

**Lugemis- ja kirjutamisoskuse kujundamine
keelekümbeluse programmis**

**Koostanud
Lea Maiberg
Hedi Minlibajeva
Nonna Meltsas
Malle Trummar**

Sisukord

SISSEJUHATUS.....	2
1. EESTI JA VENE KEELE FONEETILINE VÕRDLUS.....	3
2. TÄHT JA HÄÄLIK	5
2.1. HÄÄLIKUTE KUULMISE ARENDAMINE.....	5
2.2. TÄHTEDE TUTVUSTAMINE	6
3. TÄHTEDE ÕPPIMINE	10
4. LUGEMISVALMIDUSE KUJUNDAMINE.....	38
4.1. ÜLEVAADE LUGEMISSTRATEEGIADEST	39
4.1.1. Sünteetiline meetod – väikestest osadest pannakse kokku sõna.....	39
4.1.2. Analüütiline meetod	40
4.2. LUGEMISETAPID	41
4.3. KIRJUTAMISE ÕPPIMINE MATKIMISE KAUDU.....	42
4.4. KIRJUTAMA ÕPPIMISE ETAPID.....	42
 LISA 1. HÄÄLDUSHARJUTUSED	 44
LISA 2. LIISUSALMID JA KÄEMÄNGUD	52
LISA 3. HÄÄLIKU- JA TÄHEMÄNGUD	61
 KASUTATUD ALLIKAD	 69

Sissejuhatus

Metoodiline juhend toetab keelekümblusprogrammi järgi töötavaid lasteaiaõpetajaid ning aitab loovalt ja mänguliselt kujundada teises keeles õppivate laste lugemisvalmidust.

Eesti keeles lugema ja kirjutama õppimise vältel jälgime kakskeelsete (bilingvaalsete) laste häälduse kujunemist, häälikute kuulmist ja häälimist ning tähtede tundmist lähtuvalt sihtkeele omapärast.

Õppematerjali eesmärgid on:

- 1) anda õpetajaile praktilisi nõuandeid häälikute kuulmise ja hääldamise arendamiseks;
- 2) soovitada töövõtteid, mis võimaldavad tutvustada lastele tähti nii eesti kui ka vene keeles;
- 3) tutvustada võtteid hääliku- ja kirjasüsteemi loomiseks nii eesti kui ka vene keeles (mõlema keele häälikute ning tähtede omandamiseks);
- 4) pakkuda huvitavaid võimalusi tööks enne laste lugema ja kirjutama õppimist;
- 5) süstematiseerida ning ühtlustada töövõtteid, mis toetavad last kahes keeles lugema ja kirjutama õppimisel;
- 6) tekitada ning hoida laste huvi uute teadmiste vastu kõigis ainevaldkondades;
- 7) julgustada õpetajaid kasutama iga päev kõiki osaoskusi (kuulamine ja rääkimine, lugemine ja kirjutamine), sest ainult see tagab keeleõppes edu.

Süsteemne töö võimaldab valutu ülemineku lasteaiast kooli ja tagab valiku, kus laps võib õppida nii vene kui ka eesti õppekeelega koolis või keelekümblusklassis.

Lugemis- ja kirjutamisoskuse omandamine on huvitav ja mänguline protsess, mille vältel õpib laps tundma häälikuid nii suulises kui ka kirjalikus kõnes. Aluseks on lapse teadmised ja oskused, mis toetavad uute teadmiste omandamist. Tegevuse käigus õpib laps häälikuid õigesti hääldama ja eristama ning tundma nende kirjaipilti. Vaja on pöörata tähelepanu nii häälikute kui ka tähtede tundmisele ning õpetada neid sõnas õigesti järjestama ja kirjeldama (täishäälikud, kaashäälikud, sulghäälikud).

Lapse lugema ja kirjutama õppimine on tulemuslikum, kui see on lõimitud teiste õppe- ja kasvatus-tegevustega, hõlmab kõiki ainevaldkondi ning toimub kogu päeva jooksul. Õpetaja tekitab ja hoiab lastes huvi, kasutades neile sobilikke meetodeid.

1. Eesti ja vene keele foneetiline võrdlus

	Eesti keel	Vene keel
Täishäälikud ehk vokaalid	A, E, I, O, U, Õ, Ä, Ö, Ü	A, E(je), Ё(jo), И (i), О, У(u), Ъ(õ), Э(e), Ю(ju), Я(ja)
Kaashäälikud ehk konsonandid	J, L, M, N, R, S(Z), H, F, Š(Ž), K(G), P(B), T(D)	Б(b), В(v), Г(g), Д(d), Ж(ž), З(z), Ё(j), К(k), Л(l), М(m), Н(n), П(p), Р (r), С(s), Т(t), Ф(f), Х(h), Ц(ts), Ч(tš), Ш(š), Щ(štš)
		Helilised kaashäälikud Б[b], В[v], Г[g], Д[d], Ж[ž], З[z]
		Helitud kaashäälikud П[p], Ф[f], К[k], Ш[š], С[s], Х[h], Ц[ts], Ч[tš], Щ[štš], Т[t]
Sulghäälikud	K(G), P(B), T(D)	
Helilised häälikud	A, E, I, O, U, Õ, Ä, Ö, Ü, J, L, M, N, R, V	
Helitud häälikud	S(Z), H, F, Š(Ž), K(G), P(B), T(D)	
Tähed, millel puudub häälikuline väljendus		Ь pehmendusmärk Ъ kõvendusmärk

Tähestik

Eesti tähestikus on 27 tähte: Aa, Bb, Dd, Ee, Ff, Gg, Hh, Ii, Jj, Kk, Ll, Mm, Nn, Oo, Pp, Rr, Ss, Šš, Zz, Žž, Tt, Uu, Vv, Õõ, Ää, Öö, Üü.

Ff (eff), Šš (šaa), Zz (zett, loe: sett) ja Žž (žee, loe: šee) esinevad ainult võõrsõnades ning võõrnimed.

Ainult võõrnimed, võõrnimetuletiste ja võõrkeelsete sõnade (tsitaatsõnade) kirjutamiseks kasuta-

takse võõrtähti *Cc, Qq, Ww* (kaksisvee), *Xx* ja *Yy* (üpsilon ehk igrek). Varem, gooti kirja kasutamise ajal, oli eesti tähestikus *w*. *V* oli võõrtäht, millega kirjutati põhiliselt ladina trükikirjas ladinakeelseid sõnu. Samuti on gooti kirjas pikk *s*.

Koos kõigi eesti keeles kasutatavate võõrtähtedega on tähestikus **32 tähte**: *Aa, Bb, Cc, Dd, Ee, Ff, Gg, Hh, Ii, Jj, Kk, Ll, Mm, Nn, Oo, Pp, Qq, Rr, Ss, Šš, Zz, Žž, Tt, Uu, Vv, Ww, Õõ, Ää, Öö, Üü, Xx, Yy*.

Ilma võõrtähtedeta on eesti tähestikus **23 tähte**: *Aa, Bb, Dd, Ee, Gg, Hh, Ii, Jj, Kk, Ll, Mm, Nn, Oo, Pp, Rr, Ss, Tt, Uu, Vv, Õõ, Ää, Öö, Üü*.

Eesti keeles on 26 erinevat häälikut: 9 vokaali – *a, e, i, o, u, õ, ä, ö, ü* – ja 17 konsonanti – *f, h, j, k, l, l', m, n, n', p, r, s, s', š, t, t', v*. Loetletutest on *f* ja *š* võõrkonsonandid, mis esinevad ainult võõrsõnades.

2. Täht ja häälik

Häälikuid me kuuleme ja hääldame, tähti loeme ning kirjutame. Tavaliselt märgib iga täht üht häälikut, nagu sõnades *ema, isa, laps*. Vahel läheb ühe hääliku märkimiseks vaja mitut tähte, nt *maa, puu, all*, kus on kolm tähte ja kaks häälikut. On sõnu, kus ühte tähte märgitakse mitme häälikuga. Näiteks märgib nimes *Sixten* x kahte häälikut – *ks*.

Sõna tähendus võib muutuda ka siis, kui muudame ainult ühte tähte.

Lisame mõne tähe	Muudame tähtede järjekorda	Asendame ühe tähe teisega	Muudame häälikute pikkust
ema-tema	isa-sai	liiv-liim	kokk-kook
suu-suur	õun-nõu	väike-päike	saal-sall

2.1. Häälikute kuulmise arendamine

Häälikute kuulmist arendades pöörame tähelepanu hääldusele, kõnelemise ja kuulamise arengule, sõnavarale, kõne grammatilisele ehitusele, kõne seostatusele, kõneorganite liikuvusele ning käte peenmotoorikale.

Lapse fonoloogilised oskused ilmnevad nii ta võimes opereerida häälikute/foneemide ja silpidega kui ka oskuses märgata ja parandada tekkinud vigu. Keelelisest arengust saab aimu lapse kõne häälduslikku külge jälgides, st kui selge ja arusaadav on ta kõne.

Lapse keelepädevus

Lapse keelepädevus ehk oskus keelt kasutada hõlmab nelja oskust, mida tuleb võrdselt arendada. Need on kuulamine, lugemine, kirjutamine ja kõnelemine. Osaoskused täiendavad üksteist ning aitavad kujundada terviklikku keelesüsteemi.

Laps kogeb maailma teisiti kui täiskasvanu. Ta samastab end ümbritsevaga ja jälgendab seda. Esimestel eluaastatel omandab laps põhilised oskused matkides ning tunnetades. Õpetaja ülesanne on luua kasvukeskkond, mis rikastab ja arendab lapse aistinguid. Laps omandab tunded, meeleolud ja mõtted aistingute vahendusel – hääletooni, silmavaate või käe puudutuse kaudu. Sama põhimõtet

võib rakendada ka tähti tutvustades. Muinasjuttude, lugude, luuletuste ja onomatopoeetiliste ehk helijäljenduslike sõnade abil saab tutvustada igat tähte ta iseloomu järgi. Põrisev *R* võib välja kasvada rongist, *S* ussist, *A* väljendada imestust, *O* aga hämmastust ja *E* tõrjumist. Küsige lastelt, mis tunded neil tekivad tähte hääldades, missuguse iseloomuga täht on ning mis värviga ta seostub.

Lugemisvalmiduse oluline oskus on tunda tähti. Kui laps ei tunne tähtede kirja pilti, ei saa ta lugeda ega kirjutada. Lugema õppimisel on tähtis häälimine: *mmm, rrr, p, nnn* jne.

Lugemise ja kirjutamise eelduseks on sünteetiliste meetodite puhul tähtede tundmine ning häälikute eristamine, millele järgneb häälikute kooshääldamine, nt *ai, oi, pi, pu*. Alustada võiks silpidest ja lühematest sõnadest.

Üldised eesmärgid tähtede tutvustamisel

1. Laps kuuleb häälikut.
2. Laps leiab hääliku sõnas.
3. Laps oskab kuulata ja nimetada hääliku asukohta sõnas.
4. Laps eristab hääliku pikkust.
5. Laps häälib sõna.
6. Laps on loov ja algatuslik.
7. Laps usub oma võimekusse ja tahab ise lugeda.

2.2. Tähtede tutvustamine

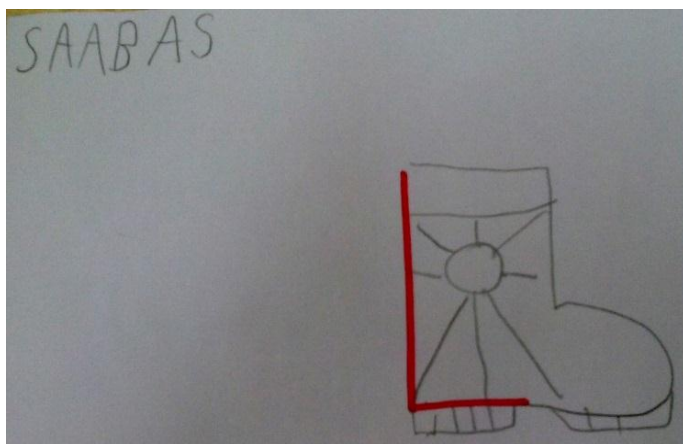
Tähtede tutvustamine algab ettelugemisest. Kuulates ja samal ajal raamatut vaadates adub laps, et igal sõnal on oma kuju, see koosneb erinevatest tähtedest. Tähtede tutvustamise eeltöös sobivad ühislugemisraamatud, kus õpetaja viitab lugedes tekstile ning laps saab aru, kuidas kõnekeel muutub kirjakeeleks.

Tähtede õppimise eelduseks on taju, mälu ja motoorika areng. Sõrmede peenmotoorika arendamine on tähtis juba varasest lapseeas alates. Peenmotoorika mõjutab taju selliseid omadusi nagu tähelepanu, mõtlemine, ruumiline taju, koordineerimine, kujutus, mälu ning kõne. Lapse kasvades on motoorika abiks nii riietumisel kui ka lugemisel ja kirjutamisel. Peenmotoorika areng on kirjutamise eeldus – kui käeliste tegevustega pole piisavalt tegeldud, läheb tähtede kirjutamise õppimine aeglasemalt.



Tegevused tähekaartidega

1. Kuulake, mis „häält” see täht teeb, mis sõnades ta esineb / ei esine, kelle nimes see täht on.
2. Kuulake, kas täht on alguses, lõpus või sõna sees.
3. Vaadake tähte ja arutlege, mida ta teile meenutab. Joonistage ja kaunistage tähte lastega.



4. Joonistage tähte õhku, põrandale või õues liivale.
5. Moodustage tähte kehaga üksi või mitmekesi.
6. Otsige tähte raamatutest. Andke lastele raamat ja paluge otsida uut õpitavat tähte. Võite küsida lisaks, mis leheküljelt nad selle leidsid ning mitu sama tähte ühel lehel on.
7. Otsige tähte seinasõnastikust. Juhtige laste tähelepanu rühmas olevatele materjalidele, et nad õpiksid neid iseseisvalt kasutama.



8. Voolige plastiliinist, savist ja piparkoogitaigast tähti. Meisterdage rühma ruumiline tähestik. Tegutsedes kinnistuvad tähekujud paremini, areneb käeline tegevus ning ruumitaju.



9. Tehke tähtedega kunstitöid. Vanast pesukäsnast või kartulist tähetemplitega saavad lapsed teha värvilisi ja huvitavaid töid.
10. Otsige tähti õues puude ja põõsaste okstest, majade katustest ning akendest. Täheotsing õpetab märkama keskkonda ja erinevaid detaile.
11. Mängige mälu treenivaid mängu. Esemete asukoha ja paigutuse meeldejätmine arendab lapse mälu ning aitab tähekujusid meelde jätta.
12. Pange kokku puslesid ning koostage neid ise. Omavahel sobivate tükkide leidmine ja kokku panemine arendab lapse optilis-ruumilist taju. Lapse mitmekülgne arendamine aitab tal ära tunda tähtede kuju ning tähekujusid eristada.



13. Voltige origamitähestik ja kaunistage sellega rühmaruumi. Voltimises osalevad lapse mõlemad käed ning see soodustab mõlema ajupoolkera arengut.
14. Mängige käemänge, sest need arendavad mälu, fantaasiat ja kujutlusvõimet. Käemängud arendavad peenmotoorikat ja matkimisoskust ning loovad meeldiva emotsionaalse keskkonna, mis toetab kuulamisoskust ja kõne sisu mõistmist ning suurendab lapse kõneaktiivsust.
15. Koostage töölehti, kuhu kirjutate ainult selle tähega algavaid või seda tähte sisaldavaid sõnu.
16. Alustage oma täheraamatu tegemist ja joonistage/kirjutage paberile erineva suurusega tähti ning kaunistage leht. Nii võite koostada looma, lille, mänguasja või mõne teise temaatilise aabitsa.

3. Tähtede õppimine

Eesti tähestikus on 27 tähte, kuid põhjalikumalt õpime 24 tähte, sest Šš, Zz ja Žž on ainult nimedes ning võõrsõnades. Võõrtähti soovitame tutvustada lastele vajaduse korral kindlates olukordades.

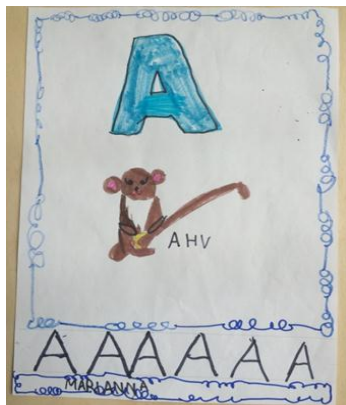
Tutvustamist võib alustada vene ja eesti keeles sarnase kirja-pildiga tähtedest. Järgmised tähed valime vastavalt võimalusele moodustada võimalikult palju sõnu.

Lugema ja kirjutama õppimist toetavad erinevad kuulmis- ja nägemistaju arendavad ülesanded: helide kuulamine, telefonimäng, piltide asukoha meeldejäätmine, detailide märkamine ümbruses, peitepildid ning muutused kaaslaste juures.

Huvi tekitamiseks looge olukordi, kus on vaja lugeda või kirjutada, nt sünnipäevaõnnitluste kirjutamine, teemasõnade mahakirjutamine või teksti kirjutamine näidise järgi.



A



Häälidusharjutus

Astub A, astub A, astub pika sammuga.

Annab A, annab A, annab hoogu kätega!

Mäng „Kes elab selles majas?“

Vahendid: neli majakujulist alust ja väikesed pildid, mis on karbis või tagurpidi pörandal.

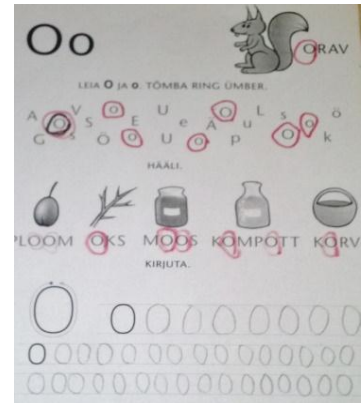
Maja katusel on kolm ruutu, millest üks (kas esimene, keskmine või viimane) on ära värvitud. Ühe maja katusel on värvimata kõik kolm ruutu. Piltide jagamise põhimõtted:

- 1) majas, mille katusel on värvitud esimene ruut, on sõnad, mis algavad õpitava häälikuga;
- 2) majas, mille katusel on värvitud keskmine ruut, on sõnad, milles otsitav häälik asub sõna sees;
- 3) majas, mille katusel on värvitud kolmas ruut, asuvad sõnad, mis lõpevad õpitava häälikuga;
- 4) majas, kus kõik ruudud on värvimata, on sõnad, kus õpitav häälik puudub.

Laps võtab pildi, häälib ja asetab õigesse majja. Laps põhjendab oma otsust: „Apelsin elab selles majas, sest ta algab A-tähega.“ Mängujuhi ülesanne on jälgida, et kõik sõnad saaksid õigesse majja, ning vajaduse korral abistada häälimisel. Hiljem, kui sõnad on majadesse paigutatud, võib neid loendada, võrrelda ja rühmitada teiste tunnuste järgi (värv, kuju, otstarve, silpide või tähtede arv). Õues mängides võivad lapsed ise majadesse asju joonistada.

Valdkond: KK, MK, M, K (õues), L

O



Häälidusharjutus

Oh-oo, oh-oo,
vaata, kus on sügav soo!
Oh-oo, oh-oo,
jõhvikad sealt koju too.

Teatevõistlus „Soo“

Lõigake paberist välja kaksikümmend kivi ja üks suur hall soo. Mõelge salm või lause, millega võistluse ajal jooksjaid ergutada. Nt

„Jookse, jookse sooni,
ole joostes tubli!“

Häälime sõnu ja leiame sealt O-tähed.

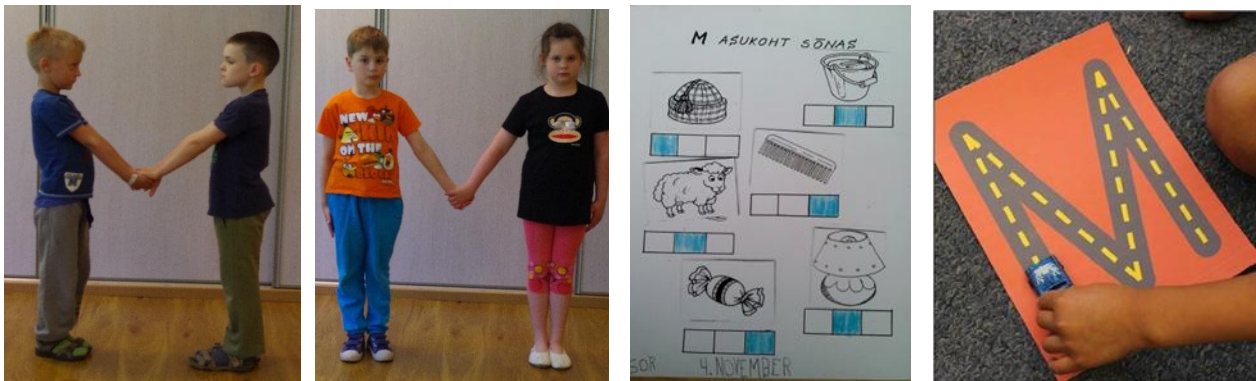
I variant. Põrandale on asetatud paralleelselt kaks rida paberist kive (kuni 10), mis viivad sohu. Soos (hall paber) on punased jõhvikad. Lapsed on jagatud kahte võistkonda ning seisavad kolonnis. Nad hüppavad kivitl kivitl ja loendavad neid valju häälega. Sohu jõudes võtavad nad ühe marja ning hüppavad tagasi kive tagurpidi loendades. Seejärel panevad nad oma marja korvi ja löövad järgmisele võistlejale patsu, mis lubab tal teele asuda. Mängu võidab võistkond, kes esimesena lõpetab.

II variant. Põrandale on asetatud pildid, mille ühel pool on jõhvikas ja teisel pool midagi muud. Laps võtab pildi ja häälib sõnu. Kui sõnades on O-täht, võtab kaasa ja paneb korvi. Kui pildil olevates sõnades O-tähte ei ole, siis pilti kaasa ei võta.

III variant. Vanematele lastele, kes oskavad lugeda. Jõhvikapiltide taga on sõna (seotud õpitud sõnavaraga), laps loeb ja paneb selle korvi.

Valdkond: KK, MK, M, K, L

M



Hääldušharjutus

Mõmm-mõmm-mõmm, tatsab karujõmm,
summ-summ-summ, lendab mesimumm.

Süüa tahab karujõmm,
mett tal korjab mesimumm.

Kes need on?

Karu-karumõmm

Mesilane-mesimumm

Mitu tähte on karus ja karumõmmis?

Mitu tähte on mesilases ja mitu mesimummus?

Kummas sõnas on M-tähti rohkem ja kummas sõnas on neid vähem?

Leia seintelt sõnu, kus on M.

Mäng „Karuke“ (kogumikust „Lauldes on õppimine tore!“ lk 58)

Lapsed meisterdavad karumaski, lillepärjad, jagavad rollid ja hakkavad mängima.

1. Metsas kõnnib karuke,

mett ta otsib endale (*üks laps on karu ja kõnnib ringi*).
Kõnnib, kõnnib karuke,
puhkama jääb mättale (*karu kükitab maha ja paneb pea kätele*).

2. Lapsed metsa lähevad,
karukese leiavad (*teised lapsed tulevad hüpeldes karule lähemale*).
Ärka, ärka, karuke,
püüa kinni lapsuke! (*Lapsed äratavad karu üles ja karu hakkab lapsi püüdma. Kinnipüütu saab uueks karuks.*)

Valdkond: KK, MK, MU, K, L

K



Häälidusharjutus

Kõnnib K, kõnnib K, kõvasti ja kiirelt (*lapsed kõnnivad kõne rütmis*),
kargab K, kargab K, kärmesti ja kõrgelt (*lapsed hüppavad kõne rütmis*).

Kuusemetsas kasvab puu,
kasvab kena kuusepuu.
Kõrgub puu, kõrgub puu,
latva ehib kuldne kuu.

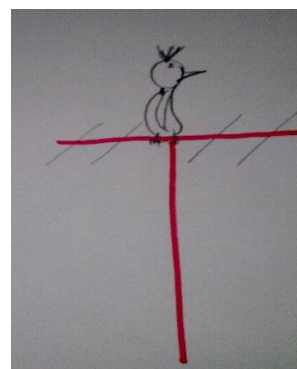
Mitu K-tähte on salmis? Kus asuvad K-tähed?

Mäng „Imekott“

Pange kotti piltsõnakaardid loomade ja puudega. Iga laps võtab ühe pildi ning ütleb, kes või mis on pildil ja kas selles on K või ei. Kui sõna sisaldab K-tähte, siis kas sõna alguses, lõpus või sõna sees? Küsige neilt, mitu tähte on sõnas. Kui palju K-tähega loomi teavad nad peale nende, kes olid pildidel? Otsige seintelt K-tähega puid, põõsaid ja lilli.

Valdkond: KK, MK, M, L

T



Häälidusharjutus

I rühm küsib

Tere, tere, tore T,
mis sa teed, mis sa teed?

II rühm vastab

Mis ma teen, mis ma teen,
mina keedan teile teed!

Mäng „Kes elab selles majas?“

Vahendid: neli majakujulist alust ja väikesed pildid karbis või tagurpidi maas

Maja katusel on kolm ruutu, millest üks (kas esimene, keskmine või viimane) on ära värvitud. Ühe maja katusel on värvimata kõik kolm ruutu. Mängujuht hakkab jagama pilte. Ta kirjeldab pildil olevat eset või esitab selle kohta mõistatuse. Laps, kes ära arvas, võtab pildi ja paigutab selle õigesse majja.

Kui pildid on majadesse ära jaotatud, võib toimida mitmel viisil.

I variant. Iga laps valib endale meeldiva pildi ja moodustab sellega lause. Teised lapsed loendavad samal ajal sõnade arvu lauses.

II variant. Lapsed sulgevad silmad. Mängujuht keerab igas majas paar pilti tagurpidi ning lapsed peavad ära arvama, mis nendel piltidel oli.

III variant. Mängujuht võtab ühe pildi ja asetab selle majast väljapoole põrandale (lauale). Hakatakse moodustama rida, kus igal järgneval pildil on mingi sarnasus eelnevaga. Näiteks sobib **tooli** kõr-

vale **taburet**, sest neil saab istuda; **tamm**, sest taburet ja tamm on puust; **tulp**, sest tamm ja tulp kasvavad looduses; **tass**, sest tulp ja tass on seest õõnsad; **taldrik**, sest tass ja taldrik on toidunõud; **tüdruk**, sest taldrik ja tüdruk lõpevad K-häälikuga; **tiiger**, sest tüdruk ja tiiger on elusolendid jne. Õpetajal tuleb algul aidata sarnaseid tunnuseid leida, hiljem saavad lapsed sellega ise hakkama.

Ülesandeid andes arvestage kindlasti oma rühma laste keeleoskuse taset, et ülesanne ei oleks neile liiga raske ega ka ülearu kerge.

Valdkond: MK, KK, M



Häälidusharjutus

Ema keelab: „El, El, El,
seda teha küll El või!“

Mäng „Kus on E?“

I variant. Õpetaja näitab pilte (*ema, seen, peet, habe*). Kui sõna algab E-ga, astuvad lapsed sammu ette; kui häälik asub sõna keskel, panevad lapsed käed puusa, ja kui sõna lõpeb selle häälikuga, hüppavad lapsed taha.

II variant. Õpetaja paneb pildid alusele. Lapsed häälivad sõna ja loendavad häälikuid ning võrdlevad, missugune on kõike pikem ja kõige lühem sõna.

Mäng „Loomaaed“

Toolid on ringis ja nende peal on ümberpööratult loomade pildid. Mängujuht ütleb: „Loomaaed on kinni!“ ning lapsed kõnnivad ringis ümber toolide. Kui mängujuht ütleb: „Loomaaed on lahti!“, lähedavad lapsed ruttu kõige lähema tooli juurde ja võtavad sellelt pildi. Mängujuht küsib: „Kes see on?“ Laps nimetab oma pildil oleva looma ning ütleb, kas selles on E ja kus E on. Mängu mängitakse mitu korda ning iga kord satub laps erineva tooli juurde.

Valdkond: KK, MK, M, L



Häälidusharjutus

Käemäng „Linnuke“

Käed on pööratud peopesadega enda poole, põidlad on omavahel ühendatud – linnu pea. Ülejäänud sõrmed moodustavad linnu tiivad.

Lenda, lenda, linnuke,
lenda hästi kaugele (*lapsed lehvitavad sõrmedest moodustatud „tiibadega“*).
Lenda, lenda, linnuke,
otsi üles pesake (*lapsed suruvad põidlad vastu rinda*).

Mäng „Lillepeenar“

Pange põrandale kollane, punane, sinine ja valge ring. Lapsed võtavad kotist ühe lille pildi ning hakkavad piltidega muusika saatel tantsima. Muusika katkedes jooksevad lapsed oma lillega sama värvi ringi sisse. Iga laps ütleb, mis lill ta on ja mis värvi ringis ehk peenras kasvab; mitu L-tähte on tema lilles, kas need on alguses, lõpus või sõna sees. Lapsed loendavad, mitu lille on nende peenras. Peale kõnelemist pannakse pildid kotti tagasi ja mäng kordub uute piltidega. Mängu saab mängida nii õues kui ka toas. Kasutatakse lilli, milles on L, nt *lumikelluke, sinilill, tulp, kelluke, ülane, liilia*.

Valdkond: KK, MK, M, MU, L



Häädusharjutus

Ih-hi-hii, ih-hi-hii, itsitab I,
pliiats juba ongi siin.
Pliiatsiga joonista
üks ilus sirge I.

Mäng „Värvilised pliiatsid“

I variant. Maas on värvilised pliiatsid. Iga laps võtab ühe pliiatsi ja ütleb, mis on seda värvi (selles sõnas peab olema I-täht).

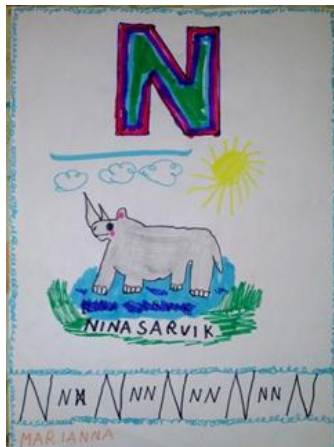
II variant. Lapsed moodustavad pliiatsitest erinevaid geomeetrilisi kujundeid. Üks laps nimetab kujundi ja teised teevad selle, nt moodustavad ruudu, ristküliku, kolmnurga jne.

Mäng „Sõnakett“

Iga järgmine sõna algab tähega, millega eelmine lõppes. Sõnaketis saab kasutada väikeseid üllatusmuna loomakesi, nt rongi peale lähevad loomad, kelle nimes on I-täht.

Valdkond: MK, KK, M, L

N



Häälidusharjutus

Niina nina on nohune. Naima nina ei ole nohune.

Mäng „Pilt“

I variant. Pildid on seintel ja laps leiab õige pildi ning läheb selle juurde.

II variant. Rühmatöö. Laual on pildid ning iga rühm leiab piltide seast selle, mis ei sobi ritta.

1. Leia sõna, mis algab erineva häälikuga.

*nina, neli, veli, nägu
nöör, nööp, söök, nõel*

2. Leia sõna, mis lõpeb erineva häälikuga.

vann, kauss, pasun, vagun

Mäng „Poolik kahekõne“

Lugege lastele ette kahekõne vastus ja laske neil mõelda sobiv küsimus.

..... (Kas sa tahad pannkooki?)

Jah, ma tahan pannkooki.

..... (Kas sa tahad kooki moosiga?)

Jah, palun anna moosipurk.

Küsimused

Kas sulle maitsevad pannkoogid?

Kas sa sööd pannkooke moosi, mee, hapukoore või suhkruga?

Valdkond: MK, KK

P



Häälidusharjutused

Puh-puh puhun ma (*käed on suu ees, nagu laps puhuks õhupalli*),
palli hästi suureks saan (*kätega tehakse õhus suur ring*).

Puh-puh puhu ka (*käed on puhumiseks suu ees*),
saad palli veelgi suurema (*kätega tehakse ees suurem ring*).

Öelge sõnu P-häälikut rõhutades ja küsige lastelt, mida nad kuulsid, mis on nendes sõnades sarnast.

Mäng „Täidan, täidan laeva“

Vahendid: pildikaardid, mille sõnad algavad P-tähega (*ploom, pirn, porgand, põder, pall, pliiats, päike* jne)

I variant. Lapsed istuvad ringis ja valivad endale ühe pildi. Õpetaja alustab: „Täidan, täidan laeva. Millega? (seda korratakse iga kord kooris)“ ja nimetab eseme oma pildilt, näiteks PASUNAGA. Iga mängija võtab pildi ning ütleb, millega ta laeva täidab. Kui kõik lapsed on mängus, rühmitage ja

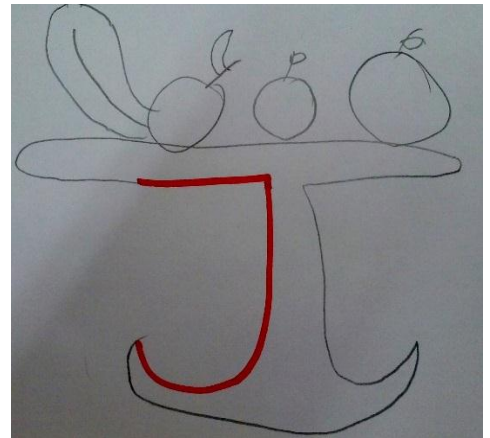
loendage sõnu: mitu puuvilja, mitu mänguasja, mitu looma/elusolendit, milline on kõige suurem / kõige väiksem rühm?

II variant. Järgmine mängujuht on laps ning üheskoos arutatakse, kelle sõna on kõige pikem (iga laps häälib oma sõna ja loendab häälikuid), kelle pilt ei sobi ühtegi rühma ning jäi üksikuks.

III variant. Mängujuht läheb ringi sisse ja ütleb: „Täidan, täidan laeva puuviljadega.“ Lapsed, kellel on puuvilja pilt, vahetavad kiiresti kohad. Mängujuht istub vabale toolile ning laps, kes jäi kohast ilma, annab oma pildi ära ja on uus mängujuht. Mängujuht võib öelda ka: „Täidan, täidan laeva elusolenditega/toiduga/kooliasjadega“ jne.

Valdkond: MK, M, KK, L

J



Häälidusharjutus

Jonkadi-jonkadi jookseb jätku,
jäljed jäävad järele.

Mäng „Jänkud ja kraav“

Lapsed seisavad ravis ning nende ees on kujutletav „kraav“. Õpetaja hüüab sõnu (*jänes, hobune, jaanalind, jaaguar, päkapikk, jaanuar, juuksur* jne). Kui sõna algab J-iga, hüppavad lapsed üle „kraavi“. Eksija kukub „kraavi“ ja peab ühe sammu tagasi astuma.

Lugege lastele jutt jõuluvanast.

Jõuluvana

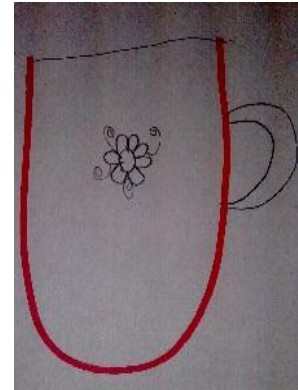
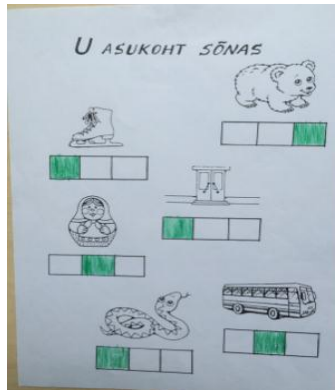
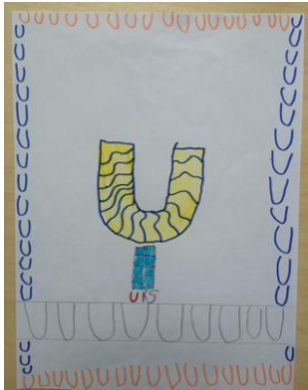
Jõuluvana paneb salli kaela ja saapad jalga. Jõuluvana paneb mantli selga ja mütsi pähe. Ta viskab koti saani ja sõidab Jõgevale. Jõulupuu all ootavad teda Jaan, Jaana ja Jaanika. Jaana laulab, Jaan tantsib ning Jaanika loeb luuletuse. Jõuluvana annab neile ilusad kingitused: Jaan saab jaanalinnu-muna, Jaana pehme jõe-hobuse ja Jaanika juuksurikomplekti. Jõuluvana teeb lastele pai ning sõidab edasi Jägalasse.

Küsimused

1. Mille paneb jõuluvana kaela?
2. Mille paneb jõuluvana jalga?
3. Mille paneb jõuluvana selga?
4. Mille paneb jõuluvana pähe?
5. Mida ta teeb kotiga?
6. Millega ta sõidab?
7. Mille saab Jaan?
8. Mille saab Jana?
9. Mille saab Jaanika?
10. Kuhu sõidab jõuluvana edasi?

Valdkonnad: MK, KK, L

U



Hääldusharjutus „Öökull“

Autor: Sirje Raadik

I rühm küsib

Kuidas öökull laulab?

Mis ta teeb siis lahti?

Kuidas mets siis vastab?

Mis on kulli kodu?

Mis on öösel taevas?

Kuidas laul meil lõpeb?

II rühm vastab

Huu-huu-huu!

Suu, suu, suu!

Uu, uu, uu!

Puu, puu, puu!

Kuu, kuu, kuu!

Huu, huu, huu!

Mäng „Palju sõnu“

I variant. Esimene võistkond ütleb sõnu, mis algavad U-tähega, ning teine võistkond leiab sõnu, mis lõpevad U-tähega. Suunake lapsi kasutama seinasõnastikku.

II variant. Riimuvad sõnad. Esimene võistkond ütleb sõna, teine võistkond vastab riimuva sõnaga.

Valdkond: MK, KK

R



Häälidusharjutus

Rongi rattad vurisevad vurr-vurr-vurr.

Rööpad rõõmsalt ragisevad rrr-rrr-rrr.

Mäng „Rongisõit“

Vahendid: mänguasjad või pildikaardid, kus on kujutatud esemed, mille nimetuses on R

Valitakse rongijuht, kellele võib panna pähe peakatte sildiga RONGIJUHT. Salmi saatel liigub rongijuht rühmas ringi. Lastel on käes väikesed mänguasjad või pildid: rebane, rott, vurr, rähn, rukkilill, karu jne.

Tšuhha-tšuhha sõidab rong. Mitu vagunit tal on?

(Õpetaja näitab numbrikaarti ja lapsed loendavad vaguneid.)

Tšuhha-tšuhha sõidab rong. Kõik vagunid tal tühjad on.

Esimene peatus. Rongi peale lähevad lapsed, kellel on kaasas R-tähega algav asi. Lapsed seisavad rongijuhi taha, panevad käed õlgadele ning rong sõidab edasi.

Tšuhha-tšuhha sõidab rong. Kes tal reisijateks on?

(Kontrollitakse, kas rongis on õiged reisijad.) Laps ütleb oma nime ja nimetab asja või pildil oleva eseme, nt „Mina olen Sofia ja mul on kaasas raamat“.

Tšuhha-tšuhha sõidab rong. Mitu reisijat tal on?

(Loendatakse rongis olevaid lapsi.) Teine peatus. Peale tulevad kõik need reisijad, kelle on kaasas midagi, mis lõpeb R-tähega (*vurr, kallur, ekskavaator, paber, põder* jne).

Tšuhha-tšuhha sõidab rong. Kes nüüd reisijateks on?

Kolmas peatus. Peale tulevad need, kelle sõna sees on R (*karu, vihmavari, kurk, part* jne).

Tšuhha-tšuhha sõidab rong. Reisijaid tal palju on.

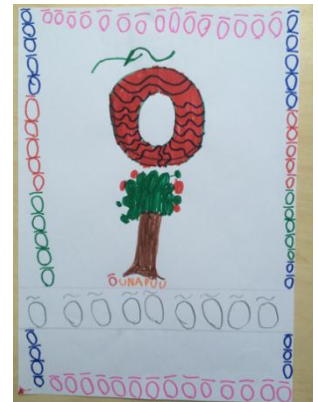
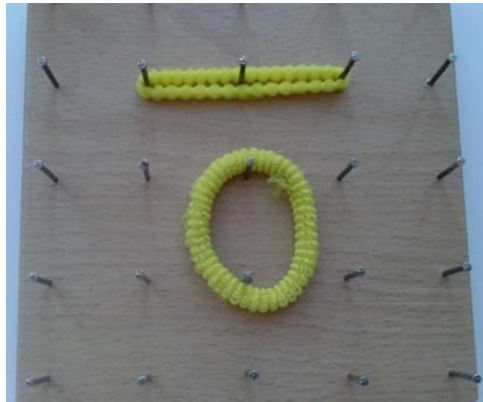
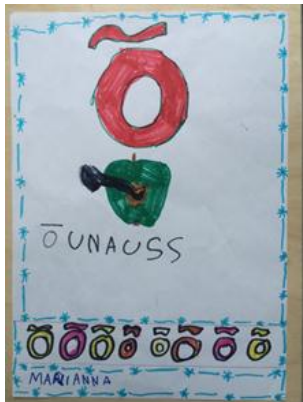
I variant. Peatus. Maha lähevad loomadega reisijad / kellel on kaasas söödavad asjad / kellel on asjad, mis kasvavad maas. Nimetada võib ka kuju, värvi või otstarvet. Peatuste vahel lugege salmi ja esitage erinevaid küsimusi – mitu reisijat on? Mis värvi vagunid on?

II variant. Loendage häälikuid. Maha lähevad need, kellel on sõnas 4 häälikut, 5 häälikut jne. Lapsed häälivad ise sõna ja loendavad häälikuid.

Õues mängides võivad lapsed ise sõnu mõelda ja öelda, mida nad reisile kaasa võtavad.

Valdkond: KK, L, M MK

Õ



Häälidusharjutus

Õpetaja õpetab Õiet õmblema.

Mäng „Õige või vale“

Õpetaja nimetab sõnu (*õun, moos, sein, õhupall, lõke, põder, orav, lõoke, õpetaja, seen, põld, põõsas* jne), lapsed istuvad ja kuulavad. Kui sõnas on Õ, plaksutatakse üks kord ning seejärel häälitakse sõna üheskoos.

Mäng „Joonistus“

Paluge lastel murda joonistuspaber pooleks ja kirjutada paberi vasakule poole Õ-täht vasaku ning paremale poole parema käega. Seejärel joonistage mõni Õ-tähega asi (*õun, õis*) vasakule poole vasaku käega ja paremale poole parema käega.

Valdkond: MK, KK, K

B



Häälidusharjutus

BA-BA banaan, seda süüa saan (*lapsed plaksutavad*),

BA-BA banaan, kõhu täis ma saan (*lapsed plaksutavad ja silitavad kõhtu*).

Mäng „Bingo“

Vahendid: A4 formaadis alused, millel on 9–12 väikest pilti ning kastanid, kivid või nupud, mida saab piltidele asetada

Õpetaja: „Leidke sõnad, mis lõpevad B-tähega (sõnad, kus puudub B; sõnad, mis algavad B-tähega; sõnad, kus B on sõna sees).“ Lapsed leiavad oma aluse pealt sõnad ja katavad need kinni (või panevad sinna peale nt kastani). Kes saab esimesena oma alusel kõik pildid kaetud, hüüab BINGO!

Mängu võib mängida üksikult, paarides või väiksema rühmaga.

Valdkond: KK, MK, M, K

V



Häälidusharjutus

Vedur sõidab tšuhh-tšuhh-tšuhh,
seda juhib rongijuht.
Varsti külas poisid-plikad,
kõiki ootamas on sõbrad,
vanaisad-vanaemad
ning ka väiksed koduloomad.

Mäng „Rong“

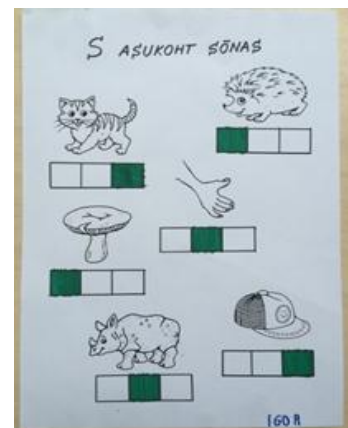
I variant. Vedurijuht annab igale lapsele pileti, milleks on pilt. Põrandal on vagunid, mille peal on number ja skeem, mis näitab tähe asukohta. Laps, kes saab pileti, peab leidma õige vaguni ning üt-
leb: „Mina lähen esimesse vagunisse, sest minu pileti peal on VILE ja V on selle sõna alguses.“

II variant. Põrandal on pildid: vedur ning nummerdatud ja erinevate koduloomadega vagunid. Ve-
durijuht sosistab igale lapsele kõrva sisse looma nimetuse. Lapsed jälgendavad looma häälsust ning
paneivad pildi õigesse vagunisse.

Laul „Rongisõit“ (sõnad: Ellen Niit, viis: Gustav Ernesaks)

Valdkond: MK, KK, M, L

S



Hääldusharjutus

Üks ussike, üks ussike on kodu poole teel.

Ta sisiseb ja susiseb, just sellist häält ta teeb.

Ssss-ssss-ssssssss.

Mäng „Kus on S?“

Lastel on kolmeks osaks lõigatud kala: pea, kõht ja saba. Õpetaja nimetab sõnu ning laps tõstab üles selle kala osa, kus kuuleb (sõna alguses/sees/lõpus) S-häälikut. Sõnu võivad öelda ka lapsed, mõeldes neid ise või võttes karbist pilte.

Mäng „4 nurka“

Lapsed võtavad võlukotist mänguasju või esemeid (sokk, siil, kass, liblikas, sall jne) ning nimetavad neid. Ruumi nurkades on sildid, kus on näidatud S-hääliku asukoht sõnas (S-----, -----S, -----S, ---). Lapsed leiavad nurga, kuhu nende sõna sobib, ja lähevad sinna. Järgmise tegevusena mõtlevad ühes nurgas olevad lapsed oma asjadega välja jutut.

Lapsed võivad otsida seinasõnastikust S-tähega algavaid ja lõppevaid sõnu. Pange käima liivakell ning laske lastel kindla aja jooksul sõnu otsida.

Valdkond: MK, KK, M, L

D



Häälidusharjutus

Doktor Dina palub sul
võtta dušši hommikul.

Mäng „Üks ja mitu“ (mitmuse lõpu kinnistamine)

Lapsed istuvad ringis ja pall liigub (andes või visates) salmi saatel käest kätte.

Veere, veere, pallike, laste seas,
veere, veere, pallike, stopp, ta kinni pea.

Õpetaja näitab lastele pilte, kus on peal kaks või enam asja, ning esitab küsimusi.

1. Kes (mis) need on?
2. Mitu neid on?
3. Kas neid on rohkem või vähem kui eelmisel pildil?
4. Kas neid on paaris või paaritu arv?

Mäng „Pilvevärav“

Mängitakse siidrätiku või salliga, mida hoitakse mõlemast otsast kinni. Salli hakatakse liigutama üles-alla. Õpetaja annab korraldusi, kes pilvevärava alt läbi võivad minna. Pilvevärava alt tohivad näiteks läbi minna need, kellel on tumedad juuksed, kelle nimes on **D**, kellel on tumedad püksid, kellel on kodus diivan jne. Pilvevärava alt saab läbi minna üksnes värava allalangemiseni.

Valdkond: KK, MK, M, L

Ä



Hääldusharjutus

Äiu-äiu, ä-äh, ä-äh,
magama nüüd jää, jää.

Mäng „Tähemäng“

Lapsed joonistavad ja lõikavad välja paberist tähed, mis asetatakse rühmaruumi laiali. Õpetaja valib ühe tähe ning hüüab selle nimetuse. Lapsed jooksevad täheni ja esimesena kohale jõudnu hüüab järgmise tähe. Sama mängu saab mängida õues, kus tähti võib teha looduslikust materjalist. Lapsed loendavad tuttavad tähed kokku ning võrdlevad neid rühmaruumis oleva tähestikuga. Üheskoos arvutatakse välja, mitut tähte nad oskavad ja mitu tähte on veel õppida jäänud.

Dialoog

- Täna on ilus ilm, päike paistab ja on soe.
- Lähme loomaaeda jääkaru vaatama.
- Vaatame jäneseid ka! Kas sõidame bussiga?
- Ei, lähme jalgsi.

Valdkond: KK, MK, M, K, L

G



Häälidusharjutus

Gasell ja gepard galopeerisid ümber garaaži.

Mäng „Häälime koos“

Koos häälitakse sõnu, kus on G (*sig*a, *lõu*g, *flamingo*, *õl*g jne). Iga hääliku juures puudutatakse ühte oma kehaosa, nt N – pea, U – õlad, G – selg, I – kõht, S – põlved. Edasi ütlevad lapsed ise sõnu, häälivad ja näitavad neid oma kehal.

Mäng „Maakaart“

Otsige koos lastega maakaardilt kohanimesid, milles on G, nt Rõuge, Sagadi, Jõgeva. Lugege need lastele ette või laske seda tublimatel lugejatel teha.

Valdkonnad: MK, KK, M, L

H



Häälidusharjutus

Hi-ha-haa, hi-ha-haa, hirnub hall hobuke.

Hih-hih-hii, hih-hih-hii, naerab vastu hiireke.

Mäng „Pliks-plaks“

Õpetaja loeb jutukese ja lapsed kuulavad, mis sõnades on H. Lapsed liiguvad ringi, ning kui kuulevad H-häälikut, teevad omavahel kokkulepitud liigutuse, nt plaksutavad. Liigutusi võib vahepeal muuta.

Jutt

Väike hall hiireke jooksis hernepõllul. Ta otsis oma perele õhtuks süüa. Kõik hernekaunad olid väikese hiirekese jaoks liiga kõrgel ja ta ei saanud neid kätte. Hiir palus tuult: „Hea tuuleke, palun puhu tugevamalt, siis ehk kukuvad herved maha.“ Tuul puhus paar korda ning hernekaunad kukkusid mullale. Hiir korjas herved üles, tänas tuult ja ruttas koju pere juurde.

Valdkond: MK, KK, M, L

Ö



Häälidusharjutus

Öökull-öökull, käes on öö,
sinul algab töö.
Ööbik-ööbik, öösel sa
saadki rahus magada.

Mäng „Ööbikud ja öökullid“

I variant. Maas on läbisegi erineva kujuga tähed. Öökullid ja ööbikud on oma pesas. Kui on **öö**, siis lendavad öökullid pesast välja ning korjavad Ö-tähti. Kui tuleb **päev**, siis lähevad öökullid pesasse ning ÖÖBIKUD lendavad ja korjavad tähti. Iga lind võib korraga korjata ühe tähe. Järgmise ülesandena moodustavad lapsed nii palju Ö-tähte sisaldavaid sõnu, kui mitu tähte neil on.

II variant. Üks laps on **öökull** ja teine on **ööbik**. Lastel on silmad kinni seotud ning nende meeskond juhendab neid, kus on Ö-tähed (Ö-tähtede korjamist mõõdetakse liivakellaga). Lapsed loendavad kokku, mitu Ö-tähte sai meeskond, ning neid võrreldakse omavahel. Samuti võib loendada laste öeldud sõnades häälikuid, leida kõige pikem ja lühema sõna.

III variant. Pesades on kindel arv Ö-tähti. Lapsed korjavad teisi tähti ning moodustavad sõnu, nt T-ÖÖ; S-ÖÖ-B jne.

Valdkond: MK, KK, M, L, K

F



Häälidusharjutus

Filipp filmib filmi, fantaasiafilmi faasanitest.

Mäng „Värvilised pulgad“

Lastel on karbid värviliste pulkadega. Õpetaja näitab pilti, lapsed nimetavad ja seejärel häälivad sõna. Iga hääliku häälimisel asetatakse enda ette üks värviline pulk. Pärast loendatakse, mitu häälikut on sõnas, nt faasan, fanfaar. Nimede puhul võib arvata, kas see on poisi või tüdruku nimi, nt Filipp, Kaidi, Kalle, Fredi, Fjodor.

Mäng „Kohtade vahetamine“

Lapsed istuvad toolidega ringis, kõigil on käes sõnasildid või piltsõnakaardid. Kui mängujuht ütleb „punane“, tõusevad püsti ja vahetavad kohad need lapsed, kelle sõnas F-tähte ei ole. „Rohelise“ puhul vahetavad kohad need, kelle sõna algab F-tähega. Kui mängujuht ütleb „kollane“, vahetavad kohad lapsed, kellel on F-täht sõna sees või lõpus. Hüüde „Valgusfoor on rikkis/katki“ korral vahetavad kohad kõik mängijad ning mängujuht istub esimesele vabale toolile. Ilma kohata jäänud laps saab mängujuhiks.

Mänguks sobivad sõnad *föön, faasan, foor, fanta, asfalttee, flamingo, harf, skafander, flööt, finiš, konflikt, furgoon, forell, filter, fantaasia, floks, fanfaar, multifilm, film, figuur, festival, saksofon, farm, fotograaf, foolium, foto, fotoaparaat, telefon, valgusfoor, friikartulid, frikadell, Fjodor, Stefania, Sofia.*

Valdkonnad: MK, KK, M

Ü



Häälidusharjutus

Üles ärkas kevadel
üksik valge ülane.
Üles-üles tõuse sa,
kevadet nüüd kuuluta.

Luuletuse lugemise ajal lapsed kükitavad, kui Ü on sõna alguses; hüppavad, kui Ü on sõna keskel, ning plaksutavad, kui Ü asub sõna lõpus.

Kuula ja jutusta

Ülle tuli tuppa ja küsis: „Ema, mis täna süüa on?“

Ema vastas: „Kotletid.“

„Neid ma süön!“ hüüdis Ülle.

Ema tõstis Üllele kotletid ette. Ülle sõi ja läks õue mängima. Ema hakkas nõusid pesema ning oli väga kurb.

Küsimused

1. Miks oli ema kurb?
2. Mida sina teed teisiti kui Ülle?

Valdkond: MK, KK, L

4. Lugemisvalmiduse kujundamine

Juba sünnihetkest alates areneb lapse suutlikkus haarata silmaga trükimärke, tunda ära piltsümboleid ja sõnakujusid. Lapse tee lugemise juurde algab täiskasvanu oskusest luua selleks sobiv keskkond ning tekitada lapses lugemishuvi. Lugemine on tehnika, mille laps omandab vastavalt oma arengule ja motivatsioonile talle sobival ajal. Last ei saa lugema õppimisel kiirustada, sest hea lugeja areneb positiivses ning turvalises õhkkonnas. Üks lugemisvalmiduse oluline oskus on, et laps eristab sõnas olevaid häälikuid ning oskab määrata nende asukohta sõnas – alguses, keskel või lõpus. Kui laps oskab sõna häälikuteks „lammutada“, võib öelda, et ta on lugemiseks valmis. Lugema õppimiseks loeb laps silpe, sõnu ja lauseid. Lugemise treenimine (sundimine) võib tekitada olukorra, kus laps oskab sõnu mehaaniliselt kokku lugeda, aga tal puudub funktsionaalne lugemisoskus, st ta ei saa tekstist aru. Heaks lugejaks kasvab laps, kes saab oma päevi mitmekülgsest sisustada: õues joosta ja mängida, toas toimetada, salme, laule ja riime kuulata ning lugeda, suhelda nii eakaaslaste kui ka täiskasvanutega. Unejuttu võiks lugeda ka siis, kui laps oskab ise lugeda, sest ettelugemine toetab lapse kuulamis- ja lugemisoskust.

Lugemaõppimise soovi toetab hulk tegevusi:

- 1) lapsevanemate ja lähedaste lugemine ning ettelugemine;
- 2) oma lemmikraamatutest rääkimine;
- 3) raamatukogus käimine ja uute raamatute otsimine koos lapsega;
- 4) kirjakeste kirjutamine lapsele;
- 5) loetu üle arutamine ja piltide järgi jutustamine;
- 6) jutule uue lõpu või alguse väljamõtlemine;
- 7) tegelaste iseloomustamine ning oma arvamuse avaldamine nende iseloomu, välimuse ja tegevuste kohta;
- 8) loetu dramatiseerimine näpu- või käpiknukkudega;
- 9) lapsele meeldivate juttude ülelugemine;
- 10) jutu joonistamine ühe pildi või pildiseeriaga;
- 11) tegelaste meisterdamine, maalimine, voolimine ning kleepimine;
- 12) paluge lastel poole jutu peal kehastuda raamatu tegelasteks. Arutlege, mida tegelane tunneb ja mõtleb ning kuidas olukorra lahendab.

Lugemine on õpitav oskus. Pakkudes lapsele arendavaid ja meelikõitvaid õppemänge, hoiame ning toetame tema huvi lugemise vastu. Mängu kaudu kinnistab laps saavutatud oskusi ja õpib juurde uusi, sest ta liigub kergemalt raskemale vastavalt oskuste kasvule. Lugemise puhul on oluline lapse huvi ning tekstide olemasolu tema keskkonnas.

4.1. Ülevaade lugemisstrateegiatest

Lugemaõpetamise meetodid jagunevad sünteetilisteks ja analüütilisteks meetoditeks.

4.1.1. Sünteetiline meetod – väikestest osadest pannakse kokku sõna

Sünteetilise meetodi puhul alustatakse õpetamist väiksemast ühikust, nagu täht, silp, sõna. Need liidetakse omavahel üha suuremateks ühikuteks, st tähed loetakse kokku silbiks, silbid sõnadeks, sõnad lauseks jne (Müürsepp, 1998). Sünteetilise meetodi areng kulgeb kolmeetapilisena: tähe-, hääliku- ja kirjutamismeetodina.

Tähemeetod

Vanimat lugemaõpetamise meetodit (347–419 pKr) on seostatud ladina kirikutegelase Hieronymusega. Lugemaõpetamise kord oli selline: tähtede nimetuste selgeks õppimine tähestiku järjekorras, silpide kokkulugemine, sõnade lugemine.

Ka tänapäeval peavad paljud inimesed säärast õpetusjärjekorda kõige loomulikumaks. Enne tähed selgeks, siis sõnu lugema. Sünteetilise tähemeetodi ühe arendusena tekkis süllaabiline ehk silpmee-
tod. See tähendas, et loobuti tähe nimetuse veerimisest ning loeti kohe silp kokku (*ibid.*).

Häälikumeetod

Häälikumeetodi puhul hääldatakse ainult seda häälikut, mida täht märgib. Lugemist käsitletakse kui häälikute reastamist. Selle meetodi puhul peetakse oluliseks, et laps õpiks enne puhtalt ja õigesti kõnelema. Algul soovitati häälikuid ja vastavaid tähemärke õppida niisuguses järjekorras:

- 1) vokaalid ehk täishäälikud (u, o, a ...);
- 2) diftongid (ai, au, äu ...);
- 3) konsonandid ehk kaashäälikud (m, b, p, f, w ...) (*ibid.*).

Kirjutamismeetod

Lapsed omandavad tähe kuju kergemini, kui nad seda kohe ise kirjutama hakkavad. Õppimine algas sellest, et tahvil oli õpetaja kirjutatud täht. See tuli sealt kustutada, aga sealjuures täpselt, mööda joont, jälgendades seega tähe kirjutamist. Tähte joonistati ka õhus, et käsi selle kujuga harjuks. Puh-
ta kirjutamismeetodi puhul loevad lapsed algul ainult oma kirjanekuid. Õppimist alustatakse väi-
ketähtedest. Segatud kirjutamismeetodi puhul loetakse nii omakirjutatut kui ka trükitekti (*ibid.*).

4.1.2. Analüütiline meetod

Analüütilise meetodi puhul alustatakse harjutamist suuremast ühikust – sõnast, lausest või tervest jutust. See lahutatakse osadeks: jutust leitakse teatav sõna, sõnast eraldatakse täht (kui sõna on kirjas) või häälik (kui sõna esitatakse suuliselt) jne.

Analüütilise ehk tervikust lähtuva meetodi ideed tutvustas esmalt Nicolas Adam 1787. aastal. Ta tõi niisuguse võrdluse: kui me last mõne asjaga tutvustada tahame, siis ei tule me selle pealegi, et alustada tutvustust kraest ja käistest. Me näitame kuube täies tükis. Analoogselt sellega peaks ka lugemismaterjali pakkuma kohe terviklikumal kujul kui üksikud tähed. Õppimiseks pole vaja spetsiaalset õpperaamatut – aabitsat. Sobib mis tahes kirjandusteos (*ibid.*).

Rahvusvahelise Lugemiseühingu seisukohalt (Lugemaõpetamise ... 2001) on vaja leida tasakaal erinevate meetodite vahel. Tuleb leida oma variant, mis arvestab lapse omapära, tehes lapsele lugema õppimise võimalikult lihtsaks. Täiskasvanul peavad olema teadmised erinevatest lugema õpetamise meetoditest ja lapsest, keda ta õpetab.

Lugema- ja kirjutamaõppimist soovitatakse siduda joonistamise, laulmise ning vaatlusõpetusega.

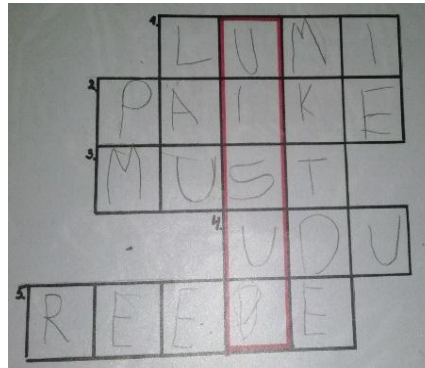
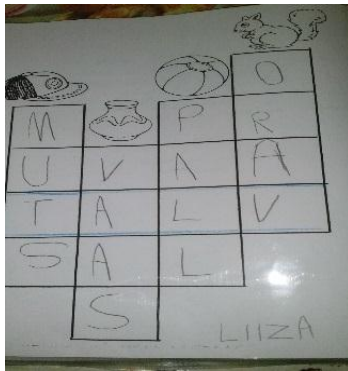
Keelekümblyes, kus keeleõpet toetavad „rääkivad seinad“, on piltide juures sõnasildid, mida lapsed lugema hakkavad. Teema kandmisel seinale näevad lapsed, kuidas suuline kõne muutub kirja-keeleks, ning see äratab neis huvi ka lugemise ja kirjutamise vastu. Seinal olevate sõnadega saab mängida juba enne, kui laps lugema hakkab.

Näiteks:

1. töölehed, kus on kahes tulbas läbisegi sõnad ja pildid. Laps otsib seinasõnastikust pildi ja sõnasildi ning ühendab need;



2. nuputamismäng „Segi aetud tähed“. Andke lastele 3–4 tähte ja paluge neist kokku panna sõna;
3. ristsõna. Esimene ristsõna koosneb 3–4 pildist. Lapsed leiavad piltidele vastavad sõnad ja jälgendavad neid (kirjutavad maha). Ülevalt alla tuleb kokku sõna ning lapsed leiavad sõnale vastava pildi. Saadud sõna võib olla ülesanne midagi teha: joonista või vooli see, mis sa kokku said;



4. lapsed kirjutavad oma joonistustele või omavalmistatud raamatusse „seinasõnastikust“ sõnu.



4.2. Lugemisetapid

Esimene etapp: logograafiline lugemine. Tänaval jalutades märkab ja loeb laps silte, nt Konsum, McDonald's, Stopp. Ta näeb sõnu tervikuna ning tunneb neid ära varasema isikliku kogemuse baasil (oma nimi) või logona, kuid sõna hääldida ega kirjutada ei oska (Pandis, Vernik-Tuubel, 2005). Ta võib osata lugeda ning leida ka oma ema ja isa nime.

Teine etapp: tähestikul põhinev lugemine. Laps hakkab aduma tähtede tähendust ja seotust (häälimine, silbitamine).

Kolmas etapp: sujuv lugemine. Laps loeb soravalt ning saab aru teksti sisust.

4.3. Kirjutamise õppimine matkimise kaudu

Lapsed hakkavad kirjutama enne tähtede õppimist. Õpetaja kirjutab tähti tahvlile ja lapsed joonistavad need maha. See on lapse esimese kokkupuute kirjutamisega ning talle hakkab selguma kirjutamise-lugemise mõte ja olemus.

Õpetaja võib lastega mängida sõnamerest sõnade püüdmise mängu. Kalad tulevad merest nähtavale kord pea ees, kord selg ees, kord vilksatab saba. Nii on ka sõnadega. Õpetaja hakkab sõna tahvlile kirjutama näiteks keskelt ja lapsed püüavad arvata, mis sõna sellest tuleb. Iga uue tähega võimalused vähenevad ning sõna äraarvamisel on elevus suur. Kirjutamisest hakkab kujunema lugemisoskus, tuttavad tähemärgid tulevad esile ja moodustuvad sõnadeks. Nii nagu kujund aitab leida puuduva tähe, aitab sisemine hääli leida õiged häälikud. Lugema õppimine küpseb matkimise, kirjutamise, seesmise tunde ning libiseva lugemise abil üheks terviklikuks oskuseks täiesti spontaanselt.

Täissõnameetod

Täissõnameetodi järgi õpib laps lugema süstemaatiliselt ja järjekindlalt kas kaartidele kirjutatud või esemetele kleebitud sõnu vaadeldes (nt kleebitakse kapi peale sõna KAPP). Esialgu õpitakse pähe 70–80 sõna, mis moodustavad põhisõnavara, mida hiljem hakatakse n-ö lahti harutama: esmalt silpideks, seejärel tähtedeks ja lõpuks häälikuteks. Olgugi et õppimine baseerub mälul, õpetab see tundma keele silbi- ja häälikuehitust. Meetodil on nii pooldajaid kui ka vastaseid. Põhiliseks probleemiks peetakse, et see meetod ei toeta ortograafiat (Lerikkanen, 2007).

4.4. Kirjutama õppimise etapid

Esimene etapp.

Laps jäljendab lugemist ja kirjutamist täiskasvanuid matkides. Kuigi laps õpib alles üksikuid tähti ja nende kuju, tajub ta sõnu siiski visuaalsete tervikutena. Laps on võimeline ära tundma üksikuid sõnu, näiteks oma nime. Lauldes laulu „Kes on täna meiega?“, näitab õpetaja esimesel korral lapse nime ja ulatab selle lapsele. Mõne aja pärast näitab õpetaja silti ning lapsed pakuvad, kelle nimi see on. Viimane võimalus: nimesildid on maas; kelle nime lauldakse, see tuleb võtab oma nimesildi ja asetab seinale.



Laps hakkab aru saama kirja mõttest, et tähenduse annavad edasi tähed kindlas järjekorras.



Kolmas etapp.

MINU 5 MEELT

NINA

KÄSI

SILM

KÕRV

KEEL

SIBUL

KASS

KASE

KOER

TOMAT

43

Lisa 1. Hääldusharjutused

Hääldusharjutused on tähtede õppimise järjekorras:

A, O, M, K, T, E, L, I, N, P, J, U, R, Õ, B, V, S, D, Ä, G, H, Ö, F, Ü.

A

Agar aednik askeldab aias.

August aevastas augus.

Aime aitab aednik Annel aias askeldada.

Anni armastab ananasse, aprikoose, apelsine ja arbuusi.

O

Olev mängib orkestris oboed.

Oinas nosis ohakaid.

Oskar ja onu Uno ootavad ooteplatvormil hommikust rongi.

Hipa-hop ja hipa-hoo,
ees on oja, kõrval soo.
Ringi minna palju maad.
Kuis sa ojast üle saad?

M

Miiri-maari, meeri-moori, külast maasikamoosi toodi.

Meie Marile meeldib moosiga maiustada.

Musta muti mullahunnik.

Mesikäpp maiustab meega.

Magusad maasikad,
muredad mustikad
meeldivad Marile,
maitsevad Mikule!

Mets mühiseb marutuules.

K

Kolm kirjut kassipoega kukkusid kogemata kollasesse korvi.

Konnad krooksusid kobrelehel.

Kaks konna kelkisid kõrge kuuse kõrval, kuni kurg konnad kõhtu kugistas.

Kaks kukke kaklesid kord koledal kombel keldri katusel.

Kelluke kõliseb, tilla-talla heliseb.

Kuh-kuh-kuh-kuh kukeseen,
käh-käh-käh-käh kärbseseen,
puh-puh-puh-puh puravik
on üh-üh-üh-üh ümarik.

Kummikutes kummitus kummitas kummutis.

Karl kinkis Klaarikale klarneti, Klaarika Karlile klaveri.

Kaks kollast kassikest kräunusid katusel,
kassikesed kukkusid katuselt – kriiu-kräu-krauh!

T

Tuul tormas tuhatnelja tammikusse tõrusid tuulama.

Tibu-tibu, tibukene, kipa-kõpa, kitsekene.

Tuuled-tuisud tuhatnelja tuiskasid teed tuisulumme.

Tere, tere, tore T! Mis sa teed, mis sa teed?
Mina käin mööda teed.

Tubli tüdruk Tanja tõi tuppa tulbid.

Taevas särab kuu,
metsas kasvab puu,
koer on truu
ja lastel on suu.

Teisipäeval tantsib Tiina Toivoga tangot.

E

Elevant Eedu ehmatas eesel Eedit.

Elmar ehitas endale ekskavaatori, Einar eskalaatori.

Ehitaja elas erilises elamus.

L

Lilleline liblikas Lilli lendas lillelt lillele.

Lumikellukesed pistavad pead lumehange alt välja.

Lapsed laulsid lasteaias lõbusaid lastelaule.

Lõoke lõõritas lõbusalt, liiri-lõõri-lii.

Luule luges Liisale liisusalme.

Lepatriinu Lenna lendas lehelt lehele.

I

Isa istutas aeda ilusad iirised.

Inge ja Ille istusid liivakastis.

Indrek ja Ilmar kiirustasid Ilme sünnipäevale.

N

Ninasarvik Niina nohune nina.

Neli nipsakat naljanina näitasid naabritele näpuga.

Neli naksitralli närisid naerist.

Nõid Nelli niitis nõgeseid.

P

Pu-puh-põh, puh-puh-põh!

Pa-pa-poo, pi-pa-puu!

Pu-pu-pu-pe, po-po-po-pi!

Pi-pi-pi-pu, pe-pe-pe-po!

Paksud põrsad püherdasid poris.

Pisike poisike palus: „Pai papa, palun pane paadile punased purjed peale!”

Pai papa pani paadile punased purjed peale. Pisike poisike purjetas paadiga Peipsile.

Pisike pruuni pintsakuga pagaripoiss piilus piparkooke.

Pille-rille, pille-pii, tille-rille, tille-tii.

Punane Peet poputas porgandipreilit Piiat.

Pisike pruun pardike prääksus päikese poole, prääks-prääks-prääks.

Põrradi, põrradi põrinal, põriseb põrnikas peenra peal.

Pisike Pille pesi põlle.

Pisike Peeter põrgatas palli.

Pirakas Paul puhus pasunat.

J

Jass ja Juss jagelesid juuksuri juures.

Jaanika joonistas joonistuspaberile jõed ja järved.

Jaan ja Jaana jõid jõhvikajooki.

Jaauuaris jäätuvad jõed ja järved.

U

Uljas ussike uuristas urg.

Hundipoisid Uudu ja Huugu unistasid uuest autost. Tuut-tuut-tuut, tuututas uus uhke auto.

Une-Mati unustas uneliiva maha.

R

Rongi rattad ragisesid, riginal-raginal-ruginal.

Roheline rohutirts Ruudi ronis roosale roosile.

Rõõmus röövik roomas rohus ringi.

Reisijad rändasid rongiga Rakverre.

Õ

Õpetaja Õie õpetas Õnnele õigekirja.

Õunapuul õitsesid õrnad õied.

Õngitseja õlgedest õng.

B

Baleriini beežid balletisussid.

Boriss sõitis bussiga Vabaduse väljakule.

Baba-Jaga sõi banaani ja mängis bingot.

V

Vaat veeres võrinal vastu vankrit, vanker vajus vildakile.

Virra-võrra võrinal, vurab rong seal vurinal.

Vesi voolab vulla-vulla,

silla alla sulla-sulla.

Vula-vulla-vulla!

Sula-sulla-sulla!

Sula-suula-suula!

Vares varastas varblaselt vaarika.

S

Sitikad-satikad siblisid sambla sees.

Sirts suvitas sametisel samblal.

Sajajalgne Senni sammub saapapoodi.

Siil Siim silmab suurt söögiseent ja viib selle seljas koju.

Sipelgad sõid siili suure seene ära.

Suusataja suured sinised suusasaapad.

D

Donna ja Dora vaatasid delfiine.

Dinosaurus Dimo vedeles diivanil.

Tädi Dina tegeleb džuudoga.

Ä

Ämblik Äрни ärples ägedalt.

Ääsmäe järv jäätus talvel ära.

Pärast äikest tuli päike välja.

G

Georg ja Sigrid esinesid kontserdimaja galaõhtul.

Hani Gaga kaagutab, ga-ga-ga.

Tiiger Gerhard tegi ringi ümber sängi.

H

Habemeajaja ajas asjaajaja ja jaamakorraldaja habet.

Hall hobune hüppas hooga üle kraavi.

Nukk Heidi jäi haigeks ja Hille hoolitses tema eest.

Hiiglane Harald hirmutab, ho-ho-hoo. Hallid hiired hiilisid hirmunult heinahunnikusse.

Heiki hammas on haige. Heli hirmutas Heikit hambaarstiga.

Ö

Öökull Öku sööb öösel.

Öö pikk, öö pikk, laulavad ööbikud.

Öövalvur töötab öösel.

F

Fjodor ja Sofia puhusid fanfaari.

Fotograaf Stefania sõi frikadellisuppi ja forelli.

Ahv Fifa helistas telefoniga.

Ü

Ülbe Üllar ülbitseb Üllega.

Üksik ülane õitses metsa all.

Ülle ja Üllar olid tülis.

Lisa 2. Liisusalmid ja käemängud

Liisusalm on mäng keelemeloodiaga ning seda ei ole enamasti võimalik sõna-sõnalt tõlkida. Liisusalmi lugemisega määratakse mängust osavõtjate rollid, kuid liisusalme saab kasutada ka häälduse ja sõnavara õpetamiseks ning kinnistamiseks.

Kanga kudumine

Midli-madli, kudli-kadli.
Kudusin kangast, tegin riiet,
tegin sinist värvi riiet.

Lisavõimalus. Õpetajal on kotike värviliste esemetega. Lapsed loevad koos luuletust. Üks laps võtab kotist eseme ja nimetab värvuse. Koos häälitakse ning leitakse esimene ja viimane häälik.

Lõoke

Liiri-lõõri lõoke,
kus su kulla pesake?
Toa taga kase otsas.

Lisavõimalus. Õpetajal on kotike puude piltidega.

I variant. Lapsed loevad koos luuletust. Üks laps võtab kotist pildi ja ütleb, mis puu see on, kus lind elab.

II variant. Üks laps loeb luuletust, võtab kotist pildi ja vastab õpetaja küsimustele ning ütleb esimese ja viimase hääliku. Seejärel annab ta koti edasi teisele lapsele.

Tihane

Tii-tii tihane,
vaa-vaa varblane,
lendas üle oaaia,
kargas üle kapsaaia,
üle metsa,
üle metsa, vurr!

Lisavõimalus. Laual on linna/küla/alevi maantee ja kotis sõiduvahendite pildid. Lugeses osutavad lapsed piltidele ning võtavad järgemööda kotist sõiduki pildi.

Tii-tii tihane,
vaa-vaa varblane,
lendas üle suure linna,
tahtis sinna külla minna,
vaatab, tee peal sõidab auto
(taevas lendab lennuk jne).

Lilled

Vaibadi-vaibadi varsakapja,
Kiigadi-kaagadi karukella.
Kaagadi kuugadi kullerkuppu,
mine otsi nurmenukku.

Lisavõimalus. Õpetajal on kotike lillede piltidega. Laps võtab pildi ja ütleb, mis lill pildil on.

Ussa-pussa

Ussa-pussa, ussa-maru,
taluõue tuli karu.
Ussa-pussa, ussa-maru,
karu leidis mesitaru.

Lisavõimalus. Õpetajal on kotike õues olevate asjade piltidega. Laps võtab pildi ja ütleb, mis pildil on, nt kaev, liivakast jne.

Pall

Pall veeres üle tee.
Kelle kirju pall on see?
Kaeme iga põõsa alla.
Kus me pall võiks peidus olla?

Lisavõimalus. Õpetajal on kotike mööbliesemete piltidega. Laps võtab pildi ja ütleb, kus võiks olla pall. Nt pall on diivani all, kapi all jne.

Nädalapäevad

Ema esmaspäev,
tita teisipäev,
karu kolmapäev,
naiste neljapäev,
rikka reede,
laste laupäev,
poiste pühapäev.

Kiisu

Murul mängib väike Miisu,
see on lasteaia kiisu.
Võta tass ja kalla piima,
mine talle juua viima.

Kevad

Kevad palju lilli tõi,
nendest pärga teha võib.
Sulle punun pärja pähe,
sina ringist välja lähed.

Helevalge tuvi

Üks helevalge tuvi lendas üle Inglismaa,
Inglismaa oli lukku pandud, luku võti katki murtud.
Mitu seppa peavad seda parandama,
seda ütle sina, vana tatinina.

Rallimasin

Rallimasin number kaks,
sõitis vastu posti plaks!
Posti taga oli saks,
saks sai vastu kõhtu plaks!
Kõhust tuli välja konn,
küsis: „Mis sul viga on?“

Ütle, kus on sinu maja,
tänav, number – kõik mis vaja!
Kui sa seda veel ei tea,
küsi emalt, ole hea!

Päikene

Päike, päike, päevasilm,
paista soojaks jahe ilm.
Kukk see istus õunapuul,
uhked laulud olid suul.
Õun siis kukkus talle pähe,
sina mängust välja lähed!

ABC

ABC,
kits läks üle vee,
kaasas kandis palju prahti,
sina oled mängust lahti.

Rätsepmeister Kakaduu

Rätsepmeister Kakaduu
õmbles mulle palitu:
eest oli kitsas, tagant lai,
külle pääl oli kirju paik
(või keskelt nagu keerusai).

Kiisud

Kiisud panid jalga sussid,
sussipaelad läksid krussi.
Pimesikk, nüüd aita sa
paelad lahti sõlmida.

Üks, kaks, kolm, neli

Üks, kaks, kolm, neli,
mine ära, väike veli.
Sina oled hästi kraps,
püüa kinni mõni laps.

Impel-pimpel, piila-paala,
impel-pimpel, pomm.

Ankut, trankut, trilla, troo,
sester, vaaber, viiber, voo.

Sis-sis-suss, susiseb uss.
Pisikene Juss, ole üsna kuss.

Miller-maller maru,
hiller-haller karu.
Mireli-mareli marjatera,
niruli-naruli naljatera.

Miiri-maari, tiiri-taari,
küll seal peeti pillerkaari.

Hipa-hopp ja hipa-hoo,
ees on oja, kõrval soo.
Ringi minna palju maad.
Kuis sa ojast üle saad?

Piiri-pääri, piiri-pääri,
pääsukesel kaasas käärid.

Singer-vinger, siri-viri-vinger,
vaat, kus ilus suhkruringel:
rosinad ja mandlid sisuks,
maiasmokkadele isuks.

Trilla-tralla, trilla-tralla,
jänku jooksis üle silla.

Sillapuud olid pilla-palla,
jänku sadas sillalt alla.

Kurr-karr, kuhu lähed?
Nurr-narr, nurme lähen.
Mirr-marr, mida otsid?
Hirr-harr, hiiri otsin.
Kurr-karr, kust sa otsid?
Pirr-parr, peenra alt.

Üksi-kaksi püksi traksi,
vereva vesti kukekannus.
Odra okas linnu nokas,
kadekops ja mängumops.

Siidikasuk, roosisuu,
väike kiisu kurmeluu.
Istub vaikselt vakka,
nurruma ta hakkab.

Valge jänes, laanejänes,
hall jänes, põllujänes.
Hopsa-hopsa, kesajänes,
kivijänes, pesajänes.

Kassid läksid kalale,
ikka jalalt jalale.
Pita-päta, pita-päta,
läbi rohu, üle mätta.

Käemängud

Käemängud on kindla rütmi ja kordustega salmid, millele lisanduvad sõrmede ja käte liigutused. Käemänge mängides areneb lapse peenmotoorika, kõneaparaat ja hääldusviis ning kujuneb oskus kasutada paralleelselt kõnega käte liikumist. Mängude rütm aitab hääldada paremini lapsele raskeid häälikuid ning panna rõhud sõnades ja silpides õigele kohale.

Lahti-kinni

K. Tammik

Lahti-kinni, lahti-kinni (*käed randmest koos, liigutame lahti-kinni*),
käsi on mul kaks (*näitame mõlemat kätt*).

Lahti-kinni, lahti-kinni (*käed randmest koos, liigutame lahti-kinni*),
tee üks väike plaks.

Keeruta neid, keeruta neid (*keerutame käsi randmetest*),
keeruta neid nii (*keerutame käsi randmest paremale ja vasakule poole*).

Lehvita neid, lehvita neid,
lehvita neid nii (*lehvitame käsi randmest*).

Lepatriinu

Lepatriinu, lenda (*lehvitame kätega*),
üle metsa rända (*näitame käega eest üle pea*).

Hoogu veidi võta,
kaugele siis tõtta (*lehvitame käsi selja taga*).
Vurr!!! (*Tõstame käed eest läbi üles*.)

Sõrmelugu

Mängus on küsija ja vastaja.

On sul teada, mitu sõrme on mu väikesel käel? (*Küsija tõstab valitud arvu sõrmi üles*.)
Kui nüüd hästi hoolsalt vaatad, mitu sõrme näed? (*Vastaja loendab ja tõstab üles sama arvu sõrmi*.)
Lisan teise käe ja vaat, sõrmi palju kokku saad? (*Vastaja loendab, ütleb arvu ja näitab sama arvu sõrmi*.)
Sõrmi kokku nüüd ...!

Käed on väsinud

Palju joonistas mu käsi (*keerutame randmeid väljapoole*),
käsi ruttu ära väsis (*keerutame randmeid sissepoole*).
Puhka, puhka, väike käsi (*raputame käsi aeglaselt*),
ära enam ära väsi (*raputame käsi kiiresti*).

Varvaste lugemine

Lapsed istuvad jalad ees ringis. Salmi ajal puudutab õpetaja järgemööda iga lapse varbaid. Kelle varbaga salm lõpeb, see „peidab” jalad ära (nt istub rätsepistesse). Mäng kestab, kuni kõigi laste nimed on nimetatud.

Sussid on kõikide sukkade peal,
aga kas varbaid ka leidub seal?
Üks, kaks, kolm, neli, viis,
kelle oma on see siin?
Oi, see on Jana varvas.

Keedan, keedan putru

Näpulastel kõht on tühi,
ema neile putru tegi (*ringitame lapse peopesas*).
Pani sisse soola, võid (*matkime soola raputamist*),
puder varsti valmis sai.
Andis süüa Pöialpoisile (*puudutame põialt*),
andis süüa Kotinõelale (*puudutame nimetissõrme*),
andis süüa Pikk-Peetrile (*puudutame keskmist sõrme*),
andis süüa Nimeta-Matsile (*puudutame sõrmusesõrme*),
andis süüa Väike-Atsile (*puudutame väikest sõrme*).
Andis sinule, andis minule,
nämm-nämm, nämm.

Väike õde, väike vend

Lapsed seisavad ringjoonel, käed kõrval.

Väike õde (*laps ulatab käe paremal pool olevale kaaslasele*),
väike vend (*laps ulatab käe vasakul pool olevale kaaslasele*),
me oleme head sõbrad.
Veel üks õde (*samm ette*),
veel üks vend (*veel üks samm ette*),
me oleme üks pere.
Me tervitame üksteist (*surume ringis olles kaaslaste käsi*),
me kasvame taeva poole (*sirutame käed üles ja tõuseme varvastele*),
me sirutame käed üle maa, üle vee (*laseme käed aeglaselt ette ja alla*),

me leiame üksteist (*leiame mõlema kaaslase käe ja moodustame ringi*).

Tamm siin, tamm seal

Rahvaluule

Tamm siin, tamm seal (*4 plaksu*),
iga tamme otsas oks (*3 plaksu, sõna „oks” ajal tõstame harali sõrmedega käed üles*).
Oks siin, oks seal (*4 plaksu*),
iga oksa küljes pesa (*3 plaksu, moodustame peopesadega pesa*).
Pesa siin, pesa seal (*4 plaksu*),
igas pesas kaks muna (*3 plaksu, surume käed rusikasse*).
Muna siin, muna seal (*4 plaksu*),
igal munal must täpp (*3 plaksu, täpiks paneme vastamisi pöidla ja nimetissõrme*).

Jänes pikk-kõrv

Jänes pikk-kõrv olen ma (*käed kõrvadeks*),
väikse nudisabaga (*käsi sabaks*).
Väledasti jooksen ma (*jookseme kohapeal*),
hüppan võidu tuulega (*hüppame kohapeal*).

Sügis

Külm näksib lehti vahtrapuult (*lapsed seisavad päkkadel ja näpistavad sõrmedega vaheldumisi ülalt alla*),
neid keerleb, keerleb alla (*lapsed teevad kätega ülalt alla spiraalseid liigutusi*).
Vihm rabistab ja tõstab tuult (*käed on ees, lapsed liigutavad lainete moodi rippes sõrmi*),
uks talvele on valla (*lapsed viivad käed kaarega eest kõrvale alla*).

Lisa 3. Hääliku- ja tähemängud

Lugemisvalmiduse teine oluline oskus sünteetiliste meetodite puhul on tunda tähti. Kui laps kuuleb häälikuid, aga ei tunne nende kirjaipilti, ei saa ta lugeda ega kirjutada. Tähtede õppimisel on tähtis huvi ning tähtede ja teksti olemasolu lapse keskkonnas. Tähed võivad olla seintel, klotsidena, raamatus jm. Kõige enam hoiavad huvi ja motivatsiooni üleval mängud.

Sõnade jaotamist häälikuteks toetab häälimine: iga häälikut sõnas öeldakse rõhutatult ja venitatakse katkematult (aa-uu-tt-oo). Et lapsel häälitav sõna meelest ei läheks, on hea tähistada sõna pildiga. Pildikaardile kirjutage või kleepige vastav sõna, et laps saaks häälimisega koos rakendada ka kätt – näidata, mis häälikut ta häälib. Tähti võime otsida esemete nimetustest toas, õues või tänaval. Lugege liisusalme ja mõistatage mõistatusi, mis sisaldavad käsitledavat häälikut.

Kop-kop

Laps seisab teise taga ja koputab talle seljale:

- „Kop-kop!“
- „Kes seal on?“
- „L-täht. Arva, mida ma teha oskan.“
- „Sina laulad ja lased liugu.“

Seejärel vahetavad lapsed kohad.

Sõnatennis

Eesmärk on leida võimalikult palju etteantud häälikuga sõnu. Laps ütleb sõna ja viskab palli sõbrale. Järgmine laps peab ütleva sama tähega algava sõna ja viskama palli edasi. Nt *hobune, hiir, hamster* jne. Kui selle tähega algavaid sõnu rohkem meelde ei tule, võib mõelda uue tähe.

Suured tähed

Joonistage nii suured tähed, et laps saaks neid mööda kõndida. Laps kõnnib mööda tähte ja häälib seda. Hiljem joonistab laps ise tähti ning proovib neid moodustada oma kehaga.

Häälikurong

Häälikurongis saab kasutada väikesi üllatusmuna loomakesi. Näiteks tulevad rongi peale täna loomad, kelle nimes on O-häälik.

Mis see on?

Laps arvab ära ruumis oleva eseme. Ütle lapsele sõna esimene ja viimane häälik ning lase lapsel sõna ära arvata. Näiteks alguses on L ja lõpus on P (lamp).

Tähetee

Tähetee viib toast tuppa ning tähelt tähele astudes peab ütlema selle tähe nimetuse või selle tähega algava sõna.

Täidan laeva

Täidan laeva M-tähega algavate asjadega, sest laev läheb MERELE: *maasikas, melon, mesi, mustikas* jne.

Täidan laeva L-tähega, sest laev sõidab LOOMAAEDA: *lehm, lammas, lill, lennuk* jne.

Otsingumäng

Otsingumäng hõlmab nii rühmaruume kui ka õueala. Lapsed otsivad õpitavat häälikut seintelt, mööbli kujust, tänava ja maja siltidelt, tuttavatest lauludest ning luuletustest jne.

Kus on täht?

Palu lapsel valida üks pilt, näiteks KARU, ja öelda esimene häälik sõnas, seejärel teine, kolmas, neljas. Laps kordab sõna nii, et iga häälik kostaks selgelt. Kui ta ütleb „K”, palu tal võtta täht ja panna see pildi kõrvale. Lõpuks on lapsel pildi kõrval enda laotud sõna.

Mäng sõna lõpus oleva hääliku kuulmiseks

Lapsed istuvad ringis ja ühe mängija käes on pall. Ta ütleb näiteks sõna *tramm* ning annab või viskab palli järgmisele lapsele. Palliga mängija peab ütlema sõna, mis algab M-tähega (eelneva sõna viimase häälikuga), nt *moos* jne.

Tähestikumäng

Asfaldile on joonistatud tähestik. Lapsed seisavad paarides teineteise vastas ja liiguvad ühe tähe juurest teise juurde. Nad ütlevad kordamööda selle tähega algavaid sõnu, nt *ahv, auto; banaan, buss* jne. Edasi saab liikuda ainult siis, kui mõlemad on sobiva sõna leidnud. Keerulisema variandi puhul võib lisaülesanne olla näiteks konkreetne valdkond, kust sõnu otsida – taimed, loomad, elu-

kutsed jne. Leida võib ka sõnu, mis lõpevad selle tähega, nt *maha, reha; loeb, sööb* jne. Seda saab väga edukalt mängida õues.

Mida ta teeb?

Õpetaja nimetab nimisõnu ja laps peab ütlema sobiliku tegusõna.

Kass ... näugub, püüab hiiri, nurrub jne.

Part ... prääksub, ujub, sööb jne.

Rebase-Reinu sünnipäev

Lapsed istuvad vaibal ringis ja nende keskel istub Rebase-Rein. Õpetaja tutvustab Rebase-Reinu, kes armastab väga oma nime, kuna see algab R-iga. Reinule meeldivad kõik põrisevad asjad ja sõnad. Täna on tal sünnipäev ning lapsed lepivad kokku, kui vanaks ta saab. Rebase-Rein ootab lapsi endale külla.

Õpetaja: „Vaadake, mida ta meile lauale on võlunud!“

Lapsed sirutavad käed ette, sõrmed vastamisi ja peopesad ülespoole. Koos loetletakse „sünnipäevatoite“, milles on R-häälik.

Õpetaja: „Oi, aga meil on Rebase-Reinule ka kingitused kaasas.“

Kordamööda ulatatakse talle „kingitused“ ja öeldakse, mis need on.

Kindlasti peab sõnades esinema R. Lapsed ütlevad, kus nad R-i kuulevad, kas sõna algul, lõpus või sees. Sünnipäevapeo lõpus mängitakse laste soovil mõnda ringmängu. Samal põhimõttel võib mängida ka teiste tähtede ja tegelaste sünnipäeva.

(Autor: T. Rebane)

Häälikud puu otsas

Vahendid: kartongist punane, roheline ja sinine puu, kuhu on lõigatud augud (täpselt nii palju, kui palju „kasvab“ selle puu küljes häälikuid), paelad, augustatud tähelipikud

Tähelipikud on ümberpööratult laual. Laps võtab lipiku ja ütleb valjusti hääliku, mida see täht märgib. Siis seob ühe paelaotsa tähelipiku külge ning teise otsa kinnitab selle puu külge, mille värv vastab hääliku liigile. Päris alguses võib kokku leppida teksti, mis seda tegevust sooritades öelda. Näiteks: „Minu lipikul on A-täht, A on hääliku A märk. A on täishäälik ja kasvab punase puu otsas.“ Esi- ja lõpu sõnad võivad tähed lipikutel olla hääliku liiki tähistavat värvi, hiljem võib need kirjutada neutraalse värviga.

Kõik selle mängu vahendid valmistasin koos lastega. Peale mängu lõppu kinnitasime häälikuid täis

puud rühma seinale kuni järgmise mängukorrani.

(Autor: Katrin Kamarik, Tallinna Komeedi Lasteaia õpetaja)

Tähemets

Rühmast on saanud äkki tähemets. Igal pool kasvavad puud, mille otsa on seotud tähed. Ühe puu otsas kasvavad E-tähed, teise otsas L-tähed jne. Esindatud on terve tähestik. Õpetaja on tähemetsa perenaine ning jagab ülesandeid. Iga laps saab tema käest puu, mille keskel on pilt ja puus nii mitu auku, kui on pildil olevas sõnas tähti. Lapsed peavad need tähed metsas kasvavatelt puudelt üles otsima ning õiges järjekorras vasakult paremale oma puu külge siduma. Sõnadega puid jagades tuleb arvestada laste erinevat taset, kuna mäng peaks eelkõige lusti ja eduelamust pakkuma. Ülesande täitnud laps läheb tähemetsa perenaise juurde, kes puu üle vaatab ja sõnade metsa kasvama paneb. Pildid võiksid kujutada ka tegevusi või omadusi, siis saab kasvama pandud sõnapuudest omakorda lauseid koostada.

(Autor: Katrin Kamarik, Tallinna Komeedi Lasteaia õpetaja)

Häälega kirjutusmasin

Kirjutage suurele paberile või kartongile neutraalse värviga tähestik. Tõmmake tähtedele häälikuliiki tähistava värviga ring ümber. Nii tekib klahvistik. Alguses vajutage ise klahvidele ja öelge häälik, mida see täht märgib, hiljem teevad seda juba lapsed. Trükkida võiks alguses laste, nende ema ja isa nimesid. Kolmesed teavad ju päris kindlalt, mis on „minu tähed”, mis „issi ja emme omad”.

(Autor: Katrin Kamarik, Tallinna Komeedi Lasteaia õpetaja)

Lastest kirjutusmasin

Ka lapsed ise võivad olla kirjutusmasina klahvid. Õpetaja saab alles siis teada, kui nad vajutades häält teevad, mis tähe kirjutab klahviga Anna või Mart. Hiljem näitab laps õpetajale, kus asub tema klahv päris „häälega kirjutusmasinal”. Alguses erilisi reegleid tähtede valikul ei kehtestata. Kui põhireeglid on omandatud, võib lisada piirangud. Näiteks on iga tähe jaoks ainult üks klahv – kui sõber juba oli A, pead sina valima mõne teise tähe; võid olla ainult selline täht, mis on ka sinu nimes või mõnes ühiselt valitud sõnas jne.

(Autor: Katrin Kamarik, Tallinna Komeedi Lasteaia õpetaja)

Leia õige häälik/täht

Saab mängida kõigi tähtedega. Võib kasutada teemaga seotud sõnu, nt kevadlilled, häälik K.

I variant. Õpetaja nimetab sõnu. Laps kuulab ja ütleb hääliku asukoha. Seejärel häälitakse koos (*krookus, lumikelluke, varsakabi, kullerkupp*).

II variant. Õpetajal on sõnakaardid. Laps leiab sõnas õige tähe.

Silmaarsti juures

Tähetabelis muutuvad tähed allpool väiksemaks. Üks laps on silmaarst, kes näitab kepiga tähele, ning teine laps on patsient, kes üht silma kinni pannes peab ütleva, mis täht see on.

Tähestik nööri

Lapsed panevad pesulõksudega tähed nööri õpetaja korralduse järgi: tähestikulises järjekorras, ainult täishäälikud, ainult kaashäälikud või ainult sulghäälikud.

Laome koos tähestikku

I variant. Õpetajal on valmistatud värvilisest kartongist tähed. Täishäälikud on ringid, kaashäälikud on ruudud ja sulghäälikud kolmnurgad. Laps laob tähestiku, hiljem arutatakse üheskoos.

II variant. Iga laps võtab kotist ühe tähe ja nimetab selle. Ühiselt moodustatakse seinale tähestik (laps peab aru saama, millal on tema tähe kord).

III variant. Laual on läbisegi tähed. Iga laps saab oma ülesande: leia kõik täishäälikud, kaashäälikud või sulghäälikud.

Lisa 4. Lugemismängud

Häälikuid me häälime häälega ja kuuleme kõrvadega. Häälime: „mmm“, „rrr“, „p“, mitte „em“, „er“ või „pe“.

Sõnade jaotamist häälikuteks toetab häälimine, kui iga häälikut öeldakse rõhutatult ja venitatakse katkematult (aa-uu-tt-oo). Häälitavat sõna on hea toetada sõna tähistava pildiga, et laps mõistaks, mis sõna ta häälib. Kirjutage või kleepige pildikaardile vastav sõna ning paluge lapsel häälimise ajal

näidata, mis häälikut ta häälib.

Otsi üles!

Laps saab endale paberi, kuhu on kirjutatud esemed, mida ta peab rühmaruumist leidma, nt *kapp, laud, uks*. Laps otsib asjad üles ja teeb iga leitud sõna taha risti.

Jalgpalli lugemismäng

Mänguväljakul on jalgpalliväravad ja palju palle. Iga palli all on üks sõna. Kui laps loeb sõna, läheb pall väravast mööda, kui ei loe, siis väravasse. Võidab see, kes kõige vähem väravaid sai.

Bussimäng

Märkige maha bussi teekond ja peatused, mis on seotud läbivõetava teemaga. Jagage lapsed peatustesse ning paluge neil kehastuda kellekski, kelle nimi algab sama tähega kui peatuse nimi, nt peatuses Kannike ootavad Karu ja Konn. Hiljem saab meelde tuletada, kes kust peale tuli ja kuhu sõitis.

Toidan Peetrit

Joonistage karbi kaanele lapse nägu ning lõigake suuava. Printige või kirjutage valmis sõnasedelid söödavate ja mitesöödavate asjadega. Lapsed loevad sedeleid ning pistavad söödavad asjad Peetri-le suhu, mitesöödavad panevad kõrvale.

Sõna ja pildi loto

Lotoalusel on pildid, aga lahtistel kaartidel nende esemete nimetused. Laps loeb sedeleid, ja kui asi on olemas, laob selle oma lotoväljale.

Sõna arvamise mäng

Kirjutage paberile tühjade kohtadega sõna ja laske lastel mõistatada, mis seal on, nt A_TO, K_RU.

Peidus sõna

Mängida võib nii võistkonniti kui ka kogu rühmaga koos. Sõna on laotud seinale või põrandale ja iga täht on kaetud numbrikaardiga. Lapsed hakkavad järjekorras ütlema numbreid. Kui number ära võetakse, ilmub nähtavale täht. Võidab see, kes võimalikult ruttu sõna ära arvab.

Menüü

Lastel on mängutassid, taldrikud ja sõnakaardid toitudega. Iga laps saab ülesande koostada kas hommikusöök, lõunasöök või õhtusöök. Lapsed valivad sõnakaartide hulgast endale sobivad toidud ning tutvustavad seejärel oma menüüd kaaslastele. Nt täna on lõunasöögiks kapsasupp, kartulid ja hakklihakaste ning porgandisalat.

Kohvri pakkimine

Vahendid: kohvrikujuline ladumisalus, sõnakaardid asjadega ja linnade/maade nimedega

Laps valib oma reisi sihtkoha ning hakkab seejärel pakkima kohvrit. Ta loeb sõnakaarte ja valib, mida reisile kaasa võtta. Nt mina sõidan Ungarisse ja võtan kaasa fotoaparaadi, pikad püksid, lühikesed püksid, 3 pluusi ja nokkmütsi.

Mida ta teeb?

Vahendid: pildid erinevas tegevuses tegelastega ja sõnakaardid tegusõnadega

Laps valib pildi ja otsib selle juurde õige tegusõna. Otsides loeb ta kõiki tegusõnu ning kommenteerib oma tegevust, nt minu pildil jookseb poiss staadionil. Laps loeb sõnakaarte: jooma – ei sobi, hüppama – ei sobi, jooksmas – sobib, poiss jookseb staadionil.

Mida teeb?

Vahendid: sõnakaardid: nimisõnad rohelised, tegusõnad sinised, omadussõnad kollased

Laps hakkab koostama lauseid ja jälgib, et kõik värvid oleks kasutatud. Nt **Karvane koer jookseb.**

Leia õige lause!

Vahendid: pildiseeria ja lauseribad, mis kajastavad pildi tegevust

Laps loeb lause ja asetab selle sobiva pildi alla. Hiljem moodustatakse ribadest jutt ning loetakse üheskoos ette.

Sügis aias

Vahendid: värvilisest paberist lõigatud aed- ja puuviljad, korvid

Pildid on põrandal ning iga laps saab loosi teel ühe tähe. Kõnnitakse piltide vahel, ja kui sõnas on saadud häälik, paneb laps selle oma korvi. Kui kõik viljad on korjatud, hakkavad lapsed üksteisele näitama, mida nad korjasid. Nt minul on A-täht ja mina korjasin porgandi, kapsa ja kartuli.

Poed

Lõigake koos lastega vanadest kataloogidest välja pilte ja kleepige need paberile. Valmistage endale toidupood, riidepood, mänguasjapood jne. Kirjutage koos lastega esemete juurde nimetused ning paluge neid lugeda. Alustage lihtsate sõnade kirjutamisest ja lugemisest.

Lendab, ei lenda

Lapsed liiguvad vabalt ringi ja teevad lendamise liigutusi. Õpetajaga koos loetakse: „Lendab, lendab ... lõoke.“ Kui nimetatu lendab, jätkavad lapsed liikumist; kui ei lenda, jäävad seisma. Samamoodi võib mängida nt kasvab / ei kasva, töötab / ei tööta, ujub / ei uju jne.

Mis kasvab aias, mis metsas?

Lapsed liiguvad ringis ja õpetaja nimetab järjest sõnu (*porgand, puravik, diivan, aed, mustikas, kapsas, sibul, metsmaasikas, sõstar, kukeseen, pilvik* jne). Kui nimetatu kasvab aias, kükitavad lapsed maha; kui metsas, tõusevad päkkadele ja imiteerivad puid.

Kasutatud allikad

Fotod: Hedi Minlibajeva erakogu

Laste tööd: Tallinna Vindi LA, Igor Ivanov ja Marianna Kalašnikova

Fotodel Tallinna Vindi LA Pääsukeste rühma lapsed

12 põnevat tegemist tähtede õppimiseks. Hüp, <http://hop-island.com/tahtede-oppimine-12-ponevat-tegevust-kuidas-seda-teha/>

Kalamees, Erika. *Kus mu põial?* Rakvere: Tallinna Ülikooli Rakvere Kolledž, 2006

Keele, kunsti ja kultuuri integreeritud õpe lasteaias. Integratsiooni ja Migratsiooni Sihtasutus Meie Inimesed, 2013

Kirjutama ja lugema õppimine waldorfkoolis.

Künnapuu, Kadi. *S sõna alguses.* Tartu: Studium, 2007

Laamann, Anneli. *Mängides lugema.* Tallinn: Ilo, 2009

Lugemaõpetamise meetodite paljus. *Kooruke ja Iva*, 2001, nr 2, lk 33–37

Müürsepp, Mare. *Laps on hakanud lugema.* Tallinn: Riiklik Eksami- ja Kvalifikatsioonikeskus, 1998

Ots, Loone. *Harjutusi lapse lugemisoskuse edendamiseks.* Menu Kirjastus, 2010

Pandis, Meeli, Ene-Mall Vernik-Tuubel. Funktsionaalne kirjaoskus. Aivar Ots (toim), *Üldoskused – õpilase areng ja selle soodustamine koolis.* Tartu: Tartu Ülikooli Kirjastus, 2005, lk 163–184

Randmaa, Ande. *Tähe õpetamine laste loovust arvestades,*
<http://www.lasteaed.net/uploads/taheopetus.pdf>

Rood, Külli, Eve Jürgenson, Vilve Aavik-Vadi. *Tegusalt tegijaks.* Tartu: Atlex, 2013

Tähtede õppimine. Eesti Lugemisühing, <http://www.lugemisyhing.ee/index.php?page=269>

<http://www.meis.ee/keeleo>

<http://www.lasteaed.net/uploads/taheopetus.pdf>

<http://oppematerjalid.onepagefree.com>

<http://lasteaiaveebimangud.blogspot.com/>

<http://lastega.ee/index.php/et/luuletused/liisu>

<http://www.erm.ee/et/Opi/Opi-meistritelt/Liisusalmid>

<http://lib.werro.ee/index.php/lasteosakond/242-salmid.html>

<http://www.lasteaed.net/2011/02/27/vordlemine-ja-arvutamine-liisusalmidega/>

<http://www.apollo.ee/liisusalmid-ja-lasteriimid-1.html>