

LOOMADE TAJU – NAHKHIIR JA SÄÄSK

- Eesmärk:** Panna õpilased mõtlema loomade meeltele.
- Vanus:** Algkool, Põhikool.
- Aeg:** 20-30 minutit.
- Töövahendid:** 2 salli või silmaklappi. Suur tasane (maa-)ala.

Juhised:

Tutvustage, kuidas nahkhiired öösel lendamise ajal oma toitu leiavad (kajalokatsioon) ja mida nad söövad (sääsed). Mängu mõte on selles, et nahkhiir peab kinni püüdma sääsed, suutmata neid „näha”.

Moodustage õpilastega seisev ring. Vali üks õpilane, kes on nahkhiir ja teine õpilane, kes on sääsk. (sõltuvalt ringi suuruselt võib olla kuni 3 sääske). Pane nad ringi keskele ja seo kinni nahkhiire silmad.

Paluge teistel õpilastel hoida käest kinni, et tekitada „ohutustõke”.

Nahkhiirt mängiv õpilane hüüab „nahkhiir, nahkhiir, nahkhiir!”. Sääske mängiv õpilane peab karjuma tagasi „säask, säask, säask”, tekitades kajalokatsiooni. Nahkhiir kasutab heli, et saada kätte sääsk.

Mäng lõpeb siis, kui nahkhiir on sääse kätte saanud. Mängu võib korrata, kuni kõik on saanud mängida

Proovige teisi loomi, kasutades kuulmisvõimet. Öökulli ja hiire mängimiseks saate kasuta hiirte heliks kellukest.