

Kaitseliidu noorteorganisatsioon Kodutütred

Heli Esko

AKTIIVÕPE KODUTÜTARDE JÄRGUKATSETE ÕPPIMISEL
Noortemagistritöö

Juhendaja: Angelika Naris
Kodutütarde peavanem

Haapsalu 2015

SUMMARY

Tell me and I forget. Show me and I remember.

Involve me and I understand.

Confucius

We are living in a evolving society where everything is possible and you can find everything in a Internet. We have the terms non-formal and active learning, outdoor education. It will show that, studying is not anymore just *get to know something*, it is just something else.

I had been belonged in a Estonian Defence League Girls Organization for 15 years. At first I was a young member, after that I made my own group. When I started as a leader, I experienced that I didn`t have many different methods to study or attach the knowledge, what are required in a test.

The aim of this work is collect different methods, worksheets and to link them to tests, what are in Estonian Defence League Girls Organization.

To write this work I use my own experiences and different active learning sets. The work is build up to topics what are of the tests: Estonian nature, history of Estonia, Defence League Girls Organization knowledge and skills, behaviour and creativity, hiking knowledge and safety. At the end is a extras - additional materials and the right answers of the worksheets.

I got a lot of different methods, but this topic is evolving really fast - so it is just something to help group leaders. You can modify an add everything those methods - just you will need.

SISUKORD

SUMMARY	2
SISSEJUHATUS	5
1. AKTIIVÕPE – MIS SEE ON?	7
1.1. Aktiivõppe kasutamine	7
1.2. Loovad analüüsi meetodid	8
1.3. Aktiivõppes kasutatavad töövormid	9
2. MÄNGUD ERINAVETELE JÄRGU TEEMADELE	10
3. EESTI LOODUS	15
3.1. Mängud	15
3.2. Töölehed	19
Tööleht nr 1	19
4. EESTI AJALUGU	21
4.1. Mängud	21
4.2. Töölehed	23
Tööleht nr 1	23
Tööleht nr 2	24
Tööleht nr 3	25
Tööleht nr 4	26
Tööleht nr 5	27
5. KODUTÜTARDE TEADMISED JA OSKUSED	28
5.1. Mängud	28
5.2. Töölehed	32
Tööleht nr 1	32
Tööleht nr 2	33
Tööleht nr 3	34
Tööleht nr 4	35
Tööleht nr 5	36
Tööleht nr 6	37
Tööleht nr 7	38
Tööleht nr 8	39
6. KÄITUMINE JA LOOVUS	40
6.1. Mängud	40
7. MATKA- JA SKAUDIOSKUSED	42
7.1. Mängud	42
7.2. Töölehed	44
Tööleht nr 1	44
8. TURVALISUS	45

8.1. Mängud	45
8.2. Töölehed	48
Tööleht nr 1	48
Tööleht nr 2	49
KOKKUVÕTE	50
KASUTATUD ALLIKAD	51
LISAD	52
Lisa 1	52
Lisa 2	53
Lisa 3	54
Lisa 4	58
Lisa 5	59
Lisa 6	60
Lisa 7	61
Lisa 8	64
Lisa 9	65
Lisa 10	66

SISSEJUHATUS

*„Räägi mulle ja ma unustan, näita mulle ning ma ehk jätan meelde, kui osalen, siis saan kindlasti aru.“
Confucius*

Õppimine – õpetaja, tahvel, õpik, kontrolltöö – need on märksõnad, mis tihti seostuvad mainitud sõnaga. Või hoopiski on need märksõnad, mis meenutavad meile „selgeks tehtud“ termini traditsioonilist käsitlust.

Elame aga infoühiskonnas – ühiskonnas, kus kõik on võimalik; kus oleme teineteisest vaid *hiireklõpsu kaugusel*; kus õppimine omab uut tähendust. Meil on terminid mitteformaalne ja formaalne õppimine, elamuspedagoogika, aktiivõpe, õuesõpe jt – kas see mitte ei näita, et õppimine ei ole enam pelgalt ainult uute teadmiste omandamine, vaid hoopis lisaks midagi laiemat.

Kuulun noorteorganisatsiooni Kodutütred juba viisteist aastat, selle aja jooksul olen omandanud kõik järgud ning asunud ka juhtima oma rühma. Algusaastatel, olles rühmajuht ja valmistades ette oma noori järgukatseteks, puutusin kokku probleemiga, et juhil puudub lisamaterjal lähenemiseks teemadele aktiivselt ja põnevalt. Omandades haridust elamuspedagoogika suunal, olen õppinud erinevaid aktiivõppe meetodeid ning olen neid ka koondustel põiminud järgukatsete õppimisse. Siit tuleneb käesoleva noortemagistritöö idee, koondada kokku erinevad meetodid ning kogemused. Lisaks ei olegi kõik noortejuhid pedagoogid ning tihti puuduvad neil teadmised antud valdkonnas. Loodan, et antud noortemagistritöö on neile abiks.

Antud töö eesmärk on koguda kokku erinevaid aktiivõppe meetodid ning seostades need järgukatsetes nõutavaga. See on lihtne abimaterjal noortehile, kes soovib järgukatsetes käsitletud teemasid kinnistada lähtudes aktiivõppe meetoditest.

Töö kirjutamisel kasutasin lisaks aktiivõppe meetodite kogumikele ka oma isikliku kogemust.

Noortemagistritöö teoreetilises osas kirjeldan erinevaid aktiivõppe vorme, meetodeid ning annan juhiseid gruppide moodustamise võimalustest. Järgnevad praktilised õppemängud ning töölehed järgukatsetes nõutavate teemade kohta: Eesti loodus, Eesti ajalugu, Kodutütarde teadmised ja oskused, käitumine ja loovus, matkatarkused, turvalisus. Lisades on selgitavad ja täiendavad materjalid, lisaks ka töölehtede õiged vastused.

1. AKTIIVÕPE – MIS SEE ON?

Aktiivõppe all mõistame tegevuse ja kogemuse kaudu õppimist. Aktiivõppes õhutatakse õppijat ise otsima, mõtlema, uurima, katsetama, avastama ja seeläbi oma vaatevälja avardama.

Aktiivselt õppeprotsessis osalemine aitab õppijal õpitavat mõtestada ja seostada omandatud teadmisi tegelikkusega.

Salumaa, Talvik jt (2006, lk 8-9) sõnul on see, kus simuleeritud ülesande kaudu toimub aktiivne õppimine, st teadmisi saadakse kogemuse ja avastamise teel ning ta toob välja 7 tunnust:

1. Õpetuslik eesmärk;
2. Juhendajal on teada, millised on tegevused meetodi kasutamise ajal ja millise lõpptulemuseni jõutakse;
3. Võib olla teatud võistlusmoment osalejate vahel (kuid see ei tähenda, et peavad olema kindlad võitjad, kaotajad, skoorid);
4. Noorte omavahelise suhtlemise tase on intensiivne kas tegevuse ajal või refleksiooni faasis;
5. Toimub reflekteerimine ning toimunust järelduste tegemine;
6. Meetodil on selgelt defineeritud õppimise eesmärk ja tulemus, mida saab õpilasega arutada;
7. On seotud oskustega eelkõige suhtlemise ja iseendaga toimetuleku valdkonnas ning puudatavad väärtusi, mis on seotud inimeste koostoimimisega gruppides.

1.1. Aktiivõppe kasutamine

Salumaa, Talvik jt sõnul on aktiivõppe meetodite rakendamisel kuus peamist etappi:

1. **Sissejuhatus:** etapp, kus juhatatakse mäng sisse. See on aeg, kus noored hääletatakse tegevusele ja otsustamiseks, kas nad tahavad selles tegevuses osaleda

või mitte. Noortel peab jääma võimalus otsustamiseks. Kui ta otsustab mitte osaleda, võib talle anda näiteks vaatleja rolli.

2. **Gruppide moodustumine:** etapp, kus moodustatakse grupe või paare. Esmalt tuleb moodustada rühmad ning siis anda juhised, sest toimides vastupidiselt võib noorte tähelepanu juba olla juhendil.

3. **Tööjuhend** – peab olema selge ning arusaadav. Noortele tuleb anda võimalus esitada ka ülesande kohta küsimusi. Samuti tasub küsida, kuidas noored töökäsust asu said.

4. **Vaatleja** – vaatlejana saab kasutada noori, kes saavad õppida vaatlusoskust.

5. **Lõpparutelu** – kui tegevused on lõpetatud, tuleb noortel lubada tekkinud emotsioone välja elada. Vaatleja olemasolul kuulatakse ka tema kommentaare. Oluline on ühisarutelu, kus toimub juhendaja suunamisel reflekteerimine – toimunu analüüs, arutelu, mida antud tegevusest õpiti. (Salumaa, Talvik, Saarniit 2006, lk 8-10)

1.2. Loovad analüüsi meetodid

Analüüsi saab lisaks arutlusele teostada ka läbi loovate lähenemiste, mille käigus noor ei pruugigi aru saada, et tegemist on n-ö refleksiooniga. Loovad lähenemised võivad olla näiteks:

- pildi joonistamine. Lase noorel joonistada pilt emotsioonist, millega ta läheb laagrist, koonduselt, matkamängult koju. Lase igal noorel rääkida, miks ta sellise pildi joonistas. Lase noorel olla loov – emotsioon võib olla värv, kujund või hoopis midagi ebaselget.
- rollimäng. Jaga noored gruppideks ning lase neil teha väike etteaste kogetust (näiteks mõni seik tegevusest vm). Lase noorel olla loov – etteaste võib olla näitemäng, luuletus, laul jne.
- loo jutustamine. Istuge noortega ringis, igaüks saab öelda ühe lause kogetu kohta, kuid samas peavad need laused moodustama ühtse tervikliku jutu. Sama võib teha, asendades lause sõna ütlemisega.

1.3. Aktiivõppes kasutatavad töövormid

Aktiivõppes kasutatakse peamiselt koosõppe vorme: paaris-ja rühmatöid, sest siis õpitakse lisaks ka toetudes kaaslasele(tele). Paaristöö on rühmatöö lihtsaim vorm – noor tunneb ennast julgelt ning avaldab oma mõtteid kaaslasele. Rühmatöö eelduseks on aga koostöö, oskuste ja teadmiste vahetamine ning tööjaotus ülesannete täitmisel. (Baum-Valgma, Šmõreitsik 2010, lk 8).

Paare ning rühmi saab moodustada mitmel viisil:

- rühmajuht määrab rühmad;
- noored moodustavad rühmad;
- küsi noortelt erinevaid küsimusi, kus noored peavad paarilisi vahetama.
Näiteks: 1. Võta paari rühmakaaslasega, kellega sa lähetsid matkale;
2. Võta paari rühmakaaslasega, kellega sa lähetsid laagrisse;
3. Võta paari rühmakaaslasega, kellega sa lähetsid kanuumatkale;
4. Olete praegu paar, leidke endale paar, kellega koos tuleksite koondusele jne.
Nii moodustuvad lõpuks 4-6-liikmelised grupid. Eesmärk on küsida üpriski palju küsimusi – nii satuvad gruppi erinevad noored;
- rühmad moodustatakse juhuslikult:
 - o iga noor saab endale kommi. Nüüd lisa, et punase kommipaberiga on üks rühm, sinisega teine jne;
 - o lase noortel silmad kinni panna. Pane igale noorele üks kleeps (nt punane, sinine, kollane ring) laubale. Ülesandeks on leida oma kleepsuvärviga rühm, omavahel ei tohi rääkida ning ei tohi ka peegeldusest oma klepsu värvi vaadata. Eesmärk on kasutada kehakeelt ning moodustada rühmad;
 - o lase noortel rivistuda, näiteks riietevärvuse vm alusel, ning siis loe noored kaheks, kolmeks vm suuremaks rühmaks.

2. MÄNGUD ERINAVETELE JÄRGU TEEMADELE

Bingo

Mängijatele jaotatakse bingolehed (LISA 1) Järgnevalt hakatakse nimetama sõnu/küsima küsimusi, mida tuleb bingo ruudustikust leidma hakata.

Kergem variant – lase noortel paigutada järgus nõutavad kuupäevad, nimed ning siis lihtsalt nimetad neid.

Raskem variant – nimetamise asemel küsid küsimuse – noor peab teadma vastust ning siis alles saab ta vastuse ruudustikus maha tõmmata.

Mängu saab rakendada väga paljude teemade puhul, näiteks riigipühad, Eesti loodus, nimed, Eesti noorteorganisatsioonid, kodutütarde tegemised jm.

Fotojaht

Moodusta meeskonnad. Iga meeskond saab lehe, kus on kirjas:

- a) teemad, millest lähtuvalt peab tegema pildid (nt "Kollane võilill ja kodutütre müts")
- b) eelnevalt ettevalmistatud fotod, kus noored peavad ise need kohad üles otsima ja täpselt sama pildi tegema (nt kui on tuttav koht).

Kokkuvõttes on mängu eesmärk teha foto etteantud teemal. Fotojahti saab rakendada näiteks seaduste, keskkonna, matka, turvalisuse, looduse jt teemade puhul. Oluline, et põimid kordamist vajava järgu teema sisse.

Oluline on kindlasti teha hiljem ka pildistatust refleksioon – vaadata üheskoos fotosid, analüüsida neid.

Vajaminev: eelnevalt ettevalmistatud teemad, digifotoaparaat või hea kvaliteediga pildistav telefon.

Rollimäng

Rollimäng ehk škets on vähenõudev mäng. Vajab ainult ettevalmistust teemade väljamõtlemisel.

Noored saavad situatsiooni, mille nad peavad lavastama.

Ruumis liikumine

Välja on vaja mõelda faktid vastava teema kohta. Leppige kokku, et ruumis paremal on „jah“ ning vasakul „ei“ pool. Noor peab arvama, kas öeldud väide on õige või vale ning liikuma ruumis vastavale poole.

Lase noortel põhjendada, miks nad mingi poole valisid.

Üks hetk

Mängijatel palutakse, eelnevalt käsitletud teemaga seotult, teistele üheminutiline (kergem variant 30-sekundiline) kõne pidada. Anna noortele mõtlemisaega. Kohtunik mõõdab aega ning võidavad need, kes kõnelesid, etteantud aja jooksul, kõige enam teemaga seotult. (Soosaar 2001, lk 44).

Saab kasutada pea kõikide teemade puhul, olgu selleks siis matkamine, loodus, ajalugu või midagi muud.

Trips-Traps-Trull

Jaga noored kahte gruppi. Küsi õpitud teema kohta küsimusi – kui rühm vastab õigesti, saab ta õiguse ruudustiku paigutada kas „x“ või „o“. Kui võistkond vastab valesti, läheb vastamiskord teisele võistkonnale.

Võitja meeskond on see, kes saab oma kolm sümbolit („x“ või „o“) järjestikku, kas horisontaalselt, vertikaalselt või diagonaalis.

Kell

Valmista ette 12 küsimust antud teemal ja ring, millele on märgitud sama arv numbreid. Leia midagi, mida saab antud ringil keerutada (nt pudel, pliiats vm).

Võid lasta noortel tutvuda küsimustega.

Iga noor keerutab ringil pliiatsit ning numbril, millel ese peatub, peab noor vastama küsimusele (LISA 2).

Ruudustik

Toon näite kodutütarde vormielementide õppimisest. Antud ülesannet saab kasutada pea kõikide teemadega.

Joonista maha 3x3 ruudustik ning pane igasse ruutu üks kodutütre vormielement või ese, mis on seotud organisatsiooniga.

Anna noortele 1-2 minutit aega vaadata ruudustikku, andes neile ülesande vaadata elemente ning jätta meelde, kus miski asub. Kui aeg on läbi, palu noortel moodustada rivi, seljaga ruudustiku poole. Pane iga noore selja taha üks element ruudustikust. Nüüd on noortel ülesanne öelda üks märksõna selle eseme kohta (kuidas see on seotud, mida sümboliseerib vm) ning panna see ruudustikus õigesse kohta tagasi.

Vajaminev: ruudustiku tegemiseks vajalikud vahendid, elemendid, mida ruudustiku sisse panna (Silma Õpikoda, 2013).

Täringumäng

Toon näite üldiselt kodutütarde tegemiste kohta, kuid antud mängu saab mängida pea kõikidel teemadel.

Peida ära etteantud alal 32 sedelit (LISA 3). Antud on näide 32 küsimusega, samas võib olla neid soovi ja vajaduse korral ka enam.

Jaga noored gruppidesse. Ülesanne on järgmine: meeskond veeretab täringut ning saab ühe numbrilise – näiteks 3. Nüüd peavad nad otsima sedelit nr 3, vaatama sellel oleva

küsimuse ning tulema tagasi algusesse. Meeskond vastab sellele küsimusele mängujuhile ning õige vastuse korral saavad nad uuesti veeretada. Nüüd tuli näiteks number 4, mis liidetakse eelmisele numbrile. Meeskond peab uut summat otsima, antud juhul number seitset. Võitja on meeskond, kes vastab ära küsimusele nr 32.

- Kõik meeskonnad stardivad korraga, st peale seda, kui kõik meeskonnad on oma esimese numbri veeretades teada saanud.

- Kui võistkond ei tea vastust, võib juht neid suunavate küsimustega aidata.

- Kui lõpus tuleb summa üle 32, siis otsitakse ikkagi numbrit 32.

- Sedeli peab samasse kohta tagasi panema.

Vajaminev: eelnevalt ettevalmistatud sedelid, täring. (Silma Õpikoda, 2013)

QR koodiga seiklusmäng

Valmista ette interneti teel QR koodi sedelid. QR koodid saad ette valmistada siin: <https://www.the-qrcode-generator.com/>

Valmista ette mänguala - võid kasutada matkamängu formaati, kus meeskond liigub kaardi järgi järgmisesse punkti kui ka legendi järgi liikumist. Pane sedelid maastikule paika.

Iga meeskond vajab mobiiltelefoni, kuhu on alla laetud QR koodi lugeja. Noored liiguvad punktist punkti ning ülesande saavad teada läbi QR koodi.

Näide: LISA 4.

Vajaminev: ettevalmistatud QR koodid ning mänguala, mobiiltelefonid (vähemalt iga meeskonna peale üks), kuhu on eelnevalt allalaetud QR koodi lugeja.

Mapi valmistamine

Koosta üheskoos noortega ühe järgu mapp. Mapp koosneb järgmistest osadest:

- tal on tugevamast materjalist kaaned, kuhu vahele kleebitakse, joonistatakse.
- Näiteks võivad olla seal „taskud“, mille vahel saab sedeleid hoida;
- Saab kleepida värvimiseks mõeldud pildi.
- Saab kleepida sõnu, pilte vastava teema kohta.
- Kõik kleepimisel kasutatavad paberid võivad olla erineva kuju, tasandi, värviga.
- Mappi saab igal koondusel täiendada, kui võetakse uus teema.

Näide: LISA 5

Vajaminev: eelnevalt ettevalmistatud mapi kaaned, sedelid, formaat, täpsem sisu.

3. EESTI LOODUS

3.1. Mängud

Salajane jalutuskäik

Iga noor leiab metsaraja äärest endale „pesa“ ehk koha, kus ta saab vaikselt omaette olla. Esmalt kuulab ning seejärel uurib noor ümbrust. Ülesanne on joonistada, kirjutada sellest, mida ta kuulis ja nägi. Hiljem esitab igaüks oma tööd rühmale. (Piht, Mätlik, 2007)

Vajaminev: paber, värvipliatsid.

Leia loodusest!

Järgnev näide on sügise kohta, kuid sama võib läbi viia ka kevadel ja suvel – sel juhul tuleb ainult teksti vastavalt kohendada.

Jaga noortele lehed, kus on kirjas:

Leia loodusest nimetatud elemendid ning meisterda sellest pilt. Kasuta järgmiseid komponente:

- 3 erineva värvusega lehte
- midagi pehmet
- midagi kõva
- midagi karvast

Vajaminev: eelnevalt ettevalmistatud paberid, teip, liim.

Fotoaparaat

Jaota noored paaridesse. Üks on fotoaparaat - pime, ning teine on pildistaja - nägija. Noored peavad kahekesi, "fotoaparaadil" silmad kinni, ümbruskonnas ringi liikuma ning pildistaja peab leidma koha, millest „pilti“ teha. Kui koht, taim leitud, peab pildistaja "fotoaparaadi" pea nii paika seadma, et kui „fotoaparaat“ avab silmad, näeb ta soovitud pilti. Kui valmis, tohib "fotoaparaat" kolmeks sekundiks silmad avada, vaadata ning siis

peab uuesti silmad sulgema. Liigutakse tagasi. Nüüd toimub arutelu, mis kellelgi pildile jäi.

Mõista, kes see on?

Iga noor saab pildi/sedeli, millel on kujutatud järgukatses nõutavaid taimi/loomi/linde. Sedeleid oma kaaslastele näidata ei tohi. Nüüd antakse noorele mõni minut aega, et ta saaks mõelda, kuidas kirjeldada etteantud looma/taime/lindu nii, et ta ei nimetataks etteantud pärisnimega – tuleb anda vihjeid. Kui küsitakse, siis võib vastata ainult „jah“ või „ei“. (Piht, Mätlik 2007, lk 17).

Vajaminev: sedelid, pildid taimedest/loomadest/lindudest.

Plakat

Jaota noored rühmadesse (2-3 inimest) ning jaga gruppide vahel ära õpitud taimed/loomad/linnud. Iga grupp saab ka ühe raamatu, teatmeteose, kust nad leiavad rohkem infot vastava taime/looma/linnu kohta ning suure paberilehe.

Ülesandeks on koostada suurele paberile neile antud taime/looma/linnu kohta tutvustav plakat. Hiljem peab iga rühm oma plakatit esitlema.

Soovitus: lase noortel olla loov! Võib kasutada liimimist (eelnevalt välja prinditud või ajakirjadest leitud pilte), rebimist, joonistamist. Valmistatud plakateid saab kasutada ka kordamiseks enne järgukatsete sooritamist.

Vajaminev: teatmeteosed, suured paberid, liim, vanemad ajakirjad, värvilised pliiatsid.

Tunne Eestimaad

Jaota noortele Eesti kontuurkaardid (LISA 6). Kaart peaks olema võimalikult suur. Eesmärk on koondada ühele kaardile mitmed teemad:

1. Eesti suurus

2. Naaberriigid
3. Maakonnad
4. Kõrgustikud
5. Madalikud
6. Sood
7. Rabad
8. Jõed
9. Järved.

Kõrgustikud, madalikud, sood ja rabad võib lisada näiteks kleepides kaardile värvilisest paberist lõigatud täpikesi.

Samuti võib igale/mõnele maakonnale midagi iseloomulikku lisada – märksõna/pilt, mis aitab tekitada seoseid ning meelde jätta.

Vajaminev: kaart, värvipliatsid, värviline paber jm taoline.

BINGO!

Mängu täpsem kirjeldus lk 10.

Lase noortel paigutada bingo piletitele 9 sõna, valides sõnad järgmistest:

Hiiumaa, naaberriigid, Rõuge, Ida-Virumaa, Peipsi, maakond, järved, 45 227 m², Valgamaa, Venemaa, jõed, Haanja, Lääne-Virumaa.

Loe noortele allolevaid väiteid. Kui noor saab 9 risti oma bingo-piletile, siis ta hüüab „Bingo!“

1. Eesti suurim järv. (Peipsi)
2. Eesti suurim naaber. (Venemaa)
3. Seal maakonnas on Karula kõrgustik. (Valgamaa)
4. See maakond on ümbritsetud Saaremaa ja Läänemaaga. (Hiiumaa)
5. Kasari, Võhandu on ? (Jõed)
6. Rootsi, Soome, Venemaa ja Läti on Eesti.... ? (Naaberriigid)

7. See on kõrgustik. (Haanja)
8. Eesti sügavaim järv. (Rõuge)
9. See on Eesti suurus. (45 227m2)
10. Need on näiteks Peipsi, Ülemiste, Narva veehoidla. (Järved)
11. See on Eesti kõige idapoolsem maakond. (Ida-Virumaa)
12. .Mida on Eestis 15? (maakonda)
13. Selle maakonna keskuseks on Rakvere. (*Lääne-Virumaa*)

Vajaminev: Bingo ruudustik.

Fotojaht (III järk).

Mängu kirjeldus ja põhimõte lk 10.

Teemad:

1. Mul on väike ökoloogiline jalajalg.
2. Kasutame tuulenergiat.
3. Mul on oma poekott!
4. 1 tonn vanapaberit säästab 16 puud.
5. Sorteerin prügi ja muudan meie keskkonna ilusamaks.
6. „Teeme ära.“ üheskoos!

Vajaminev: fotoaparaat (või hea kvaliteediga pildistav telefon).

Puujutt

Jaga noored meeskonnaks. Iga meeskond liigub etteantud alal ning valib endale ühe puu. Ülesandeks on mõelda välja valitud puule üks müstiline legend.

Hiljem viib meeskond teised rühmaliikmed puu lähedusse, räägib müüdi ning teised peavad ära arvama, mis puuga on tegu.

Peale seda tegevust saavad kõik arutleda, mis puuliigiga on tegu (vaadata puutüve,-lehti jm).

3.2. Töölehed

Tööleht nr 1

Kät Mõttus, Põlva ringkond, endine kodutütar.

ÜLESANNE 1

Pane tähtedest kokku õige sõna.

1. Kasutuskõlbmatute materjalide, esemete või ainete kogum.

Ü R I G P

.....

2. Jäätmete viimine keskkonda.

Ä Ä J E E M T T S T A E L D N I M E A

.....

3. Jäätmete kogumine, vedu, taaskasutamine ja kõrvaldamine.

Ä M E J L S Ä Ä I T T U K

.....

4. Koht, kus jäätmeid ladestatakse maa peale või maa alla.

L P Ü A I G R

.....

5. Tooded, mida kasutatakse kauba hoidmiseks, kaitsmiseks, kättetoimetamiseks ja esitlemiseks.

D A P D K N E I

.....

ÜLESANNE 2

Järjesta loetletud jäätmed nende looduses lagunemiseaja pikkuse järgi. Alusta kõige kiiremini lagunevaist jäätmeist.

..... MÄHKMED

..... PLASTKOTT

..... PABER

..... KONSERVIKARBID

ÜLESANNE 3

Märgi iga jäätme juurde õige konteineri number.



NR.1 Paber ja papp NR.2 klaaspakend NR.3 segapakend NR.4 biojäätmel NR.5 olmejäätmel

	margariini pakend		ajalehed
	pesupulbri pakend		klaasprugid
	kasutatud saapad		munakoored
	pappkastid		jogurtipakend
	katkised nõud		pastakad

4. EESTI AJALUGU

4.1. Mängud

Kuupäevade bingo!

Kasuta 6-ruudulist bingovälja ning lase noortel väljale kirjutada 6 riiklikku tähtpäeva. Bingo täpsem kirjeldus lk 10.

Vajaminev: bingo ruudustik.

Joostes kuupäevadega.

Valmista eelnevalt ette sedelid (LISA 7), kus on eraldi kirjas kuupäev ning sellele vastav tähtpäev.

Jaga noored kahte rühma. Aseta riigipühadega sedelid rühmadest kaugemale – igal rühmal oma sedelite kogu.

Võistkonna ülesandeks on kiiruse peale tuua sedeleid rühma juurde järgnevalt:

1. liige – toob sedeli. Näiteks 23.juuni.
2. liige – toob 23.juunile vastava nimetuse – võidupüha.
3. liige - toob uue sedeli jne....

Kui keegi toob vale kuupäeva/tähtpäeva, peab järgmine selle tagasi viima ning ei tohi uut sedelit võtta. Mäng lõpeb, mil kõik tähtpäevad on saanud õiged kuupäevad.

Mängu lõppedes võib meeskond oma vastasmeeskonna sedeleid kontrollida.

Vajaminev: eelnevalt ettevalmistatud sedelid.

Kodukoha puzzle.

Moodusta 4-5-liikmelised rühmad. Grupid lähevad eralduvad teineteisest ruumi erinevatesse nurkadesse ning nende vahel tuleb võrdselt ära jaotada **ühe** puzzle detailid.

Ülesanne on töötades koos kokku panna puzzle. Samuti lisa, et sa ülesande täitmise ajal ühelegi küsimusele ei vasta ning täiendavaid juhiseid ei anta.

Kui noored on ülesande täitnud, peab järgnema arutelu – kuidas toimus grupis koostöö? Kas saadi aru, et tegelikult tuleb koostööd teha ka teiste gruppidega, et üheskoos puzzle kokku panna? Kas grupis tekkisid lahkemid? (Salumaa & Talvik 2010, lk 209)

Kokkuvõttes tuleb see meetod meelde ühte kodukoha vaatamisväärsust, kuid samas paneb rühma ka meeskonnatööd tegema.

Vajaminev: eelnevalt ettevalmistatud puzzle.

Skulptuur

Jaga noored rühmadesse. Iga rühm saab ühe kodukoha muistendi/legendi ning peab sellest oma kehadega moodustama skulptuuri. Toimima peab meeskonnana! Anna aega 10 minutit.

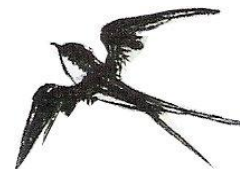
Peale seda iga esitab rühm oma skulptuuri ning teised peavad ära arvama, milline müüt/legend käib nende skulptuuri kohta.

Vajaminev: kodukoha muistend, legend.

4.2. Töölehed

Tööleht nr 1

TÄIDA TÖÖLEHT: VÄRVI PILDID NING KIRJUTA LÜNKA PUUDUVAD SÕNAD!



USK EESTI RAHVA TULEVIKKU

EESTI MULLAPIND, MUSTA
RASKE MINEVIKU SÜMBOL.

LOOTUS TULEVIKKU, AUSUSE,
ÕIGLUSE SÜMBOL.

NEED VÄRVID ON KA ÜHTLASI EESTI

EESTI RIIGIVAPP



EESTIL ON RIIGIVAPPI :

- RIIGIVAPP

- RIIGIVAPP

PILDIL ON RIIGIVAPP.

VAPIL ON KUJUTATUD SINIST

.....

VAPPI ÜMBRITSEB KAKS RISTUVAT

KULDSET

RAHVUSLILL ON



RAHVUSLIND ON



RAHVUSKIVI ON



Tööleht nr 2

Värvi Eesti sümbolid!



MIS EESTI SÜMBOL
ON PUUDU? _____

NIMETA VÄRVIDE TÄHENDUSED
EESTI LIPUL:

1.

2.

3.

Tööleht nr 3

Täida lüngad, leia sõnad ruudustikust. Järelejäänud tähtedest saad kokku lugeda lahenduse.

Lipu värvid on :

.....

.....

Rahvuslind on

Rahvuslill on

Rahvuskivi on

Eesti vabariigi presidendi nimi on

Eesti vapil on kujutatud kolm lõvi.

Eestil on kaks, need on suur ja väike.

..... on inimasustuse ajalugu praegusel Eesti alal.

Mu....., mu õnn ja, kuioled sa!

P	A	E	K	I	V	I		M	U	S	T	K
I	S	A	M	A	A	Ü	V	A	L	G	E	A
M	R	I	I	G	I	V	A	P	P	I	S	U
E	E	S	T	I	A	J	A	L	U	G	U	N
S	I	N	I	N	E	B	R	Õ	Õ	M	O	I
S	I	N	I	S	T	I	L	V	E	S	O	S
S	U	I	T	S	U	P	Ä	Ä	S	U	K	E
L	R	U	K	K	I	L	I	L	L	I	K	A
T	O	O	M	A	S	H	E	N	D	R	I	K

Vastus: Eesti lipp ja selle värvid, vapp, suitsupääsuke, paekivi, rukkilill moodustavad

.....

Tööleht nr 4

Ühenda õige kuupäev tähtpäevaga.

01.jaanuar

24.veebruar

liikuv püha

01.mai

23.juuni

24.juuni

20. august

24. detsember

25. detsember

26. detsember

jõululaupäev

Suur Reede

taasiseseisvuspäev

uus aasta

jaanipäev

II jõulupüha

võidupüha

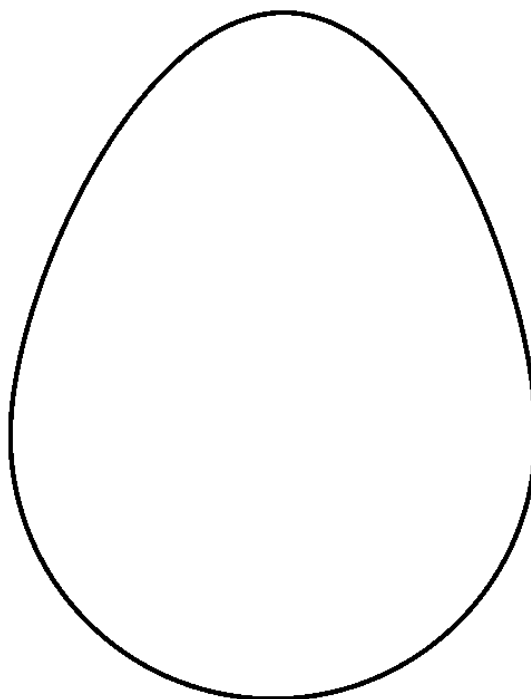
Eesti iseseisvuspäev

kevadpüha

I jõulupüha

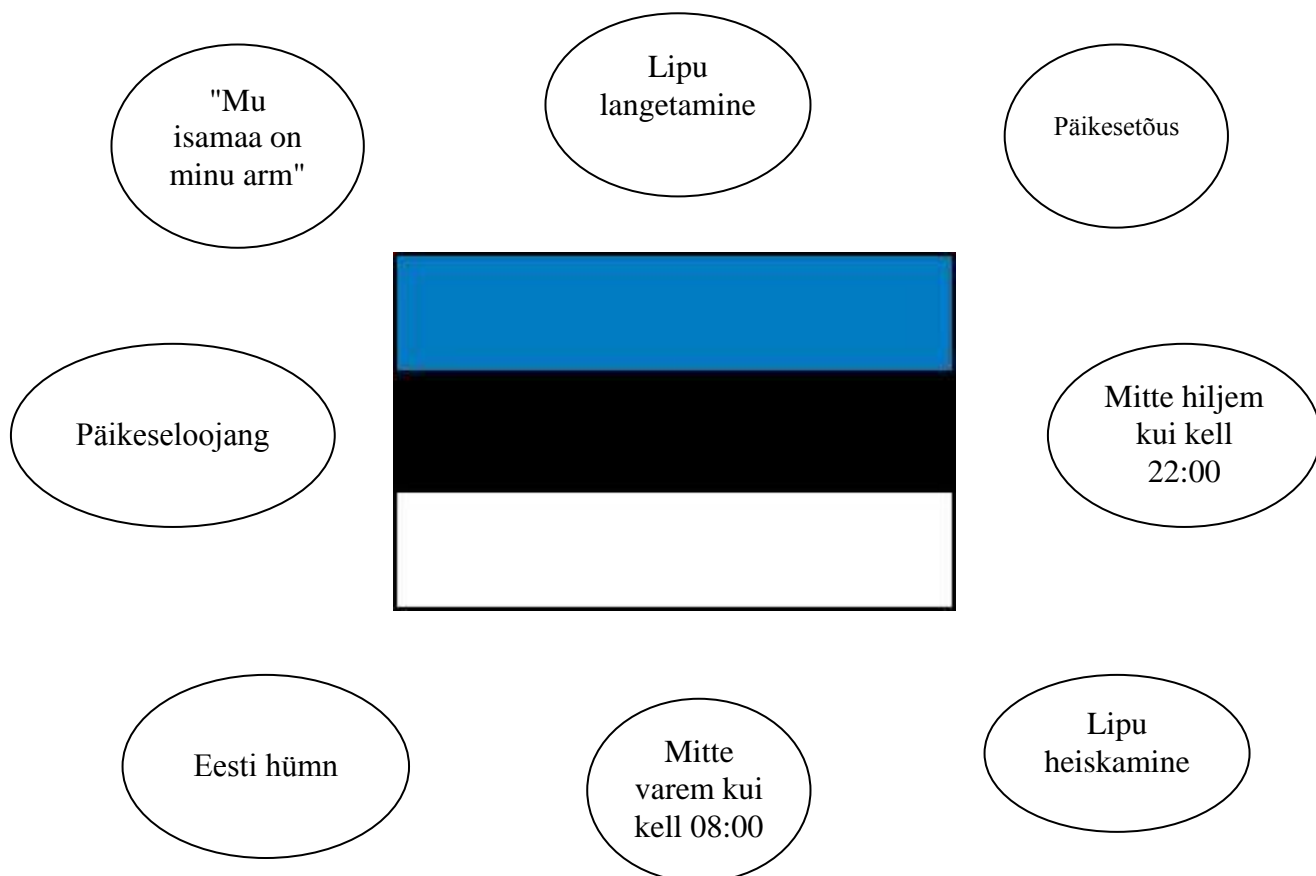


Kirjuta iga pildi juurde, millise tähtpäevaga on tegu ning kaunista oma lihavõttemuna.



Tööleht nr 5

Pika Hermani tornis heisatakse ning langetatakse Eesti lippu iga päev. Värvi sõnad, mis on seotud lipu heiskamisega siniseks ning kaunista mustaga ringid, mis on seotud riigilipu langetamisega.



5. KODUTÜTARDE TEADMISED JA OSKUSED

5.1. Mängud

Otsi loodusest!

Anna noortele ülesandeks otsida loodusest elemente, mis meenutavad kodutütart (nende sümboolikat, seadusi, vormi jm) ning lase sellest pilt joonistada/meisterdada, kus kasutatakse korjatud materjale. Iga rühm/noor peab peale pildi valmimisest ka rääkima, miks ta just need asjad valis.

Matkamäng – millega tegeleb kodutütar?

Tegemist on väikese matkamänguga, kus punktides on eelnevalt ettevalmistatud lehed, millel on kujutatud erinevad märksõnad, laused, tegemised kodutütarde tegemiste kohta (LISA 8). Noored jaotatakse gruppidesse ning iga grupp saab teema. Näiteks matkamine, laagrid, käsitöö, kokkamine, paraadil marssimine.

Noored peavad punktist punkti liikuma ning tema teemale vastava märksõna/lause/pildi punktis olevalt lehelt välja lõikama.

Lõppkokkuvõttes saab rühm endale näiteks kuus (oleneb sellest, mitu punkti on) sedelit, mis sobivad rühmale antud teemaga kokku.

Kui noortel on rada läbitud, siis nad peavad tegema oma teema kohta plakati ning hiljem seda teistele tutvustama. Plakatil võivad nad kasutada väljalõigatud märksõnu.

Vajaminev: käärid ning kiirkõitja kiled igasse punkti, eelnevalt ette valmistatud lehed piltide/märksõnade/lausetega, paberit plakati jaoks, liimi.

Kodutütarde seadused:

- kasuta seaduste õppimisel KT almanahhi (Kodutütarde seadused. Isamaaline almanahh.2005). Loe noorele lugu seadusest ning lase sellest pilt joonistada.

- Tehke rühma seaduste raamat – jaga noorte vahel seadused ning igauks peab talle antud seaduse kohta tegema pildi/luuletuse. Kõitke paberid kokku (*ning järgmisel aastal saad seda kasutada juba uute noortega.*)
- Tee seadustest sedelid, igal sedelil üks sõna ning lase noortel neid kokku panna:
 - o Võistkonnas
 - o Kiiruse peale
 - o Täpsuse peale

- Seaduste/töötuse bingo! Mängu kirjeldus lk 10.

Kotkamärgist plakat!

Jaga noortele eelnevalt välja printitud kotkamärgi pildid. Noored valmistavad plakati, keskele paigutatakse kotkamärk. Noorte ülesanne on selgitada seal kotkamärgi tähendust.

Vajaminev: suuremad paberid, välja printitud kotkamärgi pildid.

Nimede võidujooks!

Printi välja järgukatsetes nõutavad nimed, aastmed ning nende inimeste pildid. Jaga noored gruppidesse. Iga grupi ülesanne on kokku viia õige pilt, auaste ning nimi.

Igal võistkonnal on oma sedelite kogu, mis on grupist veidi eemal. Iga rühma liige võib tuua korraga ühe sedeli. Näiteks – kodutütar toob nime, siis järgmine peab tooma sellele vastava pildi või auastme.

Mängi mängu alguses õigete vastuste peale, hiljem aga kiiruse.

Vajaminev: eelnevalt ettevalmistatud sedelid.

Kuupäevade võidujooks!

Samal põhimõttel mäng, nagu on kirjeldatud eelnevalt, kuid noored peavad kokku viima kuupäeva, aasta ning tähtpäeva.

Järjesta riigipühad/tähtpäevad!

Lase noortel järjestada riigipühad/tähtpäevad ajaliselt õigesse järjekorda. Seda võib teha kirjalikult või ka sedelite näol.

Rahvakalendri tähtpäevad.

Moodusta grupid, iga rühm peab valima ühe rahvakalendri tähtpäeva. Noored saavad infot tähtpäevade traditsioonide kohta. Iga grupi ülesanne on valmistada ette rahvakalendri tähtpäeva tutvustus läbi traditsioonilise tegevuse/mängu.

Tegevused esitatakse ning noored peavad ära arvama, mis rahvakalendri tähtpäevaga on tegu!

Vajaminev: info rahvakalendri tähtpäevade kohta, mõned elemendid, mida noored saavad kasutada (saavad ise valida, kas ja mida neil vaja läheb).

Kes ma olen?

Lase ühel noorel välja valida, kes ta on (üks isik, kes on nõutud järgukatsetes). Teised peavad hakkama ära arvama, küsides kas küsimusi. Vastata võib ainult „jah“ või „ei“.

Arva, mis on minu organisatsioon?

Iga noor saab ühe Eesti noorteorganisatsiooni. Ülesanne on kirjeldada oma organisatsiooni nii, et selle nime ei tohi öelda. Teised peavad ära arvama, millise Eesti noorteorganisatsiooniga on tegu.

Struktuuri puzzle

Jaga noortele A4 formaadis lehed, kus igal paberil on kirjas üks kodutütarde organisatsiooni struktuuri osa (peavanem, ringkond jne) – noored peavad üheskoos kokku laotama kodutütarde struktuuri.

Raskem versioon on, kui lisada lehtede hulka ka nimed ning sel juhul on need vaja kokku toimetada õige struktuuri astmega.

Vajaminev: eelnevalt ettevalmistatud lehed.

Väitlus

Korralda vanemate kodutütardega väitlus. Teemad saavad olla väga erinevad - näiteks:

- "Kodutütarde tegemistes peaksid olema ainult laagrid, matkad jm maakondlikud ettevõtmised" vs "Kodutütarde tegemistes peaksid ainult olema koondused"
- "Kodutütreks olemine on hea" vs "Kodutütreks olemine ei ole vajalik"

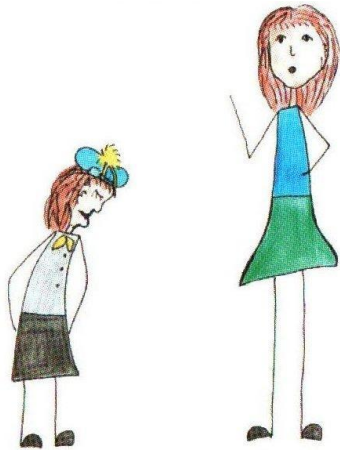
Esmalt selgita noortele väitluse põhimõtteid ja reegleid. Peale väitlust lase igaühel rääkida

- kuidas keegi ennast tundis ning mis mõtted tekkisid (abistavad küsimused: kuidas oli olla kuulaja rollis; kuidas oli olla rääkija rollis; mida ma iseenda kohta teada sain).

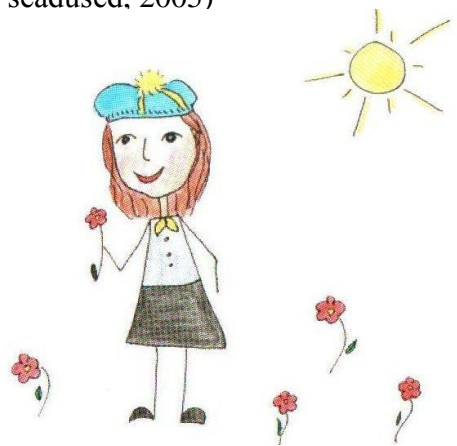
5.2. Töölehed

Tööleht nr 1

Milliste kodutütarde seadustega on tegu? (Kodutütarde seadused, 2005)



.....
.....



.....
.....



.....
.....



.....
.....

Tööleht nr 2

Salakiri seadustest.

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16
K	A	O	L	Ü	N	R	S	T	D	J	I	U	E	Ö	B

1	3	10	13	9	5	9	2	7		3	6		4	3	3	10	13	8	14	

8	15	16	14	7		11	2		1	2	12	9	8	11	2

2. RATÛTUDOK BATSAMRA AMO UDOK AJ NO VATSU ELAAMASI

.....

3. KOSADUSATÛSATASART VÕSAIB USASALSADASADA.

.....

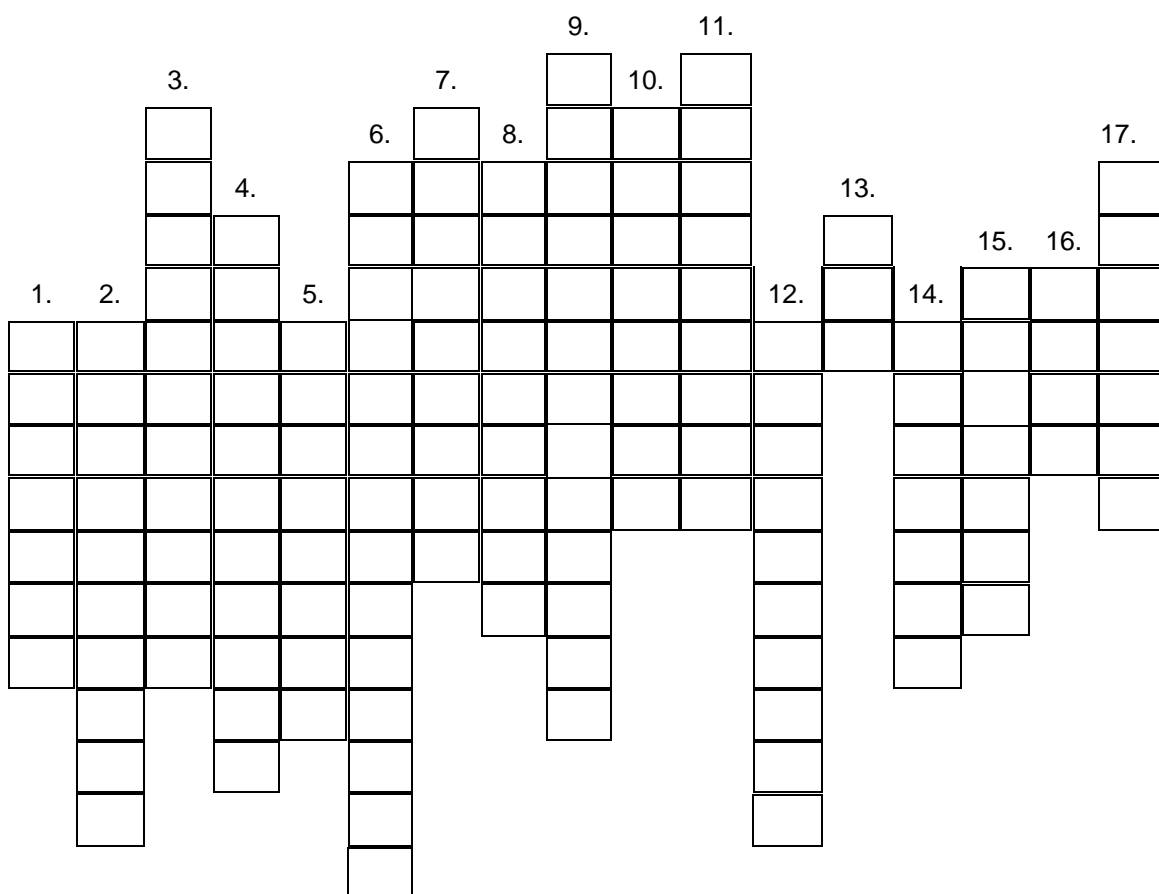
4. DOKOTARTÛ IBVI LUSATUDTA ÖTÖ PULÕNI.

.....

Tööleht nr 3

Aino Möttus, Põlva Ringkond, Kanepi rühmavanem.

- | | |
|------------------------------------------------|-------------------------------------------------|
| 1. KT erikatse | 9. Mis antakse pärast IV järgu sooritamist? |
| 2. Kes juhib KT rühma? | 10. Isamaa auks-ole valmis! |
| 3. Vastus KT juhtsõnale! | 11. KT erikatse |
| 4. KT tunnustusmärk | 12. KT järgukatsete 6.teema |
| 5. See tegutseb ühel KL maleva territooriumil. | 13. KT töötuse 5.sõna |
| 6. Kes juhib KT ringkonda? | 14. KT töötuse 10.sõna |
| 7. KT põhisümbol | 15. KT on sõber ja kaitsja. |
| 8. KT erikatse | 16. KT armastab oma ja on ustav isamaale. |
| | 17. KT peamine töövorm. |



VASTUS:

Tööleht nr 4

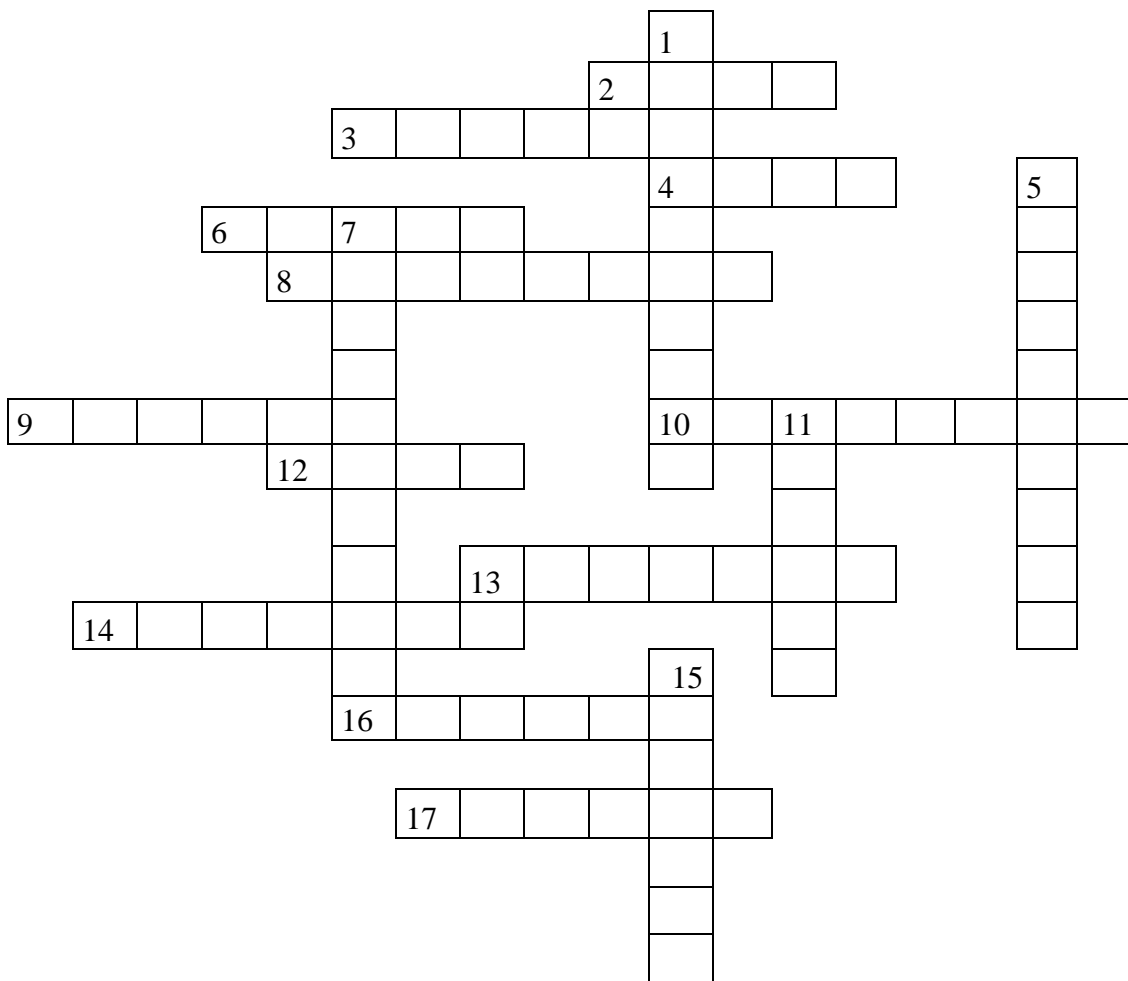
Aile Vals, Põlva ringkond, noorteinstruktor.

PAREMALE!

2. Kodutütar armastab oma.....
3. Üritus, mida iga kodutütar ootab
4. Kodutütre piduliku vormi element
6. Esimene sõna kodutütre töötuses
8. Erialamärk, millel on nõel ja käärid
9. Lind Kodutütre märgilt
10. Kodutütre töötuse 15. sõna
12. Kodutütarde järkude arv
13. Kodutütre piduliku vormi element
14. Kodutütre kaelaräti värv
16. Lill Kodutütarde märgilt
17. Mis värvi peavad olema kodutütre kingad?

ALLA!

1. Kodutütre piduliku vormi element
5. Taim Kodutütarde lipult
7. Kodutütarde tunnustus
11. Kodutütar loeb seda liikmeks astumisel
15. Kummal käisel kantakse ringkonna varrukaembleemi?



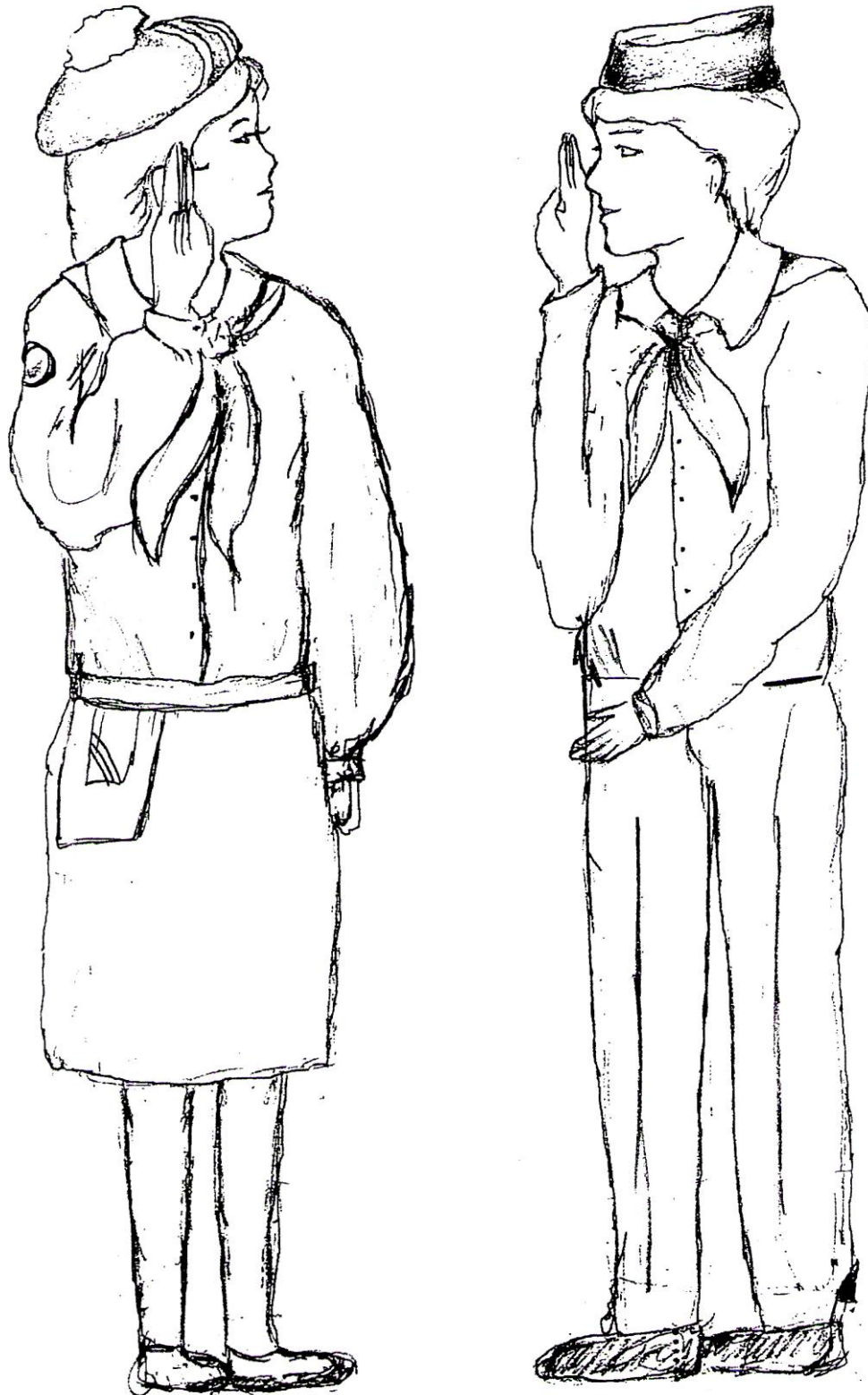
Tööleht nr 5
Värvi kodutütar!



Tööleht nr 6

Joonistuse algidee: Halja Veersalu, Lääne ringkond.

Värvi kodutütar ja noorkotkas!



Tööleht nr 7

KODUTÜTARDE VORM



- 1
- 2
- 3
- 4
- 5
- 6
- 7
- 8
- 9

Kas väide on õige või väär ?

KT tohivad vormielemente eraldi kanda. **TÕDE / VÄÄR**

.....

KT võib kanda ainult mütsi ja vöökotti korraga. **TÕDE / VÄÄR**

.....

KT müts on kollane? **TÕDE / VÄÄR**

.....

KT seelik ja kingad on mustad. **TÕDE / VÄÄR**

.....

KT vormi kuulub 6 elementi. **TÕDE / VÄÄR**

.....

Tööleht nr 8

Sinu ees on 3 salakirja, lahenda need! Lisaks on iga salakirja kohta ka lisaküsimus!

1. KOBIDUBITÜBITRELBI JBIA NOOBIRELBIKOTBIKAL OBIN OBIMA VOBIRM!

.....

Nimeta kodutütre vormielemendid :

-
-
-
-
-
-
-
-
-

2. TÛTREDKODU AJ KOTKADNOOR VADKÄI RILAAGRES.

.....

Millega tegelevad kodutütred ja noored kotkad veel?

.....
.....
.....

3. MLÕS EHEMALAK

.....

Nimeta veel kaks sõlme:

-
-

Mille jaoks sõlmi kasutatakse?

-
-

6. KÄITUMINE JA LOOVUS

6.1. Mängud

Rollimäng

Jaga noored gruppidesse, iga grupp saab teema, mille nad peavad lavastama lähtuvalt kodutütarde seadustest.

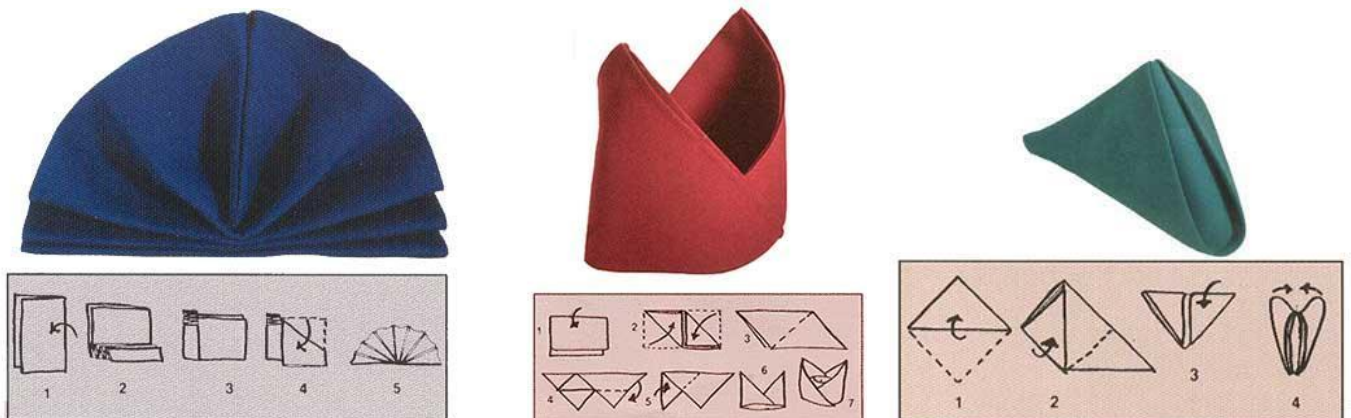
Teemad:

1. Liina tuleb hommikul kooli ning kohtab koridoris oma õpetajat.
2. Kodutütar näeb tänaval oma rühmavanemat.
3. Kodutütar Mari tuleb laagrisse ning näeb oma tuttavaid, keda ta nägi viimati eelmises laagris.
4. Mari kutsub oma sõbrannat Tiinat enda juurde pidžaamaõhtule.
5. Kodutütar Stella helistab oma rühmavanemale, et uurida, millal on uus koondus.

Lauakatmine

Valmistage koondusel mõni kergem söök ning katke endale laud. Õpeta noortele põnev salvrätiku voltimine.

Lauakatmist võib näiteks kasutada piduliku jõululõuna korraldamisel.



Joonis nr 1

Spetsialist

Kutsu koondusele spetsialist, kes arutleb noortega vajalikul teemal: konfliktide lahendamine, noorte käitumine, hügieen, tervis jm taolistel teemadel.

7. MATKA- JA SKAUDIOSKUSED

7.1.Mängud

Matkakoti pakkimine.

Maire Kruus, Lääne Ringkonna, "Liblikad" rühmavanem.

Pakkige koondusel matkakott. Pane noortele valmis asjad, mis peavad kindlasti matkal kaasas olema, ning ka asjad, mis on üleliigsed.

Lase esmalt noortel ise kott kokku pakkida, siis arutage – mis on vajalik ning mis mitte. Lõpetuseks lase neil uuesti kott pakkida.

Vajaminev: matkakott jm matkamiseks tarvilik.

Teemärgid

Jaga noored rühmadeks, iga rühm saab endale maastikul algus- ning lõpppunkti (nad ei tea teiste punkte). Noored peavad kahe eelnevalt etteantud punkti vahele tegema teemärkidest raja. Kokku valmib aga terviklik rada, mida üheskoos saab läbida ning avastada (st ühe lõpppunkt on teise algus).

Samuti võib lisada, et iga rühm peab oma alale mõtlema ülesande, mida teised peavad hiljem rada läbides lahendama.

Lisaks võib anda punkti ettevalmistamisel rühmale teema, mis on seotud mõne järgukitse punktiga.

Salakirjad

Salakirju saab harjutada korrates järgukatseteks – st saab kaks asja korraga. Lahendades salakirju ning korrates järgukatsete teadmisi.

Lisaks võid lasta noortel ise koostada salakirju ning lasta neid lahendada.

Salakiri piimaga

Pintsel, puuks kastetakse piima sisse ning kirjutatakse valgele paberile. Lase paberitel ära kuivada. Kui paberit hoida tükk aega laualambi lähedal, küünlaleegi kohal või triikida, siis piimaga kirjutatud tekst muutub helepruuniks. Nüüd saab lugeda kirjutatut.

Vajaminev: piim, pintsel/puuoks, laualamp/küünal.

Minu lemmikmenüü!

Lase noortel/grupil panna kokku nende lemmikmenüü, mis peaks laagris olema. Peale menüü koostamist arutage kirja pandu üle - mis on sobilik, mis ei ole (miks?).

Peale seda koostage üheskoos oma järgmise rühmalaagri menüü, mis toetub eelnenud arutelule, mis on oluline ning mis mitte.

Tee keetmine

Tehke metsas jalutuskäik ning korjake taimi, millest saab teed teha. Hiljem tehke nendest katelokis teed. Samuti saab rääkida katelokist, st kuidas seda kasutada ning kuidas selles teed keeta.

Võib teha ka aja peale kateloki kokku ning kinni panemise võistlust.

Vajaminev: katelok, jooginõud, suhkur/mesi.

7.2. Töölehed

Tööleht nr 1

Lahenda salakiri ning vasta küsimustele!

1. KESONKODUTÜTARDEPEAVANEM?
.....

2. MILLALE ILANGETA TAEES TILIPPU?
.....

3. SUTITTSUTPÄTÄSTUKTET OTN EETSTTI ?

1	2	6	9	7	4	8	3	5	10	11	14	0	13	15	16	17	18
M	A	S	I	J	B	L	T	E	V	U	R	N	D	O	K	Ü	D

1	9	6		1	2	8	5	10		2	6	11	4		10	9	8	7	2	0	13	9	1	2	2	8	

.....

1	9	3	11		6	5	2	13	11	6	3		15	0

.....

16	15	13	11	3	17	3	2	14	18	5	8

.....

LELLIM NO SIÕAILIIL AJ STOADO?
.....

.....

8. TURVALISUS

8.1. Mängud

Mida mina söön?

Jaga noortele papptaldrikud ning lase neil mõelda oma toitumisharjumuste peale. Lase noortel joonistada taldrikule erinevate toidugruppide osakaal oma igapäevamenüüs. Seejärel arutage, kui palju oleks tervislik päevas erinevaid toitaineid süüa. Mida võiks oma menüüs muuta, milliste toidugruppide esindajad on puudu.

Siinkohal on hea rääkida ka toidupüramiidist ning taldrikureeglist. (Streimann & Hansen 2011, lk 28).

Vajaminev: papptaldrikud, joonistusvahendid.

Piknik

Palu noortel kodust kaasa võtta erinevaid toite, et viia läbi väike piknik. Jaga toidud omavahel erinevatesse toidugruppidesse. Rääkige taldrikureeglist ning seejärel püüdke vastavalt sellele enda taldrikule toite tõsta. (Streimann & Hansen 2011, lk 28)

Vajaminev: kodust kaasa võetud söögipala, taldrikud, söögiriistad.

Ohutu sportimine

Jaga noored gruppideks, iga rühm saab ühe spordiala (st rulasõit, tantsimine). Jaga noortele paberid. Paber tuleb jagada kolmeks. Esimesse veergu peavad noored kirjutama, milliseid õnnetusi/traumasid võib see spordiala tekitada. Teise, miks need vigastused võivad tekkida, ning viimasesse, kuidas neid ohte ära hoida.

Tutvustage teineteisele plakateid. (Streimann & Hansen 2011, lk 36).

Vajaminev: suured paberid, kirjutusvahendid.

Alguse ja lõputa lood

Jaga noored 3-5-liikmelisteks rühmadeks ning anna igale grupile töölehelts üks lugu (LISA 9). Ülesanne on mõelda loole algus ning lõpp. Palu neil oma lood ette lugeda. Iga loo järel arutage ühiselt, milliste tegelaskujude otsused põhjustasid antud olukorra. Kes ja kuidas saaks olukorda lahendada? Mida oleks saanud teha enne õnnetust?

Lisaks võib iga grupp ka oma loost teha rollimängu. (Streimann & Hansen 2011, lk 36)

Positiivsed tunded

Jaga noortele 2-3 paberist sedelit, kuhu nad kirjutavad talle meeldiva emotsiooni. Nüüd sega kõik sedelid kokku ning iga noor võtab keskelt ühe sedeli – loeb selle ette ning pakub välja tegevusi, läbi mille emotsiooni tunda saab. Harjutus aitab märgata, kui palju erinevaid tegevusi on olemas, mille läbi saame kogeda positiivseid tundeid. (Streimann & Hansen 2011, lk 53)

Müüdid alkoholist

Loe noortele ette müüt ning arutage, kas väide on õige või vale! (Streimann & Hansen 2011, lk 79).

1. Kui oled liiga palju joonud, siis muudab musta kohvi joomine sind kainemaks.

Vale. Kofeiin võib küll mõjuda ergutavalt, aga ei muuda kainemaks. Ainus, mida saab teha, on oodata, kuni alkohol on kehas lagunenu.

2. Jääd rohkem purju, kui jood segamini erinevaid jooke.

Vale. Segamini juues on raskem jälgida ärajoodud alkoholi kogust ning te võite tunda end halvasti erinevate alkoholis sisalduvate toksiinide tõttu, mida tarbisite. Rohkem purju küll seetõttu ei jää.

3. Kõik noored joovad!

Vale! Palju noored siiski ei joo. Selleks on palju erinevaid põhjuseid alates sellest, et nad lihtsalt ei taha, kuni nende usuni või soovini saavutada spordis häid tulemusi.

4. Klaasis siidris või õlles on sama palju kaloreid kui mõnes maiustuses.

Õige! Alkoholis on palju kaloreid, mis võivad põhjustada kehakaalu tõusu.

6. Alkoholi tarvitatel naistel on suurem tõenäosus maksakahjustuste tekkeks kui meestel, kes joovad sama suure koguse alkoholi.

Õige! Naistel on üldjuhul kehas rohkem rasva ja vähem vett kui meestel ning nad on üldjuhul väiksemad, seega on alkoholil naistele tugevam mõju.

8.2. Töölehed

Tööleht nr 1

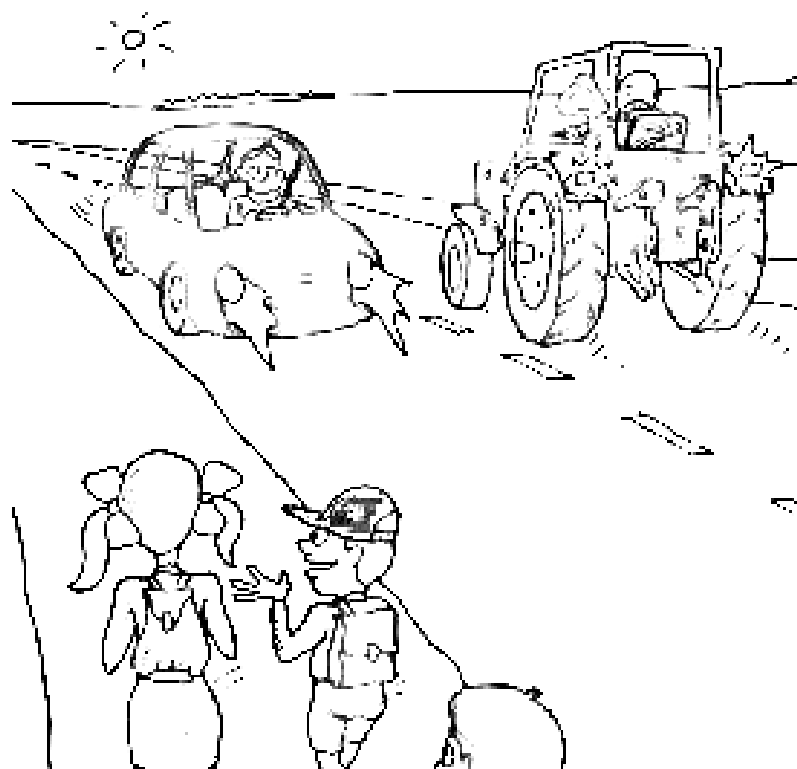
Lõpeta lause ja täida tühjad lüngad!

Liiklusreegleid on vaja, sest:

1.
- 2..... 3.
.....

Mina, liikleja, pean liikuma pool, kuid rattaga sõites pean sõitma pool.

Helkurit kannan pool.



Tööleht nr 2

Looduslikud ohud

LAHENDA SALAKIRI JA SAAD TEADA MÕNED LOOUDSLIKUD OHUD INIMESELE!

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19
P	L	Ä	K	D	I	R	O	U	E	A	H	P	T	K	S	N	Ü	M

1.

13	3	6	15	10	16	10	13	6	16	14	10		16	11	11	19	6	17	10

2.

3	6	15	10	16	10	14	8	7	19

3.

7	3	16	14	6	15	9		12	11	19	19	9	16	14	9	16

4.

19	18	7	4	14	11	6	19	10	5

5.

15	18	2	19	9	19	6	16	10		8	12	14

KOKKUVÕTE

Käesoleva magistritöö eesmärgiks oli koondada erinevaid aktiivõppe meetodeid, mis aitavad õppida ning korrata Kodutütarde järgukatsetes nõutavaid teadmisi.

Aktiivõppe on kogemuse kaudu õppimine – noor mõtleb, uurib, katsetab, kogeb ja saab võimaluse uuesti proovida.

Käesoleva töö kirjutamisel sain kinnitust, et aktiivõppe on igati efektiivne, kuid samas tuleb ka omada teadmisi, kuidas seda õigesti läbi viia – lasta noorel kogeda, katsetada ning hiljem arutleda. Lisaks töötasin läbi kõik järgukatsetes nõutavad punktid – nüüd on mul väga hea oma rühmaga edaspidi uusi punkte edasi õppida. Oma töö jaoks materjali kogudes tõdesin, et tegelikult on *meetodite maailm* nii lai, seega ei ole kindlasti minu töö lõplik ning kõiki võimalusi kirjeldav.

Kokkuvõttes loodan, et minu tööst on palju abi noortehühile, kes otsib huvitavaid ja harivaid tegevusi koonduste sisustamiseks. Arvan, et üks mäng, millesse on põimitud noorele väljakutse ning uued teadmised, on väga väärtuslik koonduse osa.

KASUTATUD ALLIKAD

Baum-Valgma, T. , Šmõšreišik A. 2010. Aktiivõppe võtted eesti keele ja kultuuri õuetamiseks kutseasutuses. Käsiraamat. Tallinn. [http://www.kutsekeel.ee/wp-content/uploads/2015/05/aktiivope_votted.pdf]

Kodutütarde seadused. 2005. Isamaaline almanahh. Kaitseliit. Tallinn

Regio. 2007. Kontuurkaardid. [<http://www.regio.ee/?op=body&id=142>] (03.11.2015)

Salumaa, T., Talvik, M. & Saarniit, A. 2006. Aktiivõppe meetodid II. Tallinn: Merlecons. Ko OÜ

Salumaa, T. & Talvik, M. 2010. Aktiivõppe meetodid III. Tallinn: Merlecons ja Ko OÜ

Streimann, K. & Hansen, S jt. 2011. Räägime noortega tervisest. Tervise Arengu Instituut.

Soosaar, M. 2001. Mõtlemismängud. Tallinn: Koolibri

Silma Õpikoda. 2013. Vaatlus: Silma Õpikoja aktiivvõtted. (Käsikirjalised märkmed töö autori valduses).

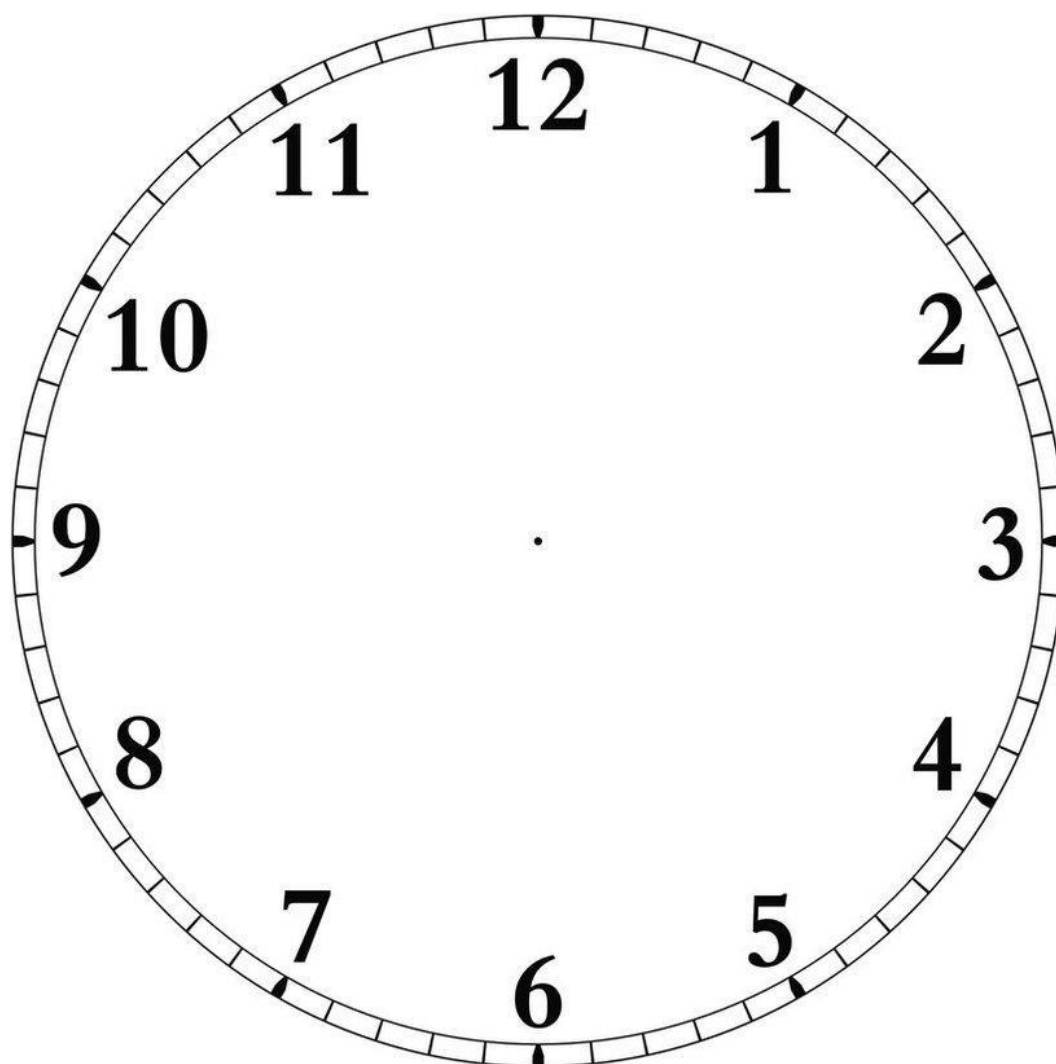
Mätlik, E., Piht, S. 2007. Õppemänge. Tallinn: Ilo

LISAD

Lisa 1



Lisa 2



Küsimused „Matkatarkused, skaudioskused“ näitel:

1. Milline riietus on matkamisel?
2. Mida ma pakin seljakotti metsalaagrisse minekuks?
3. Nimeta varustus metsas ööbimiseks?
4. Nimeta lõkketüüpe?
5. Milleks kasutatakse sõlme „Surmasõlm“?
6. Kuidas määratakse asimuuti?
7. Nimeta üks salakirja viis!
8. Kuidas valida laagripaika?
9. Nimeta mõni topograafiline märk!
10. Nimeta kolm sõlme!
11. Kuidas määrata ilmakaari?
12. Nimeta üks lõkketoit!

Lisa 3

Täringumängu sedelid

<p>1. NIMETA KT VORMIELEMENDID!</p>	<p>2. KES ON KODUTÜTAR?</p>
<p>3. MITU RINGKONDA ON KODUTÜTARDEL?</p>	<p>4. KES ON SINU RÜHMAJUHT?</p>
<p>5. TEHKE MEESKONNA PEALE KOKKU 50 KÜKKI!</p>	<p>6. MILLINE ON KODUTÜTARDE JUHTSÕNA?</p>
<p>7. KES ON SINU KODUTÜTARDE RINGKONNAVANEM?</p>	<p>8. NIMETA ÜKS KODUTÜTARDE SEADUS!</p>

<p>9. ÜTLE KOOS MEESKONNAGA KODUTÜTARDE TÖÖTUS!</p>	<p>10. TEHKE KOOS MEESKONNAGA 4-REALINE LUULETUS KODUTÜTARDEST!</p>
<p>11. MIS MALEVAS SINU RÜHM TEGUTSEB?</p>	<p>12. MIS ON SINU RÜHMA NIMI?</p>
<p>13. TEE KOOS MEESKONNAGA 10 PRÄÄKSUGA KÜKKI!</p>	<p>14. NIMETA SÜMBOLEID KOTKAMÄRGILT!</p>
<p>15. MITU SALMI ON EESTI HÜMNIL?</p>	<p>16. NIMETA ÜKS KODUTÜTARDE SEADUS!</p>
<p>17. PANGE KOOS MEESKONNAGA KÄED KOKKU NING HÜÜDKE RÕÕMSALT „JEE“</p>	<p>18. KUS ASUB SINU MALEVAS STAAP?</p>

<p>19. NIMETA ÜKS KODUTÜTARDE SEADUS LOOMADEST!</p>	<p>20. LAULGE LAUL, KUS SEES ON SÕNAS „Päike“!</p>
<p>21. NIMETA ÜKS SÕLM!</p>	<p>22. MILLINE ON KODUTÜTARDE TERVITUS?</p>
<p>23. KES ON KAITSELIIT?</p>	<p>24. MITU LIIGET ON SINU RÜHMAS?</p>
<p>25. KUIDAS PEAB KODUTÜTARDE VORMI KANDMA?</p>	<p>26. NIMETA ÜKS LAUL, MIS ON KODUTÜTARDEST!</p>
<p>27. KUIDAS PEAB MEESKONNAGA KOOS MATKAMA?</p>	<p>28. NIME KAKS TUNNUST, KUIDAS SA TUNNED ÄRA KODUTÜTRE!</p>

29. MITU SÕNA ON KODUTÜTARDE TÖÖTUSES?	30. NIMETA ÜKS RÜHM, KES TEGUTSEB SINUGA SAMAS RINGKONAS!
31. KES ON KODUTÜTAR?	32. LAULGE LAUL „Põdral maja metsas sees“ JA HÜÜDKE JEEE ME LÕPETASIME!

Lisa 4

QR koodi näidis.



Lisa 5

Raamatu näidis (google.com. Lapbook)

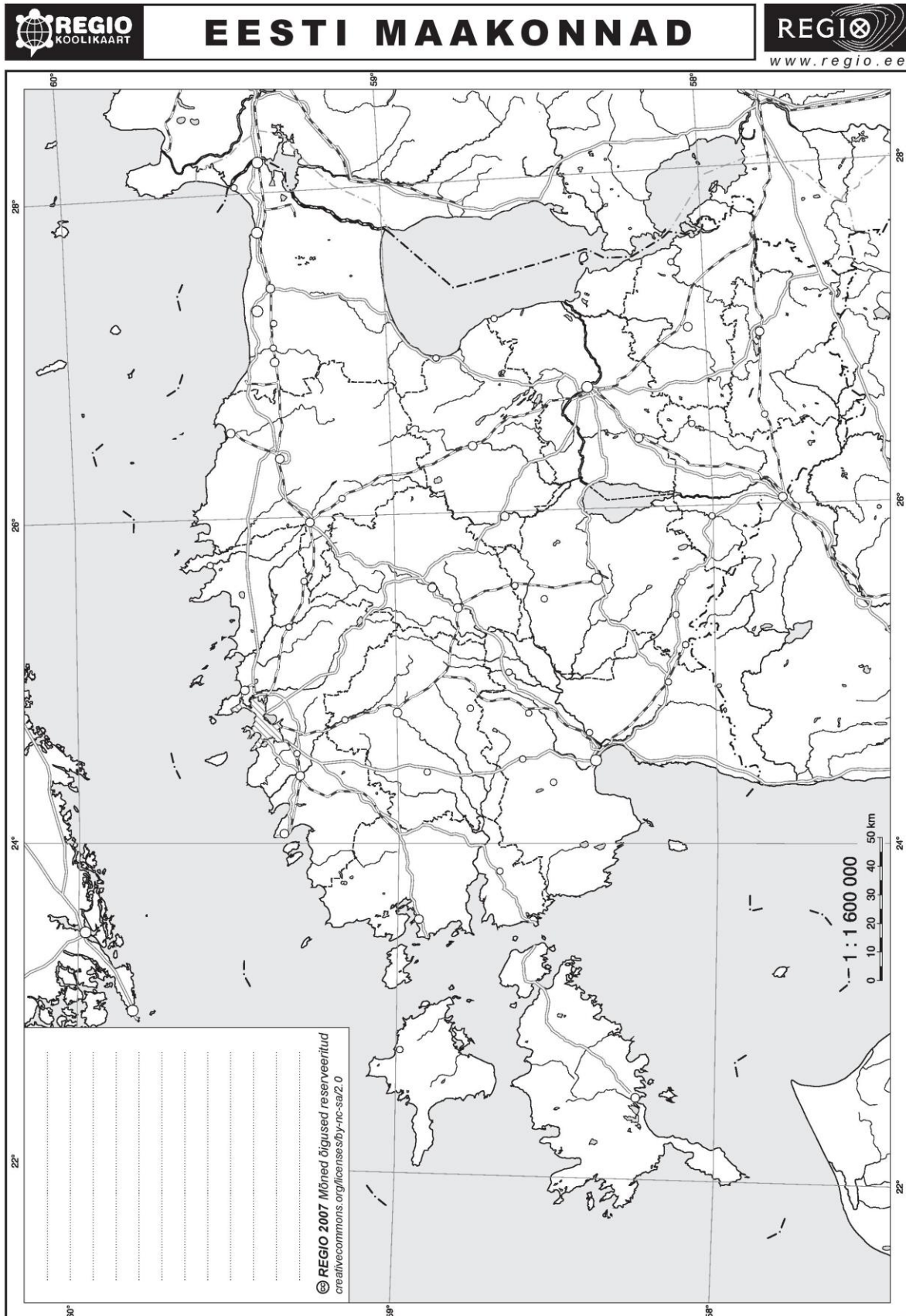


Fotod 1 ja 2 Lapbook (google.com)



Lisa 6

(Regio 2007)



KODUTÜTARDE AASTAPÄEV	TARTU RAHU
EESTI ISESEISVUSPÄEV	VÕIDUPÜHA
EESTI TAASISESEISVUSPÄEV	KL LÄÄNE MALEVA AASTAPÄEV
KL AASTAPÄEV	20.AUGUST 1991
11. NOVEMBER 1918	23. JUUNI

27.SEPTEMBER 1917	02. VEEBRUAR 1920
19.JAANUAR 1932	24.VEEBRUAR 1918
UUS AASTA	01.JAANUAR
KEVADPÜHA	01.MAI
VÕIDUPÜHA	23.JUUNI
JÕULULAUPÄEV	24. DETSEMBER

JÕULUPÜHA

25.DETSEMBER

II JÕULUPÜHA

26.DETSEMBER

Lisa 8

Näide märksõnade lehest. Taolisi lehti peaks olema vähemalt 3-4 lehte, millel on kõik erinevad märksõnad.

RIVITRILL

TALVEL VISIN KOS ÕEGA METSLOOMADELE HEINA



LÖKKETOIDUD



TASA SÕUAD, KAUGELE JÕUAD

SEASÕRG



STIILILAAGRID

Lisa 9

Kirjuta loole algus ja lõpp. Mis võis enne ja pärast seda hetke juhtuda? (Streimann & Hansen 2011, lk 125).

Andri tegi Heigole ja Käthile ettepaneku salaja tema ema autoga sõitma minna.

Kirjuta loole algus ja lõpp. Mis võis enne ja pärast seda hetke juhtuda?

Ene, Mark, Liis ja Veronika läksid paadiga tiigile sõitma. Mark kukkus paadist vette vesikasvude vahele.

Kirjuta loole algus ja lõpp. Mis võis enne ja pärast seda hetke juhtuda?

Reimo hüppas vette peakat. Sõbrad ootasid, aga Reimo ei tulnud ikka veepinnale.

Kirjuta loole algus ja lõpp. Mis võis enne ja pärast seda hetke juhtuda?

Kertu hakkas pärast kontserti jalgsi koju minema, kui tema kõrval peatus auto.

Kirjuta loole algus ja lõpp. Mis võis enne ja pärast seda hetke juhtuda?

Annika ja Margus läksid pärast kooli jõe jääle mängima. Jää oli aga sulamas.

Kirjuta loole algus ja lõpp. Mis võis enne ja pärast seda hetke juhtuda?

Karmo läks pärast kooli sõprade juurde ja ühiselt otsustati minna turnima ning tagaajamist mängima mahajäetud majja.

Lisa 10

Töölehtede vastused

3.2. Töölehed

Tööleht nr 1:

salakiri: prügi, jäätmete ladestamine, jäätmekäsitlus, prügila, pakendid.

Järjestus: paber (2,5 kuud), plastkott (10-20 aastat), mähkmed (75 aastat), konservikarp (100 aastat).

Numbrid: margariini pakend - 5, pesupulbri pakend - 5, kasutatud saapad - 3, pappkastid - 1, katkised nõud - 2, ajalehed - 1, klaaspurgid - 2, munakoored - 4, jogurtipakend - 5, pastakad -

3.

4.2. Töölehed

Tööleht nr 1: rahvusvärvid, 2, väike, suur, suur, kolme, lõvi, tammeoksa, rukkilill, suitsupääsuke, paekivi.

Tööleht nr 2: puudu on paekivi. Sinine - helge tulevik, põhjamaine taevask; must - mullapind ja meenutab meie rahva minevikku, valge - rahva püüdlused.

Tööleht nr 3: sinine, valge, must, suitsupääsuke, rukkilill, paekivi, Toomas Hendrik Ilves, sinist, vappi, Eesti ajalugu, isamaa, rõõm, kaunis. Vastus: riigi sümbolika.

Tööleht nr 5: lipu heiskamisega on seotud - Eesti hümn, mitte varem kui kell 08:00, lipu heiskamine, päikesetõus; lipu langetamise on seotud - "Mu isamaa on minu arm", mitte hiljem kui kell 22:00, päikeseloojang, lipu langetamine.

5.2. Töölehed

Tööleht nr 1: Siin võib mitme seaduse puhul näha nii ühte kui teist. Oluline, et noor oskab põhjendada.

Tööleht nr 2: kodutütar on looduse sõber ja kaitsja; kodutütar armastab oma kodu ja on ustav isamaale; kodutütart võib usaldada; kodutütar viib alustatud töö lõpuni.

Tööleht nr 3: etleja, rühmavanem, alati valmis, hoolsuspael, ringkond, ringkonnavanem, kotkamärk, linnutark, pühalik töötus, juhtsõna, perenaine, turvalisus, aus, isamaad, looduse, kodu, koondus.

Tööleht nr 4:

paremale - kodu, laager, müts, tahan, nobenäpp, kotkas, ustavaks, kuus, vööcott, kollane, liilia, mustad.

alla - vormipluus, ristikein, hoolsuspael, töötus, vasakul.

Tööleht nr 7:

Kodutütre vorm koosneb: rätk, pluus, vööcott, mustad kingad, sukad, must seelik, vormipluus, rätk, müts.

Väited: VÄÄR - KT ei tohi vormielemente eraldi kanda; VÄÄR - KT peab vormielemente eraldi kandma; TÕDE, TÕDE, VÄÄR - KT vormielemente on 9.

Tööleht nr 8:

1. Kodutütrel ja noorkotkal on oma vorm, vormielemendid - rätk, pluus, vööcott, mustad kingad, sukad, must seelik, vormipluus, rätk, müts.

2. Kodutütred ja noorkotkad käivad laagrites; matkavad, käivad paraadil, õpivad koondustel, spordivad jne...

3. Kalamehesõlm; seasõrg, liuglev aas; kahe nõõri jätkamiseks, millegi kinni sidumiseks.

7.2. Töölehed

Tööleht nr 1: Kes on kodutütarde peavanem?; Millal ei langetata Eesti lippu?; Suitsupääsuke on Eesti....; Mis malevas asub Viljandimaa?; Mitu seadust on kodutütardel?; Millel on liiliaõis ja odaots?

8.2. Töölehed

Tööleht nr 1: Liiklejad teavad, kuidas tuleb liigelda ning nii hoitakse ära liiklusõnnetusi; hoida korda liikluses; vasakul; paremal; paremal.

Tööleht nr 2: päikesepiste saamine, äikesetorm, rästiku hammustus, mürktaimed, külmumise oht.