

Mängud erinevate osaoskuste arendamiseks

Eesti keele õpetuse eesmärgiks on erinevate osaoskuste arendamine. Kuna õppekava on tihe ja aega tunnis napib, siis on lihtne minna kergema vastupanu teed ja jätta mänguline tegevuse kõrvale.

Õppeprogrammid näevad ette treenimist, harjutamist ja päheõppimist, mistõttu võivad tunnid kergesti muutuda liialt akadeemiliseks, igavaks ja väsitavaks. Õppemängud aitavad õpilasi aktiveerida, muuta tunnid elavamaks ja tekitada õppijates huvi õppimise vastu, sest mäng köidab aktiivse ja emotsionaalse tegevusena igas vanuses õpilasi.



Mäng küll ei asenda traditsioonilisi õppemeetodeid, kuid täiendab neid.

Kuulamisoskuse arendamine

Keele õppimise juures on oluline suhtlemisprotsess, st oskus teksti vastu võtta, millest tuleneb vajadus harjutada õpilastega kuulamist. Kuulamine on protsess, mille eriti tähtis osa on mälul, selle kõrval ka tähelepanul, keskendumisel ja teistel vaimsetel võimetest. Nende arendamine on ühtlasi nii kuulamisoskuse taseme tõstmine kui ka loomevõime arendamine. Kuulamisel on oluline koht töös teksti või selle osaga.

Mida paremini õpilane mõistab kuuldut, seda lihtsam on tal suhelda ja saavutada häid tulemusi. Kuulates talletame endasse teavet, hääldust, sõnavara ja keelemalle. Kuulamisel õpitakse aru saada teise inimese suulisest kõnest ja arvestama tema kõnetempot. Kuulamine on suhtluse alus. Kuulamisel on tihe seos teiste osaoskuste arendamisega: lugemis-, kirjutamis- ja kõnelemisoskuse arendamisega. Kuulamisoskuse arendamisel tuleb kõnelda mitmest tasandist. Üks tasand on sõnade eristamine, võtmesõnade kuulamine, sõnatüve äratundmine, puuduvate sõnade või fraaside ennustamine; järgmine tasand on sõnade taga olevate mõtete, tunnete või meeleolu tunnetamine ning nendele reageerimine. (Kärtner 2000: 9)

2009. a kevadel kehtivas õppekavas on välja toodud II kooliastme tegevused kuulamise ja kõnelemise arendamiseks:

- vahetu suulise esinemise kuulamine (vt järgmisi mänge: 2; 15–19; 20; 47; 67);
- ettelugemise ja jutustamise kuulamine (vt järgmisi mänge: 6; 16; 23 –27; 43; 45; 63),
- vestluse ja jutustamise kuulamine (vt järgmisi mänge: 32; 35 – 39; 42; 51; 59; 61);
- proosa-, luule-, draama-, meediateksti kuulamine (vt järgmisi mänge: 15; 16; 22);
- olulise teabe leidmine ja eristamine ebaolulisest, saadud teabe kasutamine (vt järgmisi mänge: 29; 22; 56; 58);
- kuulatu meeldejätmise, kuulatu üle arutlemine (vt järgmisi mänge: 22; 48; 50; 67);
- esituse eakohane hindamine (vt järgmisi mänge: 56; 57; 66);
- suulise tööjuhendi järgimine. (RÕK 2002)

Kuulamine on sama oluline tegevus kui kõnelemine, lugemine ja kirjutamine, kuid siiski õpitav ja arendatav. Paljud kõnelemisvõtted (väitlemine ja rollimängud) eeldavad head kuulamist.

Kõnelemisoskuse arendamine

Kõnelemisoskuse arendamine peab toimuma teadlikult, õpetades lapsi kõnelema igapäeva situatsioonides, avaldama arvamust ja kaitsma oma seisukohti. 2009. a kevadel kehtiv riiklik õppekava on püstitanud II kooliastme lõpetajale järgmised kõnelemisoskuse nõuded:

II kooliastme (6. klassi) lõpetaja oskab jutustada sündmustest, kirjeldada, väljendada oma arvamust, edastada teavet selgelt ja ühemõtteliselt, alustada vestlust kaasvestlejaga, kuulata teisi ning keskustelu sobivalt jätkata. Õpilane oskab leida kuuldust olulist teavet, seda oma sõnadega edasi andma ning saadud infot kasutama; küsimustele vastata; oskab jutustada tekstilähedaselt ja kokkuvõtlikult; jutustada pildi põhjal ja seda kirjeldada; sõnastada luuletuse teemat ning kirjeldada meeleolu; oskab lihtsa tabeli sisu oma sõnadega kokku võtta, esitada luuletust või proosakatkendit ning esineda dialoogis. (RÕK 2002)

Kõnelemisoskuse arendamine toimub efektiivsemalt mitmesugustes paaris- ja rühmatöö vormides. Just kõnelemise puhul on individuaalne töö viidud miinimumini. (Kärtner 2000: 119)

Kõnelemisoskuse arendamise tegevused:

- kõnelemine mitmesugustes olukordades: sõbraga, täiskasvanuga, tuttvaga, võõraga, paaris, rühmas (vt järgmisi mänge: 3; 5; 17, 21, 35, 39, 48; 49, 51–54, 58, 59, 60);
- vestluse alustamine, jätkamine ja lõpetamine (vt järgmisi mänge: 26, 37–39; 42, 48, 49, 53; 54, 58 – 60);
- vestluspartnerite ja suhtluskorra arvestamine (vt järgmisi mänge: 37–39, 48; 50; 60);
- jutustamine loetu või kuulatud teksti põhjal, pildist, sündmustest, nähtustest (vt järgmisi mänge: 37, 41, 44, 45);
- tekstilähedane ja kokkuvõtlik jutustamine (vt järgmisi mänge: 24);
- loetu ja kuuldu üle arutlemine (vt järgmisi mänge: 26; 57; 61);
- pildi, eseme, sündmuse kirjeldamine, võrdlemine vt järgmisi mänge: 24; 37; 47);
- elamuse, kujutluse väljendamine (vt järgmisi mänge: 24; 37, 41, 46; 60);
- rolli esitamine (vt järgmisi mänge: 60);
- luuletuse, dialoogi või proosakatkendi mõtestatud esitamine (vt järgmisi mänge: 15; 16)
- fakti ja arvamuse avaldamine.

(RÕK 2002)

Lugemisoskuse arendamine

Tohutu hulk informatsiooni jõuab inimeseni kõikvõimalike kirjalike allikate kaudu, seepärast on väga tähtis arendada juba koolist saadik lugemisoskust. Mida rohkem inimene loeb, seda rikkam on ta sõnavara. Samavõrra areneb ka fantaasia. Head lugejad on tihti paremad kirjutajad, sest lugemise abil muutub just loovkirjutamine lususamaks. Lugemine on üks oskusi, mille abil on võimalik kujundada loovmõtlemise pädevust. Hea keeluskaja firmamärgiks on tasakaalus oskused. Ta on suuteline lugema ja kirjutama, kuulama ja kõnelema. Selline mäng on sobiv võtte selleks, et tekiks ja säiliks lugemisrõõm. Liigne rõhuasetus suulisele tegevusele muudab keeleõppe ja õpetamise ühekülgseks, seepärast on väga tähtis ka arendada lugemisoskust. (Kärtner 2000: 2)

6. klassi lõpetaja oskab loetust olulist leida, seda oma sõnadega edasi anda ning saadud teavet kasutada, tekstiga iseseisvalt töötada: esitada teksti kohta küsimusi, ja küsimustele vastata, lugemispala kavastada, teksti ette lugeda, lihtsa tabeli sisu sõnadega kokku võtta. Vajadusel leida sõnastikust oma- ja võõrsõnade õigekirjutust ning sünonüüme. Leida raamatukogust soovitud raamatut. (RÕK 2002)

Tegevused lugemisoskuse arendamiseks:

- häälega lugemine: mõtestatus, selgus, sobiv intonatsioon; ettelugemine (vt järgmisi mänge: 19, 20; 23; 27; 28, 30; 35);
- ositi lugemine (vt järgmisi mänge: 50; 62);
- oma lugemise jälgimine (vt järgmisi mänge: 19; 20; 27);
- endamisi lugemine: eesmärgipärasus, mõtestatus, valikulisus (vt järgmisi mänge: 26, 63);
- iseseisev töö tekstiga: küsimuste esitamine, neile vastamine, kirjaliku tööjuhendi järgimine (vt järgmisi mänge: 32; 63);
- proosa-, luule-, draama-, meedia-, tarbe- ja teabetekst lugemine (vt järgmisi mänge: 15; 16; 23; 27; 50; 63);
- kirjandusliikide eristamine (vt järgmisi mänge: 63);
- teema, tegevuse koha ja aja määramine, tegelaste kirjeldamine ja iseloomustamine (vt järgmisi mänge: 27; 35);
- luuletuse teema määratlemine, meeleolu kirjeldamine (vt järgmisi mänge: 15; 16);
- juhendi lugemine selles sisalduva teabe mõistmine;
- tekstis numbriga väljendatud arvude ning õpitud lühendite lugemine ja seostamine kaastekstiga;
- tabeli lugemine ja mõistmine;
- teemakohase materjali leidmine teatmeteostest, raamatukogust (vt järgmisi mänge: 17; 63);
- raamatusisukorras orienteerumine. (RÕK 2002)

Kirjutamisoskuse arendamine

Kirjutamine on sama tähtis nagu teisedki osaoskused. Kirjutamise ajal saab õpilane olla oamette ja keskenduda tööle. Mõned inimesed õpivad kuulates, mõned lugedes, ja mõned kirjutades. Tihtipeale paluvad õpilased keeletunnis, et õpetaja kirjutaks sõna või lause tahvlile. Sellised õppijad tunnevad end kindlalt, kui näevad sõna kirja pilti. Tihti annab kirjutamine õpilastele käegakatsutava tõenduse selle kohta, et nende keeloskus edeneb. (Kärtner 2000: 7)

II kooliastme lõpetaja oskab kirjas õigesti märkida häälikupikkust, *i* ja *j* ning sõnaalgulist *h*, rakendada kaashäälikuühendi põhireegleid, poolitada sõnu ning tüüpjuhtudel nimisõna kokku- ja lahkukirjutust. Oskab kasutada suurt algustähte nimedes, teoste ja perioodiliste väljaannete pealkirjades ning ajaloosündmuste märkimisel, kasutada tavalühendeid. Oskab tekstist ära tunda nimi-, omadus-, arv-, ase- ning tegusõnad, õigesti kasutada käände- ja pöördvorme, ainsust ja mitmust, olevikku ja minevikku ning kasutada omadussõnade keskvärret ja kõige ülivõrret. Oskab moodustada ja kirjavahemärgistada lihtlauseid (sh koondlauseid ja lihtsamaid liitlauseid), kasutada õigesti siduvaid sõnu lauses ning kirjavahemärgistada otsekõnet ja ütet. Oskab kirjutada sündmusest; koostada kirja; vormistada ümbriku ning korrektselt vormistada kirjalikku tööd. (RÕK 2002)

Tegevused kirjutamisoskuse arendamiseks:

- jutustava, kirjeldava, iseloomustava, võrdleva ja arvamusteksti kirjutamine (vt järgmisi mänge: 25; 33, 35; 37; 62)
- dialoogi, juhendi, kuulutuse, reklaami kirjutamine (vt järgmisi mänge: 30, 53, 56; 64);
- kirja kirjutamine; ümbriku vormistamine (vt järgmisi mänge: 17, 27; 33);
- elamuse, fantaasia põhjal kirjutamine (vt järgmisi mänge: 15–19, 21, 25; 27, 33, 37; 43–45);
- teksti põhjal kirjutamine: alguse või lõpu lisamine, laiendatud ja jutustaja isikut või tegevuse aega muutev ümberjutustus (vt järgmisi mänge: 16; 19–21; 26, 36, 37; 50)
- teksti eesmärgistamine, kavandamine, eeltöö kirjutamine, viimistlemine, vormistamine (vt järgmisi mänge: 25, 30; 50; 59);
- käekirja loetavus, töö välimus; oma teksti kontrollimine.

(RÕK 2002)

Õppekava täitmine on kohustuslik, meetodid eesmärkide saavutamiseks valib iga õpetaja ise. Keelemängude kasutamine eesti keele õppes muudab õppimisprotsessi aktiivsemaks, põnevamaks, mitmekülgsemaks ja tulemuslikumaks.

Kasutatud materjalid:

1. *Kärtner, Piret* 2000. Lugesõõskuse arendamine. - Tallinn:TEA.
2. *Kärtner, Piret* 2000. Kuulamisõõskuse arendamine. - Tallinn:TEA.
3. *Kärtner, Piret* 2000. Kõnelemisõõskuse arendamine. - Tallinn:TEA.
4. *Kärtner, Piret* 2000. Kirjutamisõõskuse arendamine. - Tallinn:TEA.

Koostanud: Aile Vals 2010

Õppemäng, selle tüübid ja mängijad



Õppemängu tunneb ära kindlate tunnuste järgi, millest olulisim on õpetuslik eesmärk. Kui õpetajatel on eelnevalt teada, millised on tegevused mängu ajal ja millise lõpptulemuseni need tegevused viivad; kui osalejate vahel on teatud võistluselemendid (kuid see ei tähenda, et peavad olema selged võitjad, kaotajad ning punktisummad); kui kõigi või osa mängus osalevate õpilaste omavahelise suhtlemise tase on intensiivne – mängul on selgelt defineeritud iva, mida saab õpilastega arutada, võib öelda, et tegemist on õppemänguga. (Salumaa, Talvik 2003: 102).

Et õpilased hea meelega mängiksid ja mängust ka õppimise protsessis kasu oleks, peaks mäng olema väga hästi valitud ja planeeritud.

Mäng on hea siis, kui kõik tahavad sellest osa võtta, keegi pole passiivne ning õpilased ei tüdine enne, kui tuleb väsimus või

vajadus muuks tegevuseks. Head mängu mängitakse igal võimalikul juhul, korduvalt ja tihti. Mängimise ajal on mängijad heatujulised, rõõmsameelsed ja nende omavahelised suhted on head. Mängus on vajalik omavaheline koostöö, reeglitel põhinev tegevus ja võistluslikkus. Võitmiseks tuleb aktiivselt kaasa lüüa. Heast mängust peavad saama kõik soovijad osa võtta, et saavutada edu ja võita. (Fisher 2006: 2)

Mängude tüübid

Paljud mängude uurijad on liigitanud mängu vastavalt nende sisule ja iseloomule. Järgnevalt on ära toodud mängude tüübid, mida saab kasutada eesti keele tundides:

- **Jäämurdmise mängud ehk soojendusmängud** – kasutatakse uute kaaslastega tutvumiseks ja ühiseks meeskonnaks sulandumiseks, samuti kui õpilased on üksteise või õpetaja suhtes ettevaatlikud või negatiivselt meelestatud (vt järgmisi mängu: 1; 2).
- **Tähelepanukõitjad** – mõeldud õpilaste mõtlemise aktiveerimiseks, teema aktualiseerimiseks. Saab kasutada eelkõige huvi tekitamiseks mingi teemakäsitluse alguses. Näiteks uue teema sissejuhatuses.
- **Vahelduse tekitajad** – toovad pingelisse õppeprotsessi vaheldust ning võimaldavad õpilasi kiiresti aktiveerida. Võtavad tavaliselt vähe aega.
- **Loovmängud** – suunatud arendama õpilaste võimet, genereerida uusi ideid ja uudseid lahendusi, mitte niivõrd lahendama konkreetseid praktilisi probleeme.
- **Sõnamängud** – arendavad strateegilist mõtlemist ja verbaalset intelligentsi (vt järgmisi mängu: 7 – 14; 31; 36; 38; 63 -65; 68).
- **Mängud luuletustega** – aitavad õpilastel luule kaudu mõista sõnade tähendust ja sõnade kasutamisevõimalust (vt järgmisi mängu: 15-16).
- **Kõnelemise ja kuulamise mängud** – võimaldavad mõista ja harjutada kuulamist ja kõnelemist (vt järgmisi mängu: 5; 21; 22; 24; 35 – 39; 41 – 59; 61; 65;67).
- **Suulise ja kirjaliku eneseväljendamise mängud** – võimaldavad harjutada suulist ja kirjalikku eneseväljendust vt järgmisi mängu: 4; 7; 12; 15 – 28; 33; 35 – 37; 46; 62).
- **Küsimismängud** – aitavad arendada uurivat meelt, õpetades õpilasi küsima ja vastuseid otsima (vt järgmisi mängu: 48; 49; 51 – 58; 60; 61).
- **Grammatikamängud** – võimaldavad harjutada ja õppida grammatikareegleid.
- **Mõistemängud** – aitavad luua seoseid sõnade ja mõistete vahel (vt järgmisi mängu: 64;65).
- **Defineerimismängud** – arendavad väljendusoskust, õeldu mõistmist ja mõtete loogilist sõnastamist.
- **Mälumängud** – võimaldavad treenida mälu (vt järgmisi mängu: 44; 68; 69).

- **Rollimängud** – reaalse või väljamõeldud sündmuste modelleerimiseks.
- **Dramatiseeringud** – reaalsest elust pärit situatsiooni lavastamine, kus rollid jaotatakse õpilaste vahel.
- **Esinemise (esitlusmängud)** – arendavad esinemisoskust.
- **Kehakeeleharjutusmängud** – võimaldavad õppida iseenda kehakeelt mõistma (vt järgmisi mängu: 1; 6)
- **Meeskonnamängud** – võimaldavad õpilastel mõista meeskonnatöö eeliseid, kogeda meeskonnatöö sünergeetilist efekti ning harjutada meeskonnatöö oskusi konsensuslikul osutamisel (vt järgmisi mängu: 1; 6; 13; 15; 16; 17; 20; 22; 23; 29; 31; 32; 40; 41; 62; 63; 64; 68).
- **Lauamängud** – arendavad koostööd ja mõtlemist.
- **Arvutimängud** – arvuti annab võimaluse mängida individuaalselt, arendades mõtlemist, mälu jms.

Mängijad

Mäng on lapsepõlve loomulik tegevus. Mäng on fantaasiamaailm, mis on asendamatu jõud lapse vaimseks arenemiseks. Enesele teadvustamata õpib laps mängu kaudu, märkamata, et tegeleb õppimisega. Mänguline tegevus annab õpilastele võimaluse saadud teadmisi koheselt kasutada, mis ajendab neid ka ise uut mängu leiutama. Mängust haaratud laps saab palju kiiremini uusi oskusi ja teadmisi ning areneb ühtlasi ka tema isiksus – loovus, fantaasia, aktiivsus, tähelepanu- ja üldistusvõime. Igas klassis on väga erinevaid lapsi – aktiivseid, jutukaid, passiivseid, endasse tõmbunud jne.

Mäng on inimese loomuline toiming, mille loovtoimingu aluseks on järgmised isiksuse omadused:

- Eneseusaldus ja avatus. Loov inimene riskerib oma tavatuid mõtteid väljendades ja kõikvõimalikke oletusi tehes. Ta peab olema piisavalt julge, et oma ideid kaitsta ja kriitikat taluda. Teiste heakskiit ei tohi lapsele olla liiga oluline, sest suur heakskiiduvajadus võtab julguse katkestada. Mida loovam inimene, seda hõlpsamini ja põhjalikumalt suudab ta end avada, oma mõtteid rääkida.
- Sallivus. See on tihedalt seotud eelmisega. Samavõrd, kui iseenda omast, peab loov isiksus lugu ka teise inimese arvamusest.
- Kujutlusvõime – oskus unistada ja kujutleda end teise inimese asemele, teise kohta või teise aega.
- Uudishimu – soov kõigest rohkem teada, huvi maailma vastu.
- Aktiivsus – tahe ja oskus oma häid mõtteid teistega jagada ja ellu viia.

(Hango 1993: 12)

Õppemängude kasutamisel tunnis, peaks õpetaja arvestama erinevate **õpilastüüpidega**:

- **Aktiivsed mängijad (eestvedajad)** – alustavad innukalt ka kõige ebaharilikumaid mängu, tõmbavad oma eeskujuga teisi kaasa. Mida rohkem selliseid lapsi klassis on, seda elavamad ja mõjukamad on mängud. Tuleb jälgida, et nende üksikute ülemäärane haaratus ei väljuks mängureeglite piires. (Zapletal 1984: 11)
- **Kõhklevad mängijad** – osavõtt mängust sõltub tujust. Arvuliselt on see rühm suurim. Hea mäng köidab nende huvi kiiresti. (Zapletal 1984: 11)
- **Passiivsed mängijad** – hoiduvad mängus teistest kõrvale. Seda tüüpi lapsi on eelmistest vähem, kuid igas rühmas neid siiski on. Õpetaja peaks pöörama kõrgendatud tähelepanu nimelt neile. Nende laste huvipuudusel on sügavad juured. Kõige sagedasemad on psüühilised tõkked: laps häbeneb oma kohmetust, mängualast kogenematust ja väheseid teadmisi, teda rõhuvad alatised kaotused. Sõltub õpetajast, kas ta avastab sellise käitumise varjatud põhjused ning kõrvaldab need sobivate vahenditega. Suurimaks veaks oleks selliste õpilaste karistamine või isegi naeruvääristamine teiste ees, nagu vahel tehakse. Tuleb leida mängu ja ülesandeid, kus nemadki saaksid end edukalt rakendada. (Zapletal 1984: 11)
- **Agressiivsed mängijad** – võivad kuuluda kõigi eelpool kirjeldatud mängijate hulka, eristavaks omaduseks on agressiivsuse avaldumine mängides. (Zapletal 1984: 11)

Viive-Riina Ruus (Ruus 2004: 13) on kindel, et just mängimine innustab loovalt mõtlema. Töö on mingis mõttes mängu vastand, sest kui mängimise puhul on eesmärk mängimine ise, siis töö puhul see nii ei ole. Töö eest tahetakse midagi saada, nii nagu õpilane õpib vaid siis, kui talle selle eest hinne pannakse. Hinne on õpilase kapital. Leidub

rohkesti ka neid lapsi, kes õpivad huvi, mitte hinde pärast. Tavaliselt põhjendavad õpetajad õppimise vajalikkust sellega, et õpitavat läheb elus vaja hea töökoha, ülikooli pääsemise vms jaoks. Et õppimine võiks toimuda lihtsalt õppimise enda pärast, seda öeldakse õpilastele harva. (Ruus 2004: 13)

Karin Hango (Hango 1993: 14) väidab, et loovust saab arendada märksa paremini kui näiteks vaimseid võimeid. Inimesel pole see lihtsalt kombeks – kool annab edasi valmis vastuseid ning ka laste muusika- ja kunstikoolid ei arenda mitte niivõrd loovust, kuivõrd annavad erivõimetega lastele oskusi ja vilumusi. (Hango 1993: 14)

Loovuse arendamise käigus aga areneb ka mõtlemisvõime, nimelt loovmõtlemine.

Õppemängud annavad suurepärase võimaluse õpilaste loovuse avanemiseks.

Kasutatud materjalid

- 1) Hango, Karin 1993. Kuidas vannitada dinosaurust ehk harjutusi lastele loovuse arendamiseks. Tartu: Elmatar.
- 2) Fisher, Robert 2006. Mõtlemismängud. Tartu: AS Atlex.
- 3) Ruus, Viive-Riina 2004. Kommentaar. – Haridus nr 4, lk 13.
- 4) Salumaa, Tarmo, Talvik, Mati 2003. Ajakohastatud õppemeetodid. Merlecons ja Ko OÜ.
- 5) Zapletal, M 1984. 1000 mängu. Tallinn: Valgus.

Koostanud: **Aile Vals**

Mängud

Kokku on koondatud 69 keeleõpetuslikku mängu klassiruumis mängimiseks. Võta mängude valikul aluseks eelnevad soovitusel mängude kasutamiseks erinevate osaoskuste arendamisel.

Head mängulusti!

Mängud	8
1. Mis sõna ma näitan?	10
2. Üllatuspakend	10
3. GRRR – FUTT – PÕMM!	10
4. Head soovid seljale	11
5. Sunnitud valik	11
6. Õige vanasõna	12
7. Täht-tähelt	12
8. Viimane täht	13
9. Viimased tähed	13
10. Viimane silp	13
11. Vaheta silpe	13
12. Tähestik 1	14
13. Otsi sõnu	14
14. Nimi+hobi	14
15. Viierealine luuletus	15
16. Musterluuletused	15
17. Kiri tulnukale	16
18. Kui oleksin koolidirektor	17
19. Naljakas muinasjutt	18
20. Kuulujutt	18
21. Sõnade lugu I	19
22. Helilindi montaaž	19
23. Nimelugu	20
24. Valetaja	20
25. Joonista pangaröövleid	21
26. Lugude põrgatamine	21
27. Kirjade põrgatamine	22
28. Lemmikriideese	24
29. Tähestik 2	24
30. SMS	25
31. Osaluse ristsõna	25
32. Kuprik	25
33. Kiri iseendale	26
34. Kadunud pealkirjad	27
35. Kellest ma räägin?	27
36. Hull lugu	28
37. Mitmetähenduslik piltlugu	28
38. Sõnade lugu II	29
39. Õpi nimesid	29
40. Kui see käib tema kohta?	30
41. Milline pilt?	31
42. Avasta pilt	31
43. Haneks tõmbama	32
44. Kirjelda peast	32

45. Kirjelda objekti.....	33
46. Rekvisiidid:.....	34
47. Teadmised, oskused, hoiakud piltidel	34
48. Karussell	35
49. Bingo	35
50. Hea diktsioon.....	36
51. Küsimused ja vastused	36
52. Küsimused	37
53. Küsimused sinult eneselt	38
54. Ennusta partneri vastust.....	38
55. Jah/ ei küsimused õpetajale	39
56. Küsimused õpetajale: Mis on tõde?.....	39
57. Kes ma olen ja kus on tõde?	39
58. Kõmuline intervjuu.....	40
59. Pass.....	40
60. Marslane	41
61. Kes ma olen?	42
62. Millest sa unistad?	43
63. Leia õige sõna.....	43
64. Mõisted	43
65. Kadunud mõiste.....	44
66. Järgmine, palun!	45
67. Räägi, räägi!.....	45
68. Kimmimäng.....	46
69. Mälumäng – leia õiged paarid!	46
Kasutatud materjalid.....	46

Mängu kirjelduste avamiseks klõpsa sisukorral.

1. Mis sõna ma näitan?

Mängijad: Moodustada kaks võistkonda, kummaski võistkonnas 1-2 sõnade näitajat. Vaatlejad/õpetaja abilised, kes jälgivad mängu ja märgivad punkte.

Eesmärk: Eneseväljendusoskus, õpitud uute (võõr)sõnade, mõistete kordamine.

Ruum ja vahendid: Pilt-aliase kaardid või kaartidele kirjutatud mõisted.

Mängu kirjeldus:

1. Ühe võistkonna mängija peab näitama kehakeele abil võistkonnakaaslastele esimest sõna. Ta ei tohi selleks kasutada häält.
2. Võistkond peab ära arvama näidatava sõna.
3. Iga sõna arvamiseks on aega 30 sekundit. Aega jälgib õpetaja või tema abiline, kes annab kellaga või muul viisil aja möödumisest märku.
4. Aja täitumise järel antakse arvamisõigus vastasvõistkonnale.
5. Võistkond, kes näidatud sõna ära arvab, saab punkti.
6. Sõnade näitamine käib vaheldumisi.
7. Kaardid sõnade või piltidega on õpetaja laual hunnikus, kust mängijad neid võtavad.

Allikas: <http://www.teflgames.com/games.html> (06.06.09)

2. Üllatuspakend

Mängijad: Kogu klass.

Eesmärk: Lugemine, üllatusmoment.

Ruum ja vahendid: Väike pakike on pakitud paberitesse. Pakkepabereid on sama palju kui klassis õpilasi. Pakkematerjaliks sobib vana ajaleht või ajakiri. Iga kihi vahele on peidetud sedel teate või ülesandega. Näiteks: "Anna see pakk klassi kõige pikemate juustega tüdrukule!". Sedelite kirjutamisel võivad õpilased eelnevalt abiks olla, näiteks kirjeldades oma kaaslast.

Mängu kirjeldus:

1. Pakk hakkab liikuma käest kätte, kusjuures iga korda harutab paki saaja ühe kihi paberit ja loeb valju häälega ette teksti paberikihi alt leitud sedelikeselt.
2. Järgnevalt toimitakse vastavalt saadud juhendile ja pakk antakse kirjeldatud kaaslasele.
3. Nii liigub pakk käest kätte, kuni viimane pakisaaja saab üllatuse (pastapliiatsi, kustutuskummi, kommi vms).

Näitekirjeldused: kõige pikemale poisile, kõige heledama pluusiga/kampsuniga õpilasele, kõige lõbusamale klassikaaslasele jne.

Märkused: Õhuta õpilasi koos otsustama, kes vastab sedelil olevale kirjeldusele.

Allikas: <http://ingilish.com/grammar-games.html> (06.06.09)

3. GRRR – FUTT – PÕMM!

Energiaharjutus, võimalik sissejuhatus keeleteemasse. Jäämurdmise mäng.

Mängijad: Kogu klass.

Eesmärk: Energiapaus. Virgutuseks. Hääleharjutuseks.

Ruum ja vahendid: Tahvel.

Mängu kirjeldus:

1. Tahvlile kirjutatakse alljärgnevad "sõnad":

ANA

NA

GRRRR

FUTT

PÕMM!

2. Õpetaja loeb sõnad aeglaselt ette ja palub klassil endaga ühineda.

3. Seejärel tõstab õpetaja harjutuse lugemise intensiivsust – muudab lugemist valjemaks ja mahedamaks, kiiremaks ja aeglasemaks.

4. Energiaharjutus lõpeb suure „PÕMMUGA!”

Mängu jooksul õpivad osalejad ära erinevate rütmide ja varjunditega väikese osa "uuest keelest". Pisut hinge tõmmanud, on võimalik klassiga arutleda keele üle (millest koosneb jne).

Märkused: Mäng võib olla väga valjuhäälna ja naljakas. Mõnele osalejale võib see tunduda pisut piinlikkust tekitav, eriti kui ei tunta veel üksteist.

Allikas: Pernits <http://mitteformaalne.archimedes.ee/?p=4140>

4. Head soovid seljale

Õpitava teema lõpetamiseks, veerandi või kooliaasta lõpus.

Mängijad: Kogu klass.

Eesmärk: Kirjutamine. Leida oma kaaslastes midagi head või soovida neile midagi head.

Ruum ja vahendid: A4 paber, teip, pliiatsid. Piisavalt ruumi liikumiseks. Taustaks muusika.

Mängu kirjeldus:

1. Osalejate seljale kleebitakse paberid. Kõigil osalejatel on võimalus oma kaaslastele kirjutada häid soovide ja nõuandeid või anda tagasiside tema käitumise või otsuste kohta vms.

2. Mängu lõppedes saavad osalejad lugeda häid soovide või arvamusi tema enda kohta.

Märkus: Kirjutaja jääb anonüümseks ja seetõttu julgetakse avameelsemalt kirjutada.

Allikas: Jeedas <http://mitteformaalne.archimedes.ee/?p=4144>

5. Sunnitud valik

Mängijad: Kogu klass.

Eesmärk: Otsustamisvõime, argumenteerimine, kõnelemine.

Ruum ja vahendid: klass

Mängu kirjeldus:

1. Õpilased seisavad klassiruumi keskel.
2. Õpetaja ütleb ühe sõnapaari, mille järel peavad õpilased otsustama, kumb sõna on nende jaoks sobivam. Näiteks: KEVAD või SÜGIS. Kes valis kevade, lähevad ühte klassinurka, kes valisid sügise, lähevad teise klassinurka.
3. Seejärel palutakse mängijatel leida grupist paariline, kellega vesteldes selgitatakse välja, miks tehti selline valik. Töötatakse paarides.
4. Kaks gruppi kohtuvad klassi keskel, kus vestluse käigus uuritakse välja vastupidise otsuse põhjus. Teha otsustamisvalikut ka teiste sõnapaaridega (näiteks jõgi – järv, banaan – apelsin jne või mingite konkreetsete väidetega.

Allikas: Morgan, Rinvolucris 1995

6. Õige vanasõna

Mängijad: Kogu klass, moodustatakse 3-4liikmelised võistkonnad.

Eesmärk: Meeskonnatöö, kiirus, lugemine, vanasõnade tundmine.

Ruum ja vahendid: Iga võistkonna jaoks on ümbrik ja selle sees tükkideks lõigatud vanasõna.

Mängu kirjeldus:

1. Võistkonnad saavad ümbriku vanasõna tükkidega. Vanasõna on vaja õigesti kokku panna. Õige vastus jääb esialgu saladuseks.
2. Ära märgitakse kiirem võistkond.
3. Seejärel peavad kõik võistkonnad saadud vanasõna teistele võistkondadele ette kandma, kasutada võib vaid kehakeelt.
4. Võistkond, kes vanasõna õigesti ära arvab, saab punkti.
5. Enim punkte kogunud võistkond on võitja.

Allikas: <http://iteslj.org/games/>

7. Täht-tähelt

Mängijate arv: Klass jagada väiksemateks gruppideks (3-7 mängijat).

Eesmärk: Arendada sõnaliikide eristamise oskust (omadus-, arv-, ase- ning tegusõnade, käänd- ja pöörsõna vormide tundmine), mälu arendamist, mõtlemist, sõnade leidmise oskust. Kõnelemine, kirjutamine.

Ruum ja vahendid: Mängijad on ringis. Mängu lihtsustamiseks võib kasutada ka paberit ja pliiatsit, et sõna oleks mängijal silmade ees.

Märkused: Järgnevatest mängudest on võimalik teha ise uusi variatsioone. Mänge saab kohandada vastavalt õpitavale teemale.

Mängu kirjeldus:

1. Lepitakse kokku sõnaliigid, millega mängu mängitakse (näiteks: omadussõna, käandsõna, pöörd sõna vms).
2. Esimene mängija mõtleb ühe sõna ja ütleb selle esimese tähe, järgmine mängija mõtleb öeldud tähega sõna ja lisab tähele veel ühe tähe. Kolmas mängija lisab öeldule veel ühe tähe, samal ajal ära arvates, millist sõna mõeldakse jne.
3. Kui keegi mängijatest ütleb tähe, mis ei ole antud sõnas õige, võivad teised mängijad selle vaidlustada. Kui öeldud sõna pole olemas, siis langeb mängija mängust välja.
4. Mäng jätkub seni, kuni järele on jäänud vaid üks mängija.

Näiteks: K – KU – KUL – KULL – KULLA – KULLAK – KULLAK – KULLAKA – KULLAKAR – KULLAKARV – KULLAKARVA – KULLAKARVAL – KULLAKARVALI- KULLAKARAVLIN – KULLAKARVALINE...

Märkus: Ajapiirang igale mängijale on 5 sekundit. Kui selle aja jooksul ei suuda mängija ühtegi tähte öelda, langeb ta mängust välja.

Allikas: Morgan, Rinvolucris 1995.

8. Viimane täht

Iga järgmine mängija peab leidma uue sõna, mis algab eelmise sõna viimase tähega.

Näiteks: MEETER – ROBOT – TUBA – ARBUUS – SUPER - jne..

Allikas: Morgan, Rinvolucris 1995

9. Viimased tähed

Mängija 2 peab leidma sõna, mis algab eelmise mängija öeldud sõna 2 viimase tähega.

Näiteks: KANA – NABA – BANAAN – ANDEKAS – ASJALIK – jne.

Allikas: Morgan, Rinvolucris 1995.

10. Viimane silp

Iga järgmine sõna peab algama eelmise sõna viimase silbiga.

Näiteks: MÕTE – TEATER – TERVIS – VISPEL – jne

Viimaseid variatsioone võib mängida suuremas grupis ja sõnade ütlemine võib toimuda ringis läbisegi. Võib kasutada palli või mingit muud eset, mida visatakse, andes sõna ütlemise järje järgmisele mängijale.

Allikas: Morgan, Rinvolucris 1995.

11. Vaheta silpe

Märkus: Selles mängus võib kindlasti kasutada paberit ja pliiatsit.

Tuleb vahetada silpe. Kord sõna alguses, kord sõna lõpus.

Näiteks: RATAS – HUKAS

HUMAL – RUMAL

RUMBA – TÕMBA

TELEKAS – NALJAKAS jne.

Allikas: Morgan, Rinvolucris 1995.

12. Tähestik 1

Mängijad ütlevad tähestiku iga tähega ühe sõna (näiteks hoone, linn, loom, riik, inimese nimi, omadussõna, tegusõna, nimisõna jne.)

Näiteks: A – Austraalia, B – Brasiilia jne.

Raskemad tähed (näiteks Q, X vms) võib vastavalt kokkuleppele mängust välja jätta.

Allikas: Morgan, Rinvolucris 1995.

13. Otsi sõnu

Mängijad: Kogu klass. Moodustatakse 2 võistkonda.

Eesmärk: Lugemine, kiirus, teadmised.

Ruum ja vahendid: Tahvel, kriit.

Mängu kirjeldus:

1. Tahvlile on joonistatud 2 ühesugust ruudustikku, millesse on peidetud vastavateemalised sõnad (nimed, linnad, loomad, käänded vms). Sõnad on kirjutatud kas horisontaalselt või vertikaalselt.
2. Võistkondade liikmed hakkavad käima tahvli juures ja oma ruudustikust leidma õigeid sõnu, tõmmates neile värvilise kriidiga ringi ümber.
3. Võistkond, kes jõuab esimesena õigetele sõnadele ringid ümber tõmmata, on võitja.

Allikas: <http://iteslj.org/games/>

14. Nimi+hobi

Mängijad: Kogu klass.

Eesmärk: Õigete sõnade leidmine.

Mängu kirjeldus:

1. Mängijad peavad leidma hobide hulgast ühe, mis algab sama esitähedega nagu tema enda nimi ja iseloomustab teda kõige rohkem.

Näiteks: Andres – aerutamine, Jaanika – jooksmine, Maret – mugimine jne.

Variatsioonid:

hobi asemel võib olla lemmikese, -tegevus, -koht jne.

Allikas: Pihlakas <http://mitteformaalne.archimedes.ee/?p=3254>

15. Viierealine luuletus

Mängijad: 4-5liikmelised grupid.

Eesmärk: 5-realise luuletuse kirjutamine mistahes teemal.

Ruum ja vahendid: Igale grupile paber ja pliiats.

Mängu kirjeldus: Palu õpilastel kirjutada viierealine luuletus, mille

- 1) esimene rida on nimisõna;
- 2) järgmisele reale kirjutatakse 2 nimisõna iseloomustavat omadussõna;
- 3) kolmandasse ritta tegusõna ja määrsõna, mis kirjeldavad nimisõna tegevust;
- 4) neljas rida algab sõnadega ON NAGU ning see väljendab võrdlust;
- 5) viies rida algab sõnadega KUI AINULT ning väljendab soovi;

Näide: (Sven Grüner, norra õpilane)

Nimisõna	Poliitik
Kaks omadussõna	Võlts ja valelik
Tegusõna ja määrsõna	Valetab meeleheitlikult
On nagu	On nagu tõgav lind
Kui ainult	Kui mul ainult oleks võti, et see lind puuri lukustada.

Allikas: Wright, Betteridge, Buckbyl 2006.

16. Musterluuletused

Mängijad: Individuaaltöö, mis läheb üle grupitööks.

Eesmärk: Ajavormi kasutamine.

Ruum ja vahendid: Tahvel, paber, pliiats

Mängu kirjeldus:

1. Kasutades ajurünnakut, aita õpilastel leida lauseid nende elust olevikus.
2. Kirjuta laused tahvlile.
3. Palu neil veel kirjutada iseseisvalt antud näidete alusel oma paberile vähemalt 5 lauset.
4. Moodusta neljaliikmelised grupid.
5. Palu neil grupisiselt välja valida 10 lauset, mis on seotud nende igapäevaeluga ja saab panna ühise nimetuse alla.
6. Palu grupil panna luuletuse esimesele osale pealkirjaks „Iga päev“.
7. Luuletuse teisele osale „Aga nüüd, aga nüüd“.
8. Palu neil kirjutada mõlemasse luuletuse osasse 4-5 luulerida, mis võtaks kokku nende väljavalitud lausete mõtte.

Näiteks:

Iga päev
Ma tõusen kell 7,

ma panen riidesse,
ma süüa hommikust,
ma lähen kooli.
Aga nüüd, aga nüüd

Ma laman voodis,
ma kuulan muusikat,
ma süün šokolaadi,
ma mõtlen oma sõpradele.
On

pühapäev.

Näide 2:

Vahepeal

Ma laulan ja
jooksen mägedes ja
ujun järves ja
lendan ja unistan.

Aga nüüd, aga nüüd

Ma istun koolis.
Ma ei laula,
ei jookse,
ei uju,
ei lenda
ega unista ka.
On esmaspäev.

Variatsioon: Lausete kirjutamisel võib tingimuseks seada ka mingi muu ajavormi kasutamise. Samuti saab kasutada erinevaid kõneviise. Ka teema osas on võimalik leida muid variatsioone.

Näiteks veel fraase, millele tugineda:

Mul on alati..., aga tulevikus on mul...

Ma oleksin tahtnud..., aga ma ei saanud...

Ma sooviksin, et mul oleks..., aga mul ei ole...

Allikas: Wright, Betteridge, Buckby 2006.

17. Kiri tulnukale

Mängijad: Kogu klass.

Eesmärk: Suhtlemine, koostöö. Kirjutamine, kõnelemine, kuulamine.

Ruum ja vahendid: Suur paber, kirjutusvahendid.

Mängu kirjeldus:

Uuritakse mingi sõna (nt konflikt) tähendust.

1. Jaga suur paberileht tulpadeks, millest igaühe pealkirjaks on üks tähestiku täht. Selle harjutuse jaoks vali tähed A-st kuni H-ni.
2. Moodustatakse 4-5liikmelised grupid. Palu osalejatel teha ajurünnak ja panna kirja konfliktiga seotud sõnu. Iga grupp peaks mõtlema vähemalt 1-2 sõna iga tähe alla (näiteks A – agressiivne, B – brutaalne).
3. Eelnevalt valitud kirjapanija (õpetaja abiline, vaatleja) kirjutab sõnad üles nii, nagu gruppidest neid hüütakse. (5 minutit)
4. Mängu ajal ei ole vaja arutleda, miks teatud sõnad valiti.
5. Kui tabel on täidetud, võivad osalejad grupis üksteisele sõnade kohta küsimusi esitada – mida need sõnad tähendavad, kuidas on nad seotud antud sõnaga jne.

6. Ära luba õpilastel teiste valikuid kritiseerida. (3 minutit)
7. Seejärel määra gruppidele tabelist üks täht.
8. Grupi ülesanne on koostada lühike teade/sõnum tulnukale, kes ei ole kunagi kuulnud, mis on näiteks sõna konflikt ja selgitada talle selle olemust. Iga grupp kasutab ainult neid sõnu, mis on nende valitud tähe all.
9. Seejärel tutvustab grupp oma selgitust teistele gruppidele. (10 minutit)
10. Jaga osalejad uutesse neljastesse või viiestesse gruppidesse ja palu neil välja mõelda lühike lööv definitsioon antud sõnale. Alustada võiksid kõik ühtemoodi: Näiteks: „Konflikt on...”.
11. Palu igal grupil leida ise loov viis oma definitsiooni esitamiseks. Võib kasutada stseene või „liikumatud pilti“ ja kaasata esitlusesse kogu klass.
12. Ettekannete puhul on vaja lisaaega. (10 minutit)

Analüüs ja hindamine:

Palu gruppidel jutustada, kuidas grupp oma kirja tulnukale kirjutas. Kuidas jõudis grupp definitsiooni osas üksmeelele? Kas kellegi definitsioon üllatas? Kas oli lihtne leida etteantud sõnale lühikest ja tabavat definitsiooni? jne. Kas nüüd on see sõna arusaadavam?

Märkused:

Kasutada võib ka sõnaraamatut.

Allikas: Nikolajeva (<http://mitteformaalne.ee> 11.06.09)

18. Kui oleksin koolidirektor

Mängijad: Kogu klass, individuaalne.

Eesmärk: Kirjutamine, loovus.

Ruum ja vahendid: Igale õpilasele A4 paber, pliiats.

Mängu kirjeldus:

1. Korralda ajurünnak kooliga seotud sõnadele. Kirjuta need tahvlile.
2. Õpilased peavad ennast mõtlema koolidirektori rolli. Neil on aega kaks aastat, et muuta meie kool ideaalkooliks.
 - Milliseid muudatusi teeksid sa kohe?
 - Milliseid muudatusi teeksid järk-järgult?
 - Mida teeksid, et kool parem oleks?
3. Palu olla konkreetne.

Allikas: <http://iteslj.org/games/>

19. Naljakas muinasjutt

Mängijad: Kogu klass.

Eesmärk: Tuntud muinasjutu ümberkirjutamine humoorikal ja looval viisil. Kirjutamine, lugemine.

Mängu kirjeldus:

1. Palu õpilastel tuntud muinasjutt võimalikult naljakalt ümber kirjutada.

Näide Punamütsikesest.

Punamütsike läks oma mootorrattaga pitsabaari ja ostis oma kallile vanaemale supersuure pitsa „Neli aastaaega”. Ta ostis ekstra suure pitsa sellepärast, et talle endale meeldis ka väga pitsat süüa.

2. Kehtestatakse ajapiirang, kuid luba õpilastel oma jutt hiljem kodutööna lõpetada.

3. Julgusta iga õpilast esitama oma lugu kogu klassile.

4. Avalda kõik lood ja lase õpilastel valida välja kõige naljakam.

Allikas: Wright, Betteridge, Buckbyl 2006

20. Kuulujutt

Mängijad: 8liikmelised grupid (kui grupid on väiksemad, siis tuleb mõnel õpilasel kirjutada kaks või rohkem lauset).

Eesmärk: Loovkirjutamine, lugemine, kuulamine.

Ruum ja vahendid: Igale grupile A4 paber, mis volditakse kokku selliselt, et paberile moodustuks 8 ruutu.

Mängu kirjeldus:

1. Esimene mängija kirjutab oma lause esimesse riskülikusse nii, et keegi teine seda ei näe.

2. Seejärel voldib ta selle kokku ja annab edasi järgmisele.

3. Nii teevad seda kõik mängijad.

4. Viimasel kirjutajal on au terve paber taas lahti voltida ja kogu kirjutatud jutt ette lugeda.

Volt 1: aeg

Volt 2: koht

Volt 3: X (Meessoost inimese nimi) kohtas ...

Volt 4: Y (naissoost inimese nimi)

Volt 5: Ta ütles (meessoost tegelane)

Volt 6: Naissoost tegelane ütles

Volt 7: Selle tulemusel ...

Volt 8: Ja ...

Näide:

Ühel lumisel päeval

Bahamal
Kohtas president Bush
Madonnat
Ta küsis: „Kas ma meeldin sulle?”
Ta ütles: „20 miili eemal”
Selle tulemusel ostsid nad endale kasukad.
Ja tuul puhus nende majal katuse pealt.

Variatsioon:

Jaga klass 5liikmelisteks rühmadeks.

Neljaosaline voldik

Volt 1: Mina, (nimi), luban

Volt 2: Lubadus

Volt 3: kui (nimi) ütleb, et ta ...

Volt 4: lahendus

Viies õpilane: loeb teksti ette.

Näide:

- 1.Mina, Peeter, luban
- 2.Olla tõsisem
- 3.Kui härra Allikas lubab
- 4.Lõpetada koera löömise.

Allikas: Wright, Betteridge, Buckbyl 2006.

21. Sõnade lugu I

Eesmärk: Kirjutamine, lugemine, kuulamine.

Ruum ja vahendid: Valida 30-40 sõna.

Mängu kirjeldus:

1. Iga õpilane saab valida 6-7 sõna.
2. Iga õpilane peab mõtlema loo, kasutades valitud sõnu.
3. Moodustatakse paarid. Seejärel räägivad õpilased paarikaupa teineteisele oma lood.
4. Õpilased põhjendavad, miks nad sellised sõnad valisid.

Allikas: Morgan, Rinvoluceri 1995

22. Helilindi montaaž

Mängijad: Esialgu individuaalselt, hiljem moodustatakse 3-4liikmelised grupid.

Eesmärk: kuulamine, kõnelemine, kirjutamine.

Ruum ja vahendid: Valmistada ette 3-4 minuti pikkune raadiouudiste lõik.

Mängu kirjeldus: Linti mängitakse klassile vaid üks kord.

1. Õpilased peavad tegema märkmeid kuulatud uudistelõigu kohta.

2. Rühm peab üles märkima kõik, mida mäletab.
3. Moodustada grupid (3-4 inimest).
4. Grupp ühendab oma märkmed.
5. Valmistada üheminutiline raadioülekanne kuuldud uudistest.

Märkus: Õpetaja võib uudisteteksti ise ette lugeda. Uudistelõike saab võtta ka ajalehtedest.

Allikas: Morgan, Rinvoluceri 1995

23. Nimelugu

Mängijad: Klass või väiksem grupp.

Eesmärk: Info hankimine kaaslaste kohta. Eneseväljendusoskuse ja esinemisjulguse arendamine ja mälu treenimine. Kõnelemine.

Ruum ja vahendid: Toolid (pool)ringis, tahvel, marker, nimesildid

Mängu kirjeldus:

1. Mängujuht palub kõigil õpilastel ükshaaval tahvli juurde tulla, kirjutada sellele oma nimi ja rääkida selle saamislugu või lihtsalt mõni tore lugu seoses oma nimega.
2. Õpilased tõusevad kordamööda, lähevad klassi ette ja räägivad oma loo. Enne oma kohale tagasiminekut kinnitab mängujuht õpilasele rinda tema nimesildi.

Variatsioon: Rääkimise asemel võib enese kohta midagi joonistada (nõrkused, tugevused vms). Iga õpilane saab korra olla tähelepanu keskpunktis.

Allikas: Visnapuu (<http://mitteformaalne.ee>)

24. Valetaja

Mängijad: Kogu klass, 4 vabatahtlikku.

Eesmärk: Fantaasia, küsimuste esitamine ja neile vastamine. Kuulamine ja kõnelemine.

Ruum ja vahendid: 3 mappi, mis sisaldavad pilti ja 1 mapp, milles on tühi paber.

Mängu kirjeldus:

1. Mapped antakse 4 vabatahtliku kätte, kes seisavad nendega klassi ette. Õpetaja palub neil vaadata oma mappidesse nii, et keegi teine mapi sisu ei näeks.
2. Vabatahtlikud hakkavad järjekorras kirjeldama oma pilte, mida nad äsja vaatasid.
3. Vabatahtlik, kelle mapis oli valge paber, mõtleb välja veenva kirjelduse pildile, mida tal tegelikult pole. Püüab klassi ära petta.
4. Ergutades unelema jäänud õpilasi, palub õpetaja klassil vabatahtlike käest küsimusi küsida, et välja selgitada valetaja.
5. Klass otsustab hääletamise teel, kes on valetaja.

Allikas: Wright, Betteridge, Buckby 2006

25. Joonista pangaröövleid

Mängijad: Paarides.

Eesmärk: Kirjeldamine. Kirjutamine, kuulamine.

Ruum ja vahendid: Nn pangaröövli pilt ja selle ilukirjanduslik kirjeldus. Kõik paarid saavad selle kirjelduse.

Mängu kirjeldus:

1. Ära näita klassile „pangaröövli“ pilti, vaid anna igale paarile kirjeldus.
2. Palu õpilastel lugeda antud kirjeldust ja joonistada selle põhjal pilt „pangaröövlist“.

Siin on näitelaused, mida võib kirjelduse juures kasutada:

Tal on väga väike pea.

Tema pea on pirnikujuline.

Ta parem kõrv on sama suur nagu suur taldrik.

Ta vasak kõrv on väike nagu teetass.

Ta vasak silm on väga väike ning parem silm on väga lai.

Ta vasak kulm on pikem kui parem kulm.

Ta kulmud on väga karvased.

Tal on 3 päeva ajamata habe jne.

3. Kui pildid on valmis joonistatud, siis pange pildid kõik tahvlile või seinale.

4. Arutlege, milline pilt ei lähe kirjeldusega kokku. Aita hinnata täpsust.

5. Kutsu paarid leiutama nende enda pangaröövleid. Palu paarilistel kirjutada pangaröövli kirjeldus.

6. Kehtesta ajalimiit.

7. Palu paaridel kirjeldused omavahel vahetada.

8. Palu kirjeldusele lähtuvalt joonistus teha.

9. Palu paaril oma joonistused edasi anda järgmisele paarile, kes kirjutaks sellele kirjelduse.

10. Seejärel palu anda need kirjeldused veelkord edasi järgmisele paarile, kes peab proovima teha täpse joonistuse, lähtudes sellest kirjeldusest.

11. Pange koos õpilastega pildid ja kirjeldused seintele, neid võrreldes ja leides kirjeldustele vastavad pildid.

Allikas: Wright, Betteridge, Buckby 2006

26. Lugude põrgatamine

Mängijad: Paarides või kogu klassiga.

Eesmärk: Fantaasia, väljendusoskus. Kirjutamine, lugemine.

Ruum ja vahendid: 3 pilti tahvlil, paber paari peale ja pliiats.

Mängu kirjeldus:

1. Üks paarilistest kirjutab lause tahvlil oleva pildi kohta.
2. Selleks on aega näiteks 30 sekundit.
3. Eelnevalt lepitakse kokku märguanne ülesande edasiandmiseks naabrile (kellahelin, vile vms).
4. Pärast märguannet antakse tekst naabrile, isegi siis kui lause poolikuks jäi. Paariline jätkab sel juhul lauset või kirjutab uue lause. Eelneva lugemiseks ja uue lisamiseks on aega samuti näiteks 30 sekundit.

Reegel: Kõik laused peavad olema seotud piltidega tahvlil.

5. Lause asemel võivad õpilased lisada ka ainult ühe sõna (aeg peaks siis lühem olema).

Kahe õpilase vahel mängimise asemel võib tekst liikuda mööda pingirida (näiteks eest taha) või ringis istudes.

Mäng lõpeb näiteks siis, kui paber jõuab pingirea lõppu. Paaris mängides lepitakse kokku kirjutatavate lausete arv.

Pärast mängu lõppemist kantakse kirjutatud jutud kogu klassile ette.

Allikas: Wright, Betteridge, Buckbyl 2006.

27. Kirjade põrgatamine

Mängijad: Kogu klass.

Eesmärk: Loovkirjutamine.

Ruum ja vahendid: Igale õpilasele tühi kaart, karp, igale õpilasele paber, pliiats ja ümbrik.

Mängu kirjeldus:

1. Enne mängu algust teha ajurünnak kuulsate inimeste või mõne teose tegelaste kohta.
2. Iga õpilane saab tühja kaardi, millele ta kirjutab ühe kuulsa inimese või hetkel käsitletava teose tegelase nime, kellega nad ise samastuvad. Nimi tuleb jätta saladusse.
3. Seejärel palu õpilastel kaardid karpi panna.
4. Palu õpilastel valida karbist juhuslik kaart.
5. Iga õpilane peab kirjutama kirja isiku poolt, kelle nime ta oma kaardile kirjutas, sellele isikule, kelle nimi oli kirjutatud juhuslikult valitud kaardile.
6. Ajalimiit on 10 minutit.

7. Kirjutamise lihtsustamiseks võib ette anda kindla formaadi, abistavad küsimused, väljendid vms.

Abistavad näidislaused ja väljendid:

* Tutvusta end: Nimi, töö jne.

Minu nimi on.... Ma olen....

* Ütle mida sa vajad ja miks on see sulle tähtis.

Ma tahan..., aga seda on väga keeruline saada, sest mul pole...

Kui ma ei saa..., siis võib juhtuda...

* Küsi, kas tal on see ning kas ta võiks seda laenata:

Kas sul on... ? Kas ma saan seda laenata?

* Ütle, kui kauaks sa seda vajad.

Ma sooviksin seda laenata ... päevaks/aastaks/kuuks

* Ütle, kuidas sa neid tänaksid.

Kui Te selle mulle laenate, siis ma olen väga tänulik ja ma

8. Palu keegi vabatahtlikuks kirjakandjaks. Anna talle kirjad ning palu leida inimesed, kellele need adresseeritud on.

9. Luba õpilastel kirjad avada ning need läbi lugeda.

10. Palu õpilastel kirjutada kirjale vastus.

11. Palu kirjakandjal kirjad tagastada saajale.

12. Luba kõigil kirjad avada, seejärel kutsu mõned õpilased oma kirju ette lugema (samuti kirja vastused).

13. Pange kirjad paaridesse.

14. Lõpuks võib kirjutatud kirjadest koostada raamatu.

NÄIDE: kiri Caesarilt Mickey'le

Rooma.

Kallis Miki,

Palun, kas sa saad mind aidata? Brutus ja teised tahavad mind tappa. Ma olen kindel, et see neil ka õnnestub. Nad arvavad, et ma tahan saada imperaatoriks, aga mina ei taha seda. Kes tahaks saada imperaatoriks? Kas sina tahaks? Kas ma tohiksin laenata märtsi lõpuni sinu kassikindlat vesti. Ma kannaksin seda oma tooga all ja keegi ei teaks seda. Ma tagastaksin selle aprilli alguses.

Kui sa laenad mulle oma vesti, siis ma viin kõik Rooma kassid Egiptusesse. Egiptlased armastavad kasse.

Parimate soovidega,

Julius

PS! Palun tervita ka Minniet.

Allikas: Wright, Betteridge, Buckbyl 2006.

28. Lemmikriideese

Mängijad: Kogu klass.

Eesmärk: Mõtlemine. Kirjutamine.

Vahendid: Paberid, käärid ja pliiatsid.

Mängu kirjeldus:

1. Palu mängijatel mõelda, milline riideese neid kõige rohkem iseloomustab.
2. Palu neil see paberist välja rebida/lõigata.
3. Paberi ühele küljele tuleb kirjutada enda kohta midagi iseloomustavat, teisele küljele, mis on viimasel ajal mängijat üllatanud
4. Seejärel tutvustab iga mängija ennast ükshaaval ja loeb teistele ette, mida ta riideesemele kirjutas.

Allikas: Pihlakas <http://mitteformaalne.archimedes.ee/?p=3253>

29. Tähestik 2

Mängijad: Kogu klass, hiljem moodustatakse väiksemad grupid.

Eesmärk: Loovus. Kirjutamine, lugemine, kuulamine, kõnelemine.

Ruum ja vahendid: A4 paberileht, millele on joonistatud tähestikuga ruudustik.

Mängu kirjeldus:

1. Palu igal osalejal lisada iga tähe juurde ruutu selle tähega algav tegevus, mis võib noori huvitada (võib mingi muu teema ka anda).
2. Hiljem anda kordamööda osalejatele sõna, et nad saaksid öelda, mis neil ruutudes kirjas on.
3. Et mäng kiiremini läheks, moodustatakse 3-4liikmelised grupid, kes teevad korrekture oma tabelites.
4. Seejärel teevad grupid ühise ettekande, mis nende tabelitesse on kirjutatud. Kui üks grupp oma sõnu ütleb, siis need, kelle tabelis on sama sõna, tõmbavad selle maha ja pärast ütlevad ainult ütlemata jäänud sõnad.
- 5 Annab hea ülevaate sellest, mida osalejad antud teemast arvavad; siis saab teemaga edasi minna.

Allikas: Soidra <http://mitteformaalne.archimedes.ee/?p=4095>

30. SMS

Mängijad: Kogu klass, individuaalne.

Eesmärk: Loovkirjutamine.

Ruum ja vahendid: Paberist välja lõigatud mobiiltelefoni kujutis, kus on märgitud 160 tähemärgi kohad, pliiats.

Mängu kirjeldus:

1. Osalejaile jagatakse „telefonid“ ja pastakad.
2. Paluda neil kirjutada sõnum (160 tähemärki) selle kohta, mis nende jaoks koolipäevas (või käsitletavas teemas) kõige meeldejäävam, olulisem, äramärkimist väärivam oli.
3. Tähtis on ka see, kellele SMS läheb. Sõnumi loevad osalejad tagasisideringis ette.
4. Oluline on, et sõnum oleks 160 tähemärki pikk.

Märkused :

Kindlasti mõelda enne ülesande andmist, kellele sõnum läheb või kuidas sõnumi saajat osalejatele konkretiseerida.

Allikas: Pihlakas <http://mitteformaalne.archimedes.ee/?p=4150>

31. Osaluse ristsõna

Mängijad: Kogu klass, väikestes gruppides.

Eesmärk: Kirjutamine, loovus. Sissejuhatus uude teemasse.

Ruum ja vahendid: Suur paber ja markerid.

Mängu kirjeldus:

1. Gruppidel on ülesanne moodustada nõ tagurpidi ristsõna, võtmesõnaks kirjutada ülevalt alla nt sõna "OLEVIK".
 2. Läbi võtmesõna tuleb grupil kirjutada erinevaid mõisteid/sõnu, mis seostuvad selle teemaga.
1. "O" – ootan, "L" – lobisen jne.

Allikas: Kivinukk <http://mitteformaalne.archimedes.ee/?p=4094>

32. Kuprik

Mängijad: 16 – 20 õpilast (4-6 inimest grupis).

Eesmärk: Loovus. Kõnelemine.

Ruum ja vahendid: Paber, pliiats, marker.

Mängu kirjeldus:

1. Gruppide ühiseks ülesandeks on joonistada Kuprik (Spunk vm), millega kõik osapooled nõus on.

I etapp - Kupriku olemus (10 min.)

2. Leidke oma väikeses grupis tähendus sõnale "Kuprik" - kes või mis ta on, milleks seda kasutatakse jmt

II etapp - Läbirääkimised (10 min).

3. Igast grupist leitakse 1-2 esindajat, kes lähevad nõ läbirääkimistele

4. Läbirääkimistel seotakse (üllatuslikult!) ühe grupi esindajatel silmad kinni, teise grupi esindajad ei saa rääkida, kolmanda grupi esindajatel kitsendusi pole.

5. Läbirääkimistel on vajalik jõuda ühisele tulemusele, mis või kes on Kuprik.

III etapp - Töö oma grupis (7 min).

6. Peale läbirääkimiste lõppu jagatakse saadud informatsiooni oma väikeses grupis ning kohandatakse Kuprikut vastavalt.

IV etapp - Joonistamine (15 min).

7. Taas saadakse kokku läbirääkimiste ruumis, nii et ühe grupi esindajatel on silmad kinni, teise grupi esindajad ei saa rääkida, kolmanda grupi esindajatel kitsendusi pole.

8. Vahelduse mõttes võib kitsendusi varieerida.

9. Ülesandeks on joonistada ühine pilt Kuprikust.

Arutelus saab välja tuua järgmised asjaolud:

- kas kõik osapooled on tulemusega rahul? miks rahul ja miks mitte?
- mis aitas ühisele tulemusele jõuda?
- mis raskendas tulemusele jõudmist?

Variatsioon:

Võimaluse korral võiks läbirääkimiste etappe võtta videole ja neid hiljem koos vaadata ning analüüsida.

Allikas: Kivinukk <http://mitteformaalne.archimedes.ee/?p=4091>

33. Kiri iseendale

Mängijad: Kogu klass, individuaalselt.

Eesmärk: Kirjutamine, ümbriku täitmine. Tunnete ja mõtete avaldamine.

Ruum ja vahendid: Igale osalejale paber, pliiats ja ümbrik.

Mängu kirjeldus:

”Kiri iseendale” on väga isiklik meetod. Vahendajal ei ole võimalik sellesse protsessi sekkuda või seda mõjutada, kuna tema kirja ei loe. See on ju kiri iseendale, mida osaleja võib kirjutada oma emakeeles, ja see, mida ta kirjutab, jääb tema enda teada.

1. Paluge osalejatel kirjutada endale üks kiri. See, millal te palute neil seda teha, sõltub teie projekti kavast.
2. Oluline on anda mängijatele kirja kirjutamiseks piisavalt aega ja ruumi ning selle kirja tähtsus tuleks kõigile osalejatele selgeks teha.
3. Kirja teema mõtle eelnevalt valmis, vastavalt vajadusele.
4. Kui nad on kirja kirjutamise lõpetanud, panevad nad selle ümbrikku, kleeбивad selle kinni ning kirjutavad peale oma täisnime ja postiaadressi.
5. Õpetaja saadab (või annab kirjad) mingi perioodi lõppedes.
6. See võimaldab osalejatel võrrelda oma esialgseid perspektiive ja tundeid nendega, mis neil on kaks kuud pärast projektis osalemist.

Allikas: Pernits <http://mitteformaalne.archimedes.ee/?p=4159>

34. Kadunud pealkirjad

Mängijad: Paaristöö.

Eesmärk: Lugemine, kõnelemine, arutlemine, vajaliku teabe leidmine.

Ruum ja vahendid: Lõika ajalehtedest välja uudiseid ja pealkirjad. Liimi need eraldi paberitele. Tee koopiad.

Mängu kirjeldus:

1. Palu õpilastel töötada paarikaupa ja leida igale uudisele õige pealkiri.
2. Kontrollida õigeid tulemusi.
3. Arutleda, miks nad nii arvasid.

Allikas: <http://iteslj.org/games/>

35. Kellest ma räägin?

Mängijad: Kogu klass.

Eesmärk: Kirjeldamine, kirjutamine, kõnelemine, kuulamine, otsustamine.

Ruum ja vahendid: Paber, pliiats.

Mängu kirjeldus:

1. Palu kõigil õpilastel kirjeldada ühte õpilast oma klassist.
2. Palu ühel õpilasel tulla klassi ette ja kirjeldada teistele ühte õpilast nende seast.
3. Klass püüab ära arvata, keda kirjeldatakse.

4. Klass võib ka küsimusi küsida, kui ei tunta kohe ära, kellest on jutt.
5. Kui arvatakse õigesti, läheb klassi ette järgmine õpilane jne.

Allikas: <http://iteslj.org/games/>

36. Hull lugu

Mängijad: Kogu klass.

Eesmärk: Kõnelemine, loominguline eneseväljendus, kirjutamine.

Ruum ja vahendid: Paber ja pliiats.

Mängu kirjeldus:

1. Palu õpilastel kirjutada paberile üks tegusõna, seda ei tohi kellelegi näidata ega öelda.
2. Alusta juttu ja peatu mingil hetkel.
3. Palu ühel õpilasel jätkata juttu, kasutades tema enda poolt paberile kirjutatud tegusõna. Palu õpilasel öelda 1-2 lauset.
4. Seejärel jätkab juttu järgmine õpilane jne.
- 5 Loo lõpetab viimane õpilane või õpetaja.

Analüüs: Pärast jutu jutustamist püüdke koos ära arvata, millise sõna keegi oli paberile kirjutanud.

Variatsioon 1: Seda mängu võib mängida ka selliselt, et õpilased kirjutavad oma sõna lause paberile ja annavad lehe edasi. Hiljem loetakse kogu jutt klassile ette.

Variatsioon 2: Paberile kirjutades võib paberit kokku voltida selliselt, et igale järgnevale kirjutajale jääb näha vaid eelmine lause. Hiljem loetakse kogu jutt ette.

Allikas: <http://iteslj.org/games/>

37. Mitmetähenduslik piltlugu

Mängijad: Klass.

Eesmärk: Arutlemine, kõnelemine, kirjutamine, lugemine.

Ruum ja vahendid: Joonista tahvlile ebaselge pilt (vt allpool).

Mängu kirjeldus:

1. Korralda ajurünnak tahvlil oleva kujutise kohta. Las õpilased spekulatsioonid, mis on tahvlil. Näiteks:
Õpilane 1: Ma arvan et see on sile põld, mille peal on ruudukujuline maja.
Õpilane 2: Ei see on kast ruumis
Õpilane 3: Ei! See on ruudukujuline auk seinas.
2. Vali üks oletustest ja kasuta küsimusi, et koostada lugu.

Õpetaja: Kui see on kast ruumis, siis räägi mulle sellest ruumist. Kas see on suur või väike ruum!?

Õpilane 1: See on väike ruum.

Õpilane 2: See on maja kelder ja seal pole ühtegi akent.

Õpilane 3: Seal on pime.

3. Palu igal õpilasel kirjutada lugu, mis alustati koos klassiga, aga lõpeb iga õpilase oma fantaasia järgi.

4. Palu õpilastel endakirjutatud lugu ette lugeda. Luba seda teha mitmel õpilasel. Valjult lugemine võib neid panna oma lugu muutma.

5. Lõpetuseks võib kogu klassi lood kokku koguda ja teha sellest raamat. kaaneks. Kaanepildiks sobib antud kujutis.

Allikas: Wright, Betteridge, Buckbyl 2006

38. Sõnade lugu II

Mängijad: Kogu klass.

Eesmärk: Kõnelemine, loovus.

Ruum ja vahendid: Kaartidele on kirjutatud sõnad. Kaarte peab olema sama palju kui on õpilasi + 1 õpetaja jaoks.

Mängu kirjeldus: Iga õpilane saab endale ühe sõnakaardi.

1. Õpetaja võtab kaardi ja alustab juttu (lugu), kasutades kaardil olevat sõna. Ta räägib umbes ainult 45 sekundit ja annab järje uuele rääkijale.

2. Uus rääkija jätkab juttu, kasutades enda kaardil olevat sõna (aega on 45 sekundit) jne.

3. Mäng kestab seni, kuni kõik õpilased on rääkida saanud. Õpetaja annab kokkulepitud signaaliga märku, kui kõneleja aeg on läbi saanud.

Märkused: Mängu võib mängida ringis istudes. Jutujärg antakse edasi mööda ringjoont või valitakse järgmine kõneleja mänguasja kellelegi huupi visates.

Mängu saab mängida traditsioonilise pinkide asetsemisega klassiruumis, kus jutujärg antakse edasi pingist pinki.

Allikas: Morgan, Rinvoluceri 1995

39. Õpi nimesid

Mängijad: Klass või grupp.

Eesmärk: Mäng aitab hankida informatsiooni (uute) kaaslaste kohta, õppida selgeks (meelde tuletada) nende nimesid. Kuulamine, kõnelemine.

Ruum ja vahendid: Sõbraliku atmosfääri tekitamiseks tasane muusika.

Mängu kirjeldus: Õpilased asetsevad klassis vabalt läbisegi. Mängujuht pöördub kellegi poole ja teeb sissejuhatuse. Näiteks nii:

Mängija 1: Tere, mina olen Anu.

Mängija 2: Tere, mina olen Priit. Tervitatakse läbisegi kuni kokkulepitud märguandeni (vile, plaks, muusika vaikimine jne).

Variatsioon 1: Mängijad istuvad ringis. Mängujuht alustab mängu: Mina olen Mari. Mängija 1: Mina olen Katrin , tema nimi on Mari.

Mängija 2: Mina olen Priit, tema nimi on Katrin, tema nimi on Mari.

Mängija 3: Mina olen Andrus, tema nimi on Priit, tema nimi on Katrin , tema nimi on Mari jne ...

Variatsioon 2: Mängijad on ringis. Mängujuht alustab: Mari;

Mängija 1: Mari, Katrin;

Mängija 2: Mari, Katrin, Priit;

Mängija 3: Mari, Katrin , Priit, Andrus jne.

Variatsioon 3:

Eesmärk: Info hankimine kaaslaste kohta. Eneseväljendusoskuse arendamine ja mälu treenimine.

Mängujuht : Minu nimi on Maria ja ma armastan mängida jalgpalli.

Järgmine õpilane ringist kordab seda, mida eelmine ütles ja lisab oma informatsiooni.

Mängija 1: Tema nimi on Maria ja talle meeldib jalgpall. Minu nimi on Margus ja mul on koer.

Järgmine mängija kordab, mida esimesed mängijad ütlesid ja lisab oma informatsiooni jne.

Variatsioon 4: Mängujuht: “Minu nimi on Heino ja mulle meeldib... (jätab sõna ütlemata)” ise teeb samal ajal näiteks suusatamise liigutust.

Mängija 1: “Tema nimi oli Heino ja talle meeldis...” püüab järele aimata eelmise liigutust, antud juhul suusatamist. Seejärel ütleb ta enda nime ja teeb mingi hobiliigutuse. Jne. Asi kordub samamoodi, kuni ring täis saab. Viimane aga ütleb kõigi nimed ja teeb samal ajal ka liigutused ning arvab ära, mis liigutused neil järjest olid.

Allikas: Wright, Betteridge, Buckby 2006

40. Kui see käib tema kohta?

Mängijad: Kogu klass või väiksem grupp.

Eesmärk: Eneseväljenduse - ja analüüsi- oskuse arendamine. Kõnelemine ja kuulamine.

Ruum ja vahendid: Pliiatsid ja paber.

Mängu kirjeldus:

1. Iga mängija kirjutab paberitükile ühe osavõtja kohta käiva omadussõna, mis teda kõige paremini iseloomustab (nt: jutukas, abivalmis jne).
2. Paberid volditakse kokku ja antakse mängujuhile, kes selle omadussõna ette loeb. Mängijad arutavad omavahel, kes see olla võiks, kusjuures ka see, kes selle kirjutas, võtab osa arutelust (kirjutaja peab jääma anonüümseks).
3. Kui on jõutud ühisele arvamusele õige inimese suhtes, teeb mängujuht paberile kirjutatud nime osavõtjatele teatavaks.

Allikas: Paat <http://mitteformaalne.ee>

41. Milline pilt?

Mängijad: Piiramatult arv, paaris, grupis.

Eesmärk: Kirjeldamis-, eneseväljenduse ja esinemisoskuse arendamine, määratlemine, kõnelemine ja kuulamine.

Ruum ja vahendid: Klassiruum, pildid.

Mängu kirjeldus:

1. Õpetaja näitab mitmeid pilte.
2. Seejärel kirjeldab õpetaja ühte neist piltidest.
3. Mängijate ülesandeks on üles leida kirjeldatav pilt.
4. Seejärel võib keegi õpilaste hulgast tulla ühte pilti kirjeldama.

Variatsioon:

1. Kirjeldada õpilastele tuttavat eset, inimest, kohta, spordiala vms.
2. Õpilased peavad ära arvama, millest või kellest on jutt.

Näiteks:

Esemeid või inimesi klassiruumis või koolis; kohti või hooneid linnas/külas; kuulsaid inimesi; filme või televisiooniprogramme.

Allikas: Wright, Betteridge, Buckby 2006.

42. Avasta pilt

Mängijad: Kogu klass, paarid.

Eesmärk: Argumenteerimine, mõtlemine, fantaasia, kõnelemine

Ruum ja vahendid: Pilt ümbrikus või peidetuna raamatu vahele.

Mängu kirjeldus:

1. Õpetaja näitab ümbrikust või raamatu vahelt pildi nurka, nii et pildist on näha vaid väga väike osa.
 2. Mängijad püüavad ära arvata, mis on pildil.
 3. Õpetaja sikutab pilti rohkem nähtavale.
 4. Mängijad püüavad ikka veel pilti ära arvata.
 5. Õpetaja palub mängijatel arutada pinginaabriga, mis nende arvates on pildi peal.
 6. Õpetaja julgustab õpilasi omavahel argumenteerima ja kahekõnet arendama.
- Allikas:** Wright, Betteridge, Buckby 2006.

43. Haneks tõmbama

Mängijad: Klass.

Eesmärk: Tähelepanu, kõnelemine, kuulamine (kirjutamine).

Mängu kirjeldus:

1. Õpetaja selgitab õpilastele, et ta alustab jutu rääkimisega, mis sisaldab valet.
2. Tegevus: samal ajal kui õpetaja juttu loeb, kuulavad õpilased tähelepanelikult.
3. Kuuldes vale infot tõusevad õpilased püsti.
4. Õpetaja palub ühel õpilasel öelda vale lõik ja seejärel õige lause.

Näide:

Õpetaja: Eile käisin ma linnas ja nägin ilusat autot, sellel oli 6 jalga ja ta käis kiiresti.

Õpilane: See ei ole õige. Autodel ei ole jalgu, neil on rattad ja neil ei ole 6 ratast, vaid 4.

Õpetaja: Vabandust! Sul on õigus, igatahes see liikus väga kiiresti. Ma läksin apteeki, et osta leiba.

Õpilane: Sa ei saa apteegist leiba osta. Jne.

Märkused: Kui mängu ideest on aru saadud, saab seda mängida gruppides või paaris.

Õpilased valmistavad ise oma jutu (näiteks kodutööna).

Püsti tõusmise asemel võib märguandeks olla koputus lauale või käe tõstmine.

Allikas: Wright, Betteridge, Buckby 2006.

44. Kirjelda peast

Eesmärk: tähelepanu, mälu, kirjeldamine, kõnelemine, kuulamine, kirjutamine

Ruum ja vahendid: 4 fotot inimestest, kes näevad mõnevõrra sarnased välja.

Mängu kirjeldus:

1. Näita tervele klassile kõiki fotosid korraga.

2. Palu igal õpilasel mõttes valida endale üks foto, mida nad tahavad kirjeldada. Teistele seda öelda ei tohi.
 3. Anna õpilastele aega fotot lähemalt vaadelda (näiteks 10 sekundit).
 4. Seejärel pane fotod ära.
 5. Õpilased peavad kirjutama mälu järgi fotol olnud inimese kirjelduse.
 6. Palju kolmel õpilasel oma kirjeldus ette lugeda.
 7. Klass püüab ära arvata, millist fotot kirjeldati.
- Allikas:** Wright, Betteridge, Buckbyl 2006

45. Kirjelda objekti

Eesmärk: Kirjeldamine, kuulamine, kõnelemine, kirjutamine.

Variatsioon:

1. Korralda ajurünnak suvaliste objektide kohta. Kirjuta nimetatud objektid tahvlile.
2. Palu õpilastel kirjalikult kirjeldada ühte objekti tahvlilt.
3. Palu vähemalt kolmel õpilasel enda kirjutatud objektikirjeldus ette lugeda.
4. Klass püüab ära arvata, millist objekti kirjeldati.

Kirjelduse näidis:

Kirjeldatakse värvi: See on punane/roheline/pruun valgete täppidega.

Suurust: See on suur/väike/väga väike/see on väiksem kui....

Kuju: See on ringikujuline/ruudukujuline/pikk.

Materjali: See on tehtud puust/metallist/kummist/plastikust.

Otstarvet: Seda kasutatakse süües/võideldes/töötades/koerte söötmisel.

Kuuluvust: See kuulub Harrile /vanale mehele/ noorele naisele.

Näiteid teisteks tegevusteks:

Õpilane A kirjeldab fantaasialooma. Õpilane B joonistab selle. Õpilane A kirjeldab teekonda läbi linna. Õpilane B joonistab tänava kaardi + tunnused, mis oleksid olulised tee üles leidmisel.

Õpilane A kirjeldab oma tuba. Õpilane B joonistab täpse plaani ja iga asja asukoha. Õpilane A kirjeldab stseeni või lihtsaid seeriaid tegevustest. Õpilane B esitleb stseeni või tegevust kolmemõõtmeliste objektidega., näiteks kasti esitlemine majana, kustutuskummi esitlemine inimesena, ja siis teostab selle tegevuse. Õpilane A kirjeldab üritust (filmi/asutust/hoonet/üldistavat mõistet vm) ning õpilane B arvab selle ära.

Allikas: Wright, Betteridge, Buckbyl 2006

46. Rekvisiidid:

Mängijad: Kogu klass.

Eesmärk: Kõnelemine, kuulamine, eneseväljendus, loovus

Ruum ja vahendid: Igasugused rekvisiidid ja kostüümid.

Mängu kirjeldus:

1. Palu õpilastel valida rekvisiitide seast endale sobilik.
2. Lase õpilastel mõni hetk mõelda.
3. Seejärel palu kõigil rääkida, miks ta valis just selle kostüümi ja kuidas see teda iseloomustab.

Allikas:

47. Teadmised, oskused, hoiakud piltidel

Mängijad: Kogu klass.

Eesmärk: Lausete moodustamise oskus. Kõnelemine, kuulamine.

Ruum ja vahendid: Igale osalejale pilt ajakirjast, millel kujutatakse mingit tegevust ühe inimese või inimgrupi osavõtul. Soovitav on anda osalejatele valikuvõimalus ehk siis pilte võiks olla rohkem kui osalejaid. Samuti oleks ideaalne, kui pildid oleksid piisavalt suured, et kõik osalejad neid näeksid

Mängu kirjeldus:

1. Palu osalejatel võtta üks pilt.
2. Pildiga tutvunud, palutakse igal osalejal öelda sellel pildil tegutseva inimese kohta kolm lauset algusega:

"Ta teab. ..."

"Ta oskab. ..."

"Ta väärtustab. ..."

3. Kõikide lausete algusi võib varieerida, peaasi, et tuleks välja selge erinevus teadmiste, oskuste ja hoiakute olemuse vahel.

Näiteks on pildil breikar. Kolm lauset võivad olla:

Ta teab, millised on DC-botased.

Ta oskab breiktantsu.

Tal on eelarvamus klassikalise balleti suhtes.

Nüüviisi käiakse läbi terve ring, kus igal osalejal on võimalik moodustada kolm lauset ning koheselt täpsustatakse, kui mingitest mõistetest on valesti aru saadud.

Allikas: Kivinukk <http://mitteformaalne.archimedes.ee/?p=4143>

48. Karussell

Mängijad: Kogu klass, paarisarv.

Eesmärk: Suhtlemine. Kõnelemine ja kuulamine.

Ruum ja vahendid: Suur vaba ruum.

Mängu kirjeldus:

1. Palu osalistel moodustada sisemine ja välimine ring, mängijad seisavad vastastikku paardes.
2. Palu paaridel võimalikult kiiresti leida üks asi (harjumus, hobi, asi vms), mis neil on ühine.
3. palu neil välja mõelda väljendusvorm selle väljendamiseks, mis neil on ühine, (või määra iga kord ise erinev väljendusvorm: „Laulge üks laul”, „Etendage lühike pantomiim”, „Looge kaherealine luuletus”, „Väljendage seda hääliksuste abil”, „Väljendage seda sümboli abil”...).
4. Kui see on tehtud, liigub välimine karusselliring paremale; iga uus paar peab leidma nendevahelise sarnasuse ja seda väljendama. Te võite määrata ka ära, millist liiki sarnasust tuleb väljendada (lehmiksöök, mis mulle koolis ei meeldi, perekond, muusika, harjumus, jne).
5. Paare võib mitmeid kordi vahetada, kuni ring on täiestiiru peale teinud (sõltuvalt grupi suurusest).

Variatsioon: Paluda otsida paarides erinevusi ja väljendada neid.

Sellele võivad järgneda arutelud teemadel: Millised sarnasused/erinevused meid hämmastasid? Kust need pärit on? Millises ulatuses võivad meie erinevused olla vastastikku täiendavad?

Allikas: Schachinger <http://mitteformaalne.archimedes.ee/?p=4130>

49. Bingo

Mängijad: Kogu klass.

Eesmärk: Küsimuste esitamine, suhtlemine, kõnelemine ja kuulamine.

Ruum ja vahendid: Igale mängijale paberileht, millel on joonistatud 9 ruutu, pliiats. Tahvlile küsimused. Näiteks: Kus sa elad? Kui kaua oled elanud praeguses elukohas? Mis on kõige vastikum asi, mida sa söönud oled? Kas sul on jalgratas?

Mängu kirjeldus:

1. Palu õpilastel küsitleda kaheksat erinevat inimest ja täita vastustega bingo-leht.
2. Iga õpilase käest küsi vaid üks küsimus.

3. Iga ruudu sisse kirjuta ühe õpilase nimi ja tema vastus.
4. Kui kõik ruudud on täidetud, hõikab õpilane „Bingo!“ ja läheb oma kohale.
5. Kui kõik on kohale istunud, hakkab õpetaja nimekirja alusel hõikama õpilaste nimesid. Näiteks, kui õpetaja ütleb, "Kellel on Rodrigo?".
6. Õpilased, kes intervjuerisid Rodrigot, annavad edasi Rodrigo vastatud vastused. Jne.

Allikas: <http://iteslj.org/games/>

50. Hea diktsioon

Mängijad: Paaristöö.

Eesmärk: Teksti meeldejätmine, dikteerimine, kuulamine, kõnelemine, kirjutamine.

Ruum ja vahendid: Teksti koopiaid paberil.

Mängu kirjeldus:

1. Klassi seintele ja tahvlile on paigutatud tekst.
2. Palu paarilistel otsustada, kumb on neist A ja kumb B.
3. Mängija A jookseb teksti juurde, loeb seda ja püüab võimalikult täpselt ja palju sellest meelde jätta.
4. Seejärel jookseb õpilane A oma kaaslase juurde ja püüab väga selgelt edasi anda (dikteerida) loetud teksti.
5. Õpilane B kirjutab antud teksti võimalikult täpselt ja õigesti paberile.
6. Õpilane A käib seni joostes teksti juures, kuni kogu tekst on õigesti paberile kantud.
7. Võitja on paar, kes jõudis esimesena ja vigadeta teksti paberile kanda.

Allikas: Wright, Betteridge, Buckby 2006

51. Küsimused ja vastused

Mängijad: Klass, moodustatakse paarid.

Eesmärk: Küsimisoscuse arendamine. Kõnelemine, kuulamine.

Mängu kirjeldus:

1. Iga õpilane saab kaardi sõnaga.
2. Mängijad ei tohi teineteisele oma sõna näidata. Mängija 1 esitab oma paarilisele küsimusi, et lõpuks välja jõuda kaardil oleva sõnani.

Näiteks:

A: Mida ameeriklased tegid Vietnami?

B: Pommitasid!

A: Õige! Mida on Israel teinud Liibanoniga?

B: Rünanud seda.

A: Õige! Mida sa ütled, kui üks riik viib oma armee võõrale maale?

B: Nad ründavad seda maad.

A: Ütle see nimisõnaga!

B: Sissetung.

A: Õige.

Mängitakse seni, kuni mõlema paarilise sõnad on ära arvatud.

Allikas: Morgan, Rinvolucris 1995.

52. Küsimused

Mängijad: Kogu klass.

Eesmärk: Kaaslaste tundmaõppimine, ajurünnak, küsimuste esitamine, kõnelemine ja kuulamine.

Ruum ja vahendid: Õpilased istuvad/seisavad ringis.

Ettevalmistus:

1. Õpetaja selgitab, et mäng koosneb erinevate küsimuste esitamisest, et saada rohkem informatsiooni oma klassikaaslaste kohta.
2. Tahvlile võib kirjutada vajalikud küsimused.

Näited:

Kus sa elad?

Mis on sinu hobi?

Mis on sinu lemmiksöök?

Mis on su suurim hirm?

Mida sa teeksid, kui sa leiaksid pargist palju raha?

Mängu kirjeldus:

1. Õpetaja palub õpilastel püsti tõusta ja klassis läbisegi liikudes ja oma kaaslastele küsimusi esitada. Küsimusi tuleb esitada vähemalt kolmele õpilasele.
2. Õpetaja kutsub lapsed taas ringi ja palub jagada ükshaaval informatsiooni, mida õpilased suutsid hankida. Nimesid ei tohi nimetada.
3. Ülejäänud klass peaks proovima ära arvata, kellest käib jutt.

Variatsioon:.

1. Õpilased istuvad paarides ja küsivad vastastikku.
2. Õpilased istuvad kolmelistes gruppides küsivad ja vastavad.

3. Klass jagatakse kaheks. Moodustatakse kaks ringi üksteise sisse. Sisemise ring õpilased vastamisi välimise ringi õpilastega.

4. Õpilase küsivad vastastikku ühe küsimuse. Pärast 2 minutit antakse käsklus välimisel ringile, liikuda 1 samm vasakule. Küsitakse sama küsimus uelt paariliselt.

Variatsioon:

1. Moodustatakse 2 rivi üksteise vastu.

2. Küsimus esitatakse vastastikku. Pärast 2 minutit liigub ühe rivi viimane õpilane rivi algusesse.

3. Saadakse uus paariline ja esitatakse talle sama küsimus. Küsitakse jälle vastastikku.

Märkused: uue partneri järel võib küsimust muuta.

Allikas: Wright, Betteridge, Buckbyl 2006

53. Küsimused sinult eneselt

Variatsioon

Eesmärk: küsimuste kirjutamine, kõnelemine, küsimuste õigesti esitamine.

Mängu kirjeldus:

1. Õpetaja palub õpilastel kirjutada 10 küsimust, mis võiksid õpilast ennast väga huvitada.

2. Klass jagatakse paaridesse.

3. Õpilased küsivad oma paarilise käest neid küsimusi, mida nad ise paberile kirjutasid.

4. Õpetaja võib paluda individuaalselt rääkida õpilastel, mida nad on oma kaaslastest teada saanud.

Allikas: Wright, Betteridge, Buckbyl 2006.

54. Ennusta partneri vastust

Variatsioon

Mängu kirjeldus:

1. Palu igal õpilasel kirjutada 10 küsimust.

2. Õpilased jaotatakse paaridesse.

3. Õpetaja palub igal õpilasel kirjutada oma küsimustele vastused, mille tema arvates annab tema paariline.

4. Seejärel küsitleb õpilane oma paarilist ja võrdleb saadud vastuseid samal ajal enda kirjutatud vastustega.

Allikas: Wright, Betteridge, Buckbyl 2006

55. Jah/ ei küsimused õpetajale

Variatsioon

Mängu kirjeldus:

1. Õpilased küsivad õpetajalt JAH/EI küsimusi.
2. Õpetaja peab vastama ausalt.
3. Kui õpilane saab „EI“ vastuse, siis läheb küsimise järg järgmisele õpilasele.

Allikas: Wright, Betteridge, Buckbyl 2006

56. Küsimused õpetajale: Mis on tõde?

Variatsioon

Mängu kirjeldus:

1. Õpetaja joonistab tahvlile kolm tulpa.
2. Õpilased küsivad õpetajalt mõned küsimused, millele nad peavad saama vastused, vastused peavad olema lühikesed.
3. Õpetaja kirjutab tahvlile 3 erinevat vastust igale küsimusele, 2 valet ja 1 tõese. Õpetaja kirjutab õige vastus samasse tulpa, andmata õpilastele ühtegi vihjet, milline see on.
4. Õpilastel palutakse töötada gruppides ja arutada millised vastused on õpetaja jaoks õiged ja millised valed.
5. Kutsu õpilasi mängima sama mängu paarides või väiksemates gruppides.

Allikas: Wright, Betteridge, Buckbyl 2006

57. Kes ma olen ja kus on tõde?

Mängijad: Kogu klass (kuni 20 inimest).

Eesmärk: Kõnelemine, kuulamine, loovus, tutvumine.

Ruum ja vahendid: Paber ja kirjutusvahend.

Mängu kirjeldus:

1. Osalejad saavad paberi, kuhu kirjutavad oma nime.
2. Iga nime juurde tuleb mõelda teda iseloomustav sõna või informatsioon elus juhtunud kohta.
3. Sealjuures vähemalt üks asi peab olema vale. Kui inimesed on oma nime juurde mõelnud midagi iseloomustavat/fakti, siis ringis ennast tutvustatakse. Teised peavad ära arvama, milline neist on vale.

Variatsioon:

Kui on suurem grupp, siis võib lasta inimestel pigem ruumis ringi liikuda ning üksteisega vabalt suheldes end tutvustada. Seejärel grupis jagada, mis oli üks üllatav asi, mida teada said ning mis oli vale.

Allikas: Jeedas <http://mitteformaalne.archimedes.ee/?p=3263>

58. Kõmuline intervjuu

Mängijad: Kogu klass.

Eesmärk: Kõnelemine, kuulamine. Suhtlemine.

Mängu kirjeldus:

1. Sul on võimalus saada eksklusiivne intervjuu ühelt väga huvitavalt ja salapäraselt inimeselt (klassikaaslaselt). Ta ei anna väga tihti intervjuusid, seega sinul on võimalus tema elu katvat saladusloori kergitada.

Uuri intervjuueeritavalt infot tema kohta. (need on abistavad küsimused, kuid võib alati omalt poolt juurde küsida. Oluline on, et valmiv intervjuu oleks võimalikult intrigeeriv):

Abistavad küsimused:

- Millega sa igapäevaselt tegeled?
- Kelleks unistad saada?
- Mis on sinu hobid?
- Millises riigis veedaksid võimalusel oma järgmise aastavahetuse?
- Kes sinu kodus süüa teeb? Kes koristab?
- Milliseid ulakusi sa koolis teinud oled?
- Ütle ausalt, mida sa kindlasti tulevikus teha soovid, midagi põnevat või saladuslikku?
- Millest sa praegu unistad?
- Kui sa võidaksid üks miljon krooni, siis mida sa sellega ette võtad?

Mõned küsimused kategooriast „Varia”:

- Kui kaua kannab elevandi ema oma poega??
- Mille poolest on eriline isane sinikaelpart?
- Kui sul oleks võimalik mõne kuulsa Eesti staariga „kohtuda”, siis kellega?

Kes on meie kooli populaarsem õpetaja??

3. Kui oled intervjuu lõpetanud, siis koosta selle põhjal kõmuline pealkiri peagi ilmuvas kollases ajalehes.

Allikas: Jeedas <http://mitteformaalne.archimedes.ee/?p=4085>

59. Pass

Mängijad: Kogu klass, grupi suurus kuni 30 õpilast.

Eesmärk: Kõnelemine, kuulamine, kirjutamine. Suhtlemine.

Ruum ja vahendid: Fotoaparaat, A4 paber, käärid, liim, teip, klammerdaja, markereid, pastakad

Mängu kirjeldus:

1. Igast mängijast on eelnevalt tehtud “dokumendifotod” ja jagatud need omanikele kätte.
 2. Palu mängijatel võtta A4 paber ja kleepida/klammerdada/teipida selle ülaserva keskele oma foto.
 3. Paremale ülaserva kirjutada loetavalt oma nimi. See paber on nüüd nende PASS.
 4. Seejärel selgita, et muusika kõlades peavad mängijad ruumis ringi liikuma ja vahetama passe käest kätte.
 5. Kui muusika peatub peab mängija käes olema kellegi teise pass.
 6. Muusika peatudes joonista sellele passil olevale fotole keha.
 7. Taas vahetavad muusika saatel mängijad passe,
 8. Kui muusika katkeb, otsi üles mängija, kelle pass sinu käes on ja tee temaga intervjuu:
- Näiteks:** Kui ta oleks ... (siia mõtle, kes ta olla võiks – lill, loom, jook, elukutse) ... SIIS, kes ta oleks. Kui ta on vastanud sinu küsimusele (Nt Kui sa oleksid lind siis milline ja tema ütleb, et haige jalaga lind), siis kirjuta see vastus paberile..
9. Taas vahetatakse passe. Otsi üles inimene kelle pass sul nüüd on ja küsi, mis on tema hobid. Pane vastus paberile kirja.
 10. Taas vahetatakse passe.
 11. Tee uue passiomanikuga intervjuu ja küsi, mis tööd ta teeb.
 12. Uuelt passiomanikult küsi: Kuidas sa õpid
 13. Viimaks on sul võimalus esitleda grupile seda inimest, kelle pass sul viimasena kätte jääb.

Variatsioon:

Küsimusi on võimalik muuta lõputult ja vastavalt vajadustele, samuti ka küsimuste arvu.

Allikas: Pihlakas <http://mitteformaalne.archimedes.ee/?p=4115>

60. Marlane

Mängijad: Kogu klass.

Eesmärk: Arutlemine, väljendamine, kõnelemine, kuulamine, küsimuste esitamine, vastamine.

Mängu kirjeldus:

1. Õpetaja või üks õpilane on „marslane“, kes tahab teada saada elust Maal.

2. „Marlane“ esitab küsimusi klassis olevate esemete kohta.
3. Küsimused peavad olema esitatud nii nagu „marlane“ ei teaks meie elust midagi.

Näiteks:

Mis see on?

See on sullepea.

Mis on "sullepea"?

Me kasutame seda kirjutamiseks.

Mis on "kirjutamine"?

Sa teed sõnade seadmine paberil.

Mis on "sõna"?

jne.

Mängu raskus või keerukus tuleneb küsija nutikusest. Kui vatsuste leidmine läheb raskeks, peatab küsija vestluse sõnaga "OK, ma saan aru".

Võib jätkata järgmise objektiga. Või teeb seda järgmine õpilane.

Allikas: <http://iteslj.org/games/>

61. Kes ma olen?

Mängijad: Kogu klass.

Eesmärk: Küsimuste esitamine, arutlemine, otsustamine.

Ruum ja vahendid: Kübar ja sellele kinnitatud paber, mida saab vahetada., markerid.

Mängu kirjeldus:

1. Eelnevalt teostada klassiga ajurünnak mingil teemal (näiteks elukutsed).
2. Palu õpilastele kirjutada paberilehele üks põnev elukutse.
3. Pane paberilehed ühte hunnikusse.
4. Palu klassi ette üks vabatahtlik, kellele pannakse pähe kübar ja sellele kinnitatakse üks suvaliselt valitud elukutse nimega paberileht (nii et vabatahtlik seda ei näe).
5. Palu vabatahtlikul küsida küsimusi, et teada saada, mis elukutsega tegemist on
6. Küsimused peavad olema esitatud selliselt, et saaks vatsata JAH/EI vastustega.

Näiteks, kui teema on "elukutsed", siis saab küsida:

Kas teie töötate õhtul?

Kas te töötate üksi?

Kas te kasutate töötamisel spetsiaalset eririietust? jne

Allikas: <http://iteslj.org/games/>

62. Millest sa unistad?

Mängijad: Kogu klass, kaks gruppi.

Eesmärk: Loovus, kirjutamine, lugemine, kuulamine.

Ruum ja vahendid: Iga õpilane saab paberilehe ja pliiatsi.

Mängu kirjeldus:

1. Õpilased jaotakse kahte gruppi.
2. Grupp A peab kirjutama oma lause Mida sa tahaksid ... ja lõpetab selle oma sõnadega. Näiteks: Mida sa tahaksid saada jõuluvanaalt kingituseks? Mida sa tahaksid teha koolivaheajal?
2. Õpilased grupist B kirjutavad paberilehele Ma unistan ... saada kosmonaudiks. Ma unistan saada endale suurt autot jne
3. Kogu mõlema grupi lehed erinevatesse hunnikutesse.
4. Grupist B tuleb õpilane ja loeb ette hunnikust suvaliselt valitud küsimuse.
5. Grupist A tuleb õpilane ja loeb ette hunnikust suvaliselt valitud vastuse.
6. Klassi ees käivad lugemas kõik õpilased seni kuni kõik paberid on ette loetud.

Allikas: <http://iteslj.org/games/>

63. Leia õige sõna

Mängijad: 3-6 liiki melised grupid.

Eesmärk: Sünonüümide leidmine. Töö sõnaraamatuga. Lugemine, kirjutamine, kuulamine.

Ruum ja vahendid: Leida lühike tekst (3-4 lauset).

Mängu kirjeldus:

1. Gruppidele antakse paberile kirjutatud tekst.
2. Ülesanne: leida tekstist üles kõik nimisõnad ja tegusõnad.
3. Asendada nimisõnad ja tegusõnad
4. Kasutada võib ka sõnaraamatut.
5. Grupid kannavad loodud tekstid ette. Võrreldakse originaalteksti uue tekstiga.

Näiteks : algtekst.

Venemaal valmistas mees oma naabrite koertest karusnahkseid mütse. Mees mõisteti kohtu poolt kolmeks aastaks vangi Moskvast lõuna pool asuvasse Tuula piirkonda. Nõukogude ajaleht Trud.

Allikas: Morgan, Rinvoluceri 1995.

64. Mõisted

Mängijad: 3-4 liikmelise grupid.

Eesmärk: sõnade sidumisoskus, fantaasia ja loovuse arendamine. Kirjutamine , lugemine, kuulamine, kõnelemine.

Mängu kirjeldus:

1. Õpilaste ülesandeks on moodustada uued mõisted, koos definitsiooniga.
2. Võib kasutada sõnaraamatut.
3. Käesoleval hetkel pole tegelik ehk loogiline tähendus kõige olulisem (näiteks: riidepuuks, töölaualapp jne).
4. Paluge rühmadel teistele tutvustada uusi mõisteid.
5. Grupp moodustab mõistetega lause (näiteks: reklaamlause) või jutukese.

Variatsioon:

1. Kõik grupid mõtlevad ja kirjutavad paberilehele uue mõiste ja selle definitsiooni.
2. Paberileht koos mõistega antakse edasi järgmisele grupile.
3. Mõiste saanud grupp püüab teistele gruppidele (v.a. mõiste välja mõelnud grupp) kehakeelega edasi anda kirjutatud sõna.
4. Teised grupid püüavad sõna ära arvata.

Allikas: Morgan, Rinvolucris 1995

65. Kadunud mõiste

Mängijad: Kogu klass.

Eesmärk: Uue teema sissejuhatamiseks. Mõistete defineerimine.

Ruum ja vahendid: Värviline paber ja markerid.

Mängu kirjeldus:

1. Kirjuta käsitlemist vajavad mõisted või neid iseloomustavad märksõnad eri värvi paberitele.
2. Lõika paberid tükkideks, jätta enda kätte igast värvist 1 tükk ja paiguta ülejäänud klassiruumi nii, et need ei oleks kohe esmapilgul nähtavad, aga ka mitte otseselt peidus. Soovitav on paberitükke panna (kinnitada teibiga) ka kohtadesse, kuhu koheselt ei oska vaadata nt lakke, ukse taha jne.
3. Jaga osalejad vastavalt vajadusele gruppidesse ja anna igale grupile 1 sinu kätte allesjäänud värviline paberitükk, ülesandega leida ruumist ülejäänud selle tükiga sobivad paberitükid ning taastada paber esialgsel kujul.
4. Seejärel palu gruppidel vastavalt vajadusele, kas arutleda paberil kirjas oleva mõiste üle või esitleda seda ülejäänud grupile või koostada mõistekaart vmt.

Allikas: Jüristo <http://mitteformaalne.archimedes.ee/?p=4517>

66. Järgmine, palun!

Mängijad: Klass või väiksem grupp.

Ruum ja vahendid: Mängijad seisavad või istuvad ringis.

Eesmärk: Kaaslaste nimede õigesti ütlemine, tähelepanu arendamine, kiirus. Kõnelemine.

Mängu kirjeldus:

1. Mängujuht seisab ringi keskel, osutab ühele mängijale ja ütleb: "Palun, järgmine!"
2. Kui läbiviija osutab parema käega, peab mängija ütleva endast paremal istuva mängija nime, kui vasaku, siis vasakul istuva mängija nime (enne seda mängu peavad mängijad omavahel tuttavad olema).
3. Mäng läheb järjest kiiremaks ja välja langevad kõik, kes eksivad suunaga või unustavad mõne nime.

Allikas: Paat (<http://mitteformaalne.ee>)

67. Räägi, räägi!

Mängijad: Väike ja keskmine grupp.

Eesmärk: Kaaslaste kohta info hankimine, kõnelemis- ja kuulamisoskuse arendamine, mälu treening.

Ruum ja vahendid: Kõigile kirjutusvahendid ja paberit, toolid.

Mängu kirjeldus:

1. Mängijad jagatakse paaridesse.
2. Mängujuht palub ühel paarilisel rääkida teisele 3 minuti jooksul oma lemmikfilmist. Paariline kuulab tähelepanelikult, et pärast vastata küsimustele.
3. Kui aeg täis, siis palutakse paarilistel istuda seljad vastamisi ja antakse neile paberid.
4. Seejärel peavad mõlemad vastama küsimustele oma paarilise välimuse kohta (mida nad ei osanud oodata). Näidisküsimused: Mis värvi juuksed tal on? Mis värvi silmad tal on? Mis värvi on tema sokid? Kas ta kandis kella?
Millised ehted olid Sinu paarilisel? Kas tal on prillid?
Millisest materjalist püksid tal jalas olid? Jne.
5. Seejärel saavad paarilised oma vastuseid võrrelda ja selgitada välja, mida paremini oli mäletatud jne.

Variatsioon: Mõlemad paarilised saavad võimaluse mängu esimeses faasis endast rääkida.

Allikas: Tiitsaar (<http://mitteformaalne.ee>)

68. Kimmimäng

Mängijad: Individaalselt või grupis.

Eesmärk: Tähelepanu, mälu, kirjutamine.

Ruum ja vahendid:

Mängu kirjeldus:

1. Traditsiooniline kimmimäng kasutab kandikule või lauale asetatud esemeid, et arendada mängijate mälu ja sõnavara.

Variatsioon: Esemete, tegevuse vm näitamiseks võib kasutada grafoprojektori lüümikut, videokahurit PowerPointi esitlust või hoopis lühikest videolõiku mõnest tuntud filmist.

2. Luba mängijatel vaadata antud esemeid (või filmilõiku) vaid üks kord. Märkmeid teha ei tohi.

3. Palu ühe minuti jooksul üles kirjutada võimlikult palju esemeid, mida nad nägid. Iga õigesti kirjutatud sõna annab punkti.

4. Et mängu keerulisemaks muuta võib paluda üles kirjutada.

Näiteks: Asjad, mis algavad mingi kindla tähega.

Asjad, mis on näiteks valget värvi.

Asjad, mis on valmistatud plastikust).

Asjad, mida kasutatakse õppimiseks.

Allikas: <http://iteslj.org/games/>

69. Mälumäng – leia õiged paarid!

Mängijad: Paarides.

Eesmärk: Mälu, teadmised.

Ruum ja vahendid: Sõnakaardid.

Mängu kirjeldus:

1. Mänguks tuleb vastava teema juures ette valmistada vastavate sõnapaaridega kaardid.

2. Näiteks: vastandsõnad, sünonüümid, pealinn ja riik, tegusõna ja nimisõna, võõrsõnad ja nende tähendus, ametinimetused ja nende kirjeldus.

3. Mängitakse nagu Memoriini lauamängu. Allikas: <http://iteslj.org/games/>

Kasutatud materjalid

1. <http://mitteformaalne.ee>
2. <http://iteslj.org/games/>

3. <http://www.teflgames.com/games.html>
4. <http://www.english.com/grammar-games.htm>
5. Morgan, John, Rinvouluceri, Mario 1995. Vocabulary. Oxford University Press.
6. Wright, Andrew, Betteridge, David, Buckby, Michael 2006. Games for Language Learning. Cambridge University Press.

Koostanud: Aile Vals