

“Liigu looma jälgedes“ – (René Koppel 2018 ELU)

Kasutusel on: “Jäljeaabits“. Riiklik Looduskaitsekeskus, 2015.

Mäng sobib kõigile. Luku avamine arendab nuputamise oskusi, peenmootorikat kui ka koostööd. Koos sõbraga või klassikaaslasega nuputada luku avamiseks lahendus. Mängus on nii üllatus- kui õpetuslik moment (jäljed ja loomad) ja ka motoorsed oskused (kõnnimuster).

Eesmärk: rahustada aktiivseid lapsi ning tutvustada erinevate loomade käpajälgi.

Vahendid: lamineeritud jalajäljed, “Jäljeaabits“

Mängu käik:

- Skanneeri QR-kood tahvelarvutisse/ telefoni.
- “Jäljeaabitsast“ leiad erinevate loomade ning lindude jalajäljed ja liikumismustrid.
- Vali aabitsast üks jäljemuster ja jäljenda see kastis leiduvate värviliste lamineeritud jalajälgedega põrandale.
- Liigu/ hüppa mööda jalajälgi sarnaselt valitud loomale või linnule.



NB! KODALUKU info: <https://et.wikipedia.org/wiki/Kodalukk>