



Maarja küla programm sügisel Taimede sügistoimetused

Anneli Ehlvest, Helle Kont

EESMÄRK: saadakse teada, miks lehtpuud lehti langetavad, miks nad enne värviliseks lähevad, kuidas rohttaimed talve üle elavad ja milliseid erinevaid seemneid taimedel esineb.

SIHTRÜHM: üldhariduskooli 1. – 3. klassi õpilased (***) , lihtsustatud õppekavaga kooli 1. – 6. klassi õpilased (**) ja liikumispuudega noored (*).

KESTUS: 90–100 minutit.

Kestust saab lühendada või pikendada vastavalt sellele, kas tehakse kõiki programmi tegevusi või mitte. Programmi ja ka üksikute tegevuste kestus sõltub samuti tegevuste põhjalikkusest, osalejate arvust ja osalejate liikumisvõimest ning liikumisoludest. Seega on tegevuste juures antud aeg hinnanguline keskmine.

TEGEVUSKOHT: Maarja küla õu, õpperada ja vajadusel ka ruumis, näiteks külakeskuses.

Programmi sissejuhatus ja kokkuvõtte tehakse ilusa ilma korral õues, kui vihma sajab või on külm, siis ruumis.

VAHENDID:

- töölehed
- kirjutusalused
- harilikud pliiatsid
- kogumistopsid
- kotike ja viljad paaridesse jagamiseks
- luubid
- Petri tassid (igale paarile)
- mikromatka tähistamiseks ca 1 m pikkused nöörid (paari peale)
- pintsetid
- pasknäärast lamineeritud pilt.
valge tööalus 110 × 110 cm

Programmi tegevused

Sissejuhatus

Kestus 10 minutit.

JUHENDAJA küsib, milliseid muutusi suvega võrreldes on õppijad looduses tähele pannud. Arutletakse, miks lehtpuude lehed värvuvad kirjuks, miks lehtpuud langetavad lehti ja miks rohttaimede maapealsed osad närbuvad. Õpilased saavad teada, et öökülmade saabumisega lõpetavad taimed klorofüll – roheline aine sünteesimise ja lehtedest kaob roheline värv. Lehtpuude oksad ei jaksaks lume raskust taluda, kui neil lehed külge jääks ja rohttaimed elavad talvekülma üle maapinnas, kus lume all on soojem.

Rühm jagatakse paarideks, kes saavad töövahendid.

Paarideks jagamiseks võib kasutada kahe erineva puu vilju, näiteks tammetõrud ja tõru mütsikesed ehk lüdid, ning hobukastani viljad ja viljakestad, neid panna kotikesse nii palju, kui palju on õppijaid.

Kotist võetakse üks ese ja leitakse oma puu vilja õige paariline. Paarid moodustuvad siis tõru + lüdi ja hubukastani vili + kest.

1. Puude vaatlus

Kestus 10 minutit.

Vaatlus toimub Maarja küla õuel. Kasutatakse töölehte „Lehesadu”.

Vaatlust võib korraldada kooli või elukoha lähedal (näiteks Maarja küla elanikud) sügise kestel 2–3 või rohkem kordi. Siis tuleks sisse seada töölehe eeskujul vaatluspäevik. Selleks saab paljundada töölehti, mis tuleks kokku kõita, või joonida vaatlustabel vihikusse.

Vaatlemiseks võib võtta ka teisi puuliike või soovi korral rohkem liike korraga. Juba 2–3 aasta vaatluste tulemusi on fenoloogiliselt väga huvitav võrrelda, kui vaatluskuupäevad on samad.

2. Sügisvärvide otsimine

Mängu aeg 5–10 minutit.

Laotatakse maha hele alus või kasutatakse ühtlast heledat pinda (liivane tee, heledad kiviplaadid vm).

JUHENDAJA palub igal osalejel otsida ümbruset midagi punast ja panna oma leiud alusele. Võrreldakse erinevaid punaseid toone. Palutakse leiud ka järjestada, näiteks tumedusastme järgi heledamast tumedani. Vaadatakse, milliseid objekte üldse leiti, öeldakse, millise nimega puu küljest leitud lehed pärinevad.

Ülesannet korratakse, paludes otsida ka kollaseid, rohelisi, pruune asju.

3. Pasknäari tõrumäng

Kestus umbes 10 minutit.

Mängu mängitakse Maarja küla keskuse ees tammede all, kui tõrud on pudisenud.

JUHENDAJA kogub osalejad enda ümber ringi ja näitab pasknäari pilti. Ta selgitab, et pasknäär kogub talvevarudeks tammetõrusid, peites neid sambla alla. Sellega aitab pasknäär ka tammedel levida, istutades nende vilju. Kui lähiümbruses on märgata mõnd noort tamme (paariaastast väikest puud), võiks koos seda vaadata.

Osalejad jagatakse kahte rühma (näiteks paarideks jagamise tulemuste alusel: tammede ja hobukastanite rühm). Igale osalejale antakse pintsetid, mis on mängus pasknäari „nokk”. Mängu eesmärk on korjata võimalikult palju tõrusid ja kanda need pintsettidega („noka” vahel) pasknäari „sahvrise”. Tammedest pisut eemale, roheala ja tee piirile märgitakse kummagi rühma jaoks maha üks „sahver”, kuhu osalejad hakkavad tammetõrusid tammede alt kokku kandma, „lennates” sahvri ja tammede vahet. Alustumärguande peale läheb mäng käima. Kogutakse 3–4 minutit, sõltuvalt osalejate entusiasmist ja mängulustist. Lõpumärguande peale lendab kumbki pasknäaride parv oma sahvri juurde ning kogutud tõrude varu loendatakse. Võidab see võistkond, kus tõrusid koguti rohkem.

Kui osalejate arv meeskondades ei ole võrdne (osalejaid on paaritu arv), siis võiks üks kokkulepitud osaleja kanda oma tõrusid kordamööda kumbagi sahvrise, et mäng ausam oleks.

4. Marjad – söödavad ja mürgised

Kasutatakse töölehte „Kas tunned marju?”. Õpperaja läbimise kestel kulub aega 10–15 minutit. Eesmärk on teadvustada õppijatele, et metsamarjade seas on neid, mida tasub korjata ja süüa, aga ka mürgiseid. Seega kui marju ei tunne, siis pigem mitte korjata ega süüa!

Metsarajal ja selle lähistel otsitakse töölehel oleva 5 erineva taime vilju (marju) ja õpitakse eristama, millised nendest on mürgised ja millised söödavad.

JUHENDAJA tutvustab ja selgitab eriti mürgiste marjade tunnuseid ja ohtu tervele.

** Liikumispuudega õppijatele toob juhendaja viljadega taime vaatamiseks.*

5. Õistaimede viljad

Kestus 10 minutit.

Vaatlus toimub õpperaja legendikul või mõnes muus kohas, kus kasvavad lupiinid, väikeseõieline lemmalts ja hunditubakas. Kasutatakse töölehte „Taimed valmistuvad talveks”.

6. Mikromatk , *****

Kestus 20–30 minutit.

Kujutlusvõime ja esitlusoskuse arendamiseks anname õppijatele ülesande leida metsas koht, kus võiks 1 m pikkuse nõõriga tähistada “sipelga matkaraaja”. Paarid paigutavad nõõri samblavaibale või puutüvele ja valmistavad ette jutukese teistele selle mikromatka tutvustamiseks.

Esitlusteks peab andma kindla aja, näiteks mitte üle kolme minuti juttu. Kui rühm on suur, siis võib mikromatka ülesande täitmiseks moodustada 4-liikmelised rühmad.

Alternatiivina võib lõpetuseks kasutada loovtegevust ”Pildigalerii meie õue peal”.

7. Pildigalerii meie õue peal.

Kestus 25 minutit

Looduses võib näha väga huvitavaid lähi- ja kaugvaateid, mis on nauditavad nagu kunstiteosed. Nii nagu päris kunstigaleriis, nii ka looduses muudab raam sellise vaate üheks tervikuks. Sellise pildi, mille on loonud loodus, võib raami abil leida korraks nautimiseks ja teistega jagamiseks igaüks ja igal pool.

Igale osalejale jagatakse 1 A4 valge joonistuspaberi leht. Juhendaja selgitab, missugusel alal, näiteks Maarja küla laululava ees oleval muruplatsil, on looduspiltide galerii. See tähendab, et sellele platsile tuleb raamid paigutada.

Juhendaja annab piltide valmistamiseks ja näituse loomiseks aega 15 minutit, siis kogunetakse kokkulepitud paika, et minna koos valminud loomingu nautima.

ÜLESANNE 1

1. A4 joonistuspaberi lehest rebige sõrmedega keskelt üks tükk lahti nii, et paberi servast moodustub raam. Paberi keskelt saadud valge leht on vajalik teises ülesandes, hoidke see alles.
2. Valminud raam paigutage kokkulepitud piirkonnas murule, kivile või mujale, kus selle raami keskele tekib pilt. Paigutage raam nii, et tuul seda lendu ei vii.

ÜLESANNE 2

Pildi loomiseks valgele paberile saab värve koguda loodusest, sest rohelist saab rohuliblega hõõrumisel, kollast saab võilille õisikust ja pruuni või musta saab mullatükikesega hõõrumisel vastu paberit.

1. Leidke loodusest värvid ja valmistage teine pilt sellele paberile, mis jäi järgi raami valmistamisest.
2. Paigutage valminud pilt raamiga piiritletud esimese pildi lähedusse.

Õppijad kogunevad kokkulepitud ajaks ja koos minnakse valminud näitust vaatama.

Piltide vaatamisel võib arutleda, mis on autori idee ja mida näevad vaatajad ning milline on pildi kompositsioon. Sageli võib vaadata raamis olevaid pilte erinevast küljest ja näha erinevaid kujutisi.

Pildiraamid ja loodusvärvidega joonistatud pildid kogutakse seejärel kokku.

Kokkuvõte

Kestus 5–10 minutit.

Lõpetuseks võib teha juturingi, kus igaüks saab sõna ja ütleb, mis oli sellest programmist saadud uus teadmine, kogemus või põnevaim hetk.