

EESTI KEELE ÕPPEMÄNGUD LASTEAIAS

KOOSTAJAD: KÜLLIKE KÜTIMETS, TIJU PUIK

TARTU 2021

Koostajad Küllike Kütimets, Tiiu Puik

Keeletoimetaja: Tiina Hallik
Kujundaja-küljendaja: Kairi Kullasepp
Kunstnik: Maarja Jaam
Kaanekujundaja: Kairi Kullasepp

Kõik õigused kaitstud.

Igasugune autoriõigusega kaitstud materjali ebaseaduslik paljundamine ja levitamine toob kaasa seaduses ettenähtud vastutuse.

Autoriõigused: OÜ Atlex ja koostajad, 2008, 2021

OÜ Atlex
Kivi 23
51009 Tartu
Tel 734 9099
Faks 734 8915
atlex@atlex.ee
www.atlex.ee

ISBN 978-9949-441-42-6

Sisukord

SISSEJUHATUS	7
MÄNGUDE METOODIKA	9
HÄÄLIK	11
1. Hääletu häälük	11
2. Kaja	12
3. Hääliku olemasolu sõnas	12
4. Õige või vale	13
5. Hääliku asukoht sõnas	13
6. Sõna algus	14
7. Täidan, täidan laeva	14
8. Iga asi oma kohal	15
9. Sõnakett	15
10. Loenda häälükuid!	16
11. Nimeta kiiresti	16
12. Sõna algushäälük	17
TÄHT	18
13. Lisa puuduv täht!	18
14. Uus sõna	19
15. Missugune täht puudub?	19
16. Tähepoisid	19
17. Leia algustäht!	20
18. Vaata ja pea meeles	20
19. Mis see on?	20
20. Mis sõnad on siin peidus?	21
21. Mis muutus?	21
22. Ole tähelepanelik!	21
23. Mis loom see on?	22

24. Loomad karjamaal	22
25. Aednik	23
26. Nädalapäevad	23
27. Mis täht?	23
SÕNA	25
28. Kuula ja ütle!	25
29. Lendab, ei lenda	26
30. Arva, mis on käes	26
31. Sõnalaeva lastimine	26
32. Ütle vastupidi	27
33. Pikk, lühike, suur, lai	27
34. Leia riim	27
35. Leia oma koht!	28
36. Leia sõna / Loto	29
37. Kirjelda oma sõpra	29
38. Mida keegi teeb?	29
39. Tuline pall	30
40. Mis kuulub talle?	30
41. Mõistata, mida me teeme	30
42. Kelle rühm võidab?	31
43. Jutusta	31
44. Nimeta, mida näitan	32
45. Mida Tiinale kingiti?	32
46. Kelle kohver?	33
47. Kus olime, ei ütle, mida tegime, seda näitame	33
48. Kas nii võib olla?	33
49. Mis siin ei klapi?	34
50. Õige ja vale	34
51. Jahimehejutt	35
52. Vasakul - paremal	35
53. Mis oli pärast, mis oli enne?	36
54. Mis kasvab aias?	36
55. Arva ära!	36
56. Kaupluses	37
57. Kohalik raadio	37
58. Raadio	38
59. Jah – ei	38
60. Sarnaneb – ei sarnane	39

61. Mis millega?	39
62. Pood	40
63. Kui ma tagasi tulen...	40
64. Kellel on seda värvi?	40
65. Arva ära värv	41
66. Tunne värve	41
67. Leia õige värvus	42
68. Pane lill õigele kohale	42
69. Kirjakandja toob kirju	42
70. Otsi ja leiadki!	43
71. Millal nii on?	43
72. Küsime sügiselt	43
73. Millal see on?	44
74. Pantomiiim	44
75. Telefon	44
76. Advokaat	45
77. Sõnade tähendus	45
78. Kolm kuldset tähte	45
79. Ametimehed	46
80. Jütsi müts	46
81. Esemete tunnused	47
82. Jahimees	47
83. Mõtle lause	48
84. Hommikul, päeval, õhtul	48
85. Lõpeta lause	48
86. Mis või kes see on?	49
87. Üld- ja üksikmõisted	49
LIISUSALMID	50
NÄPUMÄNGUD	54
Leivaküpsetamine	54
Missugused me oleme?	54
Perekond	55
Kus me käed?	55
Lapse käel on viis sõrme	55
Pöidlamäng	56
Tihase laul	56
Kell üks	56
Üks pole ühtegi	57

Kassilaul	57
Äike	58
Tee kakku	58
MÕISTATUSED	59
KASUTATUD KIRJANDUS	60
LISAD	61

Sissejuhatus

Koolieelse lasteasutuse riikliku õppekava (2008) järgi on *mäng* lapse põhitegevus ja mängu- ja kirjutanemiskeskus on kõigi üldoskuste ning õppe- ja kasvatustegevuse eri valdkondade oskuste ja teadmiste alus.

Keele ja kõne valdkonnas peetakse oluliseks, et laps kasutaks igapäevast emakeelt veatult, suudaks end teistele arusaadavaks teha, et kujuneksid lugemis- ja kirjutamisvalmidus koolis õppimiseks.

Lugema õppimiseks ei piisa ainult tähtede tundmisest, oluline on lapse üldine, igakülgne – füüsiline, vaimne, emotsionaalne ja sotsiaalne – areng. Lugema õppimise eeldusteks on tajude (nägemis-, kuulmis-, liigutus- ja rütmitaju) ning mälu areng. Kõige olulisemaks lugemis- ja kirjutamisoskuse eelduseks on häälikanalüüsioskus.

Õppemäng sisaldab endas palju mängulisuse elemente ning nõuab lapselt intellektuaalset pingutust, vaimset tööd. Samas võimaldab õppemäng kasutada *kõnet*, õpetab suhtlema ja ennast väljendama, soodustab emotsioonide arengut, kujundab enesekontrollioskusi ning tahet (reeglitest kinnipidamist) ja arendab analüüsivõimet. Õppemängu saab kasutada nii õppimiseks, õpitu kinnistamiseks kui ka laste iseseisva mänguna.

Õppemängu abil antakse õpetajale lapsele varjatult, teda köidab mäng, mille käigus teeb ta tegelikult tõsist vaimset tööd. Võistlusmoment ei ole õppemängus peamine, lapse jaoks peab oluliseks jääma rahulolu mängust, oma võimete tunnetamine ja rõõm ühistegevusest. Õpetaja on lastele mängus võrdväärne partner, vastavalt vajadusele ka abistaja ning toetaja. Uue õppemängu õppimisel on õpetaja roll suurem, kui ta selgitab lastele mängureegleid, annab oma kõnega eeskujuga ja suunab iga last vastavalt tema oskustele (Laps ja lasteaed, 2005). Iga mängu juures teadvustab õpetaja täpselt tegevuse eesmärgid: missuguste psüühiliste protsesside kujunemisele ja kõne arendamisele mäng on suunatud.

Käesoleva kogumiku õppemängud on koostatud laste tunnetusprotsesside, kõne ja mõtlemise arendamiseks, arvestades samas laste liikumisvajaduse rahuldamist.

Mängud on jaotatud nelja gruppi: *häälik*, *täht*, *sõna* ja *lause*. Häälikumängude järjekord on üles ehitatud kergemalt raskemale, lihtsamalt keerulisema poole liikudes. Iga mängu juures on loetletud mängus kasutatavad vahendid. Kui õpetaja kasutuses pole konkreetset pilti, saab selle asendada olemasoleva samasisulise pildiga.

Häälikanalüüsi õppimiseks on lapsed valmis kuuendast eluaastast alates. Häälikupikkustega pole tarvis tegeleda, oluline on, et lapsed tunneksid kuulmistajule toetudes ära sõnas teistest pikema hääliku, mis loob tugeva aluse hilisemaks õigekirja õppimiseks. Iga lapsele on kõige kergem tema emakeel, seetõttu ei valmista eesti lastele vältekandja hääliku ära-

tundmine raskusi. Paralleelselt häälikumängudega saab mängida sõna- ja lausemänge. Iga õpetaja, tundes oma rühma laste kõne ja vaimse arengu taset, saab valida sobiva mängu. Seetõttu pole mängude juurde lisatud laste vanust. Need mängud pole kõigile kohustuslikud, sest lasteaiaõpetajal on oma rikkalikele kogemustele toetudes endal varuks võtteid, mille abil lapsi kooliks ette valmistada. Siinse kogumiku mängudest peaks õpetaja saama ideid ja mõtteid uute mängude väljamõtlemiseks ja oma rühma lastega mängimiseks, arvestades koduloolisuse printsiipi, laste huve ja soove.

Head mängulusti!

Koostajad

Mängude metoodika

MÄNGUDE LÄBIVIIMISE ÜLDPÕHIMÕTTED ON

1. Õpetaja peab enne mängu juurde asumist täpselt teadma ja teadvustama mängu eesmärgi, käiku ja oma rolli selles. Mäng valitakse vastavalt rühma laste vajadustele ja õppekava nõuetele. Alati on oluline teada, et mäng ei tohi olla lastele liiga raske ega kerge. Alati on olemas oht, et mäng on lastele liiga raske. Kui mäng on lastele sobiva raskusega, tunnevad mängijad sellest suurt rõõmu. Tundes oma rühma laste oskusi ja vajadusi, saab mängu mängida ka ühe osa lastega, nendega, kellele seda arenguks vaja on.
2. Mängu algul kujundatakse mänguks vajalik meeleolu. Ennekõike on seda vaja õpetajale endale. Kui mängitakse võistlusmänge, valitakse rühmade juhid. Seda saab teha mitmel moel: lapsed nimetavad, keda nad juhiks soovivad, aga juhte saab valida ka liisusalmide lugemisega, mis omakorda arendab laste kõnet, tähelepanu ja mälu. Kui rühmade sees on vaja rolle jaotada, saavad lapsed sellega ise hakkama. Paljudes mängudes tuleb eksimuse korral anda panti. Selleks tegevuseks tuleb mängu planeerides arvestada aega, et jõuaks mängu lõpetada. Pandiks võib olla igasugune ese, mis tuleb pärast välja lunastada. Pantide andmine ja lunastamine pakuvad lastele palju nalja.

PANTIDE LUNASTAMINE

1. Pandid on näiteks korvis või laua peal kaetud. Mängujuht võtab pandi oma kätte, peidab selle selja taha ja küsib: “Mida peab tegema see laps, kelle pant on minu käes?” Lapsed ütlevad erinevaid tegevusi: öelda salmi, laulda, teha mõne looma häält, liikuda mõne looma moodi (“Ole mesilane”), kehastuda kellekski (“vanaemaks”). Nende rollide täitmine on lastele eriti huvitav.
2. Pandid on laual katmata. Õpetaja küsib: “Mida peab tegema see laps, kelle pandi peale ma mõtlen?” Kui tegevus on kokku lepitud, näitab õpetaja seda eset, mille peale ta mõtles.
3. Mängud peavad pakkuma lastele huvi ja tingimata erinema tavalisest õppetegevusest. Juba reeglid peaksid last köitma, panema teda pead murdma oma osatäitmise, tegevuste-ülesannete järjekorra ja nende täitmise täpsuse üle.
4. Mängus peab jätkuma tegevust ja ülesandeid kõigile lastele, nii et enamus ei pea ootama

oma järjekorda. Vastamiseks (ülesande täitmiseks) peavad valmis olema kõik, aga mängujuht valib ühe, kes püüab palli, ütleb kokkulepitud sõna jne. Kui on vaja vastata, siis ei hüüa seda mitte kõik oma soovi järgi, vaid vastaja valib mängujuht. Hea on, kui laste vaimne tegevus on ühendatud liikumisega. Alati on kasulik ühendada salm (laul) luuletuse rütmis liigutuste sooritamisega.

5. Iga mängu juures on võimalik mängu uudsusest ja laste arengutasemest olenevalt raskusastet varieerida. Olles omandanud ühe või teise mänguoskuse, saab seda kasutada mõne teise mängu või muudetud tingimuste juures. Ka õpetaja saab ise mänguvariante juurde mõelda.
6. Sõnalisi mängu saab ühendada kindlate õppetegevuse teemadega kas uue teema lõpetamiseks või puhkehetkeks. Parim moodus sõnaliste mängude mängimiseks on teha seda väiksemates gruppides, et oleks võimalik jälgida ja suunata ka laste kõnet. Grupisiselt ei tohiks laste mänguoskuse tase palju erineda, sest siis saavad nõrgemad ja aeglasemad jäljendada tugevamaid ja õppida nendelt.
7. Pedagoogi suunav roll mängus sõltub laste eest. Väiksemate lastega mängides on õpetaja mängu juht ja initsiaator, kes alustab ja lõpetab mängu, aga vanemates rühmades jääb õpetaja mängus nõuandjaks, abistajaks ja õiglaseks kohtunikuks ning hiljem mängijaks.
8. Sõnamängudes tuleb erilist tähelepanu pöörata mängu reeglitele, mis peavad olema kõigile arusaadavad. Mida konkreetsemad on mängu reeglid, seda põnevam ja huvitavam on mäng. Mida täpsemalt ja selgemalt on mängu reeglid lastele selgeks tehtud, seda enam mäng õnnestub.
9. Noorematele lastele selgitatakse mängu reegleid mängu käigus, kasutades (loomade, mängu tegelaste) pilte. 4–5-aastastele tuletatakse meelde reegleid, (õpetatakse) enne mängu ja õpetaja jälgib mängu ajal reeglite täitmist.

Koolieelikud peavad suutma jälgida õpetaja sõnalist selgitust, selle meelde jätma ja tegutsema reeglite kohaselt. Nende mängudes on ka reegleid rohkem ja need on täpsemad. Mängimisel ei tohi lapsi kiirustada. Kui reeglid on lastele täiesti selged, võivad nad juba iseseisvalt mängida.
10. Igast mängust tehakse kokkuvõte: kuidas mäng õnnestus, ja kiidetakse mängus osalejaid. Kokkuvõttest peaks lastele jääma positiivne emotsioon.
11. Õpetaja teeb mängust järeldused endale: kas aega oli piisavalt, kas kõik lapsed said osaleda, mida edaspidi muuta (sõnalise materjali raskust, mängueelset juhendamist, vahendite valikut vm) (Bondarenko, 1977).