

Programm lasteaiialastele: Meri.

II osa: Elurikkus Aegna saarel. Mänguline piraadiprogramm.

NB! Allolevas programmis on tegevusi liiaga. Vastavalt ilmale jäetakse ära mõni tegevus kas metsas või mere ääres. (Ilusa ilmaga ollakse rohkem mere ääres, tuulise ilmaga metsas)

Vahendid: mustad pearätikud (pealuumärgiga),
kohver/kirst, mis on loodusmajas ja sisaldab programmi materjale
väike aardekast, mis asub/viiakse sadamasse (nt koduextra aardekirst)
luubid igäühele
10-12 m pikkused köied (nööri)
Aegna skeem/kaart (mereröövliite aegne)
õpetajale pildid: ämblik; sipelgas; sadajalg, tuhatjalg; lehetäi, mardikad – siklane, poi,
põrnikas, jooksiklane; sääsk, kärbes; karvane röövik; liblikas; tigu, nälkjas
kiikrid (5 tk)

Programmis osalemise tingimused: nelja kuni kuue lapse kohta peab kaasas olema üks täiskasvanu, kes tegeleb kogu programmi vältel nende lastega – aitab tegevusi läbi viia, innustab ja ergutab.
Kaasa tuleb võtta raamat „Mere- ja murumängud“

1. **Sadamas on sissejuhatus**eks muinasjutt, mis annab saarel tegutsemiseks süžee.

Kunagi ammu elasid Aegna saarel piraadid. Saar asus mandrile parajalt lähedal, et kui keegi tahtis saarele tulla, siis piraadid kohe märkasid. Samas teiselt poolt saart said nad ise oma laevaga kiiresti liikuma. Vahest juhtus meri olema ka üsna tormine ja piraadilaevadega juhtus igasuguseid äpardusi. Mõnikord läks nende laev isegi põhja. Teie mängitegi täna piraate, kelle laev uppus.

2. Meremäng Laevahukk

Vaja läheb 10-12 m pikkusi köisi, mille ühte otsa on seotud silmus, iga meeskonna kohta üks. Maha märgitakse laeva kontuurid. Kaldajoon asub laevast 5-8 m kaugusel. Mängijad, kaks või enam meeskonda, valivad endale kapteni ja pootsmanni. Nad rivistuvad laevale kolonnidesse, pootsman kõige ees ja kapten lõpus. Märkuande peale „ujub“ iga meeskonna pootsman kaldale ja viskab seal silmusega köieotsa oma meeskonna esimesele mängijale. See mängija püüab köie kinni, libistab silmuse endale üle pea vöökohale ja laseb end pootsmanil kaldale tõmmata. Seejuures ei tohi köis puudutada maad s.t. köis peab kogu aeg pingul olema. Seejärel päästetakse meeskonna teine liige jne. Kapten lahku laevalt viimasena. Võidab see meeskond, kes suutis oma mehed esimesena päästa või meeskond, kes päästis kontrollaja jooksul rohkem mehi.

Kurai, L. Meie mängud Tallinn, 1951

Päästetud piraadid jäid Aegna saarele elama, leidsid siit piisavalt toitu ja ravimeid. Selleks, et saare varudest jätkuks kauaks, tuli loodust tundma õppida ja säästa.

Paar päeva tagasi leidis üks saare elanik vanast kuurist ühe huvitava Aegna saare kaardi, kus on mingid märgid peal ja paistab, et see on piraatide ajast siia jäänud. See saare elanik aga

palus meil vaadata, et mis seal täpsemalt asub. Ta ise on juba nii vana, et ei jaksa igale poole enam liikuda. Ta rääkis ka, et piraatidel oli saarel palju aardeid. Osa neist oleme me praeguseks üles leidnud, osa on siiani leidmata.

3. Lapsed saavad **kaardi**, mille juhistel hakatakse liikuma saarel ringi. (sadam, mets, tee loodusmaja juurde, meri, mängude punktid)

3.1. Haruldane sammal **valvik** on üks piraatide aaretest. Ta on väga ilusat värvi ning särab päikese käes nagu kalliskivi. Ta kasvab väga aeglaselt ja vähestes kohtades ning on ilus vaid kasvavana. Kui see sammal maast üles rebida, siis ta kuivab, tuhmub ja kaotab oma sära. Tänu sellele, et piraadid hoidsid oma aaret, saime me Eestis võtta valviku looduskaitse alla. Talle peab andma kasvurahu, nii nagu seda tegid ka piraadid.

3.2. Metsapunkti juures mäng

Juhendaja räägib põdrast, metskitsest, rebasest, hiirtest ja karihiirtest, näitab pilte ja kuidas liigutustega looma matkida. Seejärel seisavad lapsed ringi, mängivad mängu „**Tunne loomi ja linde**“

Vaja läheb kahte ühesugust pildikomplekti. Mängijaid peab olema paarisarv. Lapsed istuvad ringselt 0,5 m vahedega. Mängus peab olema ühesuguseid pildikaarte paarikaupa. Igale mängijale jagatakse pildikaart, mille ta asetab enda ette. Mängujuht (õpetaja või laps) hüüab mõne mängus oleva pildikaardi nime. Lapsed, kellel on mängujuhi poolt nimetatud pildikaart, tõusevad kiiresti ja jooksevad võidu päripäeva ümber ringi, proovides jõuda esimesena oma kohale tagasi. Võidab see laps, kes jõuab kiiremini oma kohale tagasi. Iga 3-4 mängukorra järel, vahetavad mängijad omavahel kaarte.

Autor: E.Sepper

Piraadid seilasid vaid soojal ajal, talvel elasid nad metsloomadega koos saarel. Piraadid hoidsid väga loomi. Nad ei tapnud kunagi ilmaasjata ka kõige väiksemat looma, isegi mitte kärbest. Meie mängime täna piraate. Otsime metsast väikesi loomi, kellega piraadid saarel koos elasid. Vaatame neid, aga ei puutu.

Võtame luubid ja uurime, keda leiame.

Metsas: Luupidega putukate ja nende elukeskkonna **vaatlemine**.

3.3. Liikumine loodusmajani erinevate loomade liikumisviise matkides ning vahelduseks joostes mingi konkreetse objektini

- põder (pika sammuga, kahekesi paaris, et oleks neli jalga),
- sajajalgne (ühes rivis, käed õlgadel),
- lepatriinu (kolmekesi), rebane (hiilides, paaris),
- sääsk (kolmekesi, pinisedes),
- ämblik (neljakesi, jalgu kõrgele tõstes),
- liblikas (kolmekesi, suuri tiibu – käsi lehvitades)

4. Loodusmajas söömine. Vaba aeg ca 30 min

5. **Topiste vaatlus loodusmajas.** Juhendaja vastab laste küsimustele, hoidub omal algatusel liiga palju info andmisest.

6. Piraatidel hakkas vahel väga igav. Siis nad tegid ise **näitemängu**. Lähme mängime heinamaal.

6.1.Lauldakse koos heeringalaulu. Enne dramatiseerimist jutustab juhendaja ümber heeringalaulu loo.

6.2. Peale jutustamist toimub vestlus ja jagatakse osad.

Määratakse kindlaks, kes lastest mängib heeringat, soolakotte, hiiri-rotte, Neptunit ja laeva (lastel on rinna peale kinnitatud sildid tegelaskuju pildiga).

6.3. Moodustatakse laev (lapsed võtavad kätest kinni ja teevad ringi), kus on soolakotid (seisavad ringi sees paari kaupa seljad vastastikku), hiired-rotid (sebivad ringis ringi) ja Neptun (on algselt ringi osa - hoiab teiste lastega kätest kinni). Heeringas jääb alguses laevast välja.

„Laev” liigub päripäeva, „heeringas” liigub ümber laeva.

∴ See oli ennemuistsel a'al
kui heeringas elas kuival maal ∴

„Laev” liigub vastupäeva, „heeringas” liigub ümber laeva ja teeb paar korda kassi häält.

∴ Ta hoidis ennast eemal veest
ja teda peeti kassi eest ∴

„Laev” seisab, lapsed tõstavad käed sirgelt üles ja liigutavad käsi küljele edasi-tagasi. Heeringas hiilib ringi sisse.

∴ Kord kaljas kahe mastiga
läks teele soola lastiga ∴

„Heeringas” püüab „hiiri-rotte”. Tegevus toimub ringi sees. Püütud „hiired-rotid” kükitavad.

∴ Seal laeval oli heeringas
kes hiiri rotte hävitas ∴

„Heeringas” matkib „soolakottidest” soola söömist.

∴ See heeringas oli maiasmokk
tal meeldis väga soolavakk ∴

Söödud „soolakotid” kükitavad.

∴ Ta näris soola hoolega
siis mõlema suupoolega ∴

„Heeringas” hakkab sööma „laeva” – teeb ringi lahti ja läheb ringist välja.

∴ Ei pannud süües tähele
et näris augu laevasse ∴

„Laev” - lapsed tõstavad käed sirgelt üles ja liigutavad käsi küljele edasi tagasi, kükitavad. Neptun jääb seisma.

∴ Siis kaljas kahe mastiga
läks põhja soola lastiga ∴∴

Neptun käed puusas, vibutab sõrme ja ütleb kurja häälega „Kuule heeringas”
∴∴ Seepeale Neptun vihastas
ja ütles: “Kuule heeringas“ ∴∴

*„Heeringas” hoiab kahe käega peast kinni ja raputab pead. Neptun on pahane ja käib
ümber uppunud „laeva”*
∴∴ et kaljasesse augu sõid
ja uue laeva põhja töid ∴∴

„Neptun” käed puusas, näitab käega ja ütleb kurja häälega „Mine ujuma!”
∴∴ see karistuseks pead sa
nüüd merevee sees elama ∴∴

*„Laev”, „soolakotid”, „hiired-rotid” moodustavad ühe suure ringi- kalavõrgu,
tõstavad sirged käed üles. „Heeringas” ujub ringi sisse ja välja, kuni püütakse kinni –
käed lastakse alla.*
∴∴ Sind merest kinni püüetaks
ja tunni sisse soolatakse.” ∴∴

Lapsed panevad käed naabrile õla peale ja kõigutavad ennast küljele edasi – tagasi.
„Heeringas” hoiab kahe käega peast kinni ja raputab pead.
∴∴ Ja sellest ajast tõsi see
on merevesi soolane ∴∴

<http://www.laulud.ee/laul/heeringas/374/>

Koostanud: Agnes Maasik

7. Tegevused heinamaal. Heinakõrte ja rohu silitamine, hea ja mõnus – sama tegevus hiljem mere ääres. **Hoiatus: Liiv-vareskaer on terava servaga, seda ei tohi puutuda, sest lõikab sisse.**

Piraatidele meeldis väga, et selline taim nagu liiv-vareskaer nende kodu kaitses. Kui merelt tahtsid võõrad tulla, siis liiv – vareskaer takistas nende liikumist. Vanasti oli see taim tunduvalt kõrgem ja nende vahel polnudki nii lihtne ringi jalutada. Seda ka sellepärast, et piraadid pidid ju oma saart kuidagi kaitsma, kui neid endid parajasti kodus polnud ja olid kuskil kaugel merereisil.

8. Raviomadustega taimed – teeleht ravimiseks, kuusevõrsed, kibuvits, nurmenukk, islandi samblik, pohlalehed jne.

Piraadid said mõnikord röövretkedel ka ise haavata ja tulid siis kodusaaarele ennast tohterdama. Kuidas nad end ravisid? Ikka taimedega, sest tol ajal ei saanud ju apteeki minna. Milliseid raviomadustega taimi tunnete? Milliseid taimi leiate siit metsast? Ja et mitte ise rohkem haigeks jääda, tundsid piraadid ka väga hästi mürgiseid taimi. Osade ravimtaimede kasutamisega peab ka ettevaatlik olema, sest kui neid liiga palju või tihti kasutada, on ka need taimed kahjulikud.

8. *Liikumine mere poole. Kivide juures* räägib juhendaja, et kivid on nõiutud piraadid ja sammal nende ümber on nõiutud pruudid - samblavaip, mida keegi puutada ei tohi. *Kord küttis üks piraadilaev koos meeskonnaga Aegna lähedal hülgeid. Kuid meremehed ei teadnud, et merevalitseja Neptun ei lubanud hülgeid küttida, sest talved olid olnud pehmed. Jääd oli vähe ning hülgepoegadel polnud kuskil olla. Hülgeid oli väga väheks jäänud ning kui Neptun nägi, et piraadid kütivad niigi väga väheseid hülgeid, sai kurjaks, kutsus tormi kohale ja lennutas laeva koos meeskonnaga Aegna saarele. Laev läks juppideks ja mehed mööda saart laiali. Neptun oli ikka veel väga vihane ja muutis kõik piraadid hallideks kivideks. Osa neist näevad isegi natuke hallhüljeste moodi välja. Kui siis piraatide pruudid, kes Aegna saarel elasid, läksid oma kallimaid otsima, leidsid nad eest vaid suured hallid kivid. Pruudid olid ilusad tüdrukud, kes kandsid samblast ehteid. Suurest kurvastusest muutusid nad kivide juures õrnaks samblavaibaks, mis kaitseb ja soojendab kive. Ära selle samblavaiba peale astu, sest see on nii õrn ja habras.*

7. Jõutakse mere äärde. Piraadid vaatavad kätest tehtud „**kiikritega**“ ja päris kiikritega, kas näevad mõnda laeva saarele lähenemas.

Lapsed **joonistavad** puupulgaga liivale, mida nad merel näevad (lained, laev, lind) ja kirjeldavad oma joonistust täiskasvanule.

Mängud kividega – kividest ehitatakse majakas, torn, jne.

Juhendaja tõmbab laste tähelepanu morsega endale ja räägib SOS signaalist.

Juhendaja räägib, et laev, mis lapsed saarele tõi, ootab varsti juba lapsi pardale, kuid aare on ju ikka veel leidmata! Juhendaja teeb ettepaneku, et lapsed saadaksid omakorda signaali laevale – koputavad kividega silphaaval sõnumi. Millise sõnumi saadate laevale?

Lapsed koputavad ühtses rütmis sõnumi – näiteks: „Tuleme tunni aja pärast“.

Liigutakse edasi sadama poole, marsirütmis kive koputades (ca minut). Seejärel tuletatakse meelde, et aare on veel leidmata ja korraldatakse rannas aardejaht. Leitakse aardekirst marmelaadiga.

Süüakse marmelaadi, juhendaja räägib, millest marmelaadi tehakse. Vetikad, millest marmelaadi tehakse, ei kasva rannas. See on meres tegelik aare, sest sellest saab teha nii maitsvat kommi.

Minnakse sadamasse. Kui laeva väljumiseni on veel aega, mängitakse mängu raamatust „Mere- ja murumängud“, näiteks: „Laevad udus“

Laeval palub õpetaja lapsi võrrelda saart ja Tallinna linna. Mängitakse sõnamänge raamatust „Mere- ja murumängud“.