



## JUHEND

Tegevuse nimetus	analoogkella valmistamine
Tegevuste aeg	90 min
Vajalikud materjalid	Õpikarp "Aeg"
Õpilaste arv õpikarbi kohta	2- 3

## TEGEVUSKAVA 1

### 1. samm: Sissejuhatus

Vaadake videot muusikapalast, mis on seotud aja teemaga.

Eesti keeles: <https://www.youtube.com/watch?v=Qgq1ryTTEds>

Inglise keeles, kuidas aega ütelda: [https://www.youtube.com/watch?v=K5q65e\\_E-os](https://www.youtube.com/watch?v=K5q65e_E-os)

### 2. samm: Mõttekaardi loomine

Alustage arutelu aja mõõtmise üle.

Andke õpilastele märkmepaberid ja küsige, milliseid ajaühikuid õpilased teavad (sajand, aastatuhat, aasta, aastaajad, nädalapäevad, eile, täna, homme, varsti, enne, nüüd, minut, sekund, tund...).

Las nad panevad oma mõtted paberile.



Kaasrahastanud  
Euroopa Liit

## 3. samm: Loo "Aeg" lugemine

Lugege lugu klassile ette. Pärast lugemist küsige õpilastelt, mida nad teada said.

## 4. samm: Õpikarbi sisuga tutvumine

Jagage õpilased 2- või 3-liikmelistesse rühmadesse ja andke igale rühmale üks õpikarp.

Andke neile aega karbi sisu avastamiseks.

Kui õpilased on õpikarbi sisuga tutvunud, küsige neilt, mida nad saavad järgmisena teha.

## 5. samm: Oma analoogkella valmistamine

Õpilased valmistavad pabertaldrikust analoogkella.

Analoogkella elemendid trükitakse paksemale paberile.

Lapsed lõikavad selle välja.

Nad kleeбивad kella numbrilaua paberplaadile.

Kellaplaadile kinnitatakse paberneediga osutid.

Õpilased võivad oma kellad ka ära illustreerida.

## Alternatiiv: Rooma numbritega kell

Kasutades sirklit ja joonlauda, jagavad õpilased kellaplaadi 12 võrdseks osaks.

Kartongist valmistatakse sobiva pikkusega osutid, mida saab liigutada. Seejärel kinnitatakse osutid paberneediga kellaplaadi külge.



Kaasrahanud  
Euroopa Liit

## 6. samm: Ülesannete lahendamine

Õpikarbi sees on leht, millele on digitaalselt kirjutatud kellaaeg.

## 7. samm: Mängu "Mis kell on, härra Hunt?" mängimine

Kui klassiruumis ei ole mänguks piisavalt ruumi, võib seda mängida koridoris, spordisaalis või õues.

Lugege läbi alltoodud mängu kirjeldus, valige hr Hunt ja asuge mängima.

- Mängijad seisavad mänguala ühes otsas ning üks mängija selle teises otsas. See üksik mängija on härra Hunt.
- Mängijad hüüavad: „Härra Hunt, härra Hunt, mis kell on?“ Ja härra Hunt vastab „Kümme!“ (või ükskõik mis kellaaeg).
- Siis asub grupp, lugedes samme kõva häälega kaasa, astuma härra Hundi poole.
- Rühm kordab küsimust ja härra Hunt annab järjest erinevaid vastuseid. Kui mängijad on härra Hundile juba väga lähedale jõudnud, vastab viimane: “Kesköö!”, mis on märguandeks, et tuleb nii kiiresti kui võimalik härra Hundi eest alguspunkti tagasi joosta.
- Kõik, kelle härra Hunt kätte saab, peavad järgmiste ringide ajal tema poolele minema ning muutuvad ka ise härra Hundiks.
- Mäng jätkub seni, kuni ainult üks mängija on veel kinni püüdmata. Temast saab järgmise mängu ajal härra Hunt.
- Suures härra Huntide grupis tuleks mängijatel lasta kellaaegu kordamööda ütelda.



Kaasrahastanud  
Euroopa Liit

## TEGEVUSKAVA 2

Eelnevad tegevused on samad, mis esimeses tegevuskavas.

### Mäng “Kehakell”

Moodustage 2 võistkonda, tähistage mänguala ja asetage karp koos vajalike tarvikutega markeri kõrvale. Karp ise võib olla tähiseks. Seejärel tutvustage mängureegleid ja viige läbi liikumismäng, teatejooks.

Vajalikud materjalid: õpikarbist kasutatud digitaalkellaaegade tööleht, pliiats.

- Leppige kokku, et parem käsi on minuti- ja vasak käsi tunniosuti.
- Moodustage 2 teatevõistluse võistkonda.
- Võistkondade vastas olevate tähiste juurde pange õpikarbist tööleht digitaalsete kellaaegadega.
- Võistleja jookseb tähiseni, valib paberilt kellaaaja, joonistab sellele pliiatsiga ringi ümber.
- Seejärel näitab käsi kellaosutitena kasutades valitud aja näidu.
- Võistkond hüüab näidatud kellaaaja, pärast õiget vastust jookseb võistleja tagasi ning saadab plaksuga tee järgmise.

Mängu võidab see, kes on kõige kiirem.



Kaasrahastanud  
Euroopa Liit