad teha lisatabeleid nii palju, kui soovivad. Kuni pensionärid labürindikasti teevad, saavad lapsed joonistada.



Avad, mida nad saavad teha kääride või lõikenoaga. Aukude suurus peaks olema pärlitest või klaasist marmorist veidi väiksem, umbes 1,3 cm. Kui aukudega pilt on valmis, suruvad nad selle labürindi raami sisse nagu pildil

näha. Hiljem saavad nad koos lastega joonistada erinevaid malle ja lükata need labürinti.

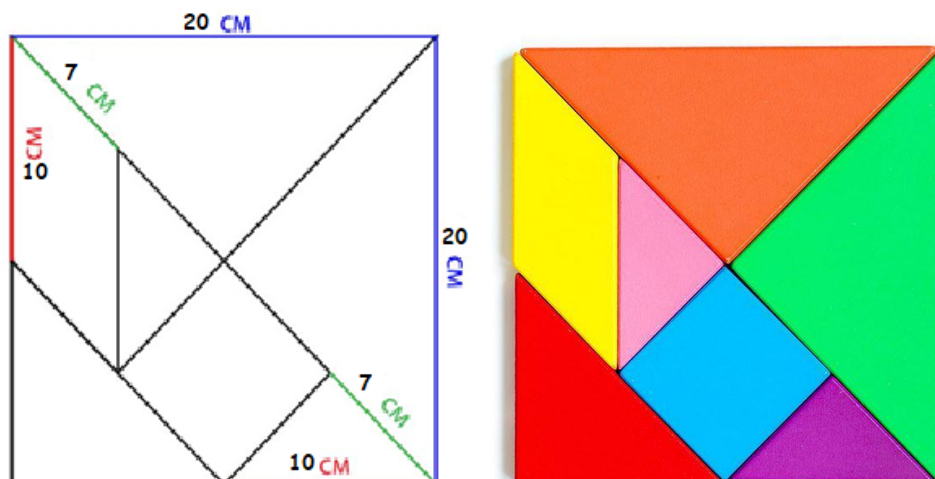


Mentor kui sisestage labürindikasti vajalik arv pärleid. Ülemine ava tuleb katta läbipaistva tahke fooliumi ja termopüstoliga.



Lõpuks peavad nad selle labürindi paremaks väljanägemiseks ja läbipaistva tahke fooliumi kattedeks lõikama ja kõige peale kleepima värvilise haamripaberi.

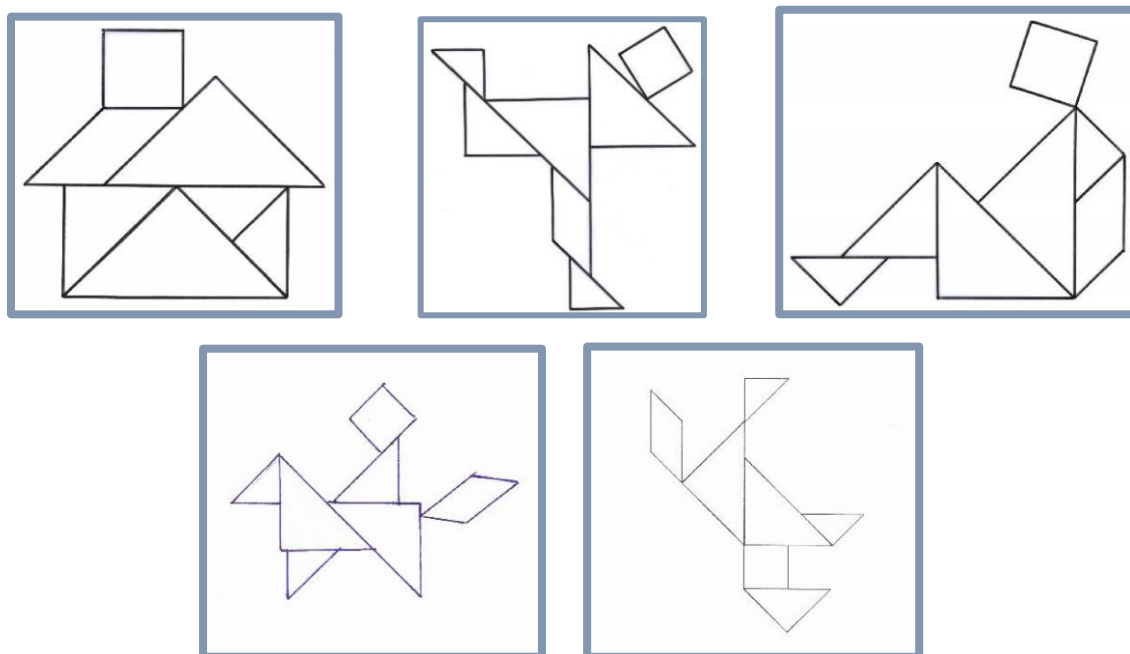
Kolmandal kohtumisel saavad lapsed ja vanemmentorid seltskonnamängu Regoč kolmanda osana valmistada tangramme. Tangrami valmistamiseks on vaja 0,5 cm paksust pappi. Aluse suurus peaks olema 20x20 cm. Tangrami osad peaksid olema erinevat värvi.



Vanemad peaksid joonistama papist joontele, nagu ülaltoodud näide näitab.

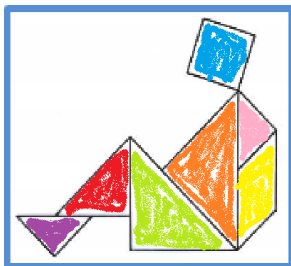
Pärast seda peaksid lapsed värvima tangrammi mudeli järgi.

Samuti saavad sellel kohtumisel lapsed ja vanementorid valmistada näidiskaarte, mida kasutatakse seltskonnamängus. Neid kaarte kasutatakse selleks, et näidata, milliseid erinevaid kujundeid peaksid lapsed tangrammi osadega kujundama.



Kardinäidised võivad olla valmistatud ka 0,5 paksusest kartongist, mille suurus on 10x10 cm.

Nad saavad teha kardinäidised tangrammiosa sama suurusega, et lapsed saaksid sobitada näite kaartidel olevaid kujundeid näidiskaardil oleva tangramipaaridega. Iga näidiskaart peab olema värvitud tangrami osade värviga – nagu alloleval pildil.



Mängureeglid

Seltsimängu Regoč saavad mängida neli last. Tegemist on mitme ülesandega lauamänguga. Mängulaual on "Start" ja "End". Mängijad alustavad positsioonist "Start", viskavad täringut ja loevad samme. Väljadel, kus nad peatuvad, peavad nad tegema midagi sellist: ühendama puslesid või voltima Tangrami või juhtima pärl läbi labürindi.

Puslede ja tangramide ühendamise ülesannet saab lahendada rühm.

Ülesande juhtida pärl läbi labürindi peaks lahendama täringu visanud osaleja.

Mentorid peavad aitama lapsi ülesande lahendamisel ja julgustama neid üksteist aitama.

Kui täringut viskab ja kuju (ettur) peatub pildil, mis kujutab puslede ühendamise ülesannet, aitavad vanementorid lapsi, näidates neile puslekastil numbreid. Lapsed peaksid asetama kapid kõrvuti ja üksteise peale ning niimoodi pildi tegema. Nii õppisid lapsed numbreid ja nende järjekorda ära tundma.







Hiiglaslikku puslet saab kasutada ka laste ehituskuubikutena või mõne takistumänguna. Kuidas seda teha, on näidatud alloleval pildil. Neid kaste saab kasutada mitmel erineval viisil.












Täringu viskamisel peatub kujund (ettur) pildil, mis kujutab ülesannet juhtida pärl läbi labürindi – täringu visanud laps peaks juhatama pärlid aukudesse. Vaheplaadil on augud pärlite püüdmiseks. Kui laps püüab kõik pärlid kinni, on mäng lõppenud. See mäng arendab keskendumisvõimet, silmade ja käte koordineerimist, tähelepanu ja järgmise käigu planeerimist.

Tangrami osadest näidise voltimise ülesannet kujutaval pildil täringu ja kujundi (etturi) viskamisel tuleb lasterühmal tangrami tükid kaardinäidise järgi kokku panna. Selle tegevuse kaudu õpivad lapsed eristama ja nimetama geomeetrilisi kujundeid: ruut, kolmnurk, ristkülik, romb, aga ka värve.

3.4.4. Products and materials needed for manufacturing

Materjal/tööriist	Pilt	Tükkide arv
Tugevad käärid		4
Geomeetria tarvikud (kolmnurk, joonlaud)		3
Lõikuri nuga		3
Lamedad värvilised pintsliid Keskmise suurusega, väikese suurusega, suure suurusega		2 igast 6-st
akrüülvärv (kollane, roheline, punane, sinine, lilla, roosa, oranž)		60 ml igat värvi
termopüstol + liimipadrunid		1

Universaalne liim + pintsliid		0,5 l 3 pintsliit
Flat Cardboard	100x100x0,5 cm	2
Pappkastid	40x30x30 cm	9
Paks jäik läbipaistev foolium – 0,30 mm	 20x30cm	2
Painduv läbipaistev kleeplint	 width 5 cm	3
Viltpliiatsid 12 värvi joonistamiseks		1
Prinditud fotode suurus 120x90 (neli fotot puslede jaoks,		4

<p>Prinditud fotod papist alusele, suurus 30x50, ja väiksemad fotod 4 tangrammist, 3 labürindist ja neljast puslest. Kõik need väiksemad fotod on A4 formaadis paberil.</p>		1
<p>Trükitud fotod tangrami kaardi näidistest suurusega 10x10 cm.</p>		4
<p>Etturid (4 tk) See võib olla neljas erinevas värvitoonis plastikpudeli kork või teie valitud kujukesed</p>		4
<p>Pärlid või marmorid (klaaspärlid, oluline on, et pärlid oleksid raskemad, et need saaksid kergesti aukudesse kukkuda ja sinna sisse jääda.</p>		12
<p>Väikesed täringud seltskonnamängulauale</p>		2
<p>Värviline haamripaber (soovib lilla või värvi) labürindi suurusele 30x20 cm ja ringi jaoks tavalisel sotsiaalsel mängulaual. Haamri paberi suurus A1 841x594 mm</p>		1
<p>Valge paber A4 suuruses joonistamiseks, kuid pensionärid panevad need väiksematele tükkidele suurusega 20x16 cm</p>		20

3.5. Mitut põlvkonda hõlmav tegevus Puidust piltpusled/slaidipusled



3.5.1. Mitme põlvkonna tegevuse eesmärk

Mitme põlvkonna tegevuse eesmärk on arendada lapse käelisi ja vaimseid oskusi. Didaktiline mäng on lihtne piltmõistatus, mis koosneb ristkülikukujulisest puidust raamist, millel on kaksteist (4x3) puitplaati, mis on kujundatud kokku sobitatud pildi moodustamiseks. Tegevuse eesmärk on tuua kultuuripärandi teema lastele mängu kaudu lähemale. Selles tegevuses osaledes arendavad lapsed oma kognitiivseid ja probleemide lahendamise oskusi.

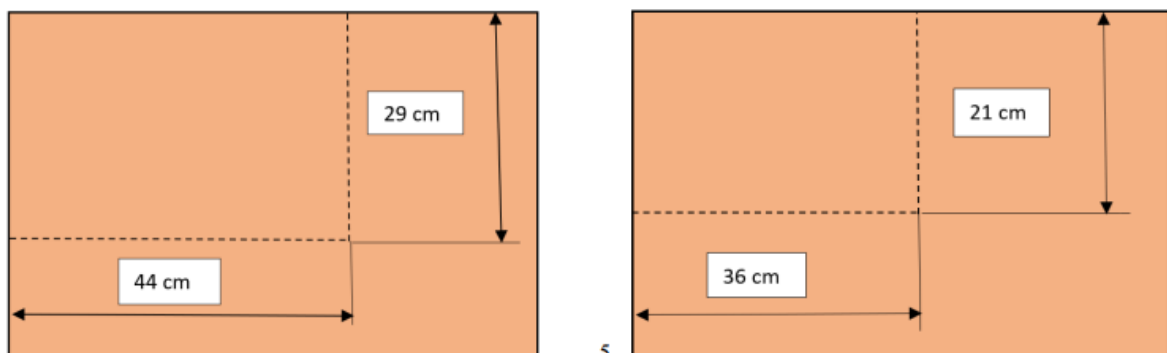
Pilti saab kokku panna kahel viisil. Teine võimalus, mida didaktika pakub, on libiseva pusle vorm. Selle pildi kokkupanemisega arendavad lapsed nii täpsust pildi maalimisel ja käelist osavust puidust tahvli lõikamisel.

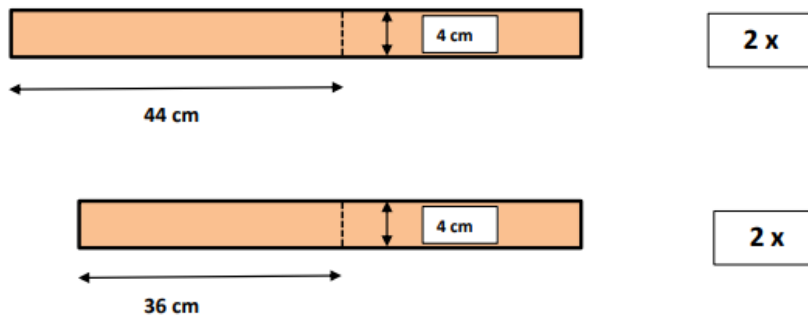
3.5.2. Tootmise kirjeldus

Lihtne puidust piltpusle, mis võib toimida ka libiseva puslena, on mängukomplekt, mis sisaldab puidust ruudukujulist raami, mitut komplekti 12 puidust ristkülikukujulist pusleplaati ja puslepilte.

Puslel kujutatud pilt peaks pärinema teie linna või piirkonna kultuuripärandist või ajalooast. Lapsed peaksid esimesel kohtumisel eakatega külastama valitud kujutisega seotud asukohta, hoonet, muuseumi või mõnda muud objekti, et seda paremini tundma õppida. Samuti peaksid nad tegema soovitud pildist mõned pildid ja printima need hilisemaks kasutamiseks (pilte saab printida ja kasutada sammus 6). Ülejäänud kohtumistel peaksid pusle pildi joonistama lapsed, vanurid peaksid neid aitama keerukamate tootmistöödega nagu märgistamine, saagimine, liimimine ja lakkimine.

Puidust ruudukujulise karkassi valmistamiseks tuleks puitlehele joonistada 44 cm pikkune ja 29 cm laiune ristkülik ning 36 cm pikkune ja 21 cm laiune ristkülik. Raami jaoks lõigake kaks 44 cm pikkust ja 4 cm laiust liistu ning kaks 29 cm pikkust ja 4 cm laiust liistu.





Pidage meeles, et raami moodustamiseks vajate igast liist kahte – 44 cm ja 36 cm.

Kujundite väljalõikamiseks kasutavad pensionärid kujundite välja lõikamiseks käsisaagi. Ohutus peab olema alati prioriteet. Seega võiksid pensionärid sellesse ossa kaasata lapsi, kuid nad ei tohiks unustada turvavarustust. Niisiis, mentorid juhendavad, nõustavad ja aitavad lapsi.

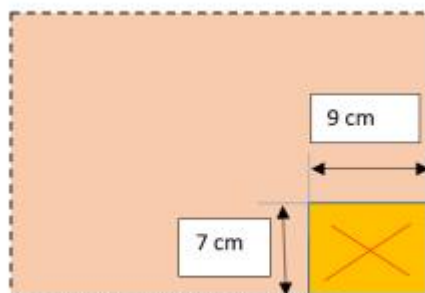
4 cm 4 cm 2 x 2 x 7



Pärast seda peaksid lapsed saetükkide servad lihvima K 120 ja K 180 liivapaberiga, et need oleksid siledad ja ebatasasused kõrvaldaksid.

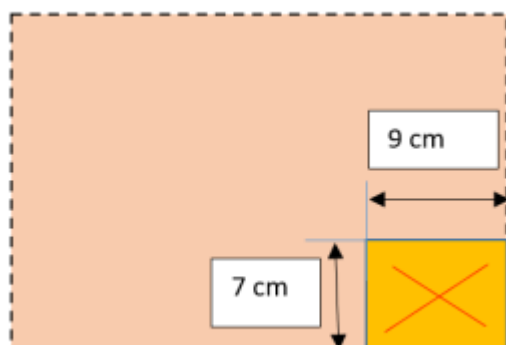


Järgmisel etapil peaksid lapsed ja mentorid võtma väiksema (36x21 cm) puidust ristküliku ja katma parema alanurga paberitüki (9x7 cm) või Tesa kaitseteibiga. Seejärel laske lapsel joonistada valitud pilt puidu- ja puiduvärvide ja -pintslitega värvipliatsite või viltpliatsite abil tahvlile. Siin võivad prinditud pildid olla lastele abiks joonistamise ajal või kui pildiks on mõni väiksem objekt (näiteks kaevurikiiver), mis peaks olema ka lapsele kättesaadav.

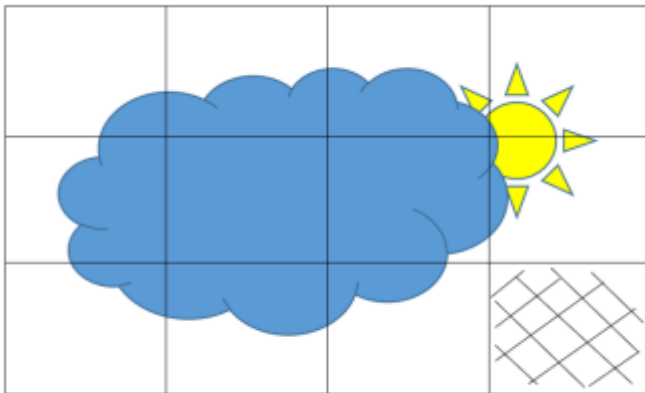


After et

lapsed peaksid ootama, kuni pilt kuivab ja seejärel joonistama puittahvli tagaküljele teistsuguse pildi ning jällegi pusletüki suurune nurk (9x7 cm) peab olema kaitstud ja tühjaks jääma, kuna see on plaadi uuendamise jaoks ülioluline. libisev pusle.



Kui joonis on maalitud ja kuivanud, märkige ja joonistage pliiatsiga pildile 3x4-osaline ruudustik, nagu on näidatud alloleval pildil. Tükid peaksid olema 9x7 cm.



Pärast seda tuleks lastel (mentorite abiga) võimalikult hoolikalt ja täpselt lõigata käsisaega 12 pusletükki mööda ruudustiku jooni ning servad liivapaberiga siluda.



Pärast pusletükkide lõikamist peaksid lapsed ja mentorid võtma 44x29 cm puidust tahvli ja 4 liistu, mis peaksid moodustama raami. Liimige ülemised ja külgmised raami tükid piki plaadi kahte serva. Kinnitage puidutöötlemisklambrid raami mõlemale küljele. Materjali kahjustamise vältimiseks kasutage klambri ja raami vahele asetamiseks puidujätmeid või papitükki. Jäta kuivama. Kui liim on kuivanud, kontrollige külgede ja plaadi ühenduskohti ning katsetage, kuidas pusletükid sobivad raami ossa. Seejärel liimige ülejäänud kaks liist täisraami moodustamiseks, nagu on näidatud allolevatel pildidel.



Tootmisprotsessi lõpus peaksid lapsed ja juhendajad kontrollima detailide või raamiplaadi ebakorrapärasusi ja kõrvaldama need lihvimise teel. Kui kõik sobib ideaalselt, kannavad lapsed pintsliga 2 kihti selget veepõhist puidulakki. Enne teise pealekandmist oodake, kuni esimene lakikiht kuivab.



Pärast laki kuivamist peaksid lapsed proovima, kas pusletükid mahuvad raami sisse ja kas istuvad liiga tihedalt või on tükidel raske libiseda, lihvide servi õrnalt peeneima liivapaberiga.

Mängureeglid




Mäng on lihtne piltmõistatus, mis koosneb ristkülikukujulisest puidust raamist, millel on kaksteist puitplaati, mis on loodud kokkusobitamisel pildi moodustamiseks. Ristkülikukujulised plaadid tuleks asetada puidust raamile segatuna ja lapsed peavad üksikute osade ühendamisel koostama pildi, mis põhineb nende kognitiivsetel oskustel ja probleemide lahendamise oskustel.




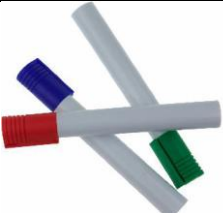

Pusle sisaldab pilti mõlemal pool plaate, mistõttu on lastel plaatide kokkupanemine raskem, sest nad peavad välja mõtlema, milline plaadi pool on õige.

Pilti saab kokku panna kahel viisil. Esiteks saab selle lauale segatud plaatidest pildile kokku panna, nagu seda tehakse tavalises piltpusles. Teine võimalus, mida didaktika pakub, on libiseva pusle vorm, mis saavutatakse tühja plaadi eemaldamisega ja ülejäänud plaatide paigutamise raami sisse. Plaatide

vasakule/paremale/üles-alla libistamisega panevad eelkooliealised lapsed pildi kokku ilma tükke raamist välja võtmata.

3.5.3. Products and materials needed for manufacturing

Materjal / tööriist	Pilt	Tükid
Vineerileht (soovitavalt pärna- või leppapuit) (lad. Tilia, Alnus) (Mõõdud: 1,5 m x 1,5 m x 0,05 m)		2 tükki
Puidust liistud: laius 4 cm ja paksus 5 mm		
Papp, (umbes 0,8 m x 0,6 m)		2 tükki

<p>Töölaud või kirjutuslaud</p>		<p>1 või 2 (sõltub töötavate rühmade arvust)</p>
<p>Käsisaed vineeri jaoks</p>		<p>8 tükki</p>
<p>Liivapaber K 120, K 180 ja K 220</p>		<p>8 lehte igast</p>
<p>Värvipliatsid puidu jaoks või viltpliatsid puidu jaoks</p>		<p>2 erinevat värvi komplekti</p>
<p>Puiduvärv</p>		<p>5 erinevat värvi, tk 0,25 l</p>

<p>Paksud ja õhukesed pintslid</p>			<p>8 tükki igast</p>
<p>Puiduliim (Mekol)</p>			<p>500g</p>
<p>Puidutöötlemise klambrid</p>			<p>12 tükki</p>
<p>Läbipaistev veepõhine puidulakk (sobib lastele),</p>			<p>0,75 l</p>
<p>Keskmise paksusega harjad</p>			<p>3 tükki</p>

<p>Joonlauad, kraadiklaasid ja mõõdulindid</p>		<p>5 tükki igast</p>
<p>Pliiatsid</p>		<p>8 tükki</p>
<p>Kaitsevarustus</p>		<p>6 paari kindaid ja 8 paari kaitseprille</p>