

„Pärli­püüdja mäng“

(Valdkonnad: keskkond, liikumine, loendamine, tunnetamine, keel ja kõne, reeglitest kinnipidamine, tunded – ahnus, viha, hirm).

Vaja läheb:

- suurt sinist ehituskilet või kangast (ca 3x4)
- väiksemaid palle või suuremaid klaaskuule jm. igasugust kraami, mis võib leiduda merepõhjas, k.a prügi.
- aaretekast ja prügikott
- mustad silmarätikud silmade kinnisidumiseks (vastavalt laste arvule) Näit: 12 tk.

Ettevalmistus

Pannakse paika mänguala piirid, mis on sama suured kui suur on ehituskile või kangas. Mängualale pannakse pallid (pärlid), varandust (sõrmused, kaelakeed vms), teokarpe ja prügi. Pärli­püüdjal seotakse rätikuga silmad kinni noo, et nad midagi ei näeks.

Selgitused lastele

Lastele selgitatakse, et merepõhjas on pime ja seal leidub kalleid aardeid, aga kahjuks ka palju prügi, mis on veeasukatele ohtlikud. Ilma erivarustuseta ei saa kaua vee all hinge kinni hoides viibida. Täiskasvanud ja treenitud inimesed suudavad hinge kinni hoida u. 60 sek ja veidi rohkem. Lepitakse kokku, et lapsed- pärli­püüdjad saavad sukeldumiseks aega u.20 sek ehk nii kaua kuni teised kaaslased loendavad 20-ni. Väiksemate laste puhul loendab õpetaja.

Mängu käik

Lapsed on jagatud 2 rühma - pärli­püüdjad ja merelained.

Merelained hoiavad kinni kile või kanga servadest ja hakkavad seda märguande peale üles, alla liigutama, loendades koos õpetajaga 20 –ni.

Pärli­püüdjad peavad sama märguande peale sukelduma merepõhja ja 20 sek. jooksul püüdma käsikaudu kobades haarata **kaasa 1 asja**, mis pihku jäi, loodetavasti pärli. Nii kaua kui on aega võib pärli­püüdja merepõhjas asju vahetada ja otsida pärli. Kes leiab kohe pärli või arvab, et leidis võib veest välja tulla aardekasti juurde. 20 sek täitudes kõlab taas märguande ja pärli­püüdjad peavad veest välja tulema. Kes märguande peale välja ei tule, sellel saab õhk otsa ja ta langeb mängust välja.

Arutelu lastega

Koos vaadeldakse asju, mis merepõhjust saadi. Arutletakse „mis kuulub merre, mis mitte. Miks ei tohi merre prügi visata? Loendatakse kokku, mitu pärli püüti. Kaasa toodud prügi pannakse prügikotti. Miks osad lapsed ei saanud või ei tulnud märguande peale veest välja (muutusid ahneks ja tahtsid leida pärli, kuna merepõhjas on pime ei leidnud õiget suunda, eksisid ära)? Millised ohud on sukeldumisel?

Veel võimalusi

Kui mängitakse võidu peale siis võib lubada lastel korjata merepõhjust nii palju pärleid kui nad suudavad. Võitja on see, kes saab kõige rohkem pärleid.

Materiaalsed väärtused (pärlid) võib asendada emotsionaalsete ja vaimsete väärtusega. Nii võib mängu mängida vanemate lastega ka nii, et pärli­te asemel on merepõhjas tunded või mõni muu eluks vajalik hea asi – kodu, ema ja isa, sõbrad, tarkus, lugemisoskus jne. Lapsed arutlevad mere põhjust saadud asja üle ja kirjeldavad mida, miski tunne või asi võiks tähendada, millal tema on sellist tunnet tundnud ja kas see on lapse arvates hea või halb tunne.



Aardekirst merepõhjast leitud aarete jaoks



Pärilipüüdjad ootava kinniseotud silmadega märguannet sukeldumiseks. Teise lapsed tekitavad kile või kangaga mere laineid



Lapsed otsivad mere põhjast aardeid