

## Mäng “Veeosakese teekond”

### Õpetajajuhend

Õpetaja paigutab siltidena või muul kujul klassi kaheksa vaatluspunkti ehk kohta, kus looduses vett esineb: pilv, jõgi, meri, mägi, taim, loom, põhjaves, inimenei.

Igas punktis on ümbrik, kus on paberilehtedele kirjutatud erinevaid sündmusi, mis selles kohas veeosakesega juhtuda võib (ülesanded on antud mängu kirjelduse lõpus, neid võib ka juurde mõelda, ülesanded tuleb välja lõigata ning vastavasse ümbrikusse panna). Iga mängija saab endale ka aruandelehe, kuhu ta mängu käigus veeosakese teekonna üles kirjutab.

Aruandelehe näidis:

1. mägi
  2. ....
  3. ....
  4. ....
- jne

Alguses jagatakse õpilased seitsmesse rühma ja otsustatakse, missugune rühm missugusest vaatluspunktist alustab. Iga õpilane läheb vaatluspunkti, võtab seal ümbrikust ühe ülesandelehe, kirjutab seal olevad andmed oma aruandesse ja asetab ülesande tagasi ümbrikku. Juhendaja käskluse „Vahetus!” peale lähevad mängijad järgmisesse punkti (sellesse, mis oli märgitud nende võetud ülesandelehel). Liikumist jätkatakse kuni osalejad on käinud vähemalt 7 punktis. Mängu lõpus istutakse sõõris maha ning igauks räägib mina-vormis veeosakese teekonnast.

Veeringe skeemile märgib iga õpilane oma teekonna veeosakesena.