



**Integreeritud tegevus teemal: „Võlutud kell“**

**Valdkonnad: keel ja kõne, matemaatika, kunst.**

**Lasteasutus: Tallinna Suitsupääsupesa Lasteaed**

**Rühm: Tibu rühm**

**Laste vanus: 6-7 aastased**

**Läbiviija: Olga Mai**

**Tegevuse aeg: 27. jaanuar 2011**

### **EESMÄRGID:**

- Laps saab hakkama numbrite järjestamisega 1-12 ja suudab täiskasvanu abiga aru saada mõistetest: *terve, pool, veerand*
- Laps saab hakkama kella meisterdamisega, ning osutite paberist voltimisega
- Laps saab hakkama 10 piires nõopide abil arvutamisega
- Laps oskab kellal määrata täistundi

### **VAHENDID:**

Käpiknukk, powerpointi esitlus, pildimaterjal, ümbrikud matemaatika ülesannetega, nõöbid (abivahendid arvutamiseks); meisterdamiseks: papptaldrikud, korgid, knopkad.

### **TEGEVUSE KÄIK:**

Täna jutustan teile ühe loo, aga enne annan teile mõistatada ühe mõistatuse. Selle mõistatuse vastus on tänase loo peategelane.

Mõistatus: „Kõnnib, kõnnib aga paigast ei saa“ (kell)?(aeg)

Meie elus on kell väga tähtis. Kella abil me teame, millal on saabunud öö ja millal on päev, millal peame tööd tegema ja millal saame puhata. Maailmas on palju erinevaid kellasid. Milliseid kellasid me teame? ( käekell, seinakell, põrandakell, liivakell, tornikell, päikesekell) Millistel nimetatud kelladest ei ole numbreid? (liivakellal ja päikesekellal)

Aga kui kell läheb katki, kes teda parandab? (kellassepp)

#### **1. Sissejuhatus**

Üks hästi vana kellassepp jutustas sellise loo:

Elas kord üks poiss, kelle nimeks oli Vello. Ta tuli oma katkise kellaga kellasseppa juurde. Kellal oli see viga, et kõik numbrid, peale kaheteistkümne olid ära kadunud. Kellassepp aga saab kellade keelest aru ja enne kella parandamist küsib alati kella käest, mis on tal viga. Kellassepp kuulas kella ja sai kohe aru, et tegelikult kell oli võlutud ja selle nõiduse saab ära võtta ainult Vello ise, kuna ta ise oli selle nõiduse pannud. Vello hakkas nutma ja jutustas kellasseppale kogu loo: Vellole ei meeldinud numbrid ja sellepärast ei tahtnud ta kellaga üldse sõbrustada, kuna kuulis pidevalt:

„Vello, kell on üheksa, sa pead magama minema!“ – Oi, kuidas ta ei tahtnud seda kuulda, sest kõige paremad mängumõtted just sel kellaajal tulidki. Ja veel:

„Vello! Vaata kella, me peame ruttu lasteaeda minema, muidu jääme hiljaks!“ – Jälle lasteaeda. Mõtles Vello. Ega lasteaial ei olnud mingi viga, tegelikult Vellole meeldis lasteaias, lihtsalt mõtles ta, et saab kodus olla, kuna emal on täna puhkepäev. Vellole üldse ei meeldinud kuhugi kiirustada ega koguaeg kellast kinni pidada. Ja sellepärast ükskord enne magamaminekut soovis ta, et kellanumbrid muutuksid sõnadeks ja läheksid raamatusse, siis mitte keegi neid seal ei märka ja ei leia kunagi ülese ja siis saab elada nii nagu tahad. Kuid siis juhtus midagi ootamatut – terve pere elu pöörati pea peale. Vello ärkas hommikul ülesse, aga ema ja isa magasid veel, kuna arvasid, et täna on puhkepäev, kuna äratuskell ei helisenud. Saabus hommikusöök aeg ja Vello kõht hakkas juba pilli lööma, aga hommikusöök ei olnud valmis, kuna ema alles ärkas. Vello kõht oli tühi ja meel on kurb, ei olnud tuju mängida ega lõbutseda. Terve päev oli ta kodus, mängis ühte ja teist mängu, kuid tal hakkas igav. Nüüd sai Vello aru, et ilma kellata ei ole üldsegi hea olla ja kindel päevaplaan on tegelikult väga hea, kuna õigel ajal saad süüa, mängida ja ka puhata ja mis kõige tähtsam - saad alati sõpradega kokku. Kuid kõige suurem probleem oli kellanumbrid kella peale tagasi saada. Kuigi Vello oli juba peaaegu seitsmene, ei osanud ta veel lugeda ja sellepärast ei teadnud ta, kuidas leida üles need sõnad, mis vastavad kadunud numbritele.

„Selles saavad sulle abiks olla ainult sinu sõbrad“, ütles kellasepp, „Mina sind aidata ei saa.“  
Ma arvan, et oleme abivalmid lapsed ja tuleme Vellole appi! Loeme teksti, kus arvud on sõnadega kirjutatud ja leiame neid sõnu, et numbrid Vello kellale tagasi võluda. „Milliseid numbreid me peame leidma? Nimetame neid kõik koos!“

### Virgutusmoment

Selleks, et Vellole oleks lõbusam kella tundma õppida, õpetame talle ühe luuletuse kellast:

Kell üks – muna küps.	Kell kuus – puder suus.
Kell kaks – kokal laps.	Kell seitse – õige maitse.
Kell kolm – tuhk ja tolm.	Kell kaheksa – kata lauda.
Kell neli – väike veli.	Kell üheksa – kutsu sööma.
Kell viis – mis siis?	Kell kümme – aitab küll!

Aitäh lapsed, selle torema luuletuse eest! Ma arvan, et Vellole ka väga meeldis. Aga nüüd me peame aitama Vellot kiiresti arvude tekstist leidmisega.

- 2. Lühijutt lugemiseks** (powerpointis). Otsime tekstist sõnadega kirjutatud arve ja võlume neid numbriteks Vello kella peale.

### TIGU JA AUTO.

ELAS KORD ÜKS TI-GU.

TI-GU OT-SUS-TAS EN-DA-LE TI-KU-TOOSIST AUTO EHI-TA-DA.

TA MÕT-LES: “MUL ON VA-JA KAKS ESI-TULD, KOLM UST JA NE-LI RA-TAST.

TI-GU PA-NI AUTO-LE KA ROO-LI.

AUTO SAI VAL-MIS.

NÜÜD TOOB TIGU IGA PÄEV KOJU VIIS MAASIKAT.

TEOL ON SUUR PERE.

HOMMILUL KELL SEITSE ASUB TIGU TÖÖLE.

TEO PERE HOIAB ÜKSTEST.

KÕIK TEO KÜMME POEGA OOTAVAD HOMMIKUSÖÖGIKS MAASIKAIK.

TEOPERE HOMMIKUSÖÖK ON KELL ÜHEKSA.

IGA TIGU TEEB MAASIKAST KAHEKSA AMPSU, ENNE KUI KÕHT SAAB TÄIS.

TIGU ON ÕNNELIK. SELLEST AUTOST ON SUUR ABI. AUTOGA TA LIIGUB

KUUS KORDA KIIREMINI.

“AITÄH AUTO!”, ÜTLEB TIGU.

- 3. Piltide vaatlemine ja pildil oleva aja määramine**

### Virgutusmoment

Enne seda kui asume kellasseppa kotta, mängime ühte mängu. Mängu nimi on „Rongisõit“ . Selle rongiga me jõuame meie sihtpunkti. Selleks, et rongi peale saada te peate lahendama ümbrikus oleva matemaatilise ülesande, mida igaüks saab. Ümbrikutes on arvutusülesanded. See laps, kes tunneb, et saab numbri kirjutamisega hakkama, kirjutab vastuseks paberile numbri, ja kes ei saa numbri kirjutamisega hakkama joonistab niisama palju palle, kui vastuseks sai. Selles rongis mina olen vedur. See laps, kes saab valmis, paneb kõik tagasi ümbrikusse ja tuleb rongi peale, minu selja taha, moodustame rongi. Ümbrikud on kaasas.

Rong täis sõidame toas ühe tiiru. Õpetaja hüüdmisele: „Piletikontroll!“ kõik rongisviibijad näitavad oma „piletit“. Õpetaja kontrollib vastused paberilehel. Kui vastus on vale, saadetakse „jānes“ - piletita rongisõitja, parandama oma viga- „ostma piletit“. (Kui laps ei saa hakkama, aitab teda sõber). Viga parandatud, lubatakse lapsel rongi peale tulla ja sõit jätkub. Saabume teisse tuppa.

Kella meisterdamiseks peame kindlaks määrama numbrite asukoha. Lapsed, oskate öelda, mis kujundit see kella alus meile meenutab –ringi. Kõigepealt leiame meie ringile keskpunkti ja joonistame sinna täpi. Kella ülevalpool on tähtsaim koht, sinna läheb number? ...(12). All pool on number?... (6). Kella paremal pool, kaheteistkümne ja kuue vahel on number ?... (3). Vasakul pool (number kolme vastas) on number ... (9). Milline seier peab kaheteistkümne peale minema, et kell näitaks täistundi? (pikem). Mida näitab lühike seier? Kui suur seier jõuab kolme peale, kuidas me nimetame, kui palju aega on möödunud? Kui suur seier jõuab kuue peale, siis on? ... (pool). Kui jõuab üheksa peale, siis on?... (kolmveerand). Aga nüüd nimetame neid puuduvaid numbreid, mis asuvad 12 ja 3 vahel, 3 ja 6 vahel 6 ja 9 vahel ning 9 ja 12 vahel.

#### **4. Kella Meisterdamine ja kellale numbrite kirjutamine**

Meisterdame kella papptaldrikust, knopkast, korgist. Osutid voldime paberist.