

# AUHINNA- SADU



## Kallid sõbrad ja sugulased!

Ongi aeg selle aasta otsad kokku tõmmata! Enne päris jõulutralli vaatame üle oktoobrikuised auhinnasaajad. Nimekiri tuleb sel korral pikk, sest saime palju nuputamise vastuseid, lisaks toimusid Ekstra Klassi esimene voor ja tagurpidi muinasjutte konkurs. Nii et tähelepanu-tähelepanu! Ristsõna lahendamise preemiata saajad on **Lisandra Tõnsing, Hardy Tegova, Karola Väär** ja **Elis Pullisaar**. Viktoriiniraamatud võidavad **Erik Pajula** ja **Randel Heinsalu** ning Lembitu mõistatuse auhinna pälvib **Stella Lell**. Muinasjutukonkursi preemiad saavad **Maribel Matikainen, Estelle Erme, Elisabeth Haassar, Getri Roosla** ja **Sten Marcus Ilves**. Neile on auhinnaks **Roald Dahli raamat „Riivatud riimid“** kirjastuselt Draakon & Kuu. Võidulood ilmuvad jaanuarinumbris.

Triibu-Liine  
Hea Lapse vapiloom



# EKSTRA KLASS

Oktoobris startis **Hea Lapse** ja **Kiusamisvaba Kooli** algatus Ekstra Klass, mille esimene ülesanne oli luua oma klassi vahetunnimäng. Žürii, kuhu kuulusid Hea Lapse, Kiusamisvaba Kooli ja **Liikuma Kutsuva Kooli** esindajad, tänab väga kõiki osalejaid. Meile saadetud mängudes oli nutikust, põnevust ja mis peamine – mängu-, loomis- ja liikumisrõõmu! Valiku tegemisel võtsime eesmärgiks leida mängu, mis tundusid meile uudsed või väga nutikad vanade mängude mugandused, mida on hea koolis mängida ja mille loomise juures on kõige suurem roll olnud lastel endal.

Peapreemia ehk klassikülastuse **Eesti Spordi- ja Olümpiamuuseumisse** ja mängu firmalt **Insplay** võidab **Tallinna 32. Keskkooli 4.b** mänguga „Sulamine“. **Leidsime, et see on lihtne, selge, kogu klassi kaasata võimaldav tähelepanu, abi osutamise ja liigutamise mäng. Mängukirjeldusega oli kaasas ka väga tore lugu ja rohkelt pildimaterjali.** Lisaks valisime välja kaks klassi, kes saavad kingiks raamatud kirjastuselt **Draakon & Kuu** ning **Hea**

**Lapse aastatellimuse.** Need on **Toila Gümnaasiumi**

**4. klass** „Laulumänguga“ – kus on ühendatud mälu, reaktsioonikiirus, võistkondlikkus, laul ja liikumine – ning **Antsla Gümnaasiumi 3.a** mänguga „Liigu ja lõbutse“ – selles on pandud kokku liikumine ja lausete ühendamine, mida Antsla lapsed sel korral katsetasid KiVa reeglitega.

Eripreemiad anname välja **Varbla Kooli**

**4. klassi** „Vahetunni aardejahile“, kus kasutatakse loovalt ümbritsevat keskkonda ja leitakse hea rakendus nutitelefonidele; Ülenurme Gümnaasiumi **3+4 liitklassi** „Kõrvitsajahile“, mis hõlmab väga paljusid eri tahke (kõrvitsate peitmisest nende kasvatamiseni) ja ka õppeaineid; ning **August Kitbergi** nimelise **Gümnaasiumi 5. klassi** mängule „Printsess, rüütel, hobu ja konn“, mis võlus lõbususe ja torede mängujuhendiga. Lisaks liiguvad mitmed mängud **Liikuma Kutsuva Kooli mängupanka** [liikumakutsuvkool.ee/ideepank](http://liikumakutsuvkool.ee/ideepank). Aitäh osalenutele ja palju õnne väljavalitutele! **Auhinnasaajatega võtame ühendust! Valik mängudest jõuab tuleval aastal ka ajakirja.**

