

# MÄNGUD MATEMAATIKATUNNIS

# MIKS KASUTADA MÄNGE ÕPPETÖÖS?

- Rutiinset harjutamist ja kordamist teha **huvitavamaks**
- Õpilane tegutsedes osaleb **aktiivselt** õppeprotsessis
- **Arendada** õpilase **isiksuse** vajalikke **omadusi**:  
tähelepanelikkust, paindlikust, loogilist mõtlemist, loovust ...
- Tuua **rõõmu** ja vaheldust matemaatikatundidesse
- Anda õpilasele võimalus **õppida** talle **vastuvõetavas** ning omases **tempo**s
- **Vaba õhkkond** aitab muuta õpilaste omavahelist suhtlemist positiivses suunas
- Õpetavad **arvestama** ja kinni pidama **reeglitest**
- Annavad võimaluse ka nõrgematel õpilastel **kogeda õnnestumisi**, tugevdada **eneseusaldust**
- Õpilased saavad **ise üksteist kontrollida**, parandada

# MÄNGUDE EESMÄRK MATEMAATIKA ÕPETAMISEL:

- × Õpetamine
- × Õpitu harjutamine ja kordamine
- × Mõtlemise arendamine
- × Positiivse ja vaba õhkkonna loomine
- × Suhtlemise edendamine

# MÄNGU TUNNUSED:

---

- ✘ on vabatahtlik toiming
- ✘ on naudingut pakkuv ja huvitav
- ✘ on kaks (või enam) vastaspoolt
- ✘ on reeglid

# ÕPPIMIS- EHK ÕPIMÄNG

- ✘ **Õpimäng** on mäng, kus kasutatakse mõisteid, märke ja fakte ning nendevahelisi seoseid.
  - Mängu eesmärgiks on eelkõige teadmiste ja oskuste kordamine, aga ka uute teadmiste avastamine
- ✘ **Mänge võime liigitada:**
  - mõistete kujundamist toetavateks mängudeks
  - harjutamismängudeks (millegi treenimiseks)
  - probleemi lahendamist arendavateks mängudeks
- ✘ **Mänge võime liigitada ka:**
  - keelemängudeks
  - loogilis-matemaatilisteks mängudeks
  - visuaalseteks ruumi- ja liikumistaju mängudeks