

LISAÜLESANNE

Leia igast reast üks sõna. Tõmba sellele ring ümber.

R	A	A	M	A	T	K	R	O
I	J	R	A	R	V	U	T	I
U	Z	M	I	K	S	P	Ä	N
H	U	V	I	T	A	V	A	M
B	A	Y	G	Ü	K	U	I	R
S	Š	O	N	G	T	R	P	V

Koosta sõnadest lause. Kasuta lauses kõiki leitud sõnu.

TASEMETÖÖ KOOD							

ÜLERIIGILINE TASEMETÖÖ

EESTI KEEL

3. KLASS

14. MAI 2014

ÕPILASE NIMI

KOOL

MAAKOND/LINN

I õppeveerandi hinne

II õppeveerandi hinne

III õppeveerandi hinne

Tasemetöö punktisumma

- 1

Saab õpiabi
- 2

Saab logopeedilist abi
- 3

Õpib individuaalse õppekava alusel
- 4

Kodune keel, kui see erineb kooli õppekeelest

1. ÜLESANNE

Kuula teksti ja otsusta, kas laused on õiged või valed. Kirjuta X tabeli õigesse lahtrisse.

Laused	EI	JAH
Vähem kui sada aastat on inimesed unistanud sellest, et keegi nende eest kõik tööd ära teeb.		
Robotid peavad alluma inimeste käsklustele.		
Kodus on inimestele abiks tööstusrobotid.		
Roboteid ehitatakse ka Lego klotsidest.		
Robotexi võistlus toimub ka Soomes, Lätis, Leedus ja Poolas.		
Robotexi korraldajad soovivad, et noortes tärkaks huvi tehnika ja inseneri elukutse vastu.		

Õpetajale

12 punkti

1

2

3

4

5

6

2. ÜLESANNE

Kirjuta Liisa kiri Peetrile e-kirja põhjale. Koopiat ära kellelegi saada. Kirjuta e-kiri täpselt ümber, ära seda muuda.

Peeter@gmail.com

Tere!

spordiüritus

Liisa

Üritus toimub homme keskpäeval Kuusiku pargis.

Tule minuga uue spordiraja avamisele.

5 punkti

Adressaat...

Koopia...

Tema:

7

8

9

10

6. ÜLESANNE

Jaga tekst lauseteks. Kirjuta õiged lauselõpumärgid.

PALJU ÕNNE KINGIN SULLE SELLE UHKE ROBOTI MIDA
SEE ROBOT TEHA OSKAB TA OSKAB SU TUBA KORISTADA,
SULLE PANNKOOKE KÜPSETADA JA RAAMATUID ETTE
LUGEDA OO, SEE ON VAHVA KUIDAS ROBOTIT TÖÖLE
PANNA SELLEKS TULEB VAJUTADA PUNASELE NUPULE
KUS SEE NUPP ASUB

Õpetajale

4 punkti

28 29

30

31 32

33 34

35

7. ÜLESANNE

Leia ridadele pealkirjad. Iga pealkirja ees on number, kirjuta see sobiva rea ette ruutu. Seejärel mõtle ja kirjuta igasse ritta üks sarnane sõna.

5 punkti

- 1 Täishäälikuga algavad sõnad
- 2 Asesõnad
- 3 Kahesilbilised sõnad
- 4 Ühesilbilised sõnad
- 5 Võõrsõnad

onn, uus, maa, lõpp, tall, _____

aabits, öö, elevant, oja, õun, _____

sul, mina, need, meie, see, _____

ema, peegel, tädi, teie, pudel, _____

disko, buss, direktor, giid, borš, _____

36 37

38 39

40 41

42 43

44 45

5. ÜLESANNE

Loe kahe arvuti reklaami ja täida lüngad. Õiged sõnad vali sulgudest.

Õpetajale

5 punkti



Kaspari arvuti

- kerge
- mugav kaasa võtta
- sõnumite saatmise võimalus
- terav pilt
- kirkad värvid
- aku kestab kuni 8 tundi
- saab teha fotosid
- paksus 7 mm
- õhuke
- kaalub 500 grammi

Kristo arvuti

- õhuke
- mugav kaasa võtta
- väga terav pilt
- kõik tundub elutruu
- sõnumite saatmise võimalus
- saab teha fotosid
- saab filmida
- paksus 6 mm
- kerge
- kaalub 450 grammi
- aku kestab üle 8 tunni

Nii Kasparil kui ka Kristol on _____ (*tahvelarvuti, sülearvuti*).

(Kaspari, Kristo) _____ arvutiga on võimalik teha fotosid,

kuid sellega filmida ei saa. (*Kaspari, Kristo*) _____

arvutiga saab pärast laadimist kauem töötada. Kaspari arvuti on

_____ (õhem, paksem) kui Kristo arvuti. Kristo

arvuti on Kaspari arvutist _____ (*kergem, raskem*).

23

24

25

26

27

3. ÜLESANNE

Järgmises kirjas saatis Liisa Peetrile kirjelduse, kuidas parki minna.

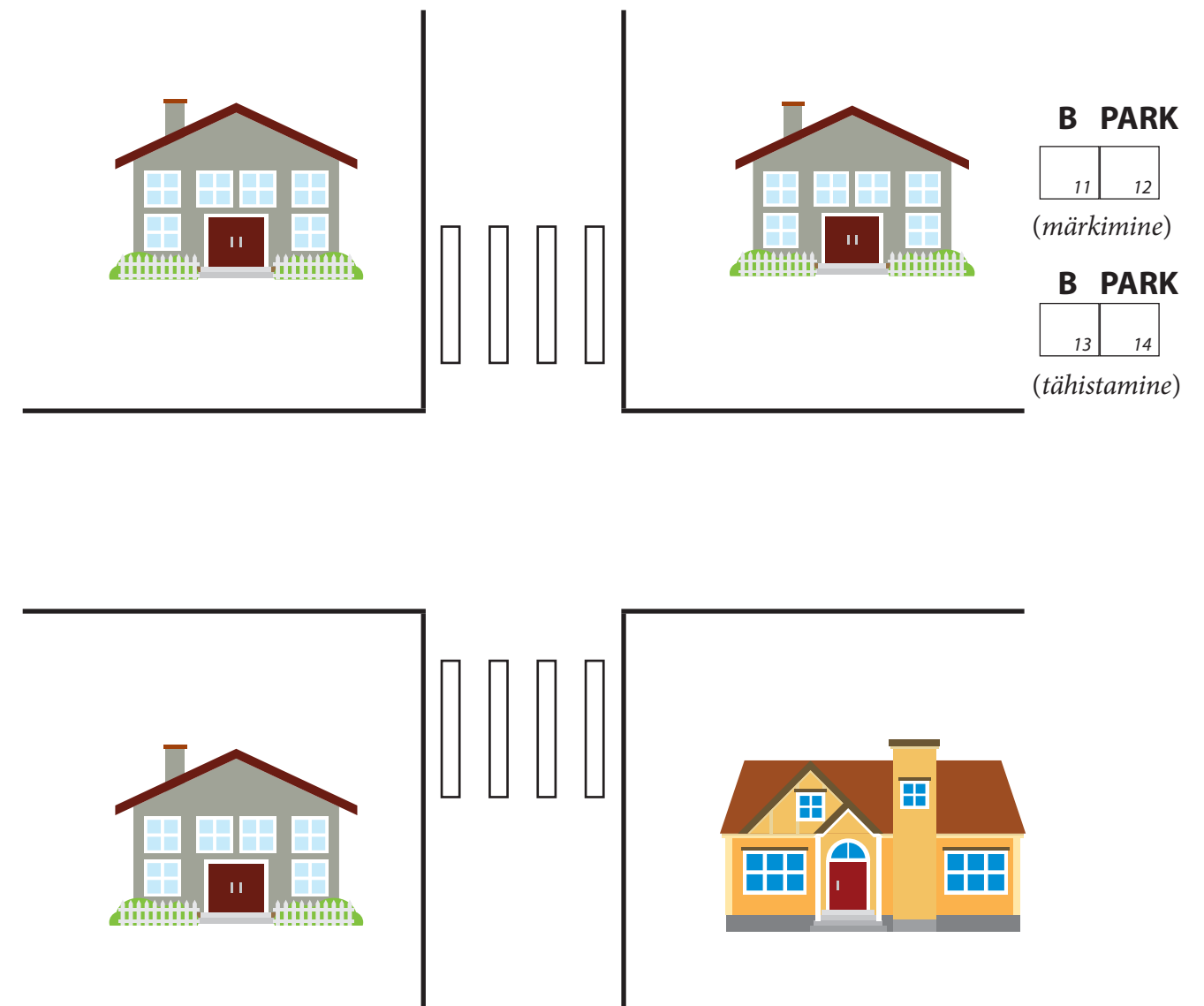
Õpetajale

5 punkti

Sinna, kus asub bussipeatus, kirjuta trükitäht **B**

Sinna, kus asub park, kirjuta trükitähtedega **PARK**

Buss sõidab lõuna suunast põhja suunda ja peatub kohe pärast ristmikku ning vöötrada, kus asub Pargi peatus. Tule seal bussist maha ja mine mööda sebrat üle tee. Siis mine otse ning ühest suurest majast mööda. Seal ongi park.



SA INNOVE

ÜLERIIGILINE TASEMETÖÖ EESTI KEEL 3. KLAS 2014

4. ÜLESANNE

Loe tekst läbi ja vasta selle põhjal küsimustele. Tõmba õigele vastusele joon alla.

Maias arvuti

Andrus Kivirähk

Linda istus ja mängis ema arvutiga ühte arvutimängu. Armsa näoga pandakaru kõndis mööda ekraani ning sõi värvilisi lilli. Mida rohkem lilli ta ära süüa jaksas, seda rohkem punkte sai.

Aga lillede seas oli ka rohelisi kaktuseid, neid pandakaru süüa ei tohtinud, muidu hakkas tal kõht valutama.

Korraga pandakaru peatus. Kogu mäng peatus. Linda ehmus – ega arvuti ometi katki ei läinud? Ta klõpsis klahve ja ekraanile ilmus mingi kiri. Linda oskas juba lugeda küll. Ta luges kirja läbi. „Palun anna mulle moosi!” seisis seal. Linda imestas ja läks kööki. „Ema, kas ma tohin arvutile moosi anda?” küsis ta. „Mitte mingil juhul!” ehmus ema. „Linda, mis rumal jutt see üldse on? Arvuti läheb rikki, kui tema peale moosi määrida!” Linda läks arvuti juurde tagasi. „Ema ei luba anda,” toksis ta klahvidel.

Arvuti oleks otsekui kurvalt ohanud. Linda mängis pandakaru mängu edasi, aga ka pandakaru oli nüüd kuidagi mossis ja sõi lilli väga aeglaselt. Järgmisel päeval, kui Linda arvuti sisse lülitas, küsis see jälle moosi. „Palun, palun, mul on kange moosiisu!” seisis ekraanil.

Linda pidas aru. Tal oli arvutist kahju. Ta teadis ise väga hästi, mida see tähendab, kui sul on hirmus tahtmine kommi süüa, aga ema ja isa ütlevad: praegu ei saa! Söö enne suppi! Või koguni: liiga palju magusat pole lapsele hea! Sellise jutu peale läheb tuju alati hästi halvaks. Nii et Linda sai arvuti murest aru küll. Aga köögist moosi tuua ta siiski ei julgenud. Mine tea, äkki arvuti läheb tõesti rikki? Ema saab siis kindlasti vihaseks ja pandakaru mängu ta ka enam mängida ei saa. Sellepärast vastas ta arvutile: „Ei saa. Moos pole arvutile hea.”

Arvuti ohkas jälle ja ekraan muutus isegi kuidagi uduseks, nagu oleks arvutile pisarad silma tulnud.

Õhtul voodis ei tulnud Lindale kaua aega und. Ta mõtles arvuti peale. Vaeseke, ta nii kangesti tahab moosi! Ja tema, Linda, on range nagu ema ega anna.

Hommikul, kui kogu pere veel magas, ronis Linda vaikselt voodist välja ja lülitas arvuti sisse. Ekraanile ilmus kohe kiri: „Palun moosi!”

Linda läks kööki ning tõi kapist moosipurgi ja lusika. Linda oli ometi ise ka maias ja maiasmokad peavad kokku hoidma ning teineteist aitama. Arvuti peab moosi saama, olgu mis on. Ta torkas lusika purki. Arvuti seest lipsas välja tilluke roosa keel. Linda tilgutas moosi sinna peale ja keel kadus tagasi arvutisse. „Aitäh! See oli jube hea!” ilmus kiri ekraanile.

Lindal oli hea meel, et tal õnnestus arvutile rõõmu teha. Ta hakkas pandakaru mängu mängima. Ka pandakaru oli nüüd hoopis lõbusama näoga, sõi isukalt lilli ja lehvitas Lindale.

(Teksti on ülesande tarbeks lühendatud. Täheke, 29.01.2013)

Õpetajale

16 punkti

1. Mida pidi pandakaru mängus tegema?

- a) Ta pidi sööma moosi.
- b) Ta pidi sööma lilli.
- c) Ta pidi sööma kaktusi.

15

2. Mis juhtus, kui pandakaru sõi kaktusi?

- a) Kõht hakkas valutama.
- b) Pea hakkas valutama.
- c) Kaktused torkisid.

16

3. Arvutiekraanile ilmus keset mängu kiri. Mida tegi Linda?

- a) Hakkas nutma.
- b) Ehmus ja jooksis kohe ema juurde.
- c) Ta hakkas lugema.

17

4. Mis kiri ilmus esimesel korral arvutiekraanile?

- a) „Ei saa. Moos pole arvutile hea.”
- b) „Palun anna mulle moosi!”
- c) „Ema ei luba moosi anda.”

18

5. Miks aitas Linda arvutit?

- a) Linda tahtis uut arvutit.
- b) Magusasõbrad peavad üksteist aitama.
- c) Linda arvas, et midagi halba ei saa juhtuda.

19

6. Kuidas lugu lõppes?

- a) Arvuti läks rikki.
- b) Linda sai vanematelt pahandada.
- c) Pandakaru muutus rõõmsamaks.

20

7. See lugu on

- a) väljamõeldis.
- b) tõestisündinud.

21

Kirjuta põhjendus, miks sa nii arvad.

22