# Loto „Pead murdma“

**Mängu eesmärk:**

* Õpilane tunneb ära enamlevinud kõnekäänud.
* Õpilane toimib loetud juhendite järgi.

**Klass:** 4. klass

**Mängu kirjeldus:**

* Mängukomplekti kuulub mängualus, mille peal on 12 kõnekäändu ning 12 kaarti, mille peal on kõnekäändude tähendused.

**Mängu käik:**

* Mäng käib individuaalselt.
* Mängualus ja kaardid pannakse lauale nii, et kiri on pealpool.
* Õpilane võtab kaardi ning leiab sellele mängualuselt sobiva kõnekäänu. Õpilane asteab kõnekäänu mängualusele, kiri pealpool.
* Kui õpilane on kõik kaardid mängu alusele paigutanud, keerab ta kaardid ükshaaval ümber.
* Kui kaartidest moodustub korrektne pilt, on õpilane leidnud kõnekäändudele õiged tähendused.
* Kui kaartidest ei moodustu korrektne pilt, loeb õpilane kõnekäänud uuesti läbi ning teeb parandused.

**Mängu reeglid:**

* Õpilased ei vaata kaartide tagumist poolt enne, kui on paigutanud kõik kõnekäändude tähendused mängu alusele.
* Kui kõik kõnekäändude tähendused on mängualusele paigutatud, siis on oluline, et õpilane keerab tähenduste kaarte ükshaaval.

**Soovitused enne mängu mängimist:**

* Enne kõnekäändude mängu mängimist on soovitatav kõnekäändude teemat käsitleda.

**Ettepanekud:**

* Mängus saab kasutada erinevaid tasemeid, tehes mängualus suuremaks ning kasutades rohkem kõnekäände.
* Kõnekäänu tähendustest moodustunud pilti saab kasutada loovjutu koostamiseks, kus õpilane kasutab ka õpitud kõnekäände.

**Mängu juhend õpilasele:**

* Pane mängualus ja kaardid lauale nii, et kiri on pealpool.
* Võta kaart ning leia sellele mängualuselt sobiv kõnekäänd. Pane kaart selle kõnekäänu peale, kiri pealpool.
* Kui oled kõik kaardid mängualusele paigutanud, keera kaardid ükshaaval ümber.
* Kui kaartidest moodustub korrektne pilt, oled leidnud kõnekäändudele õiged tähendused.
* Kui kaartidest ei moodustu korrektne pilt, siis vaata, milliste kõnekäändude puhul sa eksisid. Tee vajalikud parandused.
* Kui kaartidest ei moodustu korrektne pilt, loeb kõnekäänud uuesti läbi ning tee parandused.