



Pikkusühikute teisendamine

JUHEND

Tegevuse nimetus	Pikkusühikute ja lauamängu ettevalmistamine võrdlemiseks ja ümberarvestamiseks
Tegevuse kestus	60 min
Vajalikud materjalid	Õpikarp "Pikkusühikute teisendamine"
Õpilaste arv õpikarbi kohta	3

Tegevuskava 1

1. samm: pikkusühikute ettevalmistamine vastavalt juhistele

Õpilased tutvuvad õpikarbi materjalidega ja valmistavad oma mõõtühikud vastavalt faili "Kuidas luua oma elemente" juhistele.

Mõõtühikute võrdlemisel leitud seosed kirjutatakse paberile üles.

2. samm: Mängimine

Mängu mängimiseks on vaja veidi rohkem ruumi, et rühmad saaksid rivistuda.

Õpetaja selgitab õpilastele, kuidas mäng toimub:

1. Õpetaja annab igale rühmale paberilehe ja palub neil mõõta ja kirja panna näiteks laste jalgade pikkused.

Kasutatakse laste valmistatud (esimese sammu) pikkusühikuid.



Kaasrahanud
Euroopa Liit

2. Õpilased peavad rivistuma rühmadesse vastavalt mõõtmistulemustele, alustades kõige väiksematest/suurematest.
 3. Kiiremini õigesti ülesrivistatud meeskond võidab.
- Mängu jätkamiseks nimetab õpetaja uue, soovitatavalt lõbusa mõõtmisülesande.

Tegevuskava 2 (90 min)

1. samm: Kehaosadega seotud pikkusühikute tutvustamine

Kehaosade pikkuse mõõtmise tutvustamisel kasutage ümbrikus olevat pilti ja laske õpilastel mõõtühikuid demonstreerida.

2. samm: Lauamängu valmistamine

Õpikarbi materjalide ümbrikus on prinditud lauamängu alus, mängukaardid ja täringu valmistamise juhised, mis aitab õpilastel lauamängu valmistada.

Õpilased valmistavad täringud vastavalt juhistele, lõikavad välja mängukaardid ja kaunistavad mängulaua tausta.

Lauamängu mängimine

Nuppude jaoks leiavad õpilased ümbruskonnast sobiva suurusega esemeid.

Lauamängu juhend:

1. Mängulaua liikumiseks on vaja täringut, nuppe ja sobivaid kaarte. Nuppudena saab kasutada väikseid käepäraseid esemeid. Kõige lühem mängija viskab esimesena täringut.



Kaasrahanud
Euroopa Liit

2. Õpilased viskavad täringut ja liigutavad mängunuppe vastavale sammude arvule.
3. Teisendage mängulaua ruudul, millel nupp peatus olevad suurused, meetriteks või sentimeetriteks. Leidke vastus väljalõigatud mängukaartide hulgast. Kui maandute näiteks ruudule, kus on peal 1,2m, peate leidma selle pikkuse sentimeetrites ühelt mängukaardilt.
4. Asetage mängukaart mängualuse vastavale ruudule.
5. Iga õige vastus annab ühe punkti. Kui vastus on juba laual, ei saa mängija punkti. Punkte võib märkida punktilehe teisele poolele.
6. Võitja on mängija, kes katab kõige rohkem õigeid vastuseid ja saab kõige rohkem punkte.



Kaasrahanud
Euroopa Liit