KEEL JA KÕNE

ARENDAVAD ÕPPEMÄNGUD

Euroopa Liit
Euroopa Sotsiaalfond

Eesti tuleviku heaks

Üldhariduse pedagoogide kvalifikatsiooni tõstmine 2008-2014

innove

Pärnu 2014

Eessõna

Iga hea kogemus on väärtuslik siis, kui seda saab teistega jagada. Seda silmas pidades on Pärnu linna lasteaednike keele ja kõne ühenduse algatusel kujunemas traditsioon koguda kokku õpetajate head kogemused ja praktikad ning avaldada need teemakogumikena.
Kahel eelneval aastal on valminud kaks kogumikku, millest esimene kannab pealkirja „Terve olla väga hea, seda sõber meeles pea“. Sellesse on koondatud materjal, mis aitab õpetajatel viia lapsed tervist edendavatele radadele. Teisena avaldatud kogumik „Lahedaid luuletusi, mõnusaid mõistatusi, põnevaid pajatusi Pärnust“ tutvustab meie armsat kodulinna omaloomingu kaudu.
Käesolev kogumik „Keel ja kõne. Arendavad õppemängud“ on juba kolmas väljaanne. See sisaldab hulgaliselt õppemänge keele ja kõne ning lugemisoskuse arendamiseks, mänge keeleõpetuse lõimimiseks teiste ainevaldkondadega ning eesti keele õpetamiseks muukeelsele lapsele.
Oma kogemusi jagavad Pärnu erinevate lasteaedade õpetajad, kelle hulgas on nii mängude autoreid kui ka internetist leitud põnevate mängude kohandajaid.
Kogumikud on kättesaadavad veebiaadressil www.parnu.ee
Siiras tänu kõikidele õpetajatele, kes avasid oma kogemuste laeka ja panustasid rõõmsalt kogumiku koostamisse. Loodame, et koostöös sündinud väike mänguraamat on abiks õpetajatele ning aitab lastel avastada meie imeilusat ja rikkalikku keelt.

Silja Kaur
Kogumiku koostaja

Marga Napp, nõuandja
Virve Laube, keeletoimetaja ja kujundaja

SISUKORD

I ÕPPEMÄNGUD KEELE JA KÕNE ARENDAMISEKS 4
1. TEGUSÕNAD LAUSES 4
2. HEAD SÕNAD 5
3. TARKUSERATAS 6
4. MIS SAI HAIGET? 7
5. VÕLUPÄRLID 8
6. MIS ON SINU NIMI? 9
7. PILDIPANK 9
8. LÕBUSAD LAUSED 10
9. TANTSUD TÄHTEDEGA 18
10. KES SA OLED? 18
11. MEELTE TÄRING 19
12. KES ARVAB TÄPSEMALT? 19
13. TÄHTEDE OTSIMISE MÄNG 20
14. MIS JUHTUS PÄRAST? 20
15. LEIA SÕNA LÕPUHÄÄLIKUGA UUS SÕNA/PILT 21
16. ÜLLATUSMUNA 22
17. PÕRANDAMÄNG MINU TÄNAV 23
18. ÜHENDA SÕNA JA PILT 26
19. PUDI-PADI POOD 37
20. TÄIDAN, TÄIDAN LAEVA 37
21. KÕNEMÄNG SÕNA JA PILT 38
22. SÕNARALLI 39
23. TALVERÕÕMUD 40
II MÄNGUD LUGEMISOSKUSE KUJUNDAMISEKS 41
1. LOE JA LEIA 41
2. LOE, JOONISTA, JUTUSTA 41
3. TÄHETILKADE MÄNG 42
4. MUUMIDE LEND KUULE 43
III MÄNG PROJEKTI „Kiusamisest vaba lasteaed“ JUURDE 44
SÕNADOOMINO 44
IV KEELE JA KÕNE LÕIMIMINE MATEMAATIKAGA 45
2. GEOMEETRILISED KUJUNDID IMEKOTIKESES 46
3. KERA JA KUUP 47
4. PEIDUS KIVIKESED 48
V MÄNGE EESTI KEELE ÕPETAMISEKS MUUKEELSELE LAPSELE 49
1.TIHANE 49
2. ANNA EDASI 49
3. SUPIPOTIMÄNG 50
4. TELEFON 50
5. KELLASALM 51
6.PRUUNKARU, PRUUNKARU, KEDA SA NÄED? 51
VI MÄNGE INTERNETIST 52
1. HÄÄLIMIS- JA LUGEMISMÄNG AUTOMARGID 52
2. LEIA ÕIGE PILT 53
3. KÕNEARENDUSMÄNGUD LIIKUMISEGA 54

I ÕPPEMÄNGUD KEELE JA KÕNE ARENDAMISEKS

1. TEGUSÕNAD LAUSES

Eve Niman, Pärnu Kadri Tänava Lasteaed

Nimisõna ja tegusõna ühendamine
Eesmärk: laps oskab ühendada nimisõna (poiss) tegusõnaga (sööb)
Vanus: 2-3 aastat
Vahendid: pildid erinevate tegevustega

Mängu käik: koos lapsega vaadatakse pilte ja talle esitatakse suunavaid küsimusi – mida teeb?

Lihtlausete moodustamine
Eesmärk: laps oskab suunava küsimuse toel vastata lihtlausega.
Vanus: 3-4 aastat.
Vahendid: pildid erinevate tegevustega (paaris samalaadsed tegevused).

Mängu käik:
1. variant - pildid asetatakse lauale, lapsel palutakse leida sarnase tegevusega pildipaarid ja öelda suunavate küsimuste abil, mis tegevus on piltidel kujutatud.
2. variant – (mäng memoriini põhimõttel) pildid asetatakse lauale tagurpidi, laps võtab korraga kaks pilti, kui need on sarnased, ütleb ta piltidel kujutatud tegevuse ja asetab need lauale, kui pildid on erinevad, paneb ta need oma kohale tagasi. Mäng lõpeb, kui on leitud kõik paarispildid.

Liitlausete moodustamine
Eesmärk: laps oskab kasutada erinevaid liitlauseid.
Vanus: 5-6 aastat.
Vahendid: pildid, millel on kujutatud mitu erinevat tegevust, väikesed pildid esemetega.

Mängu käik: lapsele näidatakse tegevustega pilti, tal palutakse öelda pildil oleva tegevuse kohta liitlause, näiteks päike paistab soojalt ja lilleke kasvab, lisaks tuleb tal väikeselt pildilt leida vastavad nimisõnad.
Sõnade järjekord lauses

Eesmärk: laps oskab moodustada sellise sõnajärjega lauseid, milles on mõte
Vanus: 6-7 aastat
Vahendid: värvilised sõnakaardid nimi-, tegu- ja määrsõnadega
Mängu käik: laps moodustab sõnakaartidel olevate sõnadega mõtestatud lauseid.

2. HEAD SÕNAD

Merle Tankler, Pärnu Lateaed Pillerpall

Eesmärk: laps oskab moodustada pildi järgi lauseid.
Vanus: 2-3 aastat
Vahendid: vahetatavate piltidega kangast õmmeldud täring

Mängu käik: mäng algab tärinfu veeretamisega. Seejärel arutletakse pildil oleva tegevuse üle. Näiteks PUHTUS- miks on vaja olla puhas; PAI- millal teed sõbrale pai jne. Edasi matkitakse eelnimetatud tegevust: Laps teeb pai või kalli sõbrale, matkib kätepesu jne. Pilte võib täringul vahetada.

3. TARKUSERATAS

Merle Tankler, Pärnu Lasteaed Pillerpall

Eesmärk: laps oskab moodustada etteantud tähega algavaid sõnu.
Vanus: 2-7 aastat
Vahendid: pöörleva kettaga puidust alus, magnetiga vahetatavad tähekaardid

Mängu käik: laps paneb tarkuseratta pöörlema, kui see jääb seisma, siis nimetab ta punase noole juures oleva tähe ja moodustab selle tähega algava sõna. Kui ratas jääb seisma kahe tähe vahel, siis võib laps valida kumma tähega algavat sõna ta tahab öelda. Samuti võib eelnevalt kokku leppida erinevaid variante, kuidas vastava olukorra tekkides tegutseda tuleb.
Tähtede asemel võib kasutada ka kaarte, millel on pildid, sõnad, numbrid, kujundid jms.

4. MIS SAI HAIGET?

Helve Kukk, mängu autor, esitlus aadressil: hellognet. weebly.com sotildenavara.htlm
Mängu kirjeldus ja täiendused Eve Laidvee, Pärnu Raeküla Lasteaed

Eesmärgid: laps õpib tundma ja oskab nimetada loomade kehaosi, tajub emotsioone (kurvastab, rõõmustab) ja kajastab neid oma hääles; oskab ühildada kõne ja liigutused (koordinatsioon); oskab tajuda nina–suu hingamise rütmi (puhumisel).
Vanus: 3- 4 aastat
Vahendid: loomade pildid: koer- jalg (käpp) sidemes; kass- nina sidemes; jänes- kõrv sidemes; notsu- kõht sidemes;
emotsioonipildid – rõõm, kurbus.

Mängu käik: õpetaja näitab lastele pilti koerakesega, kellel on käpp haiget saanud. Koos õpetajaga loetakse salmi, lapsed ütlevad looma nimetuse ja haige kehaosa.
Koerake sai haiget
tal valutab (õpetaja näitab emotsioonipilti- kurbus) käpp.
Ära oiga, ära ohka (pea liigutused),
puh-puh puhun haiget kohta.
Paitame pika paiga
pai-pai (käeliigutused)
ja valu ongi läind (õpetaja näitab emotsioonipilti- rõõm).

Mängu saab täiendada lisades uusi loomi ja kehaosasid. Samuti saab seda kasutada ka inimese kehaosade õpetamisel (poiss, tüdruk, ema, isa).

5. VÕLUPÄRLID

Jelena Paegle, Pärnu Lasteaed Kelluke

Eesmärgid: laps oskab koostada lihtsaid lauseid, näidise järgi paare leida, nööri kahest august läbi tõmmata.
Vanus: 3- 4 aastat
Vahendid: nöör, ringikujulised ja ühte värvi kahe auguga paariskaardid, ühel on kujutatud loom või lind, teisele sama värvi kaardile on kirjutatud, mis häält see loom või lind teeb ja kuidas seda häälitsust sõnaga väljendatakse.

Mängu käik: õpetaja häälib mõne looma nimetuse, laps, kes esimesena sõna kokku saab, valib vastava pildi (lehm), mis aetakse õpetaja abiga nöörile. Arutletakse, mis häält antud loom võiks teha (muu) ja kuidas seda sõnaga väljendada (ammub). Otsitakse üles teine sama värvi kaart ja paigutatakse nöörile vastava kaardi kõrvale. Kui mõlemad paariskaardid (pärlid) on nööril, moodustatakse lause (lehm ammub karjamaal). Mäng on lõppenud, kui kõik paariskaardid ehk pärlid on nöörile aetud.

Lehm	muu	ammub
Hobune	ihha-haa	hirnub
Koer	auh	haugub
Kass	näu	näub
Kana	kaa-kaa	kaagutab
Konn	krooks	krooksub
Tiiger	urr	uriseb
Siga	röhh	röhib
Kits	mök	mökitab
Hiir	piiks	piiksub
Part	prääks	prääksub
Uss	ssssss	susiseb

6. NIMEDE MÄNG

Aino Joa, Pärnu Männipargi Lasteaed
Mäng pärineb Haridus- ja Teadusministeeriumi keeleseminarilt "Mis su nimi?- Nipitiri." Lehte Tuulingu loengult "Mängides targemaks ja rõõmsamaks".

Eesmärgid: laps oskab öelda korrektselt oma nime, tunneb paremat ja vasakut poolt, areneb liigutuste koordinatsioon.
Vanus: 4- 6 aastat
Vahendid: sõlmitud nöör, pill muusika tegemiseks

Mängu käik:
I variant: lapsed seisavad ringis ja hoiavad kahe käega enda ees olevast ringiks ühendatud nöörist kinni. Nööril on sõlm sees. Kui muusika mängima hakkab, hakkavad lapsed nööri käest kätte edasi libistama, nöörist ei tohi lahti lasta. Kui muusika seiskub, peatub ka nööri liikumine ja laps, kelle kätte jääb sõlm, ütleb täislausega: „Minu nimi on …….”

II variant: Kui kõik lapsed on oma nime öelnud, siis suuremate lastega võib mängu jätkata nii, et kelle kätte sõlm jääb, ütleb: „Minu nimi on (oma nimi), minust paremal on (lapse nimi) ja minust vasakul on (lapse nimi).

7. PILDIPANK

Merle Tankler, Pärnu Lasteaed Pillerpall

Eesmärgid: laps oskab määrata sõnade algus- ja lõpuhäälikuid, oskab sõna häälida ja määrata häälikute järjekorda.
Vanus: 4-7 aastat
Vahendid: raamiga magnetalus, vahetatavad pildilehed, magnettagusega kaardid, millel on tähed või sõnad

Mängu käik: laps valib ühe tähekaardi, nimetab sellel oleva tähe, otsib pildilehelt vastava algustähega sõna ja asetab kaardi sellele pildile. Seejärel võib häälida kogu sõna ja määrata selles häälikute järjekorra. Sama mängu võib mängida ka sõnakaartidega.

8. LÕBUSAD LAUSED

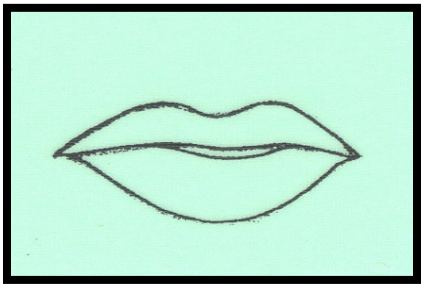
Kristiina Kunto, Virve Lank, Kristi Virula, Pärnu Lasteaed Mai
Mäng on koostatud venekeelse õppemängu ”Fraasikonstruktor” eeskujul.

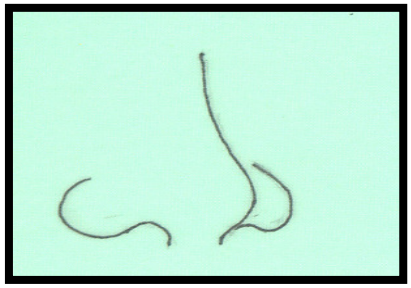
Mängu käigus õpivad lapsed koostama sõnaühendeid või eri tüüpi lauseid. Saavad moodustada lauseid mineviku, oleviku ja tuleviku ajavormis ning kasutada erinevaid pöörde- ja käändevorme nii ainsuses kui mitmuses.

Eesmärgid: laps oskab tuletada nimisõnadest tegusõnu, koostada lauseid ja laiendada neid piltide abil, kasutada õiget sõnade järjekorda, määrata sõnade arvu lauses, kasutada õigesti tegusõnade pöördevorme (tüdruk laulab), nimisõnade käändevorme, kasutada asesõnu ja moodustada liitsõnu.
Vanus: 3- 7 aastat
Vahendid: alusraamid (määratud sõnade arvuga lausete moodustamiseks), tegija-kaardid (pildid/ alus), tegusõna-kaardid (raamitud pildid tegusõnade tuletamiseks/ öeldis), omadussõna-kaardid (värvi- ja mustrikaardid, sümbol-kaardid/ täiend) nimisõna-kaardid (pildid/ sihitis), sümbol-kaardid: tegevuse kaart ”ON” (sõna); “EI” (rist); ”suur, pikk, kõrge” (vertikaalne pikk nool); ”väike, lühike, madal” (vertikaalne lühike nool); ”paks, lai” (horisontaalne pikk paks nool); ”peenike, kitsas, õhuke” (horisontaalne lühike nool).

Mängu käik:
<u>I variant: Tegusõnade tuletamine nimisõnadest.</u>

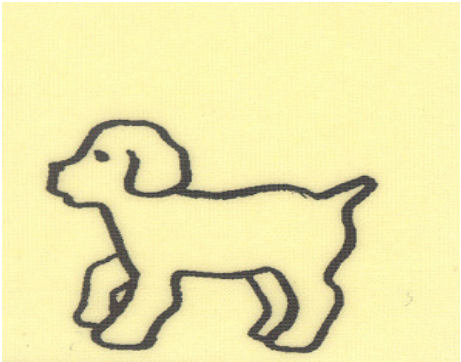
Õpetaja tõstab raamitud pildikaardi nt ”suu” ja küsib: ”Mida inimene teeb suuga?” Koos leitakse võimalikult palju tegusõnu. Õpetaja võib iga uue sobiva sõna leidjat premeerida nt nööbiga. Võidab enim nööpe saanud laps.

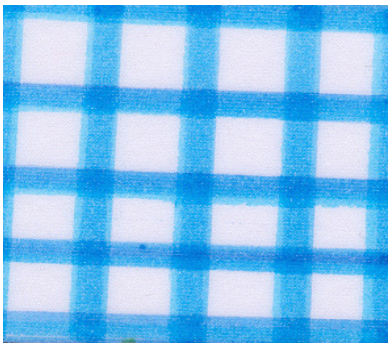


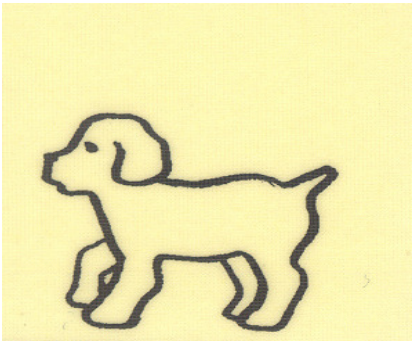


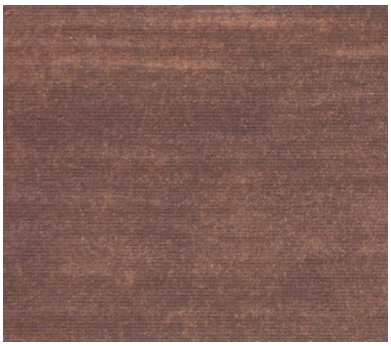
II variant: Sõnaühendite moodustamine nimi- ja omadussõnast.

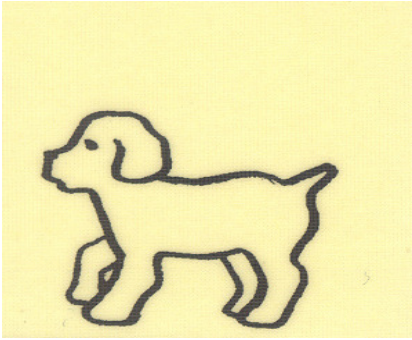
Ühes hulgas on omadussõna-kaardid ja teises hulgas nimisõna-kaardid. Igaüks võtab ühe nimisõna-kaardi ja peab leidma sellele sobiva omadussõna-kaardi ning koostama nendest sobiva sõnaühendi (nt pruun koer, mitte ruuduline karu.) Koos arutletakse, kas variant on sobiv või mitte.





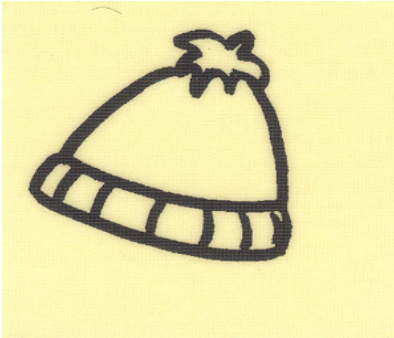


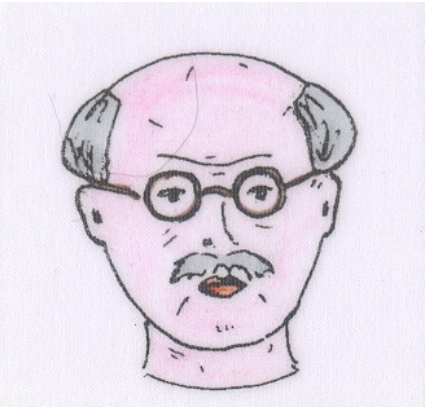


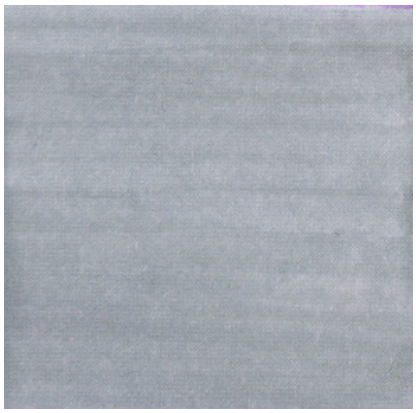


III variant: Kuuluvust näitavate sõnaühendite moodustamine.

Tahvlile on kinnitatud tegija-kaardid. Iga laps võtab ühe nimisõna-kaardi ja ütleb kellele ese kuulub. Nimisõnakaart asetatakse tegija-kaardi kõrvale. (nt Kelle müts? Vanaisa + müts / Vanaisa müts).

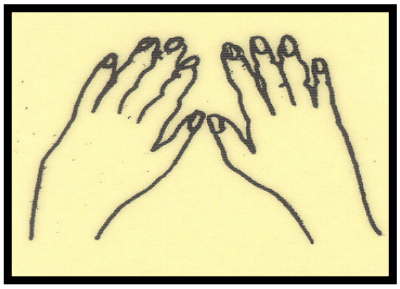


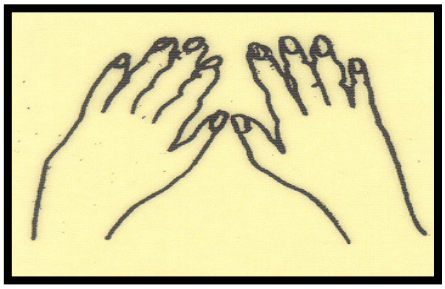


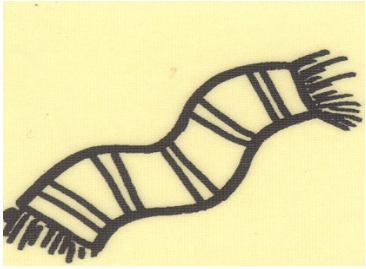


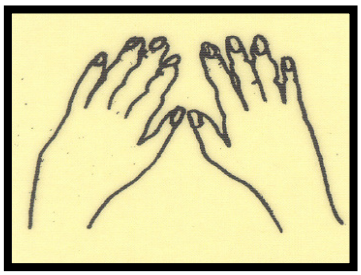
IV variant: Lausete moodustamine

Lauale on asetatud tegusõna-kaart, nt ”käed”. Koos arutatakse läbi, mida kätega saab teha (katsuda, kududа jne). Iga laps võtab tegija-kaardi ja nimisõna-kaardi ning proovib koostada sobiva lause, kasutades eelnevalt öeldud tegusõna. Vilunud mängijate puhul lisada omadussõna-kaardid või asetada lauale mitu tegusõna-kaarti.



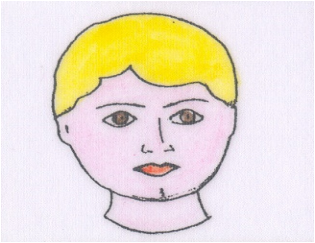


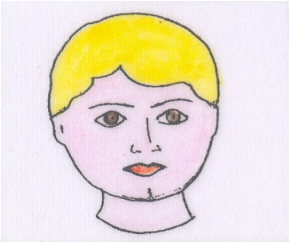


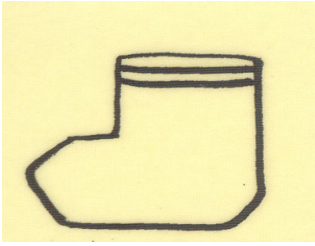


V variant: Eitava lause moodustamine

Tahvlile on kinnitatud tegija-kaardid. Õpetaja näitab sümbolkaarti “EI”. Iga laps võtab ühe nimisõna-kaardi ja ütleb ühe tegija kohta vastavalt saadud nimisõnakaardile eitava lause (nt Isal ei ole sokke) ning pakub lahenduse (nt Ma kingin talle sokid. Nüüd on isal sokid.)

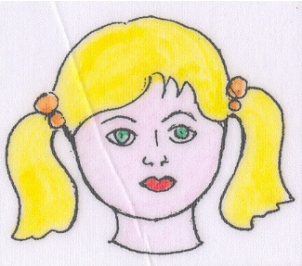


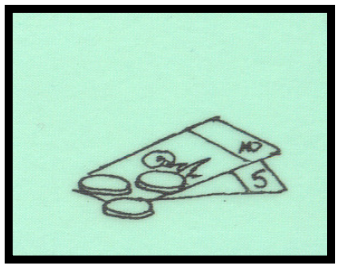


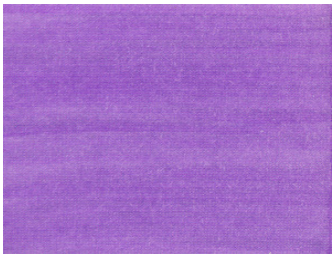


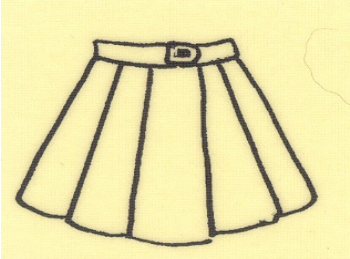
VI variant: Lausete sisuline, vormiline analüüs

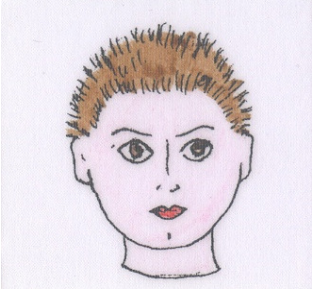
Lauale asetatakse pööratud tegija-kaardid, tegusõna-kaardid, omadussõna-kaardid ja nimisõna-kaardid. Laps võtab igast hulgast kaardi ja koostab lause. Teised koputavad, kui lause pole sisult või vormilt õige. Koos arutletakse, kuidas oleks lause õige.

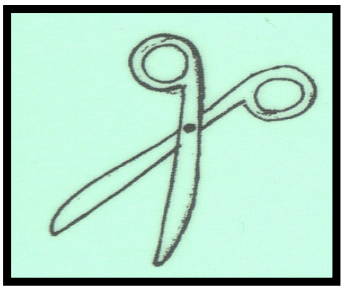


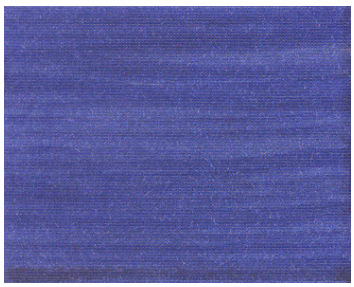


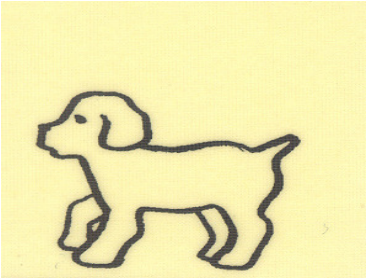






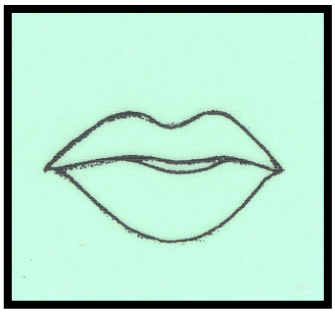
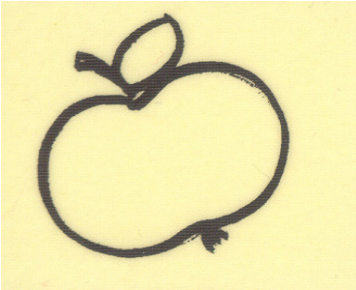


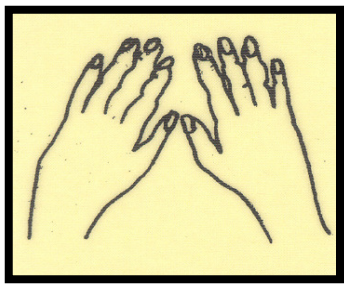
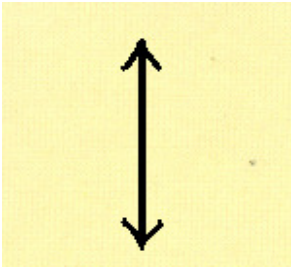
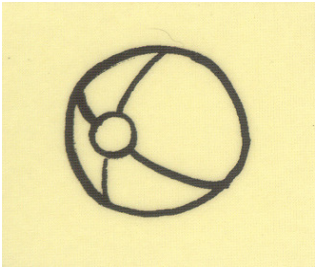




VII variant: Küsimustele vastamine, lausete koostamine

Poisid ja tüdrukud istuvad vastamisi. Poisid küsivad: ”Mida te eile (hommikul, õues) tegite?” Tüdrukud koostavad piltide abil lause ja vastavad õiges vormis tõese lausega. Seejärel esitavad küsimuse tüdrukud.

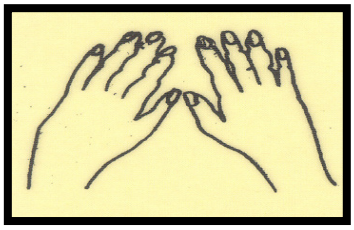
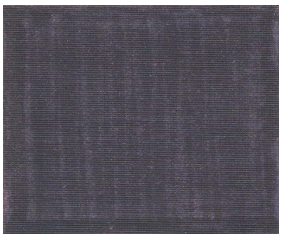
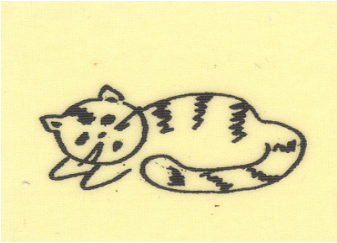



VIII variant: Sõna lugemine, lause moodustamine sõna- ja pildikaartidega

Osa pilte võib asendada sõnadega (nt ANU + käed + must + kassi / Anu silitab musta kassi).

ANU

Vahendid mängu läbiviimiseks

Skeemid piltide kasutamiseks
Alus+ öeldis (nt Vanaisa+ pliiats/ Vanaisa joonistab.)
Alus+ öeldis+ sihitis (nt Vanaisa+ pliiats+ kass/ Vanaisa joonistab kassi.)
Alus+ öeldis+ täiend+ sihitis (nt Vanaisa+ pliiats+ triibuline+ kass/ Vanaisa joonistab triibulise kassi.)
Täiend+ nimisõna jne.

Tegija-kaardid:
”MINA” (sõna); lapsed, poiss (poeg, vend), tüdruk (tütar, õde), poisid (sõbrad, vennad), tüdrukud (sõbrannad, õed), beebi, vanemad, ema (tädi, naine), isa (onu, mees), vanavanemad, vanaema, vanaisa, inimene.
Sõna-kaardid: rühma laste nimed

Tegusõnakaardid:
Silmad– näeb/ näevad, vaatavad, silmavad, silmitsevad, kaevad, piidlevad, kissitavad, pilguvad, pilgutavad, nutavad, loevad, õpivad.
Nina– hingab, nuusutab, nuuskab, haistab, nohiseb, norskab.
Suu– sööb, räägib, laulab, ütleb, joob, jonnib, joriseb, riidleb, kiitleb, häälitseb, häälib, maitseb, karjub, röögib, suudleb, musitab, sülitab, proovib, naerab, naeratab.
Käed– katsub/ katsuvad, paitavad, töötavad, silitavad, hellitavad, tõstavad, tõmbavad, lükkavad, rebivad, käristavad, plaksutavad, löövad, lehvitavad, voolivad, kätlevad, kirjutavad, joonistavad, annavad, võtavad, sõtkuvad, mängivad.
Jalad– astuvad, käivad, kõnnivad, tatsuvad, hiilivad, lonkavad, longivad, hüppavad, kargavad, keksivad, lohisevad, seisavad, lähevad, libisevad, liuglevad, löövad.
Pea- unistab, mõtleb, mõistab, tahab, unustab, arvutab.
Keha– paindub, kummardub, sirutab
Kael– pöörab, kallutab

nõel (nõelub, õmbleb, tikib, parandab); vardad (koob); hari, luud (pühib, koristab, puhastab); mikser (vahustab, segab, mikserdab); nuustik (peseb, puhastab, nühib); pann (praeb, küpsetab, soojendab, pruunistab); riiv (riivib); nuga (lõikab, hakib, peenestab, tükeldab, viilutab, koorib, puhastab); kulp (tõstab, segab); sõel (sõelub, nõrutab); taignarull (rullib, purustab); supipott (keedab, hautab, kuumutab, aurutab); reha (riisub); käärid (lõikab), labidas, kühvel (kaevab, tõstab, kühveldab); kirves (lõhub, raiub, laasib); haamer (lööb, toksib); puur, drell (puurib); tangid (tõmbab, keerab, lõikab, saag (saeb, tükeldab); käru (veab, viib, toob); korv (korjab, paneb, asetab); triikraud (triigib, pressib, aurutab); vesi, kraan (joob, valab, pritsib, tilgub, voolab, jookseb, peseb, märgab/ keerab, avab, suleb); pliit (küpsetab, keedab, soojendab, grillib,

hautab); raha (ostab, müüb, kogub, vahetab, kulutab, raiskab); pliiats (joonistab, kirjutab, kritseldab, sodib, kriipsutab, värvib); rool (sõidab, lendab, kihutab, kimab)

Omadussõna-kaardid:
(nimisõna täiend)– punane, kollane, sinine, roheline, must, valge, pruun, beež, lilla, roosa, hall, täpiline, mummuline, triibuline, ruuduline, lilleline, laiguline, (mitme)värviline, laineline, sakiline, kuldne, hõbedane.

Nimisõnakaardid:
Koht: tuba, tee, trepp, õu, sild, jõgi, taevas.
Varia: lill, purk, pudel, kangas, paber, kivi, puu, lehed, kott, pall.
Toidud:
Muna, leib, sai, kala, vorst, juust, liha, piim, supp /puder taldrikul, taigen, pähklid, sool, suhkur.
Kartul, kapsas, kaalikas, porgand, peet, hernes, uba, tomat, kurk.
Õun, pirn, ploom, kirss.
Sõstrad, maasikas, vaarikas, pohl / mustikas (metsamari).
Banaan, apelsin, viinamari, ananass.
Nõud: taldrik, tass, kauss, klaas, lusikas, kahvel, nuga, kulp, pott, pann.
Riided: püksid, sall, sokid, kindad, jope, mantel, kleit, seelik, ülikond, särk, aluspüksid.
Jalatsid: sussid, kingad, saapad, kummikud, rihmikud, plätud, botased.
Peakatted: müts, kübar, soni, rätik.
Loomad: kass, koer, hobune, lehm, siga, kits, lammas, karu, rebane, hunt, jänes, hiir, siil, orav.
Linnud: vares, pääsuke, toonekurg, varblane.
Kehaosad: keha, pea, jalg, käsi, kael, sõrm, varvas.
Ehted: sõrmus, kõrvarõngad, kaelakee, käevõru, kell.
Sõidukid: auto, buss, laev, lennuk, jalgratas.

Näide- Riiete teema: võtta riideesemete pildid, omadusõnad, tegusõnad (kannab, triigib, peseb, õmbleb) Keha, pea, jalg, käsi (selga, pähe, jalga, kätte).
Pildid: Ema+ triikraud+ ruuduline+kleit---saab moodustada lause. Ema triigib ruudulist kleiti.
Isa +käed+ triibuline+sall---Isa võtab triibulise salli.
Joonistada kõik pildid postkaardi suurused ja valgele paberile. Tegusõna-kaardid peaks olema must-valged ja raamitud. Tegija-kaardid võiks olla värvilised (kuid mitte värvilisel alusel). Mustri- ja värvikaardid peaks olema hea kvaliteediga/ värvilisest paberist.

9. TANTSUD TÄHTEDEGA

Liina Reila, Pärnu Tammsaare Lasteaed

Eesmärgid: laps oskab öelda, kes või mis on pildil, moodustab piltide põhjal sõnu ja lauseid, leiab erinevaid omadussõnu, teab, millise häälikuga algab või lõpeb pildil olev ese või elusolend, oskab öelda, millise üldnimetuse alla pilt kuulub.
Laste vanus: 3-7 aastat
Vahendid: erinevad pildi- ja sõnakaardid. Hästi sobivad Pilvi Kula „Valmistume kooliks-pildid“, mõni muusikaplaat.

Mängu käik: muusika mängib ja lapsed kõnnivad läbisegi ringis, ringi keskele on asetatud pildikaardid, pildipool vastu põrandat. Kui muusika peatub, peab iga mängija minema ühe kaardi juurde, tõstma selle mängujuhi märguande peale üles, näitama kaarti teistele mängijatele ja ütlema, mis või kes on kaardil. Reeglid, mida ja kuidas öelda, lepitakse eelnevalt mängujuhiga kokku. Näiteks: tõstad kaardi, ütled missugune loom see on ja kus ta elab. Erinevaid mänguvariante on palju, õpetaja saab ise vastavalt oma fantaasiale ja laste vanusele mängu täiendada ja last kõnelema julgustada.
Vanemas vanuserühmas läheb see laps, kes vastata ei oska, mängust välja.

10. KES SA OLED?

Urve Pokk, Pärnu Tammsaare Lasteaed

Eesmärk: laps oskab leida nimisõna juurde sobiva omadussõna.
Laste vanus: 4- 6 aastat

Mängu käik:
I variant: lapsed istuvad ringis patjadel või toolidel, mängujuht on ringi keskel. Iga laps mõtleb ühe eseme või olendi nimetuse kokkulepitud teemal, näiteks puuviljad, loomad, mänguasjad, muinasjututegelased jne. Kui üheks teemaks on näiteks mänguasjad, siis peab iga laps mõtlema ühe mänguasja nimetuse, näiteks pall, auto, nukk jne. Iga laps ütleb valitud mänguasja nime kõigile kuuldavalt.
Mängujuht läheneb ühele lapsele, kelle nimetust ta mäletab ja ütleb: „Tere, nukk!“ Osaleja, kelle poole mängujuht pöördus, vastab terega. Siis küsib mängujuht: „Missugune nukk sa oled?“ Laps peab mõtlema sobiva omadussõna. Näiteks: „Olen väike nukk.“
II variant: Mängu võib keerulisemaks muuta, lisades juurde kaks omadussõna: „Tere, väike ja ilus nukk!“

11. MEELTE TÄRING

Triin Soonberg, Pärnu Tammsaare Lasteaed

Eesmärgid: Laps oskab eristada meeleelundeid, moodustada pildi järgi lauseid, kasutada lauses sobivaid omadussõnu, oodata täringu veeretamiseks oma järjekorda, kuulata tähelepanelikult teisi lapsi.
Laste vanus: 4- 6 aastat
Vahendid: meelte täring, erinevate loomade kaardid

Mängu käik: lapsed istuvad koos õpetajaga ringis. Õpetaja asetab loomakaardid tagurpidi ringi keskele ning annab meeltetäringu ühele lapsele, paludes tal seda veeretada. Peale veeretamist nimetab laps täringul oleva meeleelundi ja võtab ringi keskelt ühe loomakaardi. Laps nimetab kaardil oleva looma nime ning moodustab antud looma kohta meeleelundiga seostatud lause. Näiteks: laps veeretas täringul silma ja loomakaardil on kala, siis lauseks võib laps öelda, et kalal on väike silm. Peale lause ütlemist võib laps jätta loomakaardi enda ette ning annab täringu ringis edasi järgmisele lapsele. Mäng lõpeb siis, kui loomakaardid saavad otsa ja kõik lapsed on saanud veeretada täringut.

12. KES ARVAB TÄPSEMALT?

Maia Talinurm, Pärnu Lasteaed Trall

Eesmärgid: laps oskab kirjeldada ja iseloomustada pildil nähtavat objekti, avaldada julgelt ja põhjendada oma arvamust nähtaval ja peidus olevate pildiosade kohta, koostada fantaasiajutukest ja teha järeldusi pildil kujutatu ning jutu põhjal, jutustada pildi järgi, mis võis juhtuda enne ja mis peale pildil kujutatut (kui ta ise oleks pildil tegelane vms), suudab meelde jätta võimalikult palju erinevaid tegelasi ja objekte.
Vahendid: süžeeline pilt, avatud või osaliselt kaetud, liivakell aja mõõtmiseks (vajalik II variandi puhul), auhinnaks värvimiseks sobivad pildid

Mängu käik:
I variant: Õpetaja käes on lastele tundmatu pilt, mis on osaliselt kinni kaetud. Laste ülesandeks on mõistatada, mis võiks olla pildi kaetud osal. Kõik lapsed saavad kordamööda oma arvamust avaldada või jutustada avatud pildiosa järgi oma fantaasiajutu. Pärast avatakse kogu pilt, üheskoos arutatakse, kelle jutt sobis rohkem pildil kujutatuga. Võitjale võib auhinnaks anda värvimiseks sobiva pildikese.
II variant: Lapsed vaatlevad avatud pilti ühe minuti vältel. Pilt kaetakse kinni. Mängijad püüavad nimetada kordamööda pildil nähtut. Kellele ei meenu ühtki asja, annab pandi. Mäng kestab niikaua, kuni keegi ei suuda enam midagi nimetada. Hiljem pandid lunastatakse.

13. TÄHTEDE OTSIMISE MÄNG

Kadri Raat, Pärnu Lasteaed Trall

Eesmärgid: laps oskab leida ja nimetada tuttavaid tähemärke, leida vastavalt häälikule tähemärgi, nimetada leitud tähemärgile vastava häälikuga algavaid sõnu, oskab häälida lihtsamaid sõnu.
Vanus: 4-7 aastat
Vahendid: välja lõigatud suured tähed või magnettahvli tähed

Mängu käik: õpetaja peidab päevasõna tähed rühmas nähtavatele kohtadele. Lastele teatatakse, mitu tähemärki on peidetud. Algab tähtede otsimine ja loendamine. Iga laps, kes leiab tähe, tuleb tagasi ringi. Otsimine kestab nii kaua, kuni kõik tähed on leitud. Iga laps nimetab leitud tähele vastava hääliku ja püüab nimetada selle häälikuga algavaid sõnu. Sõna häälitakse üksi või kogu rühmaga. Kui kõik tähed on leitud, laotakse nendest päevasõna. Seda häälitakse üheskoos, kuni keegi arvab ära õige sõna. Mäng annab erinevaid rakendusvõimalusi:

- tähtede loendamine, joonistamine;
- tähtedest uue sõna ladumine;
- päevasõnaga lausete moodustamine;
- päevasõna ladumine liikuvasse aabitsasse;
- laps annab ülesande kaaslasele – häälida tema nimetatud sõna vms.

14. MIS JUHTUS PÄRAST?

Elve Pill, Pärnu Tammsaare Lasteaed

Eesmärgid: laps oskab ennast väljendada tervikliku lausega, luua seoseid toimunud tegevuste vahel, teab mõiste „pärast“ tähendust ja oskab kasutada seda oma kõnes.
Vanus: 5-7 aastat
Vahend: pall

Mängu käik: mängijad istuvad toolidel. Mängujuht mõtleb välja ühe lause, mis peegeldab lastele tuttavat olukorda või situatsiooni. Näiteks: „ Leelo tõi lumepalli tuppa. Mis juhtus pärast?“ Pärast küsimuse esitamist viskab mängujuht palli ühele mängijale. Mängija püüab palli kinni ja mõtleb välja uue lause, mis peegeldaks sellele järgnevat olukorda. Näiteks üks laps ütleb: „Ta asetas lumepalli riietusruumi pingile.“ Nüüd valib see laps välja uue mängija, kellele ta viskab palli ja esitab küsimuse „Mis juhtus pärast?“
Teine laps vastab: „Lumepall sulas ära“ ja viskab palli uuele mängijale ja esitab küsimuse: „Mis juhtus pärast?“
Suuremate lastega võib mängu mängida ringis liikudes. Mäng kestab seni, kuni mängijatel jätkub fantaasiat välja mõelda uusi olukordi.

15. LEIA SÕNA LÕPUHÄÄLIKUGA UUS SÕNA/PILT

Sirje Kumar, Pärnu lasteaed Pillerpall

Eesmärgid: laps oskab eristada sõnas olevaid häälikuid ja määrata nende asukohad, häälida pildil olevaid sõnu, lugeda sõna kokku ja paigutada selle sobiva pildi alla.
Vanus: 5-7 aastat.
Vahendid: ümbrik 5 pildi ja sõnaga.

Mängu käik:

1. Võta ümbrikust pildid ja aseta lauale.
2. Alusta mängu seda värvi kaardiga, mida on ainult üks.
3. Aseta see kaart teistest eraldi ja ütle, mis on pildil.
4. Hääli sõna ja määra häälikute asukoht sõnas. Millise häälikuga see sõna lõpeb?
5. Nüüd otsi pilt, mis algaks eelmise pildi sõna lõpuhäälikuga ja aseta see oma kohale eelmise pildi kõrvale. Jätka mängu kuni kõik pildid on leidnud oma koha.
6. Lugemisoskuse korral, loe lipikul olev sõna ja aseta sobiva pildi alla.

Kuidas saab kontrollida, et kõik pildid said õigesse järjekorda?

1. Keera kõik pildid ükshaaval teistpidi.
2. Kontrolli, kas numbrid on õiges järjekorras 1, 2, 3, 4, 5.
3. Kui see on nii, siis oled kõik õigesti teinud (juhul kui sa numbreid veel hästi ei tunne, siis loe täppide arvu).
4. Ka loetud sõnade õiget järjestust saad kontrollida teiselt poolt numbrite järgi.

16. ÜLLATUSMUNA

Sirje Kumar, Pärnu Lasteaed Pillerpall

Eesmärgid: laps oskab määratleda sõnas häälikute järjekorda, tunneb ära häälitud hääliku tähtede seast, oskab tähtedega pildil olevat sõna laduda, võrdleb kontrollribal kirjutatud sõna enda laotud sõnaga ning teeb vajadusel parandusi.
Vanus: 5-7 aastat
Vahendid: üllatusmunad, pilt/mänguasi, tähed, kontrollsõna ribal

Mängu käik:

1. Ava üllatusmuna ja võta sealt seest olevad esemed välja.
2. Alusta mänguasja vaatlusest ja ütle, mis ese sul on.
3. Ütle see sõna ja püüa häälida.
4. Võta tähed ja lao see sõna. Pane tähele, üks täht on üleliigne! Milline?
5. Sõna ladumise õigsust saad kontrollida nii, et võtad paberirulli lahti ja võrdled oma laotud sõna seal kirjutatuga.
6. Vajadusel tee parandusi. Kui kõik klapib, oled tubli ning oled välja teeninud pika pai.

17. PÕRANDAMÄNG MINU TÄNAV

Katrin Saat, Pärnu Lasteaed Mai

Keele ja kõne lõimimine liikluskasvatuse ja käelise tegevusega „Mängides rääkima“.
Eesmärgid: laps oskab luua ja kavandada liiklusteemalist põrandamängu, areneb sõnavara, lugemis- ja jutustamisoskus järgmiste liikluskasvatuse teemade käsitlemisel: sõidutee, kõnnitee, liiklusvahendid - autod (kiirabi, politsei, päästeamet), teerull, asfalt, valgusfoor, sebra; liiklejad (autojuht, reisija, jalakäija).
Laps kuulab luuletust ja kordab kuuldut järele, loeb ja jutustab seda, mida ta ise ning tema rühmakaaslased kirjutasid ja joonistasid, mõtleb grupitöös oma tänavale nime. Areneb silmamõõt, kunstimaitse, konstrueerimise oskus ja püsivus, arenevad ja tugevnevad sõrmelihased, mis on oluline kirjaõpetuse eeltööks. Laps tunneb tähti, oskab kirjutada, lugeda sõnu ja numbreid (oma nimi, tänava nimi, tänava number).
Vanus: 5- 6 aastat
Vahendid: tapeedirull või suurem paber, rasvakriidid

Mängu käik:
Õpetaja joonistab tapeedirullile sõidutee ja kõnnitee kontuurjooned. Laps valib vabalt vastloodavale tänava poolele (vasakule või paremale) oma kodukoha ja kirjutab bussipeatuse sildile oma eesnime. Lapsed värvivad sõidutee mustaks, kõnnitee pruuniks, samal ajal kuulavad ja kordavad luuletust:

Teerull, teerull, mis sa teed?
Rullin teed, rullin teed.
Rulli teisi kohti ka,
rulli veidi kohvi ka!

Seejärel palub õpetaja lastel joonistada maja omanimelise bussipeatuse juurde. Joonistamise taustaks mängib Cd-lt lastelaul „Ehitame maja“.

Ehitame maja, ehitame maja,
kena väikse maja.
Kive kokku veame, palke tooma peame
ja veel muud mis vaja.

Ehitame majakese metsa veerde,
õitsevale aasale,
lõbusasti vuliseva oja äärde,
mahlakase kõrvale.

Töö käib hoogsalt,
killa – kõlla, kopp – kopp – kopp,

hoolsalt, valvsalt,
plaani järgi tipp ja topp.

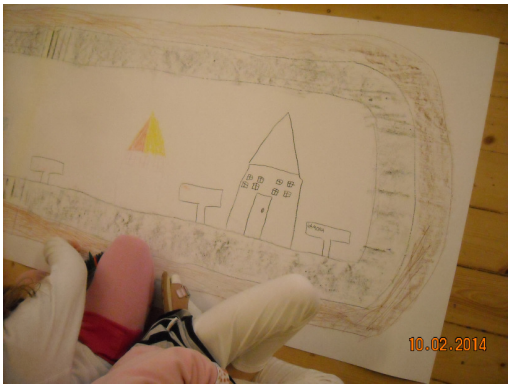
Seinad üles laome, kopsime ja taome,
kaugelt kostab kaja.
Katusegi peale ilusasti seame,
nii meil valmis maja.

Ei me karda vihmasadu, tuulehoogu,
tantsu lööme soojas toas.
Saiakesed küpsevad meil uues ahjus,
pliidil keevad maiusroad.

Tulge külla, sõbrad,
teid me ootame.
Kõiki teid pea kohata
siin loodame.

Kui tänav valmis, palub õpetaja lastel grupitööna välja mõelda oma tänavale nimi. Tänava nimi kirjutatakse mõlemale poole tänavat. Üks laps kirjutab, teised häälivad häälikute kaupa sõna (nt Mai tänav). Iga laps kirjutab oma majale numbri. Selle tegevuse käigus kinnistatake eelneva ja järgneva arvu nimetamist ja kirjutamist. Lapsed joonistavad ja värvivad valgusfoori, sebra, liiklusmärgid (stop, parkla „P“). Vastvalminud põrandamängus võetakse kasutusele liiklusvahendid (väikesed mudelautod), liiklejad (jalakäijad nt legonukud, väikesed loomad vms).
Isevalmistatud uuest mängust tunnevad lapsed loomisrõõmu ja tegutsemislusti.

Pilte laste tegevusest



Fotod Katrin Saat

18. ÜHENDA SÕNA JA PILT

Kersti Pajumäe- Lengi, Pärnu Lasteaed Mai

Eesmärgid: laps oskab viia kokku pildi ja sõna, kasutada sõna äratundmiseks nägemismälu, lugeda kokku 3-4 silbilisi sõnu.
Vanus: I variant 4-5 aastastele, II variant 5- 6 aastastele
Vahendid: sõnakaardid koos kujunditega, sõnapildid koos kujunditega

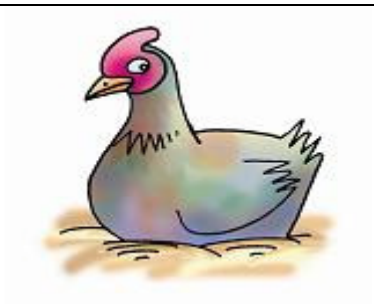
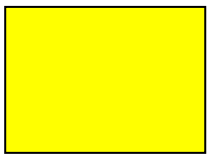
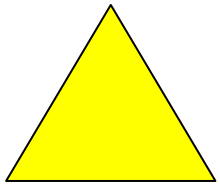
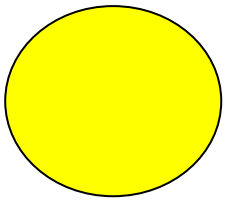
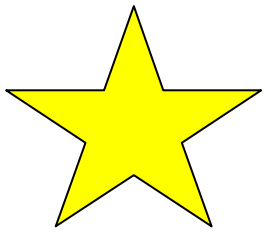
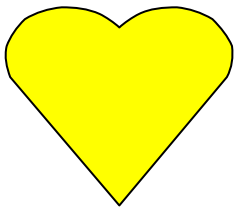
Sõnakaardid: EMA, ISA, LAPSED, VANAEMA, VANAISA, KANA, KUKK, TIBU, PART, PÄÄSUKE, KOER, KASS, LEHM, LAMMAS, HOBUNE, SILM, NINA, SUU, KÕRV, NÄGU, TASS, TALDRIK, LUSIKAS, NUGA, KAHVEL.

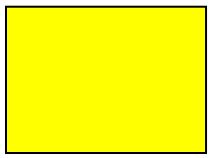
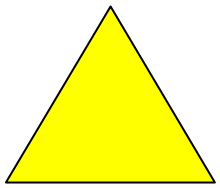
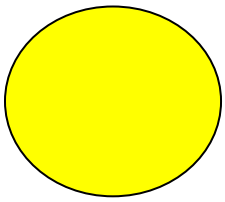
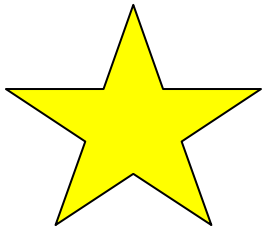
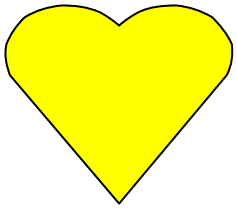
Mängu käik:

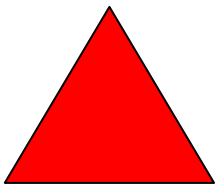
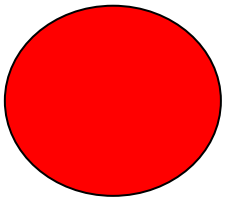
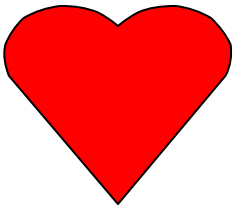
I variant: laps häälib pildil olevat sõna ja leiab vastavalt oma kaardile samasuguse geomeetrilie kujundiga sõnakaardi. Nimetatakse vastavalt ülesandele näiteks esimene või viimane häälik. Hiljem katsutakse juba nimetada kõik tähed. Õppemängu käigus õpib laps nii tähti kui ka matemaatilisi kujundeid.

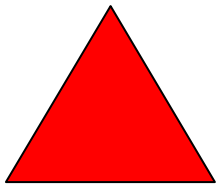
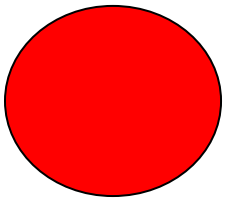
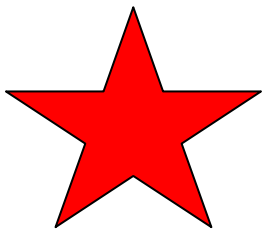
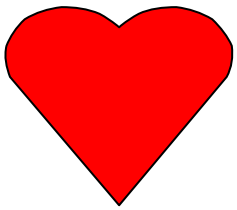
II variant: Laps loeb sõna kokku ja leiab sobiva pildi (abiks leiab kaks ühesugust kujundit). Vastavalt sõnale moodustada lause, hiljem juba jutuke. Sobib 5-6 aastastele lastele mängimiseks.

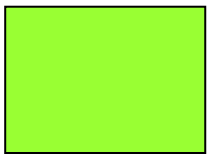
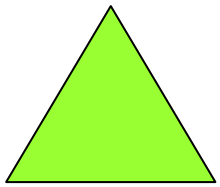
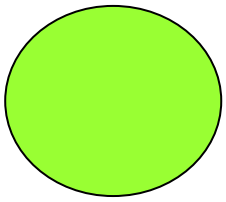
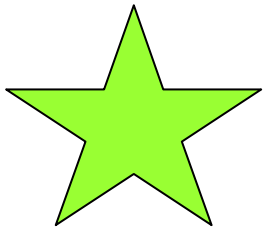
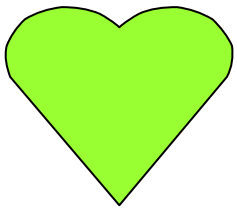
Mängu Ühenda sõna ja pilt vahendid

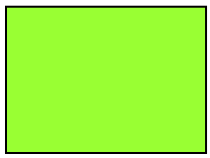
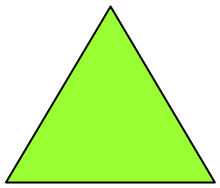
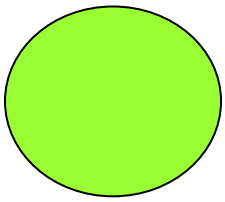
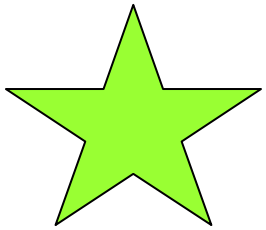
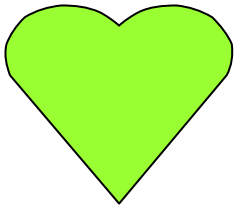
	
	
	
	
	

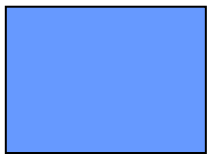
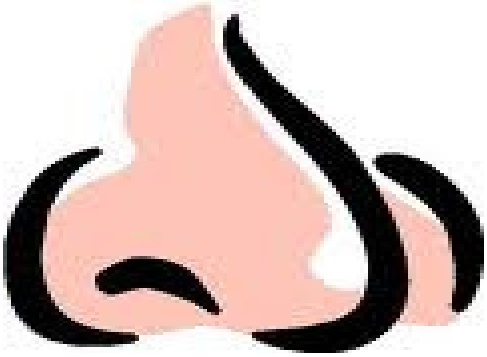
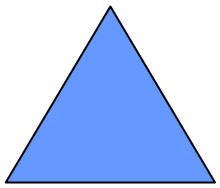
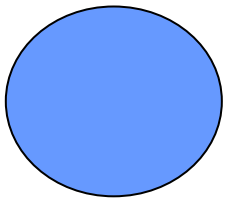
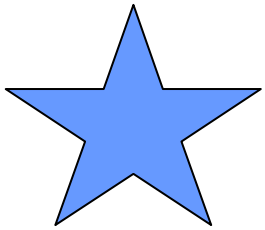
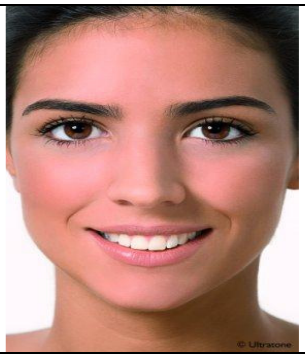
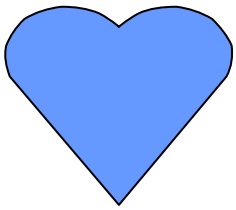
	**KANA**
	**KUKK**
	**TIBU**
	**PART**
	**PÄÄSUKE**

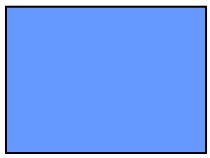
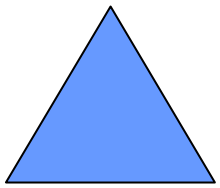
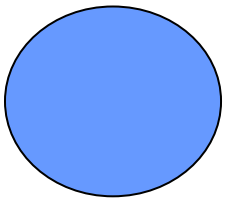
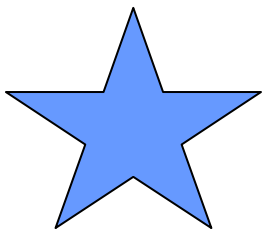
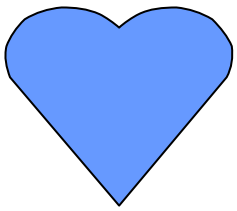
	
	
	

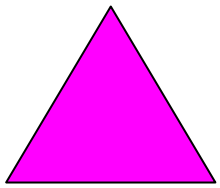
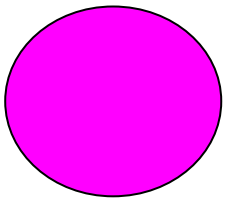
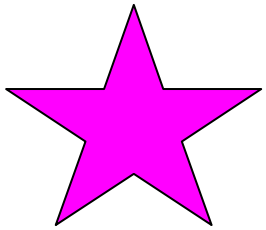
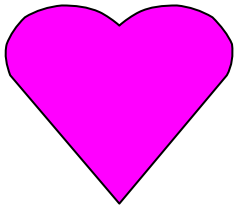
	KOER
	**KASS**
	**LEHM**
	**LAMMAS**
	**HOBUNE**

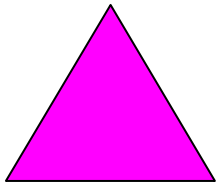
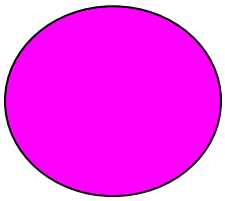
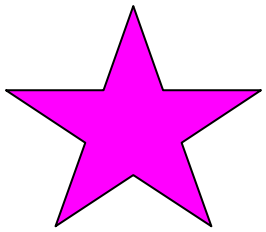
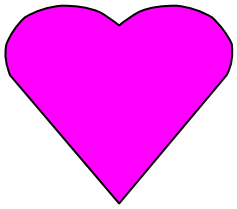
	
	
	
	
Approximately 10'	

	**EMA**
	**ISA**
	**LAPSED**
	**VANAEMA**
	**VANAISA**

	**SILM**
	**NINA**
	**SUU**
	**KÕRV**
	**NÄGU**

	TASS
	**TALDRIK**
	**LUSIKAS**
	**NUGA**
	**KAHVEL**

19. PUDI-PADI POOD

Maile Tartlain, Pärnu Tammsaare Lasteaed

Eesmärgid: laps oskab leida sõnale vastava kaardi ja kirjutada joonistähti.
Vanus: 5-7 aastat
Vahendid: erinevad esemed, sõnakaardid.

Mängu käik: õpetaja on lauale või põrandavaibale valmis pannud erinevad esemed: nukk, klots, pudel, auto, komm jms. Iga eseme kohta on valmistatud sõnakaart.

I variant: õpetaja jutustab lastele loo, kuidas müüja unustas poes aknad lahti ja tuul puhus kõikide kaupade hinnasildid segamini. Müüja palub lapsi appi, et sildid saaks jälle õigetele kohtadele. Laps võtab sõnakaardi, loeb ja paigutab selle õige eseme juurde.

II variant: müüja on prillid koju unustanud ja sildid valesti pannud. Lapsed aitavad sildid õigesti asetada.

III variant: müüja on unustanud sildid kirjutamata, kuid kaup tuleb kiiresti välja panna. Lapsed kirjutavad sildid ise, kui vaja õpetaja abistab.

20. TÄIDAN, TÄIDAN LAEVA

Mängu kirjeldus „100 mängu lapsega“ Pere ja Kodu Raamat, 2003 või http://www.hyria.fi/files/5832/mangude_kogumik.pdf
Liili Maasikas, Pärnu Lasteaed Mai- erinevaid ideid mängu läbiviimiseks

Eesmärk ja ülesanne:

- Laps oskab rühmitada esemeid.

Näide: Liiklusvahenditega; aiasaadustega; söödavaga; majaosadega; värvidega jne.

- Laps oskab nimetada esemeid, mis algavad sama häälikuga ja väljendab seda ainsuses.

Näide: Raamatuga, ranitsaga, rongiga, redeliga jne.

- Laps oskab nimetada midagi puuga seostatut ja väljendab selle mitmuses.

Näide: Kaskedega, okstega, mändidega, pähklitega jne.

- Laps oskab nimetada esemeid, milles kuuleb s-häälikut.

Näide: Tassiga, sokiga, kausiga jne.

- Laps oskab moodustada täislauset enda kohta (olevik)
- Laps oskab korrata eelmise lapse öeldud lauset moodustades sellest mineviku vormi ning kasutab selleks eelmise lapse nime.

Näide: Mina täidan laeva tomatitega. Mia täitis laeva nukkudega.

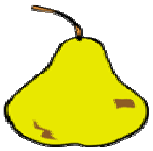
- Laps oskab moodustada täislauset enda kohta (olevik) ja korrata eelmiste laste öeldut (minevik) kasutades eelmiste laste nimesid.
- Laps oskab korrata kõiki eelnevalt öeldud esemed seostades neid eelmiste lastega.

Näide: Jaan täitis laeva autoga, Mari linadega, Mia nukuga jne. Mina täidan laeva kummikutega.
Võtteid on võimalik kasutada väga erinevate nädalateemade ja eesmärkide puhul. Arendab mälu ja tähelepanu.
Nooremates rühmades võib kasutada pilte, mis on laste käes või laps võtab põrandalt ja nimetab pildil oleva (id) eseme (id).
Korrates teiste laste öeldud sõnu, jäävad need kordajale endale meelde ja sõnade leidmine on teinekord lihtsam.

21. KÕNEMÄNG SÕNA JA PILT

Merike Nisu, Pärnu Lasteaed Mai

Eesmärgid: 3- aastastele - laps oskab nimetada pildil olevat eset;
4- aastastele - laps oskab nimetada ja häälida pildil olevat eset ja sõna ning leida sõnas nimetatud häälikud;
5-aastastele - laps oskab sorteerida pilte kokkulepitud häälikute järgi, määrata hääliku asukoha (alguses, keskel, lõpus) ja moodustada kahesõnalise lause;
6-aastastele - laps oskab määrata häälikute järjekorda sõnas, ühendada pildi ja sõnakaardi, moodustada ühest ja kahest etteantud sõnast 3-4 sõnalise lause.
Vahendid: pildikaardid ja sõnakaardid



PIRN

Vajalikud sõnad:
ÕUN, SEEN, KURK, PUU, LEHT, LILL, ORV, KASS, KOER, TIGU, HIIR, KUKK, KÄSI, SÕRM, NUGA, SAAG, KONT, SALL, KAMM, KAPP, RUUT, RING, LAEV

Mängu käik: laps saab sõnakaardi ja ülesande vastavalt eesmärkidele ja vanusele, kas nimetab tuttavaid tähti, sorteerib kaarte, kokkulepitud tähtede järgi jne. Sobib individuaalseks tegevuseks.

22. SÕNARALLI

Erika Talumaa, Alli Helmja, Pärnu Lasteaed Päikesejänku

Mäng sobib huvi äratamiseks lugemisoskuse ja jutustamise vastu. Sama kaardikomplektiga saab mängida kahte erinevat mängu: harjutada häälimist ja hääliku olemasolu ja asukoha äratundmist sõnas või etteantud sõnaga lausete moodustamist ja jutustamist. Soovitatav mängijate arv 1-3 last.

Eesmärgid: laps oskab kuulmise järgi ära tunda häälitud sõna, ära tunda sõna esimese ja viimase hääliku ning nimetab need, määrata hääliku asukohta sõnas (alguses, keskel, lõpus), häälida sõnu, jutustada pildi järgi, kasutades omadussõnu ja liitlauseid, sorteerida pisipilte vastavalt suurele teemapildile.
Vanus: 4-7
Vahendid: mängualused, mänguautod, kahepoolsed pisipildid (pilt+ sõna), Suured teemapildid jutustamisoskuse arendamiseks (kaupluses, linnas, talus, kodus, pargis).

Mängu käik:
Mängu alguses lepitakse kokku, kes saab alustada. Erinevad variandid: liisusalm või kes on noorem jne.

I variant 4 aastastele (kergem ja lühem rada): õpetaja häälib sõna, laps, kes oskab öelda, mis sõna õpetaja häälib, saab oma autoga sõita järgmisele ringile. Võidab see, kes jõuab esimesena finišisse.

II variant (raskem ja pikem rada): mängu alguses lepitakse kokku, millist häälikut hakatakse otsima ja kas antud häälik asub sõna alguses, lõpus või keskel. Õpetaja (laps) häälib sõna. Kes oskab ära arvata ja öelda, kas selles sõnas on otsitav häälik ja kus on tema asukoht, saab oma autoga sõita järgmisele ringile. Õige vastuse kontrollimiseks saab pildi teiselt küljelt ka seda sõna kokku lugeda. Võidab see, kes jõuab esimesena finišisse.

III variant: laps valib endale suure teemapildi. Õpetaja asetab lapse ette lauale erinevaid pisipilte (ka neid, mis antud suure pildiga ei sobi). Laps otsib oma teemale sobiva pisipildi ja moodustab ühe lause. Ülesande võib muuta ka raskemaks, näiteks leppida kokku, et lauses tuleb kasutada võimalikult palju omadussõnu (õpetaja abistavate küsimuste abil) või liitlauseid (õpetaja suunamisel ja abistamisel). Õigesti moodustatud lause eest saab mängija pildi endale. Mängu lõpus loendatakse iga mängija väikesed pildid kokku, kõige enam pilte kogunud mängija on ralli võitja.

23. TALVERÕÕMUD

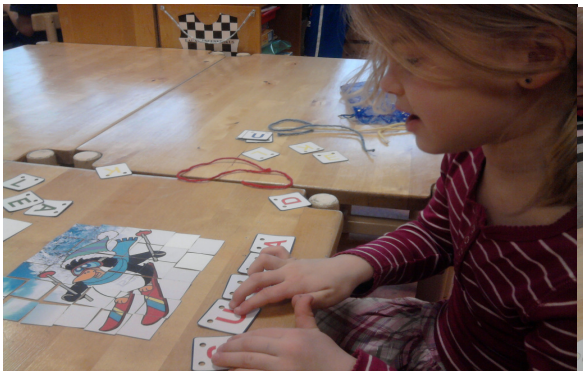
Viktoria Jakson, Pärnu Lasteaed Päikesejänku

Eesmärgid: laps oskab kuulmise järgi ära tunda sõna esimese ja viimase hääliku ning nimetab selle, määrata hääliku asukoha (alguses, lõpus, sees) sõnas, häälida sõnu, jutustada pildi järgi, kasutades liitlauseid, tunneb ja nimetab geomeetrilisi kujundeid (ring, kolmnurk, ruut, ristkülik).
Vanus: 5-7 aastat
Vahendid: neli puslepilti (suusatamine, uisutamine, kelgutamine, sõit lumelaual), iga pusletükk on tähistatud geomeetrilise kujundiga (kollane ring, sinine ristkülik, punane kolmnurk, roheline nelinurk), eri värvi tähekaardid (kollane, punane, roheline, sinine), neli punutud paela (kollane, sinine, punane, roheline). Tähekaarte ja puslesid võib juurde teha vastavalt teemale.

Mängu käik: soovitatav mängijate arv 1– 4 last.
I variant (kergem): nelja erineva pildi pusletükid on laual, pilt all, geomeetriline kujund üleval pool. Lapsed sorteerivad pusletükid vastavalt geomeetriliste kujundite järgi ja nimetavad neid.

II variant (raskem): nelja erineva pildi pusletükid on laual, pilt üleval pool. Lapsed sorteerivad pusletükid ja kontrollivad teisel pool oleva geomeetrilise kujundi abil, kas leidsid kõik ühe ja sama pildi tükid. Lapsed panevad puslepildi kokku ja seejärel jutustavad pildi järgi.

Veel variante: 1) lapsed laovad tähekaartide abil sõnu (kelk, uisud, suusad, lumelaud), seejärel häälivad sõnu ja ajavad tähekaardid paela otsa. 2) määravad häälikute asukoha sõnas (alguses, lõpus, sees). 3) võrdlevad sõnade pikkust tähtede arvu järgi ja järjestavad sõnaks punutud nn täheketid lühemast pikemaks ja vastupidi.



II MÄNGUD LUGEMISOSKUSE KUJUNDAMISEKS

1. LOE JA LEIA

Maia Talinurm, Pärnu Lasteaed Trall

Eesmärk: laps oskab lugeda, mõistab loetud teksti, oskab pidada kaaslastega läbirääkimisi, töötab vastavalt oma võimetele.
Vanus: 6-7 aastat
Vahendid: suur pilt erinevate tegelastega ja tegevustega (näiteks sügis taluõues), sõnakaardid

Mängu käik: õpetaja jagab välja erineva raskusastmega sõnakaardid. Pilt pannakse lauale või põrandale, sõnakaardid (pildil olevatest esemetest, näiteks kuusk, kivi, parv, põõsas, kalossid, tara jne) jaotatakse võrdselt laste vahel. Laps loeb sõna ja asetab selle pildile. Kui ta ei tea sõna tähendust, konsulteerib kaaslastega ja leiavad koos antud sõnale õige asukoha.
Mängu võib teha huvitavamaks variantidega: võistlusena - kiirem sõnade leidja; elus või eluta; moodusta lause oma sõnaga jms.

2. LOE, JOONISTA, JUTUSTA

Maia Talinurm, Pärnu Lasteaed Trall

Eesmärgid: laps oskab töötada iseseisvalt talle sobivas tempos, leida (valida) endale paraja raskusastmega tekst, joonistada loetud teksti põhjal pilt, jutustada oma pildi järgi.
Vanus: 6-7 aastat
Vahendid: lausete (sõnade või juttude) kaardid, mis on vastavalt värvile erineva raskusastmega (alustades sõnast ja lõpetades juba sisuka jutuga), igale lapsele paber ja värvipliiatsid.

Mängu käik: laps valib kaardi, mille taha kirjutab oma nime (vajalik selleks, et ta järgmisel korral sama kaarti ei valiks). Leiab endale vaikse koha ning loeb seal iseseisvalt teksti. Seejärel joonistab vastavalt tekstile pildi. Näiteks: *Tõnul on sünnipäev. Laual on vaas punaste lilledega ja tort. Tordi peal on viis kollast küünalt.* Kui pilt valmis, tuleb laps õpetaja juurde ja jutustab teksti oma sõnadega. Õpetaja veendub, et pildile on kõik vajalik joonistatud. Kui näiteks küünlad puuduvad, palub ta lapsel ette lugeda vastava lõigu jutust.
Mängu käigus saab õpetaja teavet, kuidas lapsed teksti sisust aru saavad, võimalus lapsi ühekaupa tööle panna, neid kuulata, sest laste lugemis- ja joonistamiskiirused on erinevad; leida igale lapsele tema arengule vastav tekst; aidata nõrgema lugemisoskusega lapsi individuaalselt; panna kogu rühm korraga tööle, sealjuures arvestades laste võimeid.

3. TÄHETILKADE MÄNG

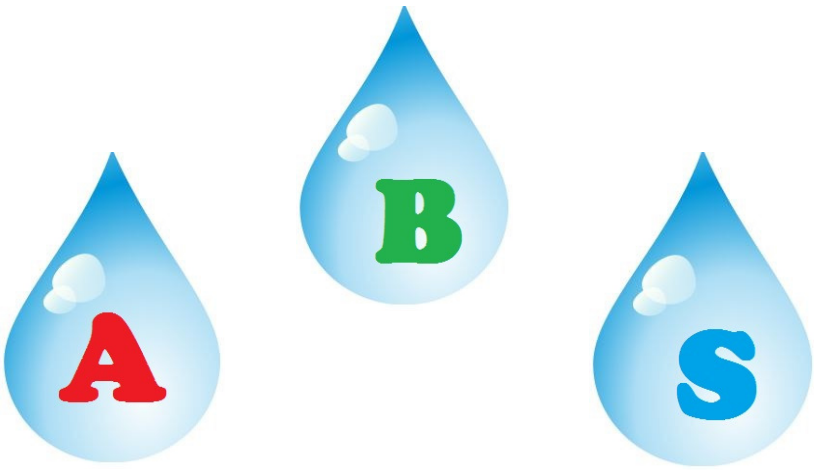
Helve Vetik, Pärnu Lasteaed Pöialpoiss

Eesmärgid: laps tunneb huvi lugemise ja kirjutamise vastu, tunneb tähti, oskab lugeda sõnu ning mõistab loetut, oskab seostada nimetatud arvu vastava numbrimärgiga, oskab hääldada õigesti kõiki emakeele häälikuid (huule, keele, põskede lihaste treenimine).
Vanus: 5-7 aastat
Vahendid: imekotikesed, köögiviljad, sõnakaardid, nummerdatud taldrikud, tähtedega veetilgad, joogikõrred, meeskonna tähis (näiteks erinevat värvi kleepsud), meeskonnasiseselt igal lapsel arvu märgistav tähis.

Mängu käik: lapsed on jaotatud meeskondadeks. Õpetajal on käes imekotike. See, mis kotikeses peidus, selgub ülesannet täites. Lauale on asetatud nummerdatud taldrikud veetilkadega (tähega pool vastu taldrikut). Igast võistkonnast käivad lapsed kordamööda oma kõrtega taldrikutelt kõrre abil tähti toomas. Esimesena tuleb laps, kelle arvu tähis on 1. Tähetilk imetakse kõrre külge ning viiakse oma meeskonna juurde. Alustatakse taldrikust, mis on märgistatud numbriga 1. Tähetilgad asetatakse enda ette lauale vasakult paremale. Tilkade ümber pööramisel moodustub sõna. Meeskonnad loevad sõna kokku. Kontrollimine toimub imekotikesest võetava köögivilja (pildi) ja sõnakaardi abil.

Mängu raskusastme muutmine:

1) Antud sõnaga lause moodustamine.
2) Nimeta veel asju, mis algavad (lõpevad või sõna sees) sama häälikuga.
3) Kõrre otsa imetud tähed ei ole järjekorras.
4) Kui sõnadeks on köögiviljad, on võimalik koostada tervisliku toitumise retsepte.



4. MUUMIDE LEND KUULE

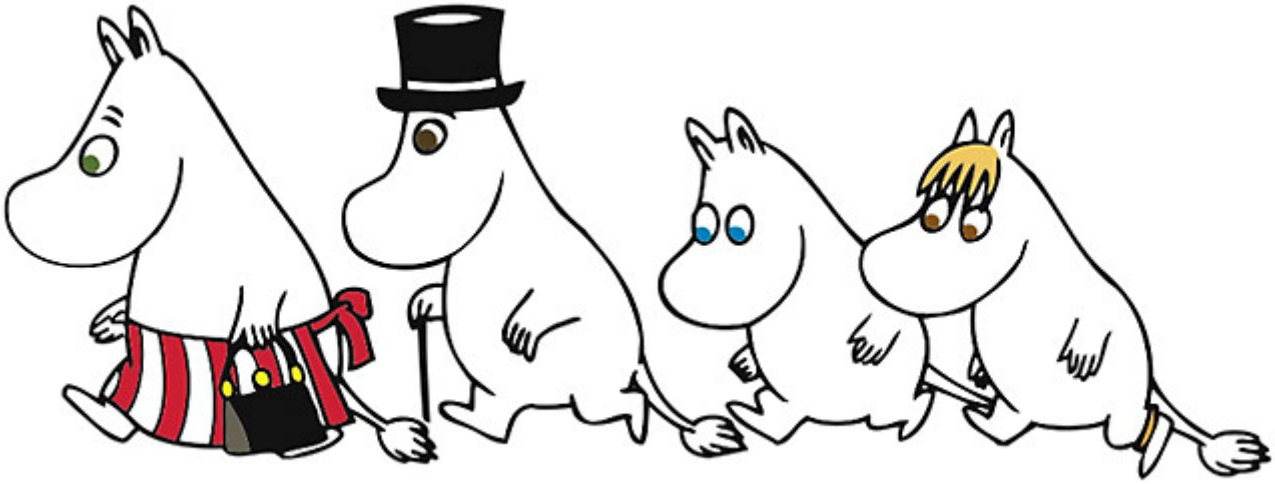
Ilme Kaljusoo, Pärnu Kastani Lasteaed

Eesmärgid vastavalt vanusele: laps tunneb tähti, oskab nimetada häälikut sõna alguses, keskel, lõpus, moodustada kahe-, kolmesõnalise lause, tunneb täis-, kaas- ja sulghäälikute perekondi.
Vanus: 6-7 aastat
Vahendid: tumesinisele alusele kleebitud taevatähed, taevatähtedele kleebitud tähestik, mängunuppudeks üllatusmunade muumid, täring.

Mängu käik: mängu alustamiseks veeretatakse täringut ja astutakse saadud täringusilmade arv mööda tähti edasi.
Vastavalt raskusastmele peab mängija ütlema:

- tähekesel oleva tähe nimetuse
- sõna, kus täht on sõna alguses, keskel, lõpus
- moodustama antud tähega kahe- ja kolmesõnalisi lauseid
- kui laps satub rohelist värvi tähele ehk sulghäälikule, jääb ühe viske vahele
- kui jääb vastuse võlgu, läheb mängu algusesse tagasi

Lisada võib omapoolseid variante



III MÄNG PROJEKTI „Kiusamisest vaba lasteaed“ JUURDE

SÕNADOOMINO

Eda Aljaste, Aivi Rosenberg, Pärnu Tammsaare Lasteaed

Eesmärgid: laps teab, milline on eeskujulik ja milline halb käitumine, oskab kirjeldada ja näitlikult esitada (pantomiim) oma tundeid ja emotsioone sõnadoomino kaartide põhjal, oskab teha koostööd rühmakaaslastega, kirjeldada situatsioone, andes edasi olukorra põhisisu ja olulised detailid, oskab näidata tegevuses üles loomingulist initsiatiivi, toetudes oma kogemustele (jutustamine).
Vanus: 6- 7 aastat
Vahendid: sõnakaardid

Mängu käik: kaardid on laotatud tagurpidi lauale. Laps võtab ühe kaardi ja loeb kaardile kirjutatud sõnad kokku. Laps püüab seletada lahti, mida antud sõna tähendab ja toob näiteks olukorra kirjelduse, kus neid sõnu saab kasutatada. Näide: sõnakaardid *hoolas* või *tänan*– laps räägib situatsioonist, kus kajastuvad antud sõnad.

Vajadusel leiab laps sõnadoominos üles etteloetud sõna vastandsõna. Mängu käigus on võimalik kasutada „Kiusamisest Vabaks“ situatsioonikaarte ning lahti rääkida sõnakaardil olevad sõnad.

Doominokaartidel on erinevad värvid. Laps nimetab värvi ja räägib, milliseid emotsioone või tundeid see värv temas tekitab, samuti võib ta nimetada erinevat värvi esemeid ja objekte: roheline – mets, sinine – meri jms.

Sõnakaartidelt saab õppida ka täis- ja kaashäälikuid.
Mängus võib korraga olla 6-7 last. Samuti on võimalik need kaardid jagada mitme grupi vahel. Mängu juhendab õpetaja.

IV KEELE JA KÕNE LÕIMIMINE MATEMAATIKAGA

1. KUUSEKÄBI JA MÄNNIKÄBI

Kaidi Truus, Pärnu Lasteaed Mai

Eesmärk: laps tunneb okaspuid ja nende vilju, oskab kirjeldamisel kasutada erinevaid omadussõnu.
Vanus: 4 aastat
Vahendid: imekotikesed, männi- ja kuusekäbid

Mängu käik:
I variant: lapsed istuvad vaibal ringis, õpetajal on käes kuus imekotikest (kolmes kotikeses on männikäbi, kolmes on kuusekäbi), ta jagab need lastele. Lapsed kombivad kotikesi pealtpoolt ning kirjeldavad, mida nad katsudes tunnevad (piklik, ümar, pehme, okkaline, suurem, väiksem jne). Lapsed, kelle kätte jääb kotike viimasena, võtavad käbi kotist välja ning nimetavad, millise puu käbi see on. Seejärel lapsed kirjeldavad, mida nad visuaalsel vaatlusel näevad. Õpetajal on suur kastitäis männi- ja kuusekäbisid, mis tuleks ära sorteerida. Lapsed aitavad õpetajat.

II variant: õuesõpe - lapsed viivad käbid vastava puu alla.

III variant: vanemate laste puhul võib moodustada gruppe männi- ja kuusepuu okaste abil. Imekotikeses võib olla mitu käbi, ka eri liiki. Looduslikku materjali saab kasutada meisterdamiseks.

2. GEOMEETRILISED KUJUNDID IMEKOTIKESES

Kaidi Truus, Pärnu Lasteaed Mai

Eesmärk: laps eristab kompimise teel geomeetrilisi kujundeid (ring, ruut, kolmnurk, ristkülik), oskab võrrelda ja kirjeldada kujundeid.
Laste vanus: 4-7 aastat
Vahendid: imekotikesed, geomeetrilised kujundid.

Mängu käik:
I variant: õpetajad jagavad igale lapsele imekotikese (pooltes kottides on ringid, pooltes ruudud). Iga laps kombib oma kotikest väljastpoolt ning nimetab saadud kujundi. Nii moodustatakse kaks gruppi. Grupitööna võtavad lapsed kujundid kotist välja ja kirjeldavad neid (värvus, materjal nt klaas, papp, plastmass, savi jne). Lapsed saavad grupis või kõik koos laduda nendest objekte.

II variant: õpetajad jagavad lastele imekotikesed. Vastavalt laste teadmistele saab kotikesed täita erineva sisuga (ringid, ruudud, kolmnurgad, ristkülikud). Lapsed eristavad kotikese sisu kompimise teel ning kirjeldavad: minu kotikeses on 1 ruut ja 1 ring, minu kotikeses on 1 ruut ja 1 ring, ruudul on kõik neli külge ühepikkused, minu kotikeses on 2 väikest ringi, 1 suur ring ja üks kolmnurk, kokku neli eset jne.

III variant: õpetajad jagavad igale paarile ühe imekotikese (kotikeses on neli erinevat geomeetrilist kujundit). Üks paariline paneb käe kotti, valib ühe eseme, kombib ning nimetab geomeetrilise kujundi. Seejärel võtab ta eseme kotist välja ja näitab paarilisele, nimetab värvuse ja materjali. Lapsed arutlevad, millised asjad sarnanevad ümbritsevas keskkonnas antud geomeetrilisele kujundile (ring– päike, kolmnurk– katus jne). Järgmise kujundi võtab nüüd imekotikesest teine paariline. Mäng jätkub kuniks on kotikeses kujundeid. Rühm võib hiljem oma fantaasiad ka paberile jäädvustada.

IV variant: õuesõpe (teemaarendus) - lapsed vaatlevad jalutuskäigul ümbritsevaid objekte, kirjeldavad neid ja nimetavad, milliste geomeetriliste kujunditega need sarnanevad.

3. KERA JA KUUP

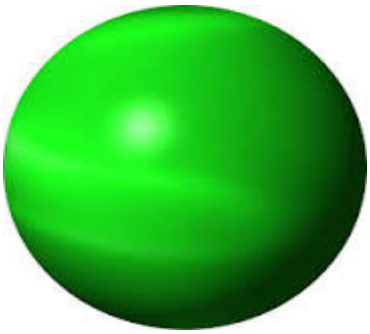
Kaidi Truus, Pärnu Lasteaed Mai

Eesmärk: laps eristab kera ja kuupi, oskab võrrelda ja kirjeldada kujundeid.
Vanus: 5-7 aastat
Vahendid: imekotikesed vastavalt laste arvule, pooltes on kera, pooltes kuup (võimalusel erinevatest materjalidest).

Mängu käik:
I variant: õpetajad jagavad lastele imekotikesed. Lapsed kombivad läbi koti esemeid. Seejärel moodustavad nad vastavalt kombitud esemetele grupid (kera ja kuup). Grupis kirjeldavad lapsed kombitavat eset. Näiteks: kera - nagu pall või päike, pehme (vahtkummist, vildist jne), kõva (plastmassist, jne), kerge, raske, sile, krobeline (kassipallid), helisev, ümar; kuup- nurgeline, kerge, tundub puidust, raske, nagu klots jne. Seejärel võtavad lapsed esemed kotist välja ning kirjeldavad neid nägemismeele abil- värvus, materjal, seosed, mis meenuvad.

Lapsed moodustavad taas ühisringi ning püüavad:
a) esemeid rühmitada sarnaste tunnuste alusel (klaas, puit jne);
b) laduda etteantud mustri alusel neid vaibale (kera, kera, kuup, kuup jne);
c) laduda esemeid teineteise peale (lapsed saavad kinnitust, et kera veereb ja kuup ei veere, miks veereb/ ei veere).

II variant: valmistada imekotikesed ette nelja esemega, lisades juurde koonuse ja risttahuka. Sõnalise tegevuse lõppedes jätkata mängu ehitusmänguna.



4. PEIDUS KIVIKESED

Kaidi Truus, Pärnu Lasteaed Mai

Eesmärk: laps loendab esemeid, loob seoseid arvuga, kasutab raskust väljendavaid mõisteid, teab mõisteid paaris- ja paaritu arv, oskab leida seoseid ja nende üle arutleda.
Vanus: 5-7 aastat
Vahendid: värvilised korgid, imekotikesed igale lapsele, milles on erinev arv ühesuuruseid kive (klaaskuule, laste enda meisterdatud savipalle, soola-jahu taignast palle (värvitud) jne).

Mängu käik:
I variant: õpetajad jagavad lapsed gruppidesse värviliste korkide abil. Iga laps saab imekotikese erineva arvu kividega. Gruppides lapsed kombivad kotikesi väljastpoolt (arvavad ära, mis materjaliga on tegu), nimetavad kivide arvu, loovad seoseid vastava arvuga (mul on viis kivi, neid on sama palju, kui vana ma olen, mul on kotis kolm kivi, kolm värvi on valgusfooris, mul on kotis kaks kivi, jänesel on kaks kõrva jne).

II variant: kotikestes on kivid enam-vähem ühesuurused, lapsed loendavad kotikeses kivikesed üle, seejärel vahetavad nad grupisiseselt kotikesed ära ning kirjeldavad raskusi- enne oli mul kergem kotike, sest seal oli vähem kive, enne oli mul raskem kotike, sest seal oli rohkem kive, minu kotike on sama raske, oli võrdne arv kive, lapsed võivad õpetaja suunamisel mõelda, kuidas kotikeste raskusi võrdsustada (3 kivikest kotis ja 5 kivikest kotis- kummaski kotis on nüüd 4 kivikest jne).

III variant: kotikeses on erineva suurusega kivid, üks kivi võib olla raskem, kui teises kotis kolm kivi kokku), lapsed peavad kompimise teel ära loendama, mitu kivi on kotikeses, arutlema raskuste üle (mul oli raskem, kuigi oli ainult üks kivi jne).

IV variant: lapsed kombivad koti sisu, saades kompimise teel aru, mitu kivikest on kotis, seejärel jagatakse need hulkadeks – paaris- ja paaritu arv jne.

V variant: lapsed saavad kasutada kivikesi kunstitegevustes ning hiljem jutustada, miks nad just nii oma kivi kaunistasid ja keda/ mida see kujutab. „Minu kivike on nagu…“

V MÄNGE EESTI KEELE ÕPETAMISEKS MUUKEELSELE LAPSELE

1.TIHANE

Sirje Tarkpea, Pärnu Liblika Tänava Lasteaed

Eesmärk: laps oskab nimetada erinevaid juur- ja puuvilju, tunnetab keele rütmi ja tunneb end rühma liikmena.
Vahendid: pildid erinevate puu- või juurviljadega.

Mängu käik: kogu rühm loeb rütmis teksti, eseme nimetuse ütleb laps, kelleni on järg jõudnud.

Tii-tii tihane,
vaa-vaa varblane,
lendas üle oaaia,
võttis kaasa...(laps nimetab juur-või puuvilja, mis on kujutatud kotist võetud pildil).

Variant: … lendab üle suure tee, näeb seal… (laps nimetab transpordivahendi).

2. ANNA EDASI

Sirje Tarkpea, Pärnu Liblika Tänava Lasteaed

Eesmärk: laps oskab nimetada metsloomi, oma tegevust ette planeerida ning kuulata teisi mängijaid.
Vahendid: pall või oakott.

Mängu käik: mängijad istuvad ringis. Mängujuhil on käes pall, ta ütleb: „Metsas elab orav“ ja annab palli edasi kõrvalistujale. Mängijad jätkavad, nimetades metsloomi või linde.

Variant: mängida võib teemal - mina armastan (mida süüa), mina panen selga…, mina näen aknast…, meie toas on… jne.

3. SUPIPOTIMÄNG

Sirje Tarkpea, Pärnu Liblika Tänava Lasteaed

Eesmärk: laps teab loomade toitumisharjumusi, oskab nimetada erinevaid toite
Vahendid: väikesed loomad (kass, koer, jänes, orav ja lind) üllatusmunadest või pildid, paberist lõigatud supipotid ja sedelid, kuhu on joonistatud/ kirjutatud võimalikud toidud (terad, hein, putukad, porgandid)

Mängu käik: kõik sedelid on asetatud lauale tagurpidi. Iga mängija valib endale ühe looma ja supipoti. Kordamööda võetakse laualt sedeleid. Sedelit võttes ütleb laps: "Minu… sööb…" ja nimetab toiduaine, mis on pildil. Vastavalt pildil kujutatule teeb grimassi, kas loomale meeldib või ei meeldi- vastik- ei tea. Kui mängija saab sedeli toiduga, mida tema loom sööb, paneb ta selle oma "potti". Vale toiduga sedeli asetab lauale tagasi. Kes esimesena leiab oma potti neli toitu, on võitja.

4. TELEFON

Sirje Tarkpea, Pärnu Liblika Tänava Lasteaed
Idee Zoja Mellovi koolituselt

Eesmärk: laps oskab moodustada täislauset, kasutada sõnu õiges käändes ja vormis ning julgeb aktiivselt suhelda dialoogis.
Vahendid: telefonid, pildid.

Mängu käik:
I variant: mängujuht kirjutab tahvlile telefoninumbri ja paneb numbri kõrvale pildi. Pildil on kujutatud näiteks mets, park, rand, teater vm. Mängija valib telefonil numbreid neid samaaegselt nimetades. Nüüd pöördub ta teiste mängijate poole, valib ühe mängija ja ütleb: „Halloo! Tere, Katja. Katja, lähme randa (vastavalt pildile)". Katja võib anda eitava või jaatava vastuse.

II variant: mängu tuua lisaks sisse mõisted täna ja homme.

III variant: mängijad suhtlevad kokkulepitud loomade keeles (kassid, koerad, siilid jne).

5. KELLASALM

Sirje Tarkpea, Pärnu Liblika Tänava Lasteaed
Idee Zoja Mellovi koolituselt

Eesmärk: laps oskab hääldada sõnu rütmis, tuleb toime salmi lugemisega dialoogis, rühmade kaupa.

Kell üks – muna küps,
kell kaks – puder paks,
kell kolm – kisla külm,
kell neli – kalla õli,
kell viis – mõõda riis,
kell kuus – keeda uus,
kell seitse – õige maitse,
kell kaheksa – kata lauda,
kell üheksa – hüüa sööma,
kell kümme – aitab küll!

6.PRUUNKARU, PRUUNKARU, KEDA SA NÄED?

Kohandanud Terje Pill, Pärnu Liblika Tänava Lasteaed

Eesmärk: laps oskab üldistada, kasutada omandatud sõnavara loomade kirjeldamiseks oodates oma järjekorda
Vahendid: pildid loomadest, lindudest, kaladest, taimedest.

Mängu käik:
I variant: õpetaja kinnitab ühe lapse seljale pildi. Pildi saanud laps läheb ringis istuvate laste juurde, valib suhtluspartneri (pruunkaru) ja läheb tema ette. Keerab talle selja, et pilti näidata, keerab uuesti näoga partneri poole ja ütleb: "Pruunkaru, pruunkaru, keda sa näed?". Partner-karu kirjeldab looma, kuid nimetada ei tohi. Laps-loom peab vihjete järgi arvama, kes ta on.

IIvariant: "Jääkaru, jääkaru, keda sa kuuled? Partner-karu kirjeldab või jäljendab looma häälitsust, jäljendab liikumisel tekkivat heli.
Lisamärkus: kui rühmas on suhtlemisprobleeme, tõrjutust või mitme erineva rühma kokkumängu vaja arendada, siis saab karu osatäitja määrata õpetaja. Lisavahendiks on karu mask.

Idee: http://www.dltk-teach.com/books/brownbear/sequel.htm

VI MÄNGE INTERNETIST

1. HÄÄLIMIS- JA LUGEMISMÄNG AUTOMARGID

Ingrid Juht, teatoimeta.ee/õppemängude kogu/

Kirjeldus Lia Odes, Pärnu Lasteaed Mai

Eesmärgid: laps tunneb kuulamise abil ära sõna esimese (viimase) hääliku, määrab hääliku asukoha (alguses, lõpus, keskel) sõnas, harjutab sõnade häälimist, loeb üksikuid sõnu sõnakaartidelt.
Vahendid: automargi tähistega kaardid, tähekaardid (automarkide nimetuste algustähed), sõnakaardid automarkide nimetustega.
Vanus: 5-7 aastat.
Soovitatav mängijate arv: 7– 10 last.

Mängu käik:
I variant: tähekaardid on laual. Iga laps saab automargi tähisega kaardi ning peab pildil oleva automargi nimetuse häälima ja leidma laualt esimese (viimase) häälikuga tähekaardi.

II variant: automargi tähistusega kaardid on laual. Iga laps saab sõnakaardi ning peab õige automargi tähisega kaardi selle kõrvale leidma.
Kui mängida kogu rühmaga, võib lapsed jagada 2 või 3 rühma. Igas rühmas näitab hästi lugeja laps automargi tähistusega kaarti, ülejäänud otsivad oma kaartide hulgast nõutud tähekaardi (esimene või viimane häälik sõnas) ja näitavad seda mängujuhile.

Sõnakaarte võib juurde teha. Sel juhul saab rühma 2 või 3 jagada ning hästi lugeja laps näitab igas rühmas automargi tähistusega kaarti, ülejäänud otsivad oma kaartide hulgast sobiva sõnakaardi ja näitavad seda mängujuhile.
Kui jagada lapsed 2 rühma, jagada ka sõna- ja margitähisega kaardid pooleks. Pooled kaardid ühele rühmale ja pooled teisele. Kes leiab enne igale sõnakaardile sobiva automargi tähistusega kaardi, on võitja.

2. LEIA ÕIGE PILT

Külliki Murumaa, teatoimeta.ee/õppemängude kogu/
Kirjeldus Lia Odes, Pärnu Lasteaed Mai

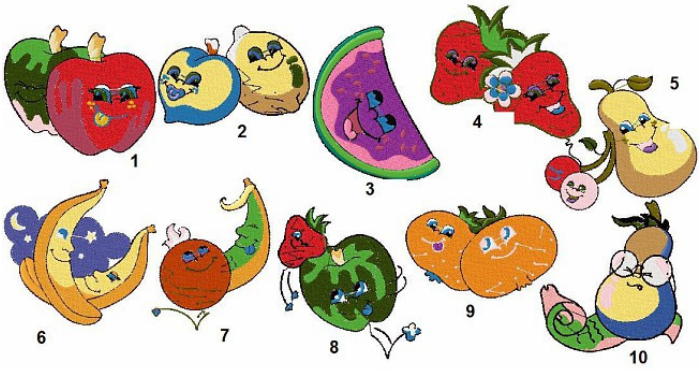
Eesmärk: laps tunneb aias kasvavaid köögivilju, marju ning puu-ja juurvilju, oskab häälida erineva häälikupikkustega sõnu ja teadlikult kasutada oma nägemistaju.
Vanus: 4-7 aastat
Vahendid: 5 mängualust, 20 mängukaarti.

Mängu käik:
I variant: iga mängija valib endale vastava arvu värvilisi mängukaarte. Mängu alustaja loositakse või loetakse liisusalmiga. Leides vastava pildi, peab mängija leidma mängulaualt pildile vastava sõna. Mängija peab häälima kokku pildi all oleva sõna.

II variant: laps oskab kokku lugeda kaardil olev sõna, mäng arendab taju ja tähelepanu ning treenib mälu.
Vahendid: mänguväljad piltidega, sõnakaardid.

Mängu käik: mängijatele jagatakse mänguväljad, pildid on laual tagurpidi. Mängijad võtavad kordamööda laualt kaardikesi. Mängija leiab oma mänguväljalt kaardile kirjutatud sõna, kui pilt sobib, siis asetab alusele.

III variant: mängitakse memoriini põhimõttel. Kaardid segatakse hoolega ja asetatakse tagurpidi lauale. Mängukord liigub kellaosuti liikumise suunas. Mängija valib laualt kaks kaarti ja näitab neid kaasmängijatele. Kui kaardil on pilt, tuleb öelda, mis on pildil. Kui pilt ja sõna omavahel sobivad, saab mängija paari endale. Kui kaardid ei sobi, asetab mängija need lauale tagasi ja mängujärg läheb järgmisele mängijale.
Võidab mängija, kes kogub kõige esimesena oma kaardialuse täis.



3. KÕNEARENDUSMÄNGUD LIIKUMISEGA

Autor Piret Kankar, Nõo lasteaed „ Krõll“
Idee saadud Anna Raudkatsi raamatust „Tütarlaste mänguraamat“ 1933
Kirjeldus Krista Kuningas, Pärnu Lasteaed Mai

Laste kõnearengut saab toetada ka liikudes. Liikumine muudab mängu huvitavaks ja lõbusaks. Nende mängudega saab lisaks kõneoskusele suunata lapsi liikuma, arendada lapses püsivust, järjekindlust, julgust, algatusvõimet, orienteerumist ruumis ja fantaasiat.

I variant
Eesmärgid: laps oskab ära tunda looma pildil ja leiab samasuguse mänguasja, oskab nimetada loomanimesid.
Vahendid: loomapildid, looma nimedega sildid ja üksikud tähed, mänguloomad, tegusõnadega sildid ja üksikud tähed.

Mängu käik, kolm võimalust:
1) igale lapsele antakse loomapilt. Samasugused pildid on maas laiali ja laps otsib sama looma pildi, mis tal juba käes on. Laps nimetab käes oleva looma nime.
2) piltide asemel on maas mänguloomad, iga laps otsib oma käes olevale pildile vastava mängulooma. Laps nimetab käes oleva looma nime.
3) igat loomapilti on kaks. Pildid laotakse lauale tagurpidi ja mängu mängitakse memoriini põhimõttel. Kokku tuleb saada paarid – ühesugused loomad.

II variant
Eesmärgid: laps tunneb üksikuid tähti kirjapildis, oskab moodustada sõnu, hääldab õigesti üksikut lühikest sõna.

Mängu käik, kolm võimalust:
1) looma pildid põrandal, natuke kaugemal üksikud tähed. Laps otsib häälikute kaupa üles vajalikud tähed ja laob oma looma nime.
2) laps saab pildi alla tuua nii loomanime sildi kui ka üksikutest tähtedest looma nime laduda.
3) laps saab üksikutest tähtedest moodustada erinevaid sõnu, näiteks ema, isa või oma nime jne.

III variant
Eesmärgid: laps oskab moodustada üksikutest tähtedest tegusõnu, areneb tähelepanuvõime, mõtlemine ja häälimine.

Mängu käik: põrandal on tegusõnade sildid ja natuke eemal üksikud tähed. Laps toob ühekaupa üksikud tähed sõna sildi alla.

IV variant
Eesmärgid: laps tunneb tähti ja oskab häälida lühemaid sõnu, areneb silmamälu.

Mängu käik :
1) igal lapsel on looma pilt, kaardid loomade nimedega on põrandal. Iga laps leiab oma pildile õige sõna.
2) igal lapsel on looma nimega silt, pildid on põrandal ja laps otsib loomapildi.

V variant
Eesmärgid: laps oskab häälida kokku tegusõnu ja saab aru tegevusest, tahab liikuda ja tunneb sellest rõõmu.

Mängu käik: põrandale on asetatud ringikujuliselt paberiribad tegusõnadega, iga pildi taga on laps, ringis liikumise suunas. Muusika saatel liigutakse ringis. Muusika katkeb ja järjekorras saab iga laps teha tegevust, mis paberiribal kirjas.

LISA- ÕPPEMATERJALE VEEBILEHEKÜLGEDELT

http://www.teatoimeta.ee/Keel_ja_kone_55_687.htm
http://oppematerjalid.onepagefree.com/index.php
http://www.hared.ee/files/askeldused.pdf
http://www.hot.ee/mangunurk/3aastat.htm
http://loovtegevused.onepagefree.com/?id=10859&
http://www.hev.edu.ee/?id=108
http://www.unicef.ee/upload/files/documents/mida_me_teeme/projektid/suvine_keeleope/dokumendid/Voorkeeleoppe%20meetodid%20ja%20mangud.pdf
http://mommi-jommikud.weebly.com/kaumle--ja-sotildermemaumlngud.html
http://www.google.ee/url?sa=t&rct=j&q=&esrc=s&source=web&cd=6&ved=0CEAQFjAF&url=http%3A%2F%2Fwww.eestikeelteisekeelena.ee%2Ffiles%2FLisa%252011M%25C4%2586%25E2%2580%259ENG%2520keeletunnis%2520_Merle%2520Taggu.ppt&ei=t20bU_v7FISK4ATn94C4CA&usg=AFQjCNGzBeWGBPA0_Wi4Ozso0BX6kTUaQw

VEEBIMÄNGUD

http://www.frepy.eu/part_ee.html
http://muki.loremipsum.ee/
http://www.keskraamatukogu.ee/px_lasteleht/tahekodu/
http://lasteaiaveebimangud.blogspot.com/
http://hellognet.weebly.com/
http://opetaja.edu.ee/tuulikodukas/TAHESO~1/index.html
http://www.hiie.tartu.ee/eelkool/
http://edlv.planet.ee/th/vastand_karu_01.swf
http://web.zone.ee/hxxlikusttxheni/index.html
http://www.lastekas.ee/
http://www.mudila.ee/
http://www.google.com/url?q=http%3A%2F%2Fkoolielu.edu.ee%2Ftuulikodukas%2FLUGEMISEKS&sa=D&sntz=1&usg=AFrqEzeBPIrLnMVUVFrLPSKpX0tg0cNK-w

MÄNGUD, MIS TULEB ALLA LAADIDA

http://www.wartoft.nu/software/sebran/estonian.aspx
http://www.wartoft.nu/software/minisebran/
https://minisebran.pbworks.com/w/page/20979480/FontPage]- juhend eesti keelele