



KII L8 Aktiivtöö: LIIKUMISMÄNGU VÄLJAMÕTLEMINE

Soovituslik aeg: 30 minutit.

Ainetunnid ja teemad:

- **Kehaline kasvatus:** õpitud spordialade/liikumisviiside oskussõnavara. Ausa mängu põhimõtted spordis.
- **Inimeseõpetus:** kehalise aktiivsuse vormid.

Lõimingu võimalused: klassijuhatajatund.

Eeldatavad õpitulemused:

- Õpilane mõistab reeglite vajalikkust mängus ja spordis.
- Õpilane oskab luua liikumismängu etteantud kriteeriumitest lähtuvalt.
- Õpilane oskab mängu läbi viia ja analüüsida selle õnnestumist.

Vajalikud vahendid: paberid, pliiatsid, liikumismänguks vajalikud vahendid.



Infoks: liikumismängu väljamõtlemisel on oluline õpilastele esialgu ette anda rohkem kriteeriume, mille piires püsida. Hiljem kui õpilastel on juba teatud kogemus mängu loomisest, võib neid vähendada. Näites on toodud tegurid, millega on liikumismängu välja mõeldes oluline arvestada.

Töökäik:

- Õpilased mängivad tunnis õpetaja juhendamisel liikumismängu.
- Ühiselt mõeldakse, millega on mängu juures oluline arvestada.
- Moodustatakse grupid ja õpetaja annab õpilastele kriteeriumid, mille piires nad liikumismängu loovad.
- Kodus kirjutavad õpilased mängu paberile ja järgmises tunnis mängitakse õpilaste endi poolt loodud liikumismänge.

KII L8 Tööleht: LIIKUMISMÄNGU NÄIDE

1. Grupi suurus on maksimaalselt 4 õpilast.
2. Anna õpilastele ette struktuur:
 - määratle vahendid, mida nad mängus kasutavad;
 - määratle liikumisviisid või oskused, mida tuleb mängus kasutada;
 - määratle mängu ala.
3. Anna õpilastele piisavalt aega:
 - et nad saaksid mõelda ja olla loovad, kuid anna märku, kui mõtlemise aeg läbi hakkab saama;
 - et õpilased saaksid oma mängu proovida läbi mängida;
 - mängimiseks.
4. Anna õpilastele mängu kohta punktid, mida nad peavad hiljem esitlema, näiteks:
 - panema mängule nime;
 - panema paika reeglid ja jälgima ohutust;
 - õpetama üksteist;
 - andma tagasisidet, kas mäng oli arusaadav ja kas nad tahaksid seda veel mängida;
 - kirjutama mängu paberile.