



LISAMATERJAL ÕPETAJALE

Sisukord

(Sisukord on klikatav)

Hea õpetaja!	3
I POOLAASTA TEGEVUS-JA LIIKUMISÜLESANNETE JUHENDID	4
Peatükk „Möödame aega“	4
Peatükk „Esimesed inimesed Euroopas“	4
Peatükk „Metalliaeg“	5
Peatükk „Kunst muinasajal“	5
Peatükk „Muinasaeg Eestis“	6
Peatükk „Ajalooline aeg“	6
Peatükk „Mesopotaamia – jõgedevaheline maa“	7
Peatükk „Sumerid“	7
Peatükk „Sumerite elu linnas“	7
Peatükk „Mesopotaamia suurriigid“	8
Peatükk „Mesopotaamia rahvaste usund, kunst ja teadus“	8
Peatükk „Foiniikia“	9
Peatükk „Iisraeli rahvas“	9
Peatükk „Pärsia suurriik“	10
Peatükk „Vana-Egiptus ja egiptlased“	10
Peatükk „Vana-Egiptuse riik ja vaaraod“	11
Peatükk „Vana-Egiptuse ühiskond“	12
Peatükk „Egiptlaste igapäevaelu ja matmiskombestik“	12
Peatükk „Vana-Egiptuse usund“	13
Peatükk „Vana-Egiptuse kiri ja teadus“	13
Peatükk „Vana-Egiptuse kirjandus ja kunst“	14
Peatükk „Egiptlaste suhted välismaailmaga“	16
Peatükk „Vana-India“	16
Peatükk „Vana-Hiina“	17

Hea Õpetaja!

6. klassi vanaaja ajaloo õppekomplekt koosneb kahest õpikust ja töövihikust. Õppekomplekti eesmärk on toetada nii ajaloo õppimist kui õpetamist, arendada õpilaste arusaamist ajaloost, seoste loomist mineviku ja oleviku vahel ning tekitada laiemat huvi vanaaja maailma, rahvaste ja kultuuride vastu.

Õpiku esimene osa keskendub inimkonna tekkimisele ning esimeste tsivilisatsioonide kujunemisele ja arengule. Käsitletud on näiteks Mesopotaamia, Vana-Egiptuse, India ja Hiina kõrgkultuure.

Õpiku teise osa fookus on antiikmaailmal, keskendudes Vana-Kreeka ja Vana-Rooma arengule, kultuurile, riigikorraldusele ning nende mõjule hilisemale Euroopa kultuurile.

Õppekomplekti koostamisel on arvesse võetud, et erinevatele õpilastele sobivad erinevad õppimisviisid – lugemine, kuulamine, vaatamine ja tegutsemine –, mistõttu leiab õppekomplektist mitmesuguseid õppimisviise toetavaid ülesandeid ja materjale.

Õpiku tekstid, pildimaterjal ja kordamisküsimused võimaldavad omandada teadmisi lugemise, arutlemise ja vaatlemise teel. Iga peatüki lõpus on küsimuste plokk „Mõtleme koos“, mis aitab meenutada ja kinnistada loetut, läbi viia arutelusid ja otsida seoseid mineviku ning oleviku vahel.

Peatükis olevatest kollastest kastidest leiab mõistete selgitused, et väiksema sõnavaraga õpilastel oleks lihtsam teksti haarata, ja loomulikult arendavad uued mõisted kõigi õpilaste silmaringi. Neid mõisteid ei ole vaja pähe õppida. Samuti ei pea õpilased peast teadma kõiki aastarve, valitsejaid ja täpseid valitsemisaegu – olulisem on mõista sündmuste järjekorda, seoseid ja tähendust!

Lisaks on paljudes peatükkides välja pakutud lisamaterjal lugemiseks ja vaatamiseks. Lugemismaterjalid on pärit Eesti Rahvusringhäälingu ja Eesti teadusasutuste koostöös valminud teadusportaalist Novaator. Videod pärinevad erinevatelt tootjatelt YouTube'i platvormilt. Videod on inglisekeelsed, kuid sisse saab lülitada eestikeelsed automaatsed subtiitrid (Settings → Subtitles → Auto-translate → Estonian).

Õpiku osasid toetavad töövihikud, mille abil saab materjali korrata ja kinnistada, kuid seal leiab ka ülesandeid, mis ergutavad loovust ja aitavad luua seoseid teiste valdkondadega.

Töövihiku peatükkide lõpus on liikumis- ja tegevusülesannete märgised. Juhised nende kohta leiab alljärgnevalt. Liikumis- ja tegevusülesannete puhul saab valida need ülesanded, mis sobivad õpilaste huvide, hulga, klassiruumi suuruse ja ajakavaga. Oluline on meeles pidada, et ajalugu saab õppida ka liikudes ja tegutsedes!

Soovitan kasutada õppekomplekti materjale valikuliselt, lähtudes õpilaste huvist ja tunni meeleolust. Ei ole kohustuslik vaadata igat videot, lugeda kõiki lisamaterjale ja teha kõiki tegevus- ja liikumisülesandeid. Sobitage need oma tunnikavasse nii, nagu kõige õigem ja parem tundub.

I POOLAASTA TEGEVUS- JA LIIKUMISÜLESANNETE JUHENDID

Autor: Jaanika Anderson

Peatükk „Mõõdame aega“

ON TEGEVUSÜLESANDE AEG! KUI PIKK ON AEG?

Õpetaja vajab stopperit, et erinevate tegevuste aega mõõta. Iga tegevus kestab ühe minuti.

Õpetaja palub iga minuti järel õpilastel järgnev tegevus teha. Piisava aja olemasolul võib läbi teha kõik tegevused või valida endale meelepärased. Tegevused on järgnevad:

1. Kirjutage vihikusse nii kaua a-tähte, kuni ma palun lõpetada.
2. Lugege õpiku peatükki „Mõõdame aega“ seni, kuni ma palun lõpetada.
3. Tõuske püsti ja hüpake ühe koha peal kuni stopini.
4. Istuge ja pange silmad kinni, olge hästi vaikselt.
5. Rääkige mõne klassikaaslasega omavahel juttu, kuni ma palun lõpetada.
6. Võtke telefon ja vaadake, mida soovite.

Kui ülesanded on tehtud, arutlege, millise tegevuse aeg tundus kõige pikem ja millise oma kõige lühem. Miks see võis nii tunduda, kuigi aega oli iga tegevuse jaoks samapalju?

Peatükk „Esimesed inimesed Euroopas“

ON TEGEVUSÜLESANDE AEG! ÜKS PÄEV INIMESE ELUS!

Õpetaja jagab klassi viieks ja annab igale grupile ühe inimliigi: ahvinimene, osavinimene, püstine inimene, neandertallane, tarknimene.

Iga grupp saab 10–20 minutit ettevalmistusaega, et välja mõelda ja kirjutada lühilugu, milline võis olla neile antud inimliigi üks päev nende elus. Abiks võib kasutada õpikut, kuid võimalus on rakendada ka ainult oma kujutlusvõimet. Iga grupp esitab oma loo.

Peale esitlusi võiks koos arutleda teemal, mis oli kõikide inimliikide puhul sarnane läbi aastatuhandete.

Peatükk „Metalliaeg“

ON LIIKUMISÜLESANDE AEG! VÄIKE SAMM MULLE, SUUR SAMM ÜHISKONNALE!

Liikumisharjutus võtab kokku kivi- ja metalliaja arengud. Seda ülesannet on hea teha näiteks koridoris, kus on rohkem ruumi ja õpilased saavad alustamiseks seista ühel joonel.

Õpetaja loeb ajalises järjestuses ette arenguid, mis leidsid aset kivi- ja metalliajal. Õpilane astub iga väite juures nii pika sammu, kui suur ja oluline oli tema meelest see muutus inimkonnale. Väikese muutuse korral astub õpilane tibusammu (paneב jalalaba teise jalalaba ette), keskmise suurusega muutuse korral astub tavalise sammu ning suure arengu puhul teeb pika kukesammu.

Siin on lauseid, mida õpetaja saab ette lugeda:

- Inimesed rändavad toidu järel.
- Inimesed kasutavad väga lihtsaid kivist tööriistu.
- Inimesed kütivad ja korjavad toitu.
- Inimesed ehitavad elamiseks varjualuseid.
- Inimesed võtavad kasutusele tule.
- Inimesed hakkavad maad harima.
- Inimesed kodustavad loomad.
- Inimesed jäävad paikseks ja tekivad külad.
- Inimesed valmistavad savinõusid.
- Inimesed õpivad kangast valmistama.
- Inimesed võtavad kasutusele metallid – vase ja pronksi.
- Inimesed õpivad kirjutama.

Kui kõik väited on ette loetud, ütleb õpetaja: „Peatu! Muinasaeg on lõppenud.“ Õpilased peaks olema jõudnud stardijoonest erinevatele kaugustele.

Lõpetuseks võiks koos arutleda, milline samm oli kellegi jaoks kõige pikem ja kõige lühem ning miks.

Peatükk „Kunst muinasajal“

ON TEGEVUSÜLESANDE AEG! JOONISTA NAGU KOOPAINIMENE!

Õpetaja laseb õpilastel rivistuda sünnikuupäevade järgi (jaanuarist detsembrini) ja klass loeb end näiteks neljaks (või nii mitmeks, et igas rühmas oleks 4–5 õpilast). Iga rühm saab vähemalt A3-suuruses paberi (võimalusel suurema) ning ühe musta või pruuni paksema vildika või rasvakriidi.

Iga rühm arutab, mida nad soovivad muinasaja elanikena joonistada ning mis on nende pildi sõnum tulevastele põlvetele. Kasutada tohib lihtsaid kujundeid, loomade ja inimeste kujutisi. Kokku on aruteluks ja joonistamiseks aega kuni 20 minutit.

Seejärel kinnitatakse kõik joonistused seinale ja püütakse ära arvata, mida on teised rühmad kujutanud ja mis on nende sõnum. Iga rühm annab pärast kaaslaste arvamist ka enda selgituse pildi kohta.

Peatükk „Muinasaeg Eestis“

ON TEGEVUSÜLESANDE AEG! OLEN MUINASEESTLANE!

Õpilased loevad õpiku peatüki läbi, moodustavad rivi ja loevad end viieks. Õpetaja annab igale rühmale ülesande, millist muinasaja eestlase tegevust nad sketšiga peavad kujutama. Ülesanne on kõikidele gruppidele ühesugune, kuid õpilased seda ei tea. Sketši esitamisest peavad olema kaasatud kõik õpilased ja esitamisest ei tohi kasutada sõnu. Ettevalmistuseks on kõikidel gruppidel aega 10–15 minutit. Seejärel etendavad kõik grupid kordamööda oma sketši ja teised arvavad, milliseid tegevusi tehakse. Lõpuks hääletatakse, kelle sketš oli kõige lõbusam. Aplaus võitjale!

Siin on mõned tegevused, mida õpilased saavad etendada:

- kalastamine ja küttimine,
- püstkoja valmistamine,
- keraamika valmistamine,
- korilus ja toidu valmistamine.

Peatükk „Ajalooline aeg“

ON LIIKUMISÜLESANDE AEG! EELAJALOOLINE VÕI AJALOOLINE AEG?

Õpilased seisavad pinkide kõrval näoga õpetaja suunas. Õpetaja loeb väite ette: kui see käib muinasaja kohta, siis astuvad õpilased sammu ette; kui tegemist on ajaloolise aja kohta käiva väitega, teevad õpilased kätega peakohal plaksu.

Siin on valik väiteid:

- On tekkinud linnriigid. (*ajalooline aeg*)
- Ei osata kirjutada. (*eelajalooline aeg*)
- Riik korraldab inimeste elu. (*ajalooline aeg*)
- On tekkinud kiri. (*ajalooline aeg*)
- Kõik inimesed ei oska lugeda. (*ajalooline aeg*)
- Elatakse väikestes rühmades või sugukondades. (*eelajalooline aeg*)
- On valitsejad ja seadused. (*ajalooline aeg*)
- Kõik ühiskonnaliikmed teevad sarnaseid töid. (*eelajalooline aeg*)
- Lugusid ja teadmisi antakse edasi ainult suuliselt. (*eelajalooline aeg*)
- Välja on kujunenud tööjaotus. (*ajalooline aeg*)

Peatükk „Mesopotaamia – jõgedevaheline maa“

ON TEGEVUSÜLESANDE AEG! MÄNGIME SAVIGA!

Õpetaja jagab igale õpilasele tüki voolimissavi või voolimismassi. Õpilane voolib töövihikusse joonistatud kavandi põhjal savist mänguasja. Aega on selleks 10–15 minutit. Valmis mänguasjad võiks papist alustele panna ja neist hüpiknäituse korraldada, eksponeerides neid kas kooli koridoris või kutsudes nooremaid õpilasi klassiruumi näitusega tutvuma. Näitusele võiks panna ka pealkirja.

Peatükk „Sumerid“

ON TEGEVUSÜLESANDE AEG! SAADA SÕNUM!

Enne alustamist võib vaadata ka videot klb.ee/vs

Õpetaja jagab igale õpilasele tüki savi ja puupulga, näiteks jäätisepulga, mille üks ots on diagonaalseks lõigatud.

Õpilased vormivad savist ruudukujulise plaadikese, mille paksus on 2–3 cm. Seejärel kirjutavad puupulka savisse vajutades (mitte kraapides) savi pinnale lühikese sõnumi või soovi.

Õpilastega võiks koos arutada, kuivõrd erinevad üksteisest savile ja paberile kirjutamine ning arvutis või telefonis trükkimine.

Savitahvlid saab panna eelmise tunni tööde juurde näitusele.

Peatükk „Sumerite elu linnas“

ON LIIKUMISÜLESANDE AEG! KÜSI JA VASTA!

Õpilastel on aega paar minutit, et moodustada ja kirja panna üks küsimus loetud peatüki kohta. Mängu läbiviimiseks vajab õpetaja palli.

Esimese küsimuse küsib õpetaja, viskab palli ühele õpilasele ja lahkub ringist. Kui õpilane on küsimusele õigesti vastanud, saab ta õiguse esitada enda küsimuse, visata pall järgmisele õpilasele edasi ja lahkuda ringist. Kui õpilane küsimusele vastata ei oska, viskab ta palli edasi, kuid peab ringi jääma ja ootama, kuni temalt uus küsimus küsitakse, ta sellele vastab ja oma küsimuse küsida saab.

Palli visatakse ja küsimusi esitatakse, kuni kõik õpilased on kohale läinud või küsimused otsa saanud.

Peatükk „Mesopotaamia suurriigid“

ON LIIKUMISÜLESANDE AEG! MINU KÜSIMUS!

Õpetaja jagab kõikidele õpilastele värvilised kleepribaga märkmepaberid. Õpilased kasutavad õpikut ning kirjutavad märkmepaberi tagumisele poolele peatüki kohta küsimuse. Kel küsimus on kirjutatud, kleebib märkmepaberi seinale nii, et küsimus jääb peitu, ja läheb oma kohale tagasi.

Kui kõik on küsimused ära kirjutanud ja seinale kleepinud, tõustakse koos püsti ja igaüks võtab endale seinalt küsimusega märkmepaberi. Õpilased seisavad ringis. Õpetaja annab ühele õpilase loa alustamiseks. Õpilane loeb küsimuse ette ja üritab sellele vastata. Kui ta vastust ei tea, annavad kaasõpilased vihjeid, kasutades kehakeelt. Kui vastus on teada, võtab väljakutse vastu järgmine õpilane. Nii loetakse ja vastatakse ringis kõikidele küsimustele.

Peatükk „Mesopotaamia rahvaste usund, kunst ja teadus“

ON TEGEVUSÜLESANDE AEG! MIS TA NIMI ON?

Õpetajal on neli komplekti tähekaarte, millest saab Mesopotaamia jumalate ja valitsejate nimesid kokku panna. Õpetaja jagab klassi neljaks ja annab igale rühmale paki tähekaarte. Õpilastel on aega 5–10 minutit, et kokku panna võimalikult palju erinevaid neile tuttavaid nimesid Mesopotaamia tsivilisatsioonist. Võidab meeskond, kellel on kõige enam nimesid kokku pandud. Seejärel räägitakse koos läbi, kes on kes ja mida ta tegi.

Sobivaid nimesid:

- ENKI
- ASSURBANIPAL
- ENLIL
- SARGON
- NINURTA
- NEBUKADNETSAR
- MARDUK
- HAMMURAPI
- IŠTAR
- INANNA

Abiks õpetajale:

4xE	7xI	3xL	5xU	7xR	2xT	11xA	3xM	2xD	5xU	1xŠ	3xT
11xN	4xS	1xB	2xP	1xG	1xO	2xB	1xH	3xK			

Peatükk „Foiniikia“

ON LIIKUMISÜLESANDE AEG! LÄHME MEREREISILE!

Lapsed seisavad klassiruumi seina ääres üksteise taga, näiteks pikkuse järjekorras. Õpetaja palub neil ette kujutada, et nad on merereisil foiniiklased. Klassi keskel on Vahemeri ja õpilased hakkavad liikuma rannikut ehk seina ääri pidi. Kui õpetaja loeb ette väite, mis on foiniiklaste kohta tõene, astuvad kõik ühe sammu edasi. Kui väide on väär, siis tuleb paigale jääda.

Väiteid ette lugemiseks:

- Foiniikia asus Vahemere ääres. (*samm ette*)
- Foiniiklased olid head meresõitjad. (*samm ette*)
- Foiniiklased ostsid laevu Hiinast. (*jää paigale*)
- Foiniiklased olid head laevaehitajad. (*samm ette*)
- Foiniikia meremehed jõudsid isegi Portugali. (*samm ette*)
- Foiniiklased purjetasid ka avamerel. (*samm ette*)
- Foiniiklased kasutasid merel õige suuna hoidmiseks taevatähti. (*samm ette*)
- Foiniiklased rajasid Vahemere rannikule paljudesse kohtadesse kolooniaid. (*samm ette*)
- Foiniiklaste suurim ja tuntuim koloonia oli Rooma. (*jää paigale*)
- Foiniiklased olid head kaupmehed. (*samm ette*)
- Foiniiklased kauplesid peamiselt elevantidega. (*jää paigale*)
- Foiniiklased kauplesid toiduainetega, nagu kala, vein, oliiviõli. (*samm ette*)
- Foiniiklaste kõige hinnalisem kaup oli purpurpunane kangas. (*samm ette*)
- Foiniikia linnriigid kaotasid oma tähtsuse Rooma keiser Caesari vallutustega. (*jää paigale*)
- Foiniiklaste oluline leiutus oli tähestik. (*samm ette*)

Mängu lõpus võiks koos arutada valede väidete üle ning otsustada, kuidas väidet nii muuta, et see oleks õige.

Peatükk „Iisraeli rahvas“

ON LIIKUMISÜLESANDE AEG! TEEME SÕNADEST PILVI!

Õpilased loevad läbi peatüki „Iisraeli rahvas“ ja sulgevad õpiku. Õpetaja jagab kõikidele õpilastele kolm kleepribaga märkmepaberit. Iga õpilane kirjutab kolm sõna või nime eraldi lipikutele, mis talle peatükist meelde jäid. Seejärel kleebib need seinale. Õpetaja valib neli õpilast, kes seinal olevad samad sõnad pilvedeks korrastavad.

Milliseid sõnu kogunes kõige enam? Koos arutatakse, mida kirjutatud sõnade kohta õpikust on meelde jäänud.

Peatükk „Pärsia suurriik“

ON LIIKUMISÜLESANDE AEG! TARKUS VÕI JÕUD?

Pärsia kuningas vallutas väga suure territooriumi. Õpetaja küsib õpilastelt, kas võitmiseks piisab vaid jõust ja tugevusest või on vaja ka tarkust. Tarkuse kohta on eestlastel palju vanasõnu, mõned neist on seotud ka tugevusega. Õpetaja annab igale õpilastepaarile ühe vanasõna. Lapsed arutavad, mida see vanasõna tähendab. Üks vanasõna sobib hästi ka Pärsia valitseja kohta. Kelle kätte see satub?

Vanasõnu jõu ja tarkuse kohta:

- Ettevaatus on tarkuse ema.
- Kordamine on tarkuse ema.
- Mehe vägi on tarkuses. *(See sobib Pärsia valitseja kohta.)*
- Pikkus põle tarkus.
- Tarkust ei saa kulbiga pähe tõsta.
- Targa tarkus lõpõs rumala kätte.
- Ega tarkus leiba ei söö.
- Rumalus tantsib tarkuse pilli järele.
- Tarkusest ei lähe kiegi lõhki.
- Tarkus käib üle vägevuse.
- Tarkus teeb tugevaks, laiskus lahjaks.
- Tööga ei saa ükski rikkaks, vaid tarkusega.

Peatükk „Vana-Egiptus ja egiptlased“

ON TEGEVUSÜLESANDE AEG! MÕISTA-MÕISTA!

Lapsed istuvad ringis, keskel on mõistekaartide pakk. Üks õpilane võtab kaardipakist mõiste ja hakkab seda teistele sõna tüve kasutamata selgitama. Kes sõna ära arvab, saab ise kaardipakist uue mõiste võtta ja teistele selgitama hakata. Mäng kestab, kuni kõik sõnad on otsas.

Siin on näidissõnu:

- | | |
|-------------------|-----------------|
| • NIILUS | • VEETÕSTESEADE |
| • DELTA | • KÕBLAS |
| • OAAS | • JÕESÄNG |
| • PAPÜÜRUS | • ADER |
| • PÜRAMIID | • EGIPTLANE |
| • PAPÜÜRUSRULL | • KÕRB |
| • KIRJUTAJA | • KROKODILL |
| • NIISUTUSSÜSTEEM | • JÕEHOB |

Peatükk „Vana-Egiptuse riik ja vaaraod“

ON LIIKUMISÜLESANDE AEG! KES ON KES, MIS ON MIS?

Õpilased seisavad ringis. Õpetaja nimetab erinevaid nimesid ja objekte, mis on peatükkides „Vana-Egiptus ja egiptlased“ ning „Vana-Egiptuse riik ja vaaraod“ esinenud. Õpetaja viskab palli õpilasele, kellelt vastust ootab ning küsib vastavalt sõnale, kas „Kes see on?“ või „Mis see on?“. Kui õpilane vastab küsimusele õigesti, siis saab ta istuda ja õpetaja küsib järgmise küsimuse järgmiselt õpilastelt. Kui õpilane vastata ei oska, viskab ta palli õpetajale tagasi ja jääb ringi. Mäng kestab, kuni kõik sõnad on vastatud või kuni kõik õpilased on istuma läinud.

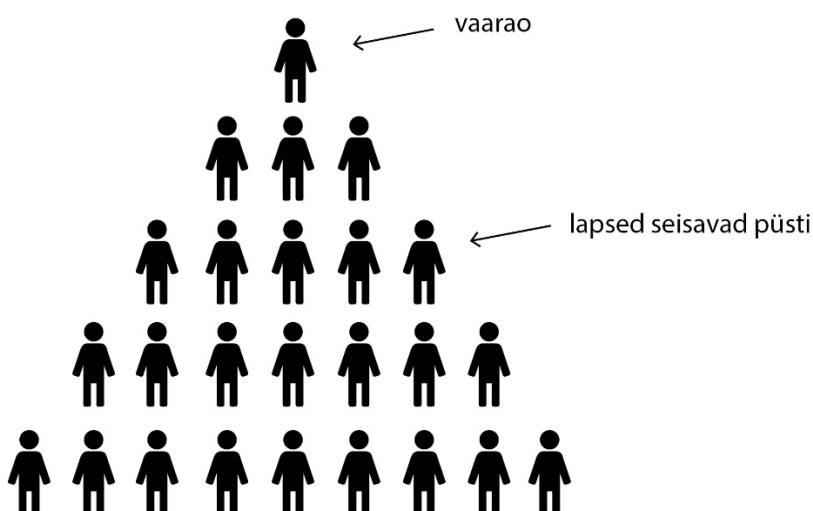
Näidissõnu:

- | | |
|-----------------|-------------------|
| • DELTA | • NIILUS |
| • MENES | • PÜRAMIID |
| • TEEBA | • KALJUHAUD |
| • GIZA | • MASTABA |
| • KUNINGATE ORG | • DÜNASTIA |
| • HATSHEPSUT | • PUNTIMAA |
| • EHNATON | • AMARNA |
| • NEFERTITI | • TUTANHAMON |
| • KLEOPATRA | • ALEKSANDER SUUR |
| • MUST MAA | • PUNANE MAA |
| • VEETÖSTESEADE | • PAPÜÜRUS |
| • ATON | • MEMPHIS |

Peatükk „Vana-Egiptuse ühiskond“

ON LIIKUMISÜLESANDE AEG! MOODUSTAME PÜRAMIIDI!

Õpilased proovivad kas klassi või koridori põrandale üksteise kõrvale seistes moodustada võrdhaarse kolmnurga. Vaata joonist:



(Ava suurel ekraanil: klb.ee/us)

Kui õpilased on kolmnurga moodustamisega hakkama saanud, palub õpetaja välja selgitada, milline kolmnurga tipp võiks kujutada Vana-Egiptuse ühiskonna püramiidi tippu ehk kus seisab vaarao. Kui vaarao on selgunud, juhivad õpetaja tähelepanu Egiptuse ühiskonnakorraldusele, kus vaaraost allpool tegutsesid preestrid, ametnikud, käsitöölised, kaupmehed, orjad. Õpilased proovivad määratleda, millisesse ühiskonnakihti nad kolmnurgas seistes on sattunud.

Arutelu käigus peaks jõudma järelduseni, et mida madalam on ühiskonnakiht, seda rohkem rahvast seal on, mis omakorda tähendab, et lihtsate ja raskemate tööde tegijaid on ühiskonnas enam kui valitsejaid ja jõukaid inimesi.

Peatükk „Egiptlaste igapäevaelu ja matmiskombestik“

ON LIIKUMISÜLESANDE AEG! RÄNDA VANA-EGIPTUSES!

Õpilased seisavad ringis ja viskavad üksteisele palli. Õpetaja ütleb: „Stopp!“ See, kelle kätte pall satub, peab midagi ütleva egiptlaste elukorralduse ja matmiskommite kohta. Mäng kestab, kuni kõik on saanud korra sõna või kuni tund lõpeb.

Peatükk „Vana-Egiptuse usund“

ON TEGEVUSÜLESANDE AEG! OH JUMAL, KES TA ON?

Õpilased loevad peatüki läbi ja moodustavad 2–4-liikmelised grupid (oleneb õpilaste arvust klassis). Iga grupp saab endale ühe jumala nime ning võib õpiku põhjal meelde tuletada, millega nende jumal tegeles ning millist valdkonda kaitses. Seejärel etendab sõnu kasutamata iga grupp klassikaaslastele oma jumala kohta väikese sketši. Klassikaaslased peavad ära arvama, kellega on tegu. Abiks võib anda ka vihjeid, kui vastust ei tule. Kui jumal on ära arvatud, annab grupp oma jumala kohta ka teistele ülevaate. Seejärel on järgmise grupi etlemise kord.

Jumalaid: Ra, Osiris, Seth, Isis, Horos, Anubis, Maat, Thot, Bastet

Peatükk „Vana-Egiptuse kiri ja teadus“

ON LIIKUMISÜLESANDE AEG! ELU ILMA KIRJA JA TEADUSETA!

Õpilased seisavad ringis. Õpetaja küsib: „Milline oleks meie elu, kui meil poleks kirja? Mis oleks teisiti? Kuidas me hakkama saaksime?“

Õpetaja viskab palli ühele õpilasele, kes saab võimaluse küsimusele vastata ja viskab seejärel palli järgmisele õpilasele edasi. Mäng kestab, kuni õpetaja ütleb: „Stopp!“, ja küsib uue küsimuse: „Milline oleks meie elu, kui meil poleks teadlasi?“ Küsida võib ka näiteks: „Milline oleks elu ilma kalendrita? Milline oleks elu, kui meil poleks arste? Milline oleks elu, kui inimesed ei oskaks lugeda?“

Mängu lõpus võiks koos arutleda, milliste tulemusteni jõuti.

Peatükk „Vana-Egiptuse kirjandus ja kunst“

ON TEGEVUSÜLESANDE AEG! OLE ARHEOLOOG!

Õpetaja valmistab mängu ette. Selleks on vaja väikest karpi või korvi ja esemetest väljaprintitud pilte.

Õpilased rivistuvad näiteks eesnime tähtede järgi tähestikulisse järjekorda ja loevad kolmeks või neljaks. Iga grupp võtab karbist kolm pilti ehk „arheoloogilised leiud“ ja arutleb 10 minuti jooksul järgmiste küsimuste üle:

1. Mis eseme või kujutisega on tegu?
2. Mida see meile räägib Vana-Egiptuse elust, kunstist või usust?
3. Miks võidi see ese hauakambrisse kaasa panna?

Seejärel esitlevad õpilased üksteisele, mida nad väljakaevamistelt leidsid: „Meie leidsime ... Arvame, et ...“

Siin on pildipank leidudest:



Jõehobu kujuke klb.ee/ws



Lauamäng klb.ee/xs



Kassi kujuke klb.ee/ys



Pulli muumia klb.ee/zs



Kõplaja puidust mudel
klb.ee/0s



Ohvriande kandjate puidust
mudel klb.ee/1s

Lisamaterjal õpetajale



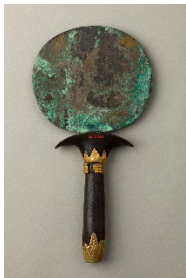
Käevõru klb.ee/2s



Säilitusnõud klb.ee/3s



Skulptuur abielupaarist
klb.ee/4s



Peegel klb.ee/5s



Naise puidust kujuke klb.ee/6s



Paadimudel klb.ee/7s



Sõrmus klb.ee/8s



Jumal Anubise kuju klb.ee/9s



Tool klb.ee/As



Sandaalid klb.ee/Bs



Kosmeetikaanum klb.ee/Cs

Peatükk „Egiptlaste suhted välismaailmaga“

ON LIIKUMISÜLESANDE AEG! OLEN NÕUS, EI OLE NÕUS!

Õpetaja tõmbab klassiruumi või koridori joone ning õpilased võtavad sellele ritta. Õpetaja ütleb väite: kui väide on õige, astuvad lapsed joonest sammu ettepoole; kui väide on vale, astuvad sammu tahapoole.

Väited on järgmised:

- Vana-Egiptuses kasvatati teravilja ja seda viidi riigist välja. *ÕIGE*
- Egiptlased tõid Nuubiast kulda. *ÕIGE*
- Egiptlased tõid Puntimaalt kulda. *ÕIGE*
- Egiptlased tõid papüürust Euroopast. *VALE (Nad viisid seda ise teistesse riikidesse.)*
- Kaubandus teiste maadega oli oluline, sest see andis võimaluse kultuuri ja toidulauda rikastada ning õppida uusi asju valmistama. *ÕIGE*
- Vaarao Thutmosis III alistas Kreeta saare. *VALE (Ta alistas Nuubia ja Vahemere idaranniku.)*
- Thutmosis III alistas Vahemere idaranniku. *ÕIGE*
- Suur osa sõjasaagist kingiti vaestele. *VALE (Suur osa kingiti templitele, et jumalate soosingut võita.)*
- Hatshepsut ja Kleopatra olid naisvaaraod. *ÕIGE*
- Assüüria kuningas Assurbanipal vallutas Egiptuse 332 eKr. *VALE (Egiptuse vallutas 332 eKr Makedoonia kuningas Aleksander Suur.)*

Valede väidete puhul võiks mängu lõpus koos arutada, mis on õiged vastused. Need leiab ka sulgudest.

Peatükk „Vana-India“

ON LIIKUMISÜLESANDE AEG! LEIA ÕIGE KOHT!

Õpetaja kinnitab klassi seintele sildid: LOODUS, LINN, INIMENE, KEEL, RAHVAS. Ning jagab õpilastele või õpilaspaaridele sõnakaardid: Indus, Harappa, Ganges, Mohenjo Daro, nirvaana, Himaalaja, aarja, sanskrit, Ašoka, Gautama Buddha, kastikord, veedad, askeet.

Õpilased peavad minema selle sildi juurde, kuhu nende sõnakaart peaks sobima. Iga grupp saab 10 minutit ettevalmistamisaega, et koos arutada, kas kõik sõnad on õiges grupis ning kuidas nad enda grupi sõnu ülejäänud gruppidele tutvustavad. Kui selgub, et mõned õpilased on sattunud oma sõnakaardiga valesse gruppi, tuleb neil kiiresti leida õige koht.

Peale ettevalmistusaega tutvustab iga grupp klassikaaslastele, mis või kes on nende sõnakaartidel ning mida nad õpikust nende kohta teada said.

Peatükk „Vana-Hiina“

ON LIIKUMISÜLESANDE AEG! LIIGUME LÄBI VANA-HIINA!

Lapsed seisavad poolkaares ja teevad liigutusi vastavalt Vana-Hiina igapäevaelu tegevustele. Õpetaja ütleb tegevuse ja lapsed matkivad oma kehaga seda liigutust nii, nagu nende meelest see välja võiks näha.

Tegevused on järgmised:

- Kollane jõgi tõuseb üle kallaste.
- Talupojad külvavad ja istutavad riisi.
- Siidiussid koovad kookoneid.
- Malm sulab.
- Ehitatakse Suurt Hiina müüri.
- Konfutsius õpetab.

Mängu lõpus võiks koos arutada, millist tegevust oli kõige lõbusam matkida ja miks.