

Elamusmängud aitavad õppida

Kui trendiks on elukestev õppimine, siis mäng ei ole ainult väikeste inimeste töö. Elamusmängud on väga hea vahend seostada õuesõpet, õppeainetevahelisi lõimumisi, kujundada õppijate ja õpetajate väärtusi, arendada isiku- ja koostööomadusi - seega rikastada õppeprotsesse kooliastmest ja vanusest hoolimata.

Kuigi elamusmängude ehk ka seikluste ja mängude puhul võime kogeda seda, et tegevuse olulisem osa on protsess ja lõpptulemus võib jääda teisejärguliseks, ei saa väita, et see kogemusõppel põhinev meetod on vähem tähtis kui akadeemiline õppimine.

Elamusmängude olulised eeldused on usaldus, lõbu ja väljakutse. Õppijad peavad usaldama õpetajat-juhendajat, oma kaaslasi ja ka ennast. Usaldus annab võimaluse vastu astuda uutele väljakutsetele, teades, et teised toetavad. Lõbu ja nali aitavad sageli lahendada olukordi, mis esmapilgul rasketena näivad. Õppetegevusi, mida saadab lõbus meeleolu, tahetakse uuesti teha, inimesed on motiveeritumad. Elamusmängud peavad esitama väljakutseid ja olema põnevad. Kui kõik tegevused koheselt õnnestuvad, siis muutub mäng ehk õppimine igavaks.

Mitmekesised elamusmängud aitavad:

- parandada osalejate enesekindlust ja suhtlemisoskust;
- vastastikku julgustada meeskonnaliikmeid;
- arendada vaimseid ja füüsilisi võimeid;
- kohaneda teiste inimestega ja arendada koostööoskust;
- tutvuda ümbritseva keskkonnaga;
- seostada erinevaid olukordi igapäevaeluga;
- tegeleda mitme õppeainega üheaegselt.

Õpetaja, kes tahab õppetööd mitmekesistada elamusmängude kaudu õpetades, kogeb, et ...

... eeltöö võtab palju aega: vahendite tegemine või muretsemine, juhendite koostamine, erinevate tingumustega arvestamine jpm.;

... ei ole üht ja ainsat reeglit, kuigi reegleid võiks olla vähe ja võimalusel needki paindlikud;

... rühmade moodustamisel on oluline võrdsus – osalejate arv, poiste ja tüdrukute suhe ning moodustamine lihtsus;

... mäng tuleb lõpetada õigel ajal, vältida igavaks muutumist ja mängust välja langemist;

... kiirelt ei ole võimalik eesmärgile jõuda ja samas kulub aeg märkamatuks;

... õuesõpe on töö eritingimustes, kus tuleb arvestada ka turvalisuse või piirangutega;

... õppijate positiivne tagasiside innustab jätkama.

Näiteks, on kahel kevadel toimunud Harjumaa 6. klassi õpilastele elamusmängude päev Laulasmaal ning õpilaste ja õpetajate tagasiside paneb tegutsema selle aasta

nimel. Nende ja ka teiste mängijate arvamus saate lugeda aadressilt
<http://elamus.onepagefree.com>

Eelpool kirjutatu teoreetiline baas tugineb R. Tuula ja K. Soidra-Zujevi raamatule „Valik elamusmänge“ ning järgnev minu praktilistele kogemustele elamusmänge korraldades.

Elamusmängude päeva on tore korraldada kevadel enne õppeaasta lõppu, kuid tegelikult pole ajal erilist tähtsust. Tegevuse aeg ja koht on pigem seotud sihtgrupi ja eesmärgiga, kellega mida saavutada.

Enamasti on tegevusteks kohandatud kindlal maa-alal või ruumis 10-15 „pesa“ erinevate ülesannetega. Õpilased jagatakse tavaliselt kaheksaliikmelisteks rühmadeks, kes siis kaardi ehk legendi abil ja etteantud järjekorras liiguvad „pesast pesasse“ ning lahendavad ülesandeid. Pesajuhtideks on õpetajad, õpilased või vaid kirjalik juhend „pesas“.

Nagu päeva nimigi eeldab, elamusmängude päev, ei ole tegemist võistluste ja parimate selgitamisega vaid koostöö pakkub erinevaid tundeid; on asjalikku üksteise juhendamist, mõni kord ka tülitsemisi, mis peagi lõpu leiavad, sest see ei aita harjutust teha. Tihti tekkib ka hasart, teha kõige paremini. Ülesannete sooritamine nõuab erinevaid teadmisi, oskusi ja võimeid. Neid päevi võib nimetada ka õppeainete lõimumise päevadeks, kus kõige olulisem on meeskonnatöö.

Nüüd siis mõned ülesanded ja natuke ka mõtlemist, milliste õppeainetega võiks harjutuse sooritamist seostada.

Inimkett

Grupp oli omavahel ühendatud kätest ja jalgadest seotult ning tuleb ületada ja läbida nõõridega tekitatud takistus.

Labürintlaud ja nelja värvi pallid

Kaks rühma liiget hoiavad laua servast, mille nurkades on augud ja pallide liikumist takistavad piirded, pallid tuleb lauda liigutades ajada sama värvi auku kui pall.

Võrgule lendavate taldrikutega täpsusvise

Eri punktiväärtusega taldrikutega tuleb visata võrgu pihta. Kui taldrik läheb võrgust läbi, saab rühm topelpunktid.

Liivapudelite kandmine

Konksu abil, mida hoitakse nõõridest, tuleb ühe kaupa viia liiva või veega täidetud nõud ühest rõngast teise.

Harju maakonna omavalitsuste pusle

Grupp on jaotatud kaheks, pool meeskonnast on pusletükkide väljaandjad, teine osa maakonna kokkupanijad. Omavahel suheldakse märgitud joonel. Korraga võib anda vaid ühe tüki.

Miiniväli

See on maa-ala, kus on takistused ja mida tuleb läbida kinnisilmi. Tegevus toimub

paarides, kus üks liigub „miiniväljal“ kinnisilmi ja teine – nägija – olles miiniväljast väljas, juhendab. 4 paari teevad harjutust üheaegselt.

Tiri ja tõmbab

Pikk ja jäme kumminöör kinnitatakse puu külge ja eemale asetatud pallid tuleb sealt ära tuua nii, et kummivöö oli tegijale rakmeteks.

Tähekuubikud

3 minuti jooksul tuleb tähekuubikutest moodustada võimalikult palju sõnu. Täringuid võib visata piiramatu kordi, aga peale viset tohib ühte tähte kasutada üks kord. Sõnad võivad olla ka võõrkeeltes, lühendid ei lähe arvesse.

Ämblik

Rõngaga, millel oli pall ja mida saab liigutada vaid nõõride abil, tuleb teha ring ümber määratud ala. Palli kukkumine annab miinuspunkti.

Pendelkõis

Kõis ripub oksalt ja lõppeb enne maad. Kahele poole kõiest on pandud jooned, mis määravad kõieala ning grupp peab ühe joone tagant teisele poole liikuma kõie abil. Üksteise abistamine on lubatud. Jalad tohivad maad puudutada vaid väljaspool kõieala. Kuidas kõis kätte saada (liikuma saada), on grupi otsustada.

Viimase ülesandena tuleb rühmal anda elamuspäevale hinnang ja siin on mõned nendest: lõbus, väsitav, lahe, tore, raske, sääseline, meeldiv, tunnis oleks halvem olnud, soe, aeganõudev, palav, sportlik, võitsime viimase ala, tiim oli ülihea, parem kui tunnis, väga huvitav, põnev, seiklusrikas, palju nalja, hea seltskond, võiks iga päev olla, täitsa jõukohased, samas pidi ka veidi pingutama, vahepeal olime erimeelsed, lahedaim koolipäev, nagu nägime, saab kehalist (ja inimeseõpetust) integreerida kõigi ainetega.

Elamusmängude korraldaja Kersti Lepik

Loo Keskkooli ja Laulasmaa Kooli inimeseõpetuse ning kehalise kasvatuse õpetaja