

ÕPPEPROGRAMM „KOBRAS“ I kooliaste Vapramäe-Vellavere-Vitipalu SA

Õppeprogramm: KOBRAS

Õppeaine: Loodusõpetus

Teema, alateema: Imetajad

Klass/kooliaste: I kooliaste (2.-3. klass)

Programmi eesmärk:

- laps tutvub kopra välimusega ning eluviisiga
- laps õpib mõistma kopra elu aastaringis

Õpioskused: vaatlemine, võrdlemine, rühmatöö

Mõisted: imetaja, koprapesa, kopratamm, karvastik, jalad, sugemisküünis, jäsemed, jooksuaeg, pesakond, taimtoiduline, rohttaim, võrse, röövloom, kopranõre, saba, tegevusjäljed

Programmi kestvus ja läbiviimise aeg: 2-3 tundi, aastaringiselt

Programmi kirjeldus:

Programm toimub VVV SA radadel, kus on kopra pesakuhilad. Programmi käigus matkatakse kopraga seotud elupaikades. Matka jooksul vaadeldakse kopra elupaiku ja tegevusjälgi, lahendatakse rühmatööna ülesandeid ja mängitakse. Teemadeks on kopra eluviis, pesitsemine, toitumine, vaenlased, tegevusjäljed (pesa, toitumisjäljed, tammid jm). Vaadeldakse kopra nahka (topist), selgitatakse kopra eluviisist tulenevaid kohastumusi eluks vees: lai ja lapik saba, ujunahkadega jalad ja sugemisküünis, kopranõre vajalikkus. Matka käigus vaadeldakse ka teiste loomade tegevusjälgi looduses. Arutletakse kopra rollist looduses ja toiduahelas, tema suhetest inimesega. Programmi jooksul toimuvad erinevad õppetegevused ja mängud kopra eluringiga tutvumiseks.

Vajalikud vahendid:

- topis
- kolju
- nahk koos saba ja jalgadega
- lamineeritud pildid koprast, toidust, vaenlastest, toiduvõrgustikust
- lamineeritud lauamängud

Koostasid: Evelin Toom, Külli Kalamees-Pani.

Ideestik ja mängud: Evelin Toom, Külli Kalamees-Pani, Mare Linnamägi, Siiri Kaarna, Rein Kiiman, Elva Gümnaasiumi 10RE ja 11RE retkejuhi kursuse õpilased

Toetas: SA Keskkonnainvesteeringute Keskus

ÕPPEPROGRAMM „KOBRAS“ I kooliaste Vapramäe-Vellavere-Vitipalu SA

- puupulgad kopra pesakuhila, tammi ehitamiseks
- kopra toitumisjälgedega puuoksad, pildimaterjal
- erinevate loomade tegevusjäljed karpides, alustel
- joonlauad
- mõõdulindid
- puzzled

Mängud:

- **27-mäng (täring + 27 nummerdatud kaarti)**

Kaartidel on 27 erinevat väidet-tegevust. Kaardid peidetakse lähiümbrusesse.

Osalejad jagatakse rühmadesse. Iga rühm valib endale ühise häälightsuse. Iga rühm veeretab täringut (näit nr 2) ja otsib ülesse selle numbriga kaardi.

Mängujuhile öeldakes õige vastus ja seejärel veeretatakse täringut. Nüüd liidetakse eelmisele silmade arvule järgmine (näit $2+5=7$) ja otsitakse üles kaart nr 7. Võidab rühm, kes leiab suudab leida üles kõige enne nr 27 kaardi. Kui täringu silmade arv ületab arvu 27, siis lahutatakse silmad maha, et lõplik vastus oleks 27.

- **Jooksumäng – JAH-EI**

Mängijad jagatakse kahte võrdsesse rühma. Rühmad moodustavad kaks rivi ja seisavad nägudega vastamisi, üksteisest umbes 2 meetri kaugusel. Mõlema rivi selja taha, umbes 10-15 meetri kaugusele tõmmatakse joon, mille taga on nende kodu. Mängijate koduks võib olla ka mõni puu või loodusobjekt, milleni peab jõudma ja seda puudutama, siis ei tohi vastasvõistkond enam teda püüda.

Mängujuhil on ette valmistatud küsimustik õige ja valdede väidetega teemal “Kobras”.

Kui mängujuht hüüab õige väite, hakkavad JAH-rühma liikmed (Kobras) püüdma EI-rühma (vaenlased) liikmeid. JAH-võistkonna liikmed püüavad joosta oma kodujoone taha.

Kui väide on vale, püüavad EI-võistkonna liikmed JAH-võistkonna liikmeid.

Mängija, kes püütakse enne koju jõudmist kinni, peab ühinema

vastasvõistkonnaga, Võidab rühm, kus on mängu lõppedes kõige rohkem

liikmeid. Et vältida segadust, kes peab jookma ja kes püüdma, võiks kogu rühm

koos öelda, kas mängujuhi poolt esitatud väite vastus on EI või JAH ning alles

seejärel tohib hakata võistkonna liikmeid püüdma.

- **Sabamäng**

Koostasid: Evelin Toom, Külli Kalamees-Pani.

Ideestik ja mängud: Evelin Toom, Külli Kalamees-Pani, Mare Linnamägi, Siiri Kaarna, Rein Kiiman, Elva

Gümnaasiumi 10RE ja 11RE retkejuhi kursuse õpilased

Toetas: SA Keskkonnainvesteeringute Keskus

ÕPPEPROGRAMM „KOBRAS“ I kooliaste Vapramäe-Vellavere-Vitipalu SA

Mängijad saavad nahast kopra sabaga sarnased sabad, mis kinnitatakse seljale või püksi värvli vahele. Vastased püüavad mängujuhi märguande peale ära napsata vastase sabasid.

- **Kopra pesakuhila või tammi ehitamine – võistlusmäng**

Retkejuhil on kaasas vajalik kogus puupulki. Rühmad ehitavad kiiruse peale kopratammi või kopra pesakuhila.

- **Puzzled – kobras ja saarmas**

Erinevad puzzletükid kopraperest panna kokku

- **Lauamängud – kobras**

Erinevad lauamängud sees või väljas.

Koostasid: Evelin Toom, Külli Kalamees-Pani.

Ideestik ja mängud: Evelin Toom, Külli Kalamees-Pani, Mare Linnamägi, Siiri Kaarna, Rein Kiiman, Elva Gümnaasiumi 10RE ja 11RE retkejuhi kursuse õpilased

Toetas: SA Keskkonnainvesteeringute Keskus

Õppekirjandus:

- Loomade ja lindude märgid ja jäljed
 - 101 Eesti looma
 - Eesti elusloodus
 - U.Roht, K. Villemson “ Räägin sulle loodusest” – *Kobras* (lk 164-166), Tänapäev, 2014
 - E.Chaline “ Viiskümmend looma, kes muutsid ajalugu” – *Kanada kobras* (lk 56-59), Koolibri, 2012
 - M.Bouchner, P.Prochazka “Mis on (ei ole) looduses nähtav. Mööda imetajate, lindude, roomajate ja putukate jälgi” - *Kobras* (lk 116-117) , Eesti Entsüklopeedia kirjastus, Tallinn 1999
 - F. Jüssi “Rebasetund”. – *Kobras* (lk 97-106), Tallinn Valgus, 1981
 - J.Järva “*Kuidas hoida suhteid kopraga*” , Eesti Loodus, 3/2011 (lk 50-54)
 - A.Erik “*Koprapere sõprusavaldus*”, Eesti Loodus 4/2012 (lk 56)
 - N.Laanetu “*Kui kobras läheb merele*”, Loodusesõber 4/2014 (lk 16-23)
 - Jahimehe käsiraamat - *Kobras*
 - Ajakiri “Eesti jahimees” - *Kobras*
-
- D.De Luca “ Niisugune on loodus! Koprapoiss Pennu” , Koolibri, 2005
 - R.saluri “ Metsloomad” – *Kobras* (lk 43-44), Tallinn Eesti Raamat, 1982
 - H.Kilk “Eesti metsloomad” – *Kobras* (lk 12), AS Ajakirjade Kirjastus, 2013
-
- L.Boukobza, A Moulinier “Loomad” – “Maailm avastusretk piltides”, - *Kobras* (lk 12), Sinisukk, 2007
 - “Maailma tuhat palet. Imetajad” – *Koprad, suurepäraseid tammi ehitajad* (lk 72-73), Karrup, 1999
 - K.Vainola, P.Männil “Karuelu aabits” (+DVD)– *Herilasepesa ja koprapere* (lk 42-44), Tallinna Raamatutrükikoda
 - T.Montagne “Tunne loomi” – *Kobras* (lk 16), Sinisukk, 2000
 - R.Saluri “Ühed loomad kõik” – *Kobras* (lk 26-27), Valgus, 1998
 - J.Farndon “ Loomaelu atlas” – *Kopra kodu. Kanada kobras* (lk 84-85, 109), Tallinn Varrak, 2012
 - P.Whifield “Laste Loomaentsüklopeedia” – *Närilised ja jäneselised. Kobras* (lk 60), Eesti Entsüklopeediakirjastus, 2001

Koostasid: Evelin Toom, Külli Kalamees-Pani.

Ideestik ja mängud: Evelin Toom, Külli Kalamees-Pani, Mare Linnamägi, Siiri Kaarna, Rein Kiiman, Elva Gümnaasiumi 10RE ja 11RE retkejuhi kursuse õpilased

Toetas: SA Keskkonnainvesteeringute Keskus