

ÕPETAJA JUHEND

MOODUL 2 - ELI LIIKMESRIIKIDE MÄNG

See mäng on mõeldud **huvi äratamiseks** ja aitab õpilastel ELi liikmesriikidega tutvuda. See on koodilahendamismäng, kus õpilased teevad võistkondadena koostööd, et leida kood võimalikult kiiresti. Mängu eesmärk on äratada õpilastes huvi välja selgitada, millised riigid on tegelikult Euroopa Liidu liikmed.

Pärast mängu **jagab õpetaja omandatu kohta lähemat teavet**. Õpetaja võib esitluse abil selgitada ka ELi laienemise eri etappe.

| MEETOD | KESTUS | MATERJALID |
|-----------------------------|---------------|--|
| Õppemäng: ELi liikmesriigid | 20 minutit | <ul style="list-style-type: none">- Kaardikomplekt (ELi liikmesriigid) iga rühma jaoks- <u>Koodilahendusleht</u> iga rühma jaoks- Euroopa kaart iga rühma jaoks (soovi korral) |
| Esitlus | 10–20 minutit | <ul style="list-style-type: none">- Arvuti + projektor- Moodul 2 tutvustus |

EESMÄRGID JA OSKUSED

HOIAKUD

- Mängu eesmärk on äratada õpilastes huvi välja selgitada, millised riigid on tegelikult Euroopa Liidu liikmed.

TEADMISED

- Õpilased teavad, millised riigid on ELi liikmesriigid.
- Nad võivad olla teadlikud ka ELi laienemise etappidest.

SAMM-SAMMULT

1. MÄNG

ETTEVALMISTUS

Klass jaotatakse kolme-neljaliikmelisteks rühmadeks. Rühmad konkureerivad üksteisega.

MÄNGU KÄIK

- Küsige õpilastelt: „Mitu liikmesriiki ELis praegu on?“ Siis öelge neile, et neil tuleb nüüd välja uurida, millised 27 riiki liitu praegu kuuluvad.
- Kõigepealt selgitage mängu:
 - Iga rühm saab 40 kaarti. Igal kaardil on ühe riigi kontuur ja nimi.
 - Esimene ülesanne on välja valida ELi 27 liikmesriiki. Seda tuleb teha võimalikult kiiresti.
 - Igal kaardil on ka täht. See on koodi osa. Hoidke alles ainult nende riikide kaardid, mis on teie arvates ELi liikmesriigid. Teil läheb vaja neile kaartidele märgitud tähti, sest kõik need kokku moodustavad koodi.
 - Koodi lahendamiseks tuleb kasutada koodilahenduslehte, millel tuleb märkida leitud tähed.
 - Lahenduseks on ingliskeelne lause.
- Jagage igale rühmale vajalik materjal: 40 kaardist koosnev kaardikomplekt, koodilahendusleht ja Euroopa kaart (soovi korral, et õpilased võiksid näha, kus need riigid asuvad).
- Esimene rühm, kes koodi lahendab, võidab mängu.
- Teised rühmad jätkavad seni, kuni kõik on koodi lahendanud.

Mida rohkem õpilased ELi liikmesriikide leidmisel eksivad, seda raskem on lahendust leida. Kuid sellest ei ole midagi. Kõige tähtsam on see, et nad iga kaarti võttes endalt küsivad: „Kas see on ELi liikmesriik või ei?“ Pärast seda mängu on neil suur huvi teada saada, millised riigid ELi kuuluvad. See ongi mängu eesmärk. Loomulikult võib õpetaja õpilasi õigete kaartide valimisel aidata.

MÕNED NÕUANDED

- Tugevatele rühmadele ei ole vaja koodilahenduslehe kasutamise kohta palju selgitusi jagada
 - nad peaksid sellest ise aru saama. Tuleb ainult öelda, et lahenduseks on ingliskeelne lause. Rühmadele, kes vajavad rohkem abi, võib öelda, et neil läheb vaja ainult nende riikide kaartidele trükitud tähti, mida nad peavad ELi liikmesriikideks. Kui nad need tähed koodilahenduslehel ära märgivad, saavad nad lugeda koodi (lauset) vasakult paremale ja ülevalt alla.
- Lahendus koosneb 27 tähest, üks täht iga riigi kohta. See tähendab, et mõned tähed esinevad mitu korda. Näiteks kui õpilased on valinud kaardi, millel on koodiks E-täht, tähendab see kaudselt, et kõik teised E-tähedega kaardid on samuti õiged. Seega saavad õpilased kohe koodilahenduslehel märkida kõik „E“-tähed. Teine võimalus on märkida tähed selles järjekorras, nagu nad mängu käigus välja tulevad. Mõlemal juhul on lõpptulemus sama. Kõige parem on mitte öelda seda õpilastele kohe, vaid alles siis, kui nad seda küsivad.
- Õpilased ei tarvitse märgata, et lahenduse tähed vastavad riikide ELiga ühinemise kronoloogilisele järjekorrale. Näiteks esimene L kuulub Belgiale ja viimane R Horvaatiale.

LAHENDUS

LET US BUILD OUR FUTURE TOGETHER

| | | | | | | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| L | A | Y | V | P | E | C | V | J | K | T | M |
| M | J | U | A | S | K | M | N | P | B | C | V |
| N | K | A | M | U | V | N | Q | I | A | W | P |
| A | L | N | W | C | D | J | P | W | N | O | K |
| P | J | U | M | K | J | X | V | Y | R | C | M |
| V | M | C | A | F | K | M | N | U | A | N | J |
| W | N | T | P | V | J | A | Z | U | N | W | K |
| C | R | M | A | K | E | Q | A | J | T | P | M |
| N | A | O | J | G | W | M | Z | E | T | C | N |
| V | J | H | M | A | P | E | K | V | N | R | A |

2. ESITLUS: ARUTELU OMANDATUD TEADMISTE ÜLE

ETTEVALMISTUS

Õpilased istuvad nii, et neil oleks kerge esitlust vaadata.

ESITLUSE KÄIK

Esitus tutvustab liikmesriike ja liidu laienemise etappe.

Algul antakse ülevaade praegustest liikmesriikidest. Pärast mängu on õpilastel huvi teada saada, kas nende vastused olid õiged. Seejärel selgitatakse esitluses, millal iga laienemine toimus. Võib piirduda ka ainult praeguste liikmesriikide tutvustamisega ja jätta laienemiste teema kõrvale. [Kasulikku taustteavet leiate siit.](#)

