



## RAPUTA MAHA

Juhend õpetajale

II–III kooliaste

### ÕPPETEGEVUSE EESMÄRK

Liiklusteemaline mäng „Raputa maha“ toetab läbiva teema „Tervis ja ohutus“ liikluse alateema õpitulemuste saavutamist ning aitab kinnistada teadmisi ohutu sõidu, nii bussis kui ka autos, teemal: sõiduki turvavarustus – mis sinna kuulub ja kuidas seda õigesti kasutada; autos ja bussis sõitmise reeglid; liiklusviisakus; pagasi ja esemete kinnitamine sõidukis; lemmikloomade sõidutamine jne.

### VAHENDID

- Esitlustehnikaga klassiruum
- „Raputa maha“ PowerPoint mäng, kus igal slaidil on kaks väidet (õige ja vale):



### MÄNGUJUHIS

- Õpetaja näitab seinale ükshaaval õige-vale väidetega slaide.
- Õpilaste ülesanne on iga slaidi ajal raputada/lehvitada oma kätt sellele poolele, kus on vale väide – ehk siis raputada vale väide „slaidilt maha“.
- Kui õpilased on oma valiku ära teinud (raputanud), tuleb panna järgmine slaid, kus on näha kumb väide on õige (musta värvi) ja kumb vale (punast värvi) ning arutada need kohe õpilastega läbi. Igas õiget vastuse varianti näitavas slaidis on all, õpetajale mõeldud vaates, ka põhjendused mis ja miks on õige/vale. Ja nii kõikide väidete slaidide puhul.

**Variant 1.** Õpetaja näitab seinale ükshaaval õige-vale väidetega slaide ja kõik koos arutatakse kumb väide on õige, kumb vale ja miks.

**Variant 2.** Kõik õpilased seisavad püsti. Iga õpilane vastab enda eest. Peale iga slaidi langevad valesti vastanud välja ehk nt istuvad oma toolile. Mängu võidab/vad see/need, kes on viimasena püsti jäänud.

**Variant 3.** Õpilastest moodustatakse meeskonnad. Kõik meeskonnaliikmed koos otsustavad milline väide on õige/milline vale ning annavad ühise vastuse. Õpetaja peab arvestust, milline meeskond saab kirja kõige rohkem õigeid vastuseid.