

KEELEMÄNGUD LASTEAIALE

Õpetajate valmistatud materjalid

Tallinn 2009

Fotod ja kujundus:

Olga Logvina

Tekstid:

Hedi Minlibajeva, Aino Veenre, Olga Nikonova

Materjalide väljaandmist on toetanud: Haridus- ja Teadusministeerium, Hasartmängumaksu Nõukogu, Tallinna Sadam, Keelekümblusprogrammi Lapsevanemate Liit

Haridus- ja Teadusministeerium



SISUKORD:

- Arvu- ja numbrilaud
- Jutupilt “Kevad”
- Luuletuste kotike
- Lastega valmistatud ühislugemise raamatud
- “Olen hea jutustaja!”
- Õpime aastaaegasid
- Piltidega illustreeritud luuletused: arusaamist toetav visuaalne materjal luuletuste õppimisel ja teisi selle materjali kasutamise võimalusi
- Toidupüramiid
- Riimilift
- Seeriapildid
- Mõistatuspildid
- Seinad kui keeletugi – seinamaterjalid
- Sünnipäevarong
- Koos lastega valmistatud materjal

- Teemaraamatud
- Kostüümid, peakatted, maskid
- Häälikuloto
- Kassi ja hiire loto – mäng tegusõnade õppimiseks/kinnistamiseks
- Mäng “Kes selles majas elab?”
- Mäng ”Naljakas lause”
- Mäng “Nipitiri”
- “Õige või vale?”
- Killumäng “Puzzle”
- Mäng “Siilike”
- Mängud ”Täheotsijad” ja “Kuum pall”

Arvu - ja numbrilaud



Arvu ja numbri vastavuse leidmine loomade loendamisega võiks olla kui igapäevane „spikri“ kasutamine rühmas nii ühistegevuse kui ka lapsega individuaalse tegevuse ajal. Lisaks loendamisele tasapinnal võib kasutada mulaaže või pilte sama arvu loomadega, mis võimaldab hulkade võrdlemist ja hulkade suurendamist, vähendamist ning võrdsustamist.

Loomad arvulaul tekitavad lastel huvi nii loomade nimetuste kui ka ühe või teise looma kohta laiemalt. Lapsed saavad rääkida sellest, mida nad juba teavad.

Sõnasedelid loomade nimetustega on kasutamiseks õppemängus nii õpetajaga kui ka lastele iseseisvaks tööks. Oluline on, et õpetaja saaks teha märkmeid laste sõnavara tundmisest ja nende kasutamisest.

Teatud aja möödudes võib arvulaua elemente vahetada. Pilkupüüdvad on värvilised geomeetrilised kujundid.



Jutupilt „Kevad“

Kasutame nädalateema sõnavara kinnistamiseks

Eesmärgid:

1. Lapsel areneb mälu ning tähelepanu.
2. Laps julgeb keelekümbluskeelt kasutada.

Vanus: 5–7aastased

Vajalikud vahendid: kujundpildid – 7tk (2 puud väikeste roheliste lehtedega, 1 maja, 1 kuldnokk, lumikellukesed, 1 poiss pesakastiga, 1 pesakast).

Kirjeldus.

Ettevalmistustöö. Sõnavara tutvustamine – jääpurikad, kuldnokk, kevad, pesakast, lumikelluke- lumikellukesed, puu, rohelised lehed.

1. variant

1. Lapsed on ringis. Õpetaja demonstreerib kujundpilte ja palub kooris või individuaalselt nimetada, mida/keda pildil kujutatakse.

2. Õpetaja

- paneb mõned pildid kokku ja ütleb lause ette, aga jätab ütlemata viimase sõna või viimased sõnad.
- palub kujutatut kirjeldada.
- esitab pildi põhjal küsimusi (nt. Mida poiss teeb? Mis poisil käes on? Kus istub kuldnokk?). Lapsed vastavad täislausega

Jutupilt “Kevad”

2. variant

Sama töökäik paaristööna (laps-õpetaja, noorema rühma laps - vanema rühma laps). Lahenduse õigsust hindab õpetaja või teine laps.

3. variant

Õpetaja loeb teksti aeglaselt ja samaaegselt demonstreerib pilte ning kinnitab need seinale (tahvlile). Lapsed kuulavad, kordavad kooris ja ühekaupa.

1. Õpetaja võtab kõik pildid maha ja palub lapsel valida endale pilt ja seda kirjeldada, eeskujuks õpetajalt kuulnud tekst.

2. Õpetaja võtab pildid ära ja küsib lastelt, millega algas tekst, millega lõppes. Jutu käigus õpetaja lisab pilte.

3. Õpetaja palub lapsel valida pilt ja öelda pildi kohta sõna, järgmine laps koostab selle sõnaga lause.

4. variant

Õpetaja loeb teksti aeglaselt ja samaaegselt demonstreerib pilte ning kinnitab need seinale (tahvlile). Lapsed kuulavad, kordavad kooris ja ühekaupa. Pärast seda teeb õpetaja ettepaneku silmad kinni panna, võtab mõne pildi või pildipaari ära ja siis palub öelda, mis on kadunud.

Tulemus. Mitu korda korrates õpivad lapsed teksti selgeks.



LUULETUSTE KOTIKE

Lühikesed salmid võivad olla seotud näiteks riietumisega, söömisega ja neid saab kasutada igapäevaste tavategevuste ilmestamiseks.

Riidest kotike, kuhu pannakse õpitud luuletused, et siis neid aeg ajalt meelde tuletada. Kotis on väikestel kaartidel ühel pool luuletusega seotud pilt, teisel pool lühike salmike.

Igapäevased tavatoimingud annavad palju võimalusi keele õppimiseks. Õppimist annab lõbusamaks muuta erinevate salmidega.

Näiteks: Söögisalmide kotike.

Kotikesse pannakse salmid, mida kuu aega enne söömise alustamist laua ääres on loetud. Iga kuu õpitakse üks salm ja kuu möödudes pannakse kotti kaart selle kuu söögisalmi ja pildiga. Kevadel (või varem) võtab korrapidaja kotikesest salmi, näitab lastele pilti ja lapsed loevad sel päeval seda luuletust.

Enne söömist ja salmi lugemist räägitakse ka sellest, mis on söögiks, millest toit on valmistatud. Seejärel loetakse salm ja soovitakse head isu.

Näiteks mõned salmid

Sööma, sööma,
Laud on lapse töömaa.
Riisipuder kuhu? (vastavalt toidule – hernesupp, makaronid,
juustusai jne)
Lusikaga suhu. (kahvliga, käega suhu)
Head isu!

Mis me sööme, mis me sööme
Teisipäeval head? (vastavalt nädalapäevale)
Kohupiima täna sööme. (nimetatakse laual olevat toitu)
Soovin isu head!

Küll on maitsev toidu lõhn,
Mul on juba tühi kõht.
Laua supp, praad ja leib.
Head isu soovin teil!

Me laua ääres istume
Ja koos kõik sööma hakkame.
Toit maitseb hästi, väga hea
Ja kokka tänama ma pean.
Aitäh kokatädile,
Kes keetis kalasuppi lastele. (vastavalt sellele, mida süüakse)

Maa mullast sirgus vili ise.
Ta päikeselt sai soojuse.
Kallis päike, armas maa,
Me tahame teid tänada.

See salm sobib kevadel, kui käsitletakse looduse teemat
või teemat „Leiva teekond lauale”.

LASTEGA VALMISTATUD ÜHISLUGEMISE RAAMATUD

Lastega saab edukalt valmistada raamatuid ühislugemiseks. Aluseks võivad olla lastele tuttavad jutukesed või mõni ühiselt koostatud lugu. Eelnevalt on soovitatav need lood ka lavastada ja mitmed korrad läbi mängida, et lastel oleks sisu hästi arusaadav.

Kuidas võib valmistada ühislugemise raamatut?

A. Jutt on tahvlil lausetena (laused on ühiselt jutustamise käigus kirja pandud). Laps valib lause, loeb ja kirjutab selle oma paberile. Valitud lause kustutatakse/tõmmatakse maha. Seejärel joonistab iga laps oma lause kohta pildi. Hiljem jutustatakse lugu koos laste illustatsioonidega uuesti, järjestatakse pildid ning köidetakse raamatuks.

B. Õpetaja on jutu lausehaaval joonistuspaberitele kirjutanud. (Lauseid peab sel juhul olema nii palju kui lapsi.) Lapsed tõmbavad loosiga joonistuspaberi, kus lause juba kirjas, loevad selle lause ja hakkavad siis selle kohta pilti joonistama.

C. Laps valib ise, mis ta joonistab, ning kirjutab siis tegelase mulli sisse iseseisvalt sõnad. See ülesanne on lastele jõukohane, kui tegelaste jutt on sarnane ja sõnad korduvad. Kõnemulli sisse kirjutatud teksti saab lugeda ja pilti selgitavat lauset ei kirjutata.



LASTEGA VALMISTATUD ÜHISLUGEMISE RAAMATUD

Raamat „Muna” on valminud kirjelduse B järgi.

Soovitav formaat on mitte väiksem kui A3.



LASTEGA VALMISTATUD ÜHISLUGEMISE RAAMATUD

Raamat „Kassipoeg, kes unustas kassi moodi rääkimise” on valminud kirjelduse C järgi.

Kui laps kirjutab mõne tähe tagurpidi või eksib pika/lühikese häälikuga, siis ma seda piltidel ei paranda. Sellele pööran tähelepanu siis, kui kasutan raamatut ühislugemisel teiste lastega. Siin võib anda lastele ülesande: *Kes märkab, mis on valesti?* (pikka häälikut rõhutades) *Kes kuuleb ja leiab vea?*



LASTEGA VALMISTATUD MATERJAL

Lastega võib valmistada ka nn teemaraamatuid, kuhu laps joonistab teemaga seotud pilte ning ja kirjutab seinasõnastikust juurde sobivad sõnad. Kui laps oskab kirjutada, võiks ta seda teha iseseisvalt ning seinasõnastiku järgi ainult õigekirja kontrollida. Raamatud saab laps koju kaasa ning need on kui piltsõnastikud, mille järgi saab korrata sõnu või kodustele eesti keelt õpetada.





„Olen hea jutustaja!“

Eesmärgid:

1. kasutada õpitud sõnavara ning keelevorme,
2. arendada eneseväljendust,
3. järjestada pilte tegevuste järgnevuse alusel.

Vanus: 6–7aastased

Vajalikud vahendid:

Pildisari mingit tegevust kujutavate piltidega. Iga sari koosneb 4 pildist. Pildi taga võib olla järjekorranumber.

1. Variant

Lapsele näidatakse pilte või pilti ja küsitatakse, mis juhtub edasi. Kui lapsed on oma arvamust avaldanud, näitab õpetaja pilti, kus on näha, mis juhtub edasi.

2. Variant

Laps kirjeldab pildil olevaid tegevusi ning järjestab eelnevad ja järgnevad tegevused piltidel õiges järjekorras. Järjekorra õigsust saab kontrollida iseseisvalt, kui kaart pöörata pildiga alla ja kontrollida järjekorranumbrite järgi tagaküljelt. Lõpuks laps jutustab ning võib oma loole pealkirja leida.

ÕPIME AASTAAEGASID

Joonistatud tegelased on kujutatud vastavalt aastaaegadele, lisandiks on konkreetsele aastaajale iseloomulikud elemendid.

Tuntud luuletus on kohandatud vastavalt eesmärgile: õppida uusi nimisõnu, kasutada nimisõnu koos asendisõnaga ja õppida nägema seoseid kujutatud tegevusega. Tegusõnadki omandatakse niiviisi enesestmõistetavalt. Näiteks: nimisõna „pärg“, asendisõna „peas“, tegusõna „kannab“.



ELAS KORD MEMM
NELI TÛTREKEST TAL
KEVAD SUVI
SÕGIS JA TALV
KEVADEL ON LILLEPÄRG
SUVEL MEREST NAHK
ON MÄRG
SÕGIS VIHMAVARJU
KANNAB
TALVEL SPORT SOOJA
ANNAB

ÕPIME AASTAAEGASID

Õpetaja kasutab luuleridade tekste ja aastaaegade sedeleid, ühendamaks neid sobiva või ebasobiva pildiga. Luuletuse õppimist alustatakse piltide ja teksti ühendamisest. Kui luuletus on pähe õpitud ja selle sisu on arusaadav, muudab õpetaja sõnasiltide või piltide järjestust. Lapse ülesandeks on luuletust lugedes sobitada tekstid õigete piltidega, pildid sisu järgi järjestada.

Pildid on formaadilt suured ja vahelduse mõttes võib need kinnitada pesupulkadega nõörile. Pildi suurus võimaldab lapsel end kujutatuga samastada ja tekib efekt ühisest lasteringist.



PILTIDEGA ILLUSTRERITUD LUULETUSED: ARUSAAMIST TOETAV VISUAALNE MATERJAL LUULETUSTE ÕPPIMISEL

Pildid pakuvad luuletuste mõtestatud õppimisel visuaalset tuge, aitavad teha sõnavaralist tööd, arendada jutustamis-
oskust ning oskust sündmusi/tegevusi järjestada ja arenda-
vad ka lugemise alusoskusi.

On mõttetu pähe õppida pikki luuletusi, millest laps aru ei saa. Et lihtsustada luuletusest arusaamist, võib õpetaja luuletused ridade kaupa joonistustena avada. Enne pähe õppimist saab arendada loogilist mõtlemist (piltide järjestamine) ja jutustamisoskust.

Soovitused õpetajale sellise materjaliga töötamiseks:

- a) näita lastele pilte ükshaaval ja lase lastel nimetada, mida nad seal näevad (vaatlusoskuse arendamiseks võib kasutada ka kadreerimist),
- b) jutusta piltide järgi luuletuse sisu ümber, lase ka lastel jutustada,
- c) lase lastel pilte vastavalt sisule järjestada,



PILTIDEGA ILLUSTRERITUD LUULETUSED

d) loe piltide all olevat teksti liikudes käega vastavalt pildile,
g) jäta pildid mõneks ajaks seinale ja korda lastega aeg-ajalt luuletust, kuni see pähe jääb.

Mõne aja möödudes võib pildid seinalt maha võtta ja lasta lastel pilte uuesti järjestada. Pilte saab kasutada ka luuletuse esitamisel – sel juhul loevad lapsed luuletust ja näitavad värvilisi illustratsioone.

Hea oleks joonistada pildid kontuuridena, et lapsed saaksid neid ise värvida. Värvitud pildid raamatuks köitnud, saab laps luuletusest raamatu, mille ta võib koju kaasa võtta ja koos ema-isaga lugeda, seega korrata luuletust.

Piltidega mõtestatud luuletused jäävad paremini meelde ja vanemad lapsed tahavad piltide järgi ka ise nooremaid rühmakaaslasi õpetada.

Pilte lihtsamate luuletuste kohta võivad lapsed ise joonistada. Näiteks neljarealise luuletuse joonistamise ülesande võib anda laudkonnale rühmatöök. Lapsed peavad kokku leppima, kes millise värsirea kohta pildi joonistab. Kui lapsed oskavad lugeda, siis võib read loosida. Iga laps tõmbab endale paberi, kuhu on kirjutatud värss õpitavast luuletusest ning joonistab selle järgi pildi.

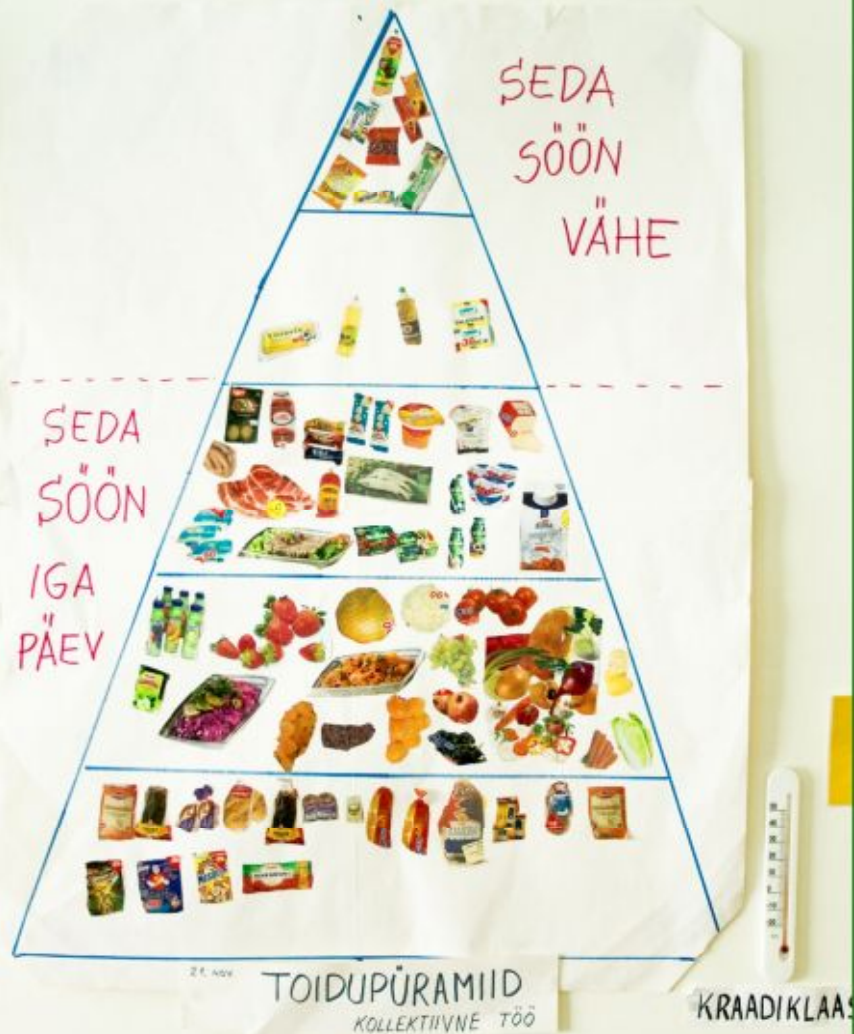
Kui lastel on piisavalt sõnavara ja luuletuses ei esine tundmatuid sõnu ega arusaamatuid fraase, siis pole pilte vaja kasutada.

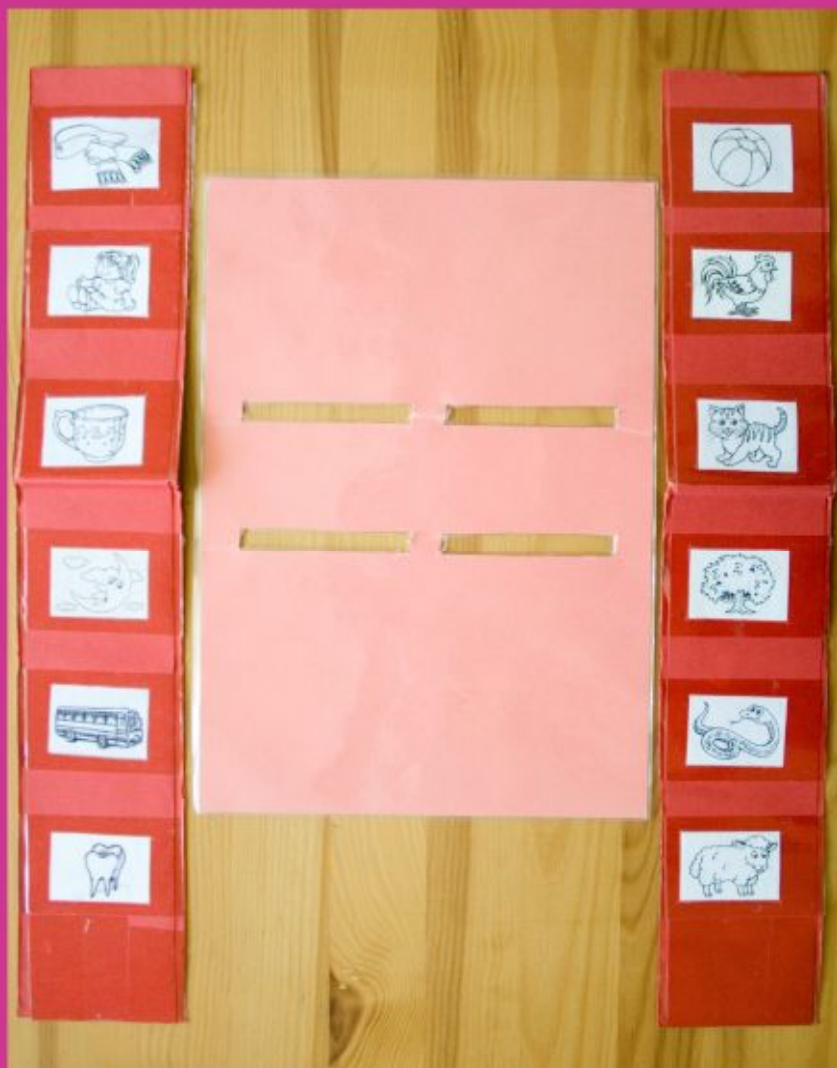
Kui õpetaja kardab, et tema pildid ei ole ilmekad, siis võib otsida sobivaid pilte värvimisraamatutest.



TOIDUPÜRAMIID

Tervisliku toitumise teemat käsitledes võib lastega koostada toidupüramiidi, mis jääb seinale pikemaks ajaks ja millele võib pöörata tähelepanu enne sööki. Eriti hea on sellele tähelepanu pöörata, kui mõni laps keeldub mõnest toidust või sööb liiga palju magusat.





RIIMILIFT

Õppematerjal riimi mõiste selgitamiseks/omandamiseks

Eesmärk

- a) laps saab aru riimi mõistest,
- b) laps oskab leida riimipaare,
- c) laps moodustab ise riime.

Riimilift koosneb ühest suurest alusest, kus on avauseid, ja kahest ribast, kus on peal pildid riimuvatest sõnadest. Ribad pannakse avaustest läbi nii, et aluse keskel on näha ainult kahte pilti.

Buss- lammas ei riimu



Hammass – lammas riimuvad

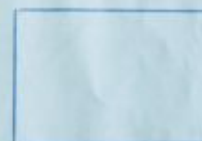
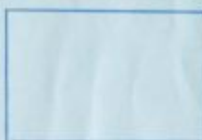


RIIMILIFT

Üks riba pildiga on paigal, teist riba liigutab õpetaja ja nimetab piltidel olevaid esemeid: *sall – lammas, sall – uss, sall – kass... ..sall – pall.*

Eelnevalt on õpetaja selgitanud, et riimuvad sõnad on kõlalt sarnased. Pildipaaride puhul kordavad lapsed sõnu õpetaja järel ja otsustavad, milline paar on riimipaar. Kui leitakse riimipaar, siis võtab õpetaja uue pildi.

LEIA RIIMIPAARID. KIRJUTA
JUURDE SÕNAD LEIA KAHELE SÕNALE
ISE RIIMUV SÕNA



RIIMILIFT

Teine variant riimiliftist – üks riba on piltidega, aga teisel trükitähtedes kirjutatud sõnad, mis riimuvad piltidel olevate asjadega. Näiteks: pilt *kukk* – sõna *nukk*.

Riimilifti saab kasutada kogu rühmaga, aga ka individuaalselt. Siis saab laps ise lifti liigutada, kuni leiab pildisõnale riimuva paarilise. Pärast riimiliftiga harjumist, võib teha väikese kontrolliva töölehe, selgitamaks välja, kuidas materjal on omandatud. Selleks sobivad samad pildid, mis olid riimiliftis.

Töölehe saab õpetaja ise koostada lähtudes laste vanusest ja tasemest.

1. Kahes tulbas on pildid, mis olid riimiliftis. Laps ühendab riimipaarid joonega.
2. Ühes tulbas on pildid, teises tulbas sõnad. Laps leiab riimipaarid ja ühendab pildiga riimuva sõna.
3. Tulpades on trükitähtedega kirjutatud sõnad. Laps loeb, leiab teise riimuva sõna ja ühendab riimipaari joonega.
4. Töölehel on pildid, lapsel tuleb ise juurde kirjutada/joonistada teine pool riimipaarist.

Üks võimalus töölehe koostamiseks (vasakul).

SEERIAPILDID

Eesmärk:

- a) arendada loogilist mõtlemist
 - b) õppida järjestama süžeeilisi pilte – põhjus-tagajärg seosed
 - c) arendada fantaasiat (loole uute lahenduste leidmine)
 - d) õppida pildiseeria järgi lihtsamaid jutukesi koostama
- Seeriapildid võivad koosneda 3 kuni 8 pildist. Alustuseks võiks võtta 3–4 pilti.

Võimalusi pildiseeriate kasutamiseks:

1. Õpetaja näitab lastele pilte, kuid jätab viimase pildi näitamata. Ühiselt vaadatakse, mis neil piltidel on, ja koostatakse jutuke. Seejärel pakuvad lapsed oma variante selle kohta, mis võis juhtuda, millega lugu lõpeb. Kui on ära kuulatud laste pakutud lõpplahendused, näitab õpetaja viimast pilti – kuidas lugu tegelikult lõppes.
2. Lapsed järjestavad pilte vastavalt tegevuse järjekorrale ja koostavad jutu. 6–8 pildist koosnevaid seeriaid saab kasutada ka rühmatöök. Iga rühm saab erineva, kuid võrdse arvu piltidega pildiseeria, mida hakatakse ühiselt kokku panema. Seda võib teha ka võistlusena aja peale.

MÕISTATUSPILDID

Pildid laste kõne aktiveerimiseks

Need on kahepoolsed pildid, kus ühel pool on ainult väike detail kellestki või millestki. Pildi teisel küljel on näha kujutu varjus olnud poolelt: kes või mis oli peidus.

Õpetaja näitab lastele pilti ja küsib: *Kes on peidus pöõsa (puu, maja) taga?*

Lapsed mõistatavad ja pakuvad siis kordamööda, kes või mis võiks olla peidus. Kes arvab ära, saab pildi endale. Kui mitu last arvavad õigesti, siis pildi saab see, kes oli kiireim. Lõpuks võib pildid kokku lugeda – kellel on kõige rohkem pilte, see ongi võitja.

Et veelgi aktiveerida kõnet, võib piltide kohta küsimusi esitada vastavalt laste keeleoskuse tasemele: *Kas tüdruk korjab lilli või marju? Kelle pildil korjab tüdruk lilli? Miks karu ronis puu otsa? Jne.*



SEINAD KUI KEELETUGI – SEINAMATERJALID



Pildid ja muu materjal keelekümblusrühma seintel ei ole üksnes kaunistuseks. Seinamaterjalid, kui neid oskuslikult kasutada, toetavad keeleõpet mitmel moel:

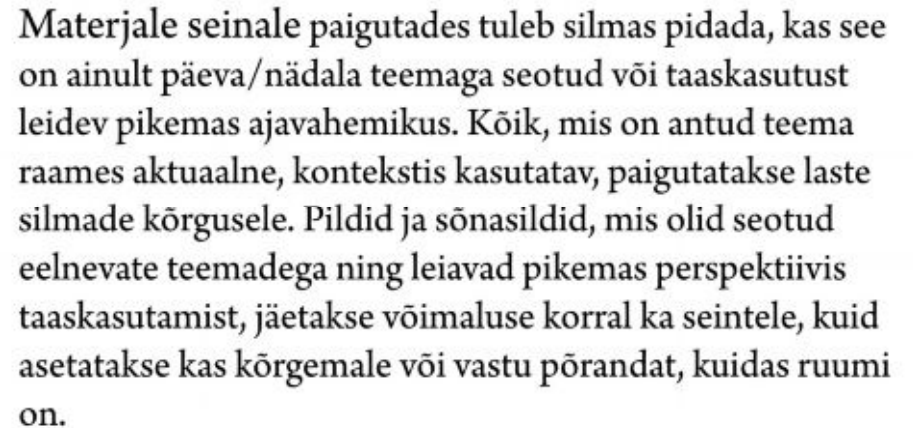
- a) koondavad üksiksõnad teemarühmadesse,
- b) aitavad pilti ja sõna ühendades üksikuid sõnu ja nende tähendust meelda jätta,
- c) hõlbustavad sõnade kordamist ja kinnistamist,
- d) aktiveerivad laste kõneoskust,
- e) on toeks lugema ja kirjutama õpetamisel,
- f) arendavad tähelepanu ja loogilist mõtlemist,
- g) on eeltöö teatmeteoste kasutamisele – laps teab, kus õigeid vastuseid otsida (süsteemsus)

Seinamaterjalid peaksid olema arusaadavad ehk eale vastavad, piisavalt suured ja esteetilise välimusega.

Trükitud plakatid, mis on poes müügil.

Kui sobiv plakat on venekeelne või muus keeles, siis saab juurde kleepida eestikeelsed sõnasedelid. Eestikeelsed sõnasedelid peaksid olema suuremad ja rohkem silma paistma.

PESE K'ASI



Pesuruumi uksel on teema „Minu keha” raames õpitud sõnadest seinasõnastik – plakatid näo- ja kehaosadega ning inimese skelett ja siseorganid (lapse töö).

Sünnipäevarong – kuude ja aastaegade õppimiseks

Seintel olev materjal puudutab igat last ja on neile oluline. Laps tunneb ennast osana rühmast ja olen täheldanud, et seinapiltidega seotud materjali omandatakse paremini.

Sünnipäevarong:

- a) laps teab oma sünnipäeva kuud ja kuupäeva,
 - b) laps teab aastaagu ja oskab nimetada, millised on suve-, talve-, kevad- ja sügiskuud,
 - c) laps teab kuude nimetusi ja oskab neid nimetada õiges järjestuses.
- Algul on sünnipäevarongi vagunid tühjad, õpetaja pöörab laste tähelepanu rongile, koos loendatakse vaguneid, siis loetakse ühiselt, mis vagunitele on kirjutatud, ja lapsed arvavad ära, mis rong see. Vagunitele on joonistatud midagi sellele kuule hästi iseloomulikku. Igal kuul lisatakse vagunitesse sünnipäevalaste pildid.

Kui vagunitesse on paigaldatud kõikide laste ja õpetajate pildid, saab võrrelda, millises kuus/millisel aastaajal on kõige rohkem sünnipäevalapsi, mitu kuud on sellist, kus sünnipäevi polegi. Uue kuu alguses saab meenutada, mis kuu oli eelnev, mis kuu on järgnev.

Ka ristsõnadesse saab panna küsimusi, millele vastuseid leiab sünnipäevarongilt: kõige lühema nimega kuu; esimene sügiskuu; viimane kevadkuu; kuu, millega lõppeb aasta, millises kuus on ainult poiste sünnipäevad; aasta algusest neljas kuu jne. Küsimusi ja ülesandeid võib välja mõelda mitmesuguseid, olenevalt laste keeleoskuse tasemest ja õpetaja loovusest.



KOOS LASTEGA VALMISTATUD MATERJAL



Käsitletavat teemat näitlikustav materjal (Muinasjutud kuningatest ja printsessidest). Nähtaval on teemaga seotud sõnavara: *loss, kroon, kuningas/kuninganna, prints/printsess*. Seinal on ka veel teema raames õpitud luuletus ja pildiseeria muinasjutust.

Materjalid pannakse seinalle koos lastega. Materjalid on lastele eelnevalt tuttavad – nendega on tööd tehtud, mängitud või kasutatakse neid pidevalt hommikuringis. Seinal on materjalid kergesti ülesleitavad, sest nende paigutus järgib vastava teema käsitlemise loogikat. Mõne pildi/detaili võib lisada ka ilma lasteta, näiteks mingit uut teemat alustades üllatusmomendiks või tähelepanu arendamiseks: *Kas te näete, mis on täna teistmoodi/muutunud?* Sellisest sissejuhatusest minnakse vajaliku teemaga edasi.

TEEMARAAMATUD



Lapsed valmistavad teemaraamatu (puuviljad, mänguasjad, kevadlilled, putukad). Joonistavad pildid ja seinasõnastiku abil kirjutavad piltide alla ka sõnad.

Kui on ruumipuudus ja rühmas seinapinda vähe, siis võib läbitud teemaga seotud materjali seintelt maha võtta ja paigutada koos lastega karpidesse. Need võivad olla kingakarpidest teemakarbid, milles on oma alajaotused. Karbid peaksid olema lastele kättesaadavad ja vajadusel uuesti kasutatavad. Näiteks karp teemaga *mets* – alateemadega: *puud, marjad, loomad, linnud*. Nii on materjal süsteemselt talletatud. Selliseid temaatilisi kartoteeke saab kasutada ka mängus mõtlemisoskuse arendamiseks. Näiteks mängu „Külm –soe” põhimõttel – *Kus on peidus rebane?*



KOSTÜÜMID, PEAKATTED, MASKID

Keeleõppe ilmetamiseks ja huvitavamaks muutmiseks võib kasutada ka peakatteid, maske ja kostüüme. Neid saab kasutada nii lavastustes kui mängudes.

Lavastused/dramatiseeringud

Alustuseks võivad olla lühemad dialoogid, seejärel pikemad lavastused. Lavastusteks sobivad eelkõige muinasjutud, mis on lastele emakeeles juba tuttavad („*Punamütsike*”, „*Kolm karu*”, „*Naeris*”, „*Kakuke*” jne). Oluline on, et kõik rühma lapsed saaksid osaleda, et keegi ei jääks kõrvale. Kui tegelasi on vähe, siis võib ühes rollis olla mitu last. Näiteks „*Kakukeses*” on 2–3 jänest, 2–3 karu, 2–3 hunt, aga kakukesega võivad kohtuda ka põdrad, siilid, metssead jne. See annab võimaluse osaleda ka neil lastel, kes on aremad või ebakindlad. Väheses keeleoskusega lapsed võivad osaleda lillede tantsumis või kujutada ilmastikunähtusi – vihm, tuul. Päikesega üle lava minnes ütleb väheses keeleoskusega laps kasvõi ainult: *Hommik on käes!* Oluline, et kõik saavad osaleda!

KOSTÜÜMID, PEAKATTED, MASKID

Keelekümblusrühma lastega lavastamiseks sobivad jutud, kus on palju kordusi.

- Ma olen nii mures (M. Kebbinau)
- Vares keedab hernesuppi (L. Tigane)
- Karu maja (E. Raud)
- Jäneseema pirukas (I. Triikkel)
- Jänese poeg, kes ei tahtnud magama jääda (E. Niit)
- Jussikese 7 sõpra (S. Väljal)
- Hiir läks puid raiuma (J. Jaik)
- Kuidas kassipoeg kassi moodi rääkimise unustas (Palmer)
- Kitsetall, kes oskas lugeda 10-ni
- Seenepudru lugu (S. Škop)

Häid ideid lavastusteks saab kogumikust „Lugude jutustamine keeleõppes” 2005, mille andis välja Tartu Ülikooli Narva Kolledž.



Lavastuse „Ma olen nii mures” proov

KOSTÜÜMID, PEAKATTED, MASKID

Mäng peakatetega

Peakatted on sirmi taga peidus. Mängujuht võtab peakatte ja paneb ühele lapsele pähe nii, et laps ise ei näe, mis tal peas on. Nüüd peab laps küsimustega teada saama, kes ta on: *Kas ma olen metsloom? Kas ma olen suur? Kas ma elan puu otsas? Kas ma olen orav?* Teised mängijad võivad vastata ainult *ei* või *jaa*. Kui laps arvab ära, siis paneb ta järgmisele mängijale uue peakatte pähe. Mäng kestab, kuni kõigil mängijatel on peakatted peas.

Siis võib jätkata näiteks võistkondade moodustamisega: *metsloomad paremale, koduloomad vasakule (rohusööjad – lihasööjad)* ja anda võistkondadele mingi ülesanne:

- lahendada ristsõna
- kumbki võistkond laulab laulu vastavalt kodu- või metsloomadest
- rivistuda loomade suuruse järjekorras
- laduda geomeetrilistest kujunditest oma loomad
- jne.



HÄÄLIKULOTO

Eesmärgid:

- a) laps oskab häälida,
- b) laps oskab määrata hääliku asukoha sõnas,
- c) laps tunneb tähti.

Vahendid:

- Suured mängualused, kus on 8 väiksemat pilti erinevatest esemetest. Pildid valitakse nii, et kõikidel sõnadel on erinevad algustähed. Hea, kui on võimalus pilte muuta/vahetada.
- Kott tähtedega – soovitavalt ruumiliste tähtedega (plastmassist või puust), mida lapsed saavad kompida.
- Väikesed valged/värvilised paberist ruudud, millega saab kinni katta pilte suurel alusel.





Mängu käik:

Mängida on soovitatav väiksema rühmaga (4–8 last). Lapsed istuvad laua ääres ja igaüks valib endale meelepärase(d) mängualuse(d). Mängujuhi ülesanne on jälgida reeglitest kinnipidamist, vastuste korrektsust ning vajadusel abistada mängijaid. Mängujuhiks peaks algul kindlasti olema õpetaja. Mängu alustaja valitakse liisusalmiga.

Enne mängu alustamist tuleb kokku leppida reeglites – kas otsitav täht/häälik peab asuma sõna alguses, lõpus või keskel. Kõige lihtsam variant on, kui tuleb leida kotist võetud tähele vastava häälikuga sõnu. Sel juhul ei ole hääliku asukoht tähtis.

Laps võtab kotist ühe tähe, nimetab, mis täht see on, ja vaatab, kas tema mängualusel on selle tähega algav sõna või kas tema alusel on sõna, kus esineb see häälik (vastavalt kokkuleppele). Kui on, siis nimetab laps sõna ja katab värvilise ruuduga õige pildi kinni. Täht pannakse kotti tagasi. Kui otsitavat tähte ei leidu üheski sõnas, siis läheb mängu järjekord edasi teisele mängijale. Kes saab esimesena väikesed pildid suurel alusel kinni kaetud, ongi mängu võitja.

Veel võimalusi väikeste piltidega aluste kasutamiseks

1. Lotomäng, mis kinnistab sõnavara ja arendab lugemisoskust

Selleks on vaja alustele lisaks karpi sõnasedelitega. Mängujuht või lapsed võtavad kordamööda karbist sõnasedeleid, loevad, mis seal kirjas on, ja annavad sõnasedeli sellele mängijale, kelle alusel on vastav pilt.

2. Mäng "Äratame silmad üles" tähelepanu arendamiseks ja mälu treeninguks

Mängu võib mängida kogu rühmaga ka hommikuringis. Mängujuht valib kolm mängualust, hoiab neid esialgu oma käes nii, et lapsed ei näe piltidega poolt. Mängujuht küsib: *Kas ma võtan mängualuse alt, pealt või keskelt?* Lapsed nimetavad, millise mängualuse ta võtab. Seejärel näitab mängujuht lastele alust, loendab aeglaselt kümneni ja keerab pildiga poole ära. Lapsed peavad nimetama, mida nad mängualusel nägid. Kui mõni asi jääb nimetamata või lapsed jäävad hätta, võib mängujuht aidata küsimustega: *Kas seal oli midagi söödavat? Kas seal oli riideesemeid? Kas seal oli mõni loom?* jne.

Kui lapsed nimetavad kõiki piltidel olevaid asju, siis võiks esitada täpsustavaid küsimusi: *Mitu porgandit oli? Mis värvi oli jope? Mitu korrust oli majal?* jne.

Lõpetuseks vaadatakse pilte uuesti, nimetatakse piltidel olnud esemeid ja kiidetakse tublimaid lapsi.

3. Mäng „Mis on kõigil ühist” – piltidele tuleb leida üks ühine tunnus

Kaardid võivad olla tehtud ka selliselt, et kõigil piltidel on üks ühine tunnus – värvus, arv, otstarve, kõik sõnad algavad ühe ja sama algustähega või esineb kõikides sõnades üks teatud häälik.

* Mängida võib väikeste rühmadega. Iga rühm saab 2–4 kaarti: kes kiiremini ühised tunnused leiab, on võitnud. Mäng paneb lapsed mõtlema. Huvitav on jälgida arutluste käiku ja rõõmu või üllatust, kui selgub ühine omadus.



KASSI JA HIIRE LOTO – mäng tegusõnade õppimiseks/kinnistamiseks

Eesmärgid on erinevad lähtudes laste üldisest arengust ja eesti keele oskuse tasemest:

- lapsel on arenenud tajujärg ja ta oskab kokku viia must-valge ja värvilise pildi,
- laps on omandanud tegusõnad passiivselt (saab õpetaja öeldu eestikeelsetest sõnadest aru ja leiab õige pildi),
- laps kasutab aktiivses kõnes mängus vajalikke eestikeelseid tegusõnu,
- laps oskab lugeda joonistähti ja saab loetust aru,
- laps oskab lugeda kirjatähti ja mõistab loetut,
- laps oskab pildi põhjal vastata eestikeelsetele küsimustele,
- laps oskab pildi järgi koostada lühikese eestikeelse jutu (2–4 lauset).

KASSI JA HIIRE LOTO

Vahendid:

Suured alused, kus on 8 must-valget pilti, mis kujutavad erinevaid tegevusi, ja väiksemad värvilised kaardid samade tegevustega, trüki-või kirjatähtedes sõnasedelid antud tegevuste kohta.

Piltide joonistamisel ja valikul on oluline keskenduda tegevusele: üks pilt, üks tegevus. Tegutsejateks poiss, tüdruk, ema, isa, koer jne – isikud ja olendid, kelle nimetusi õpitakse.



KASSI JA HIIRE LOTO

Mängu käik:

Laste puhul, kes alustavad keeleõpet või kelle sõnavara on veel väike, on mängujuhiks õpetaja. Nii annab õpetaja lastele kätte õiged väljendid või lausemallid. Hiljem saavad mängujuhi rollis olla ka lapsed.

Õpetaja käes on väikesed värvilised pildid ja ta nimetab ühe tegevuse: *Hiir ujub* või esitab küsimuse: *Kelle pildil hiir ujub?* (See mäng arendab ka tähelepanu).

Laste puhul, kes alles alustavad keeleõpet, on soovitatav lisaks nimetamisele näidata ka pilti. See, kes leiab oma aluselt nimetatud tegevusega pildi, vastab: *Minul hiir ujub*, (*Siin ujub hiir*) ja saab õpetajalt värvilise kaardi, millega katab kinni vastava must-valge pildi.

Kui kõik alused on kaetud värviliste piltidega, jätkub mäng nii, et pilte hakatakse ükshaaval kokku korjama. Nüüd tuleb lapsel kuuldu põhjal leida õige

pilt. Selle mänguga on hea võimalus sõnavara õppida.

Kui lastel on sõnavara väike, siis õpetaja nimetab korduvalt tegevust: *Hiir ujub, ujub, ujub*, tehes samal ajal vastavat liigutust. See kergendab arusaamist ja kinnistab õpitavat sõna.

Mängujuht (õpetaja) võiks kaarte tagasi korjates nimetada tegusõnu nii, et igal lapsel jääb alusele üks värviline kaart. Enne viimase kaardi ära võtmist saab esitada küsimusi: *Miks kass nutab? Kuhu hiir läheb, kui ta ennast puhtaks peseb?* Kui lapsel on sõnavara väike, saab esitada valikvastustega küsimusi: *Kas hiir joob piima või limonaadi? Kas hiir ujub basseinis või meres? Kas kass vaatab televiisorit või loeb raamatut?*

Kui lastel on sõnavara rohkem, siis küsimuste asemel võib anda ülesande: *Räägi, mis sinu kass teeb ja kuhu ta siis läheb? (Mis ta pärast teeb?, Mis ta enne tegi? Mis sina täna unes nägid? Mis on sinu lemmiklill? Jne)*

KASSI JA HIIRE LOTO

Kui kasutada värviliste piltide asemel tegusõnade sedeleid, siis saab selle mänguga arendada ka lugemisoskust.

Lugemismängu käik

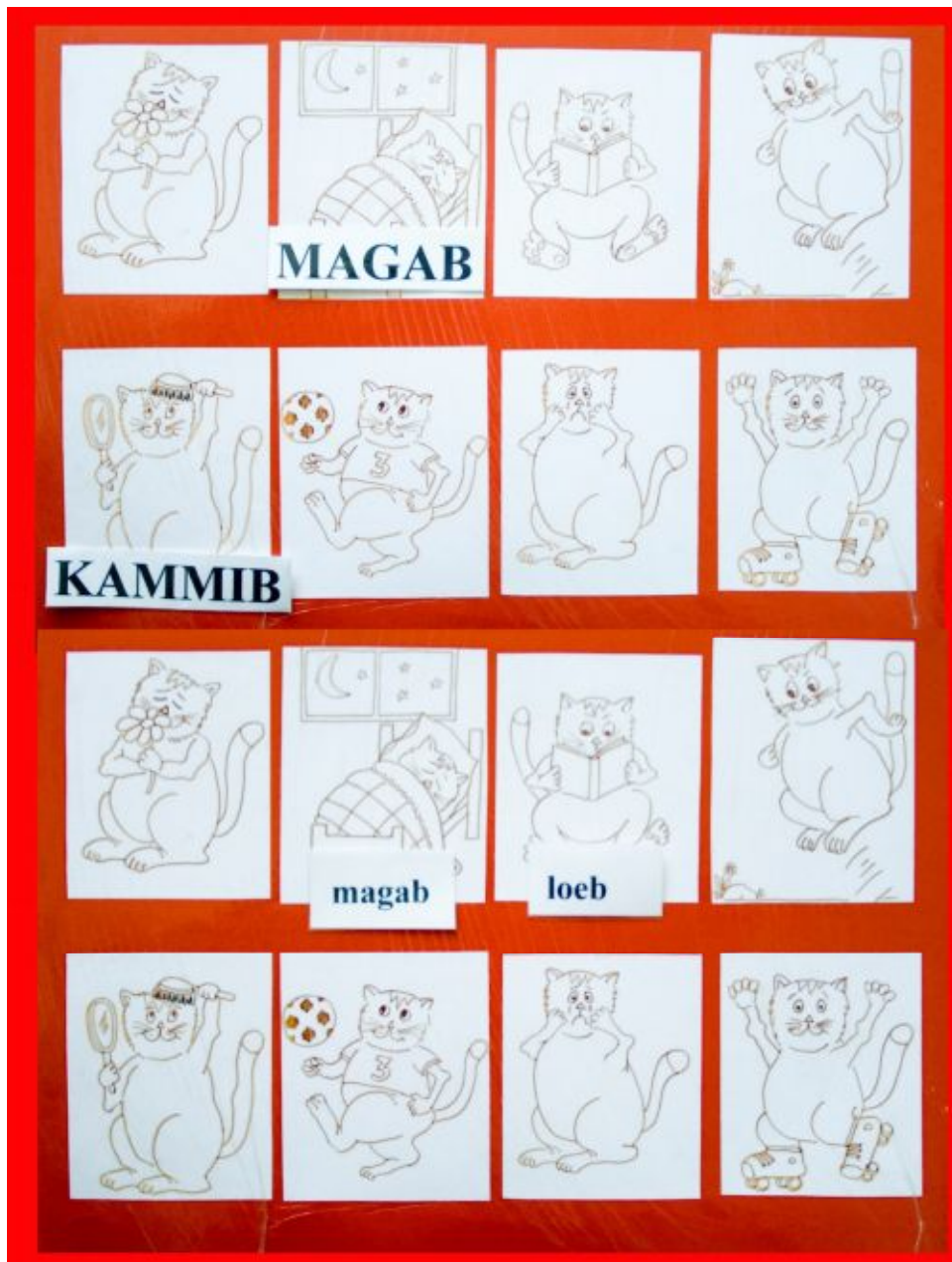
Sedelid tegusõnadega on tagurpidi laual. Laps võtab sedeli, loeb sõna kokku ja ütleb selle sõna valjusti: *magab*. Laps, kellel on see pilt, vastab: *Minul kass magab*. Mängu järjekord läheb talle edasi. Mäng kestab, kuni kõik sedelid on laualt piltide juurde jõudnud.

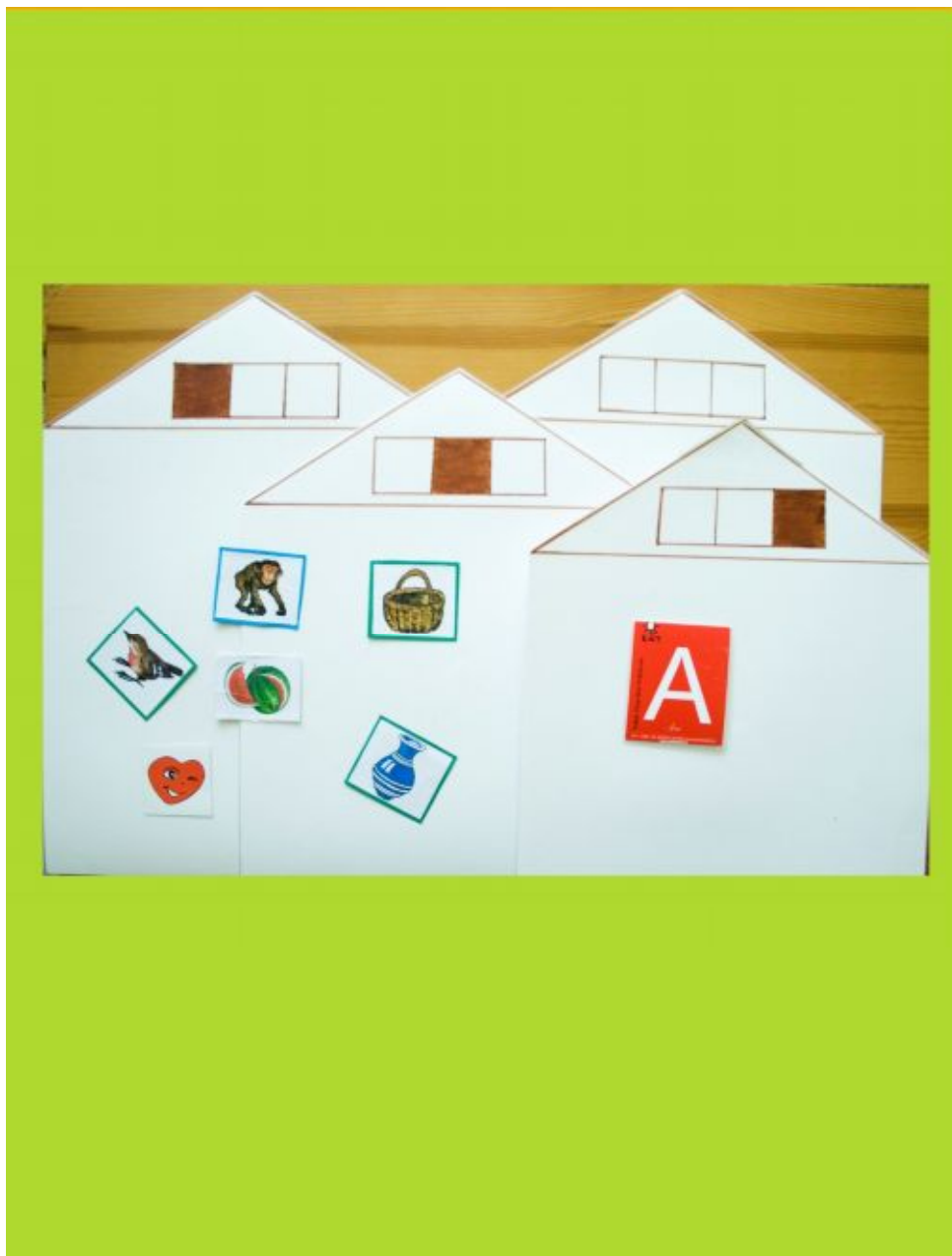
Edasine oleneb juba õpetaja loovusest. Näiteks võib loendada, mitu M-tähte on iga lapse suurel alusel, võrrelda, kellel on neid rohkem. Kellel on kõige pikem sõna, kellel kõige lühem jne. Mõelda veel antud tähega algavaid sõnu/teguõnu, otsida riimuvaid sõnu jne.

*Kui on lapsi, kes oskavad lugeda kirjatähti, võivad sõnasedelid olla kirjatähtedes.

*Oluline on lisaks sõnade õppimisele/kinnistamisele panna lapsi kaasa mõtlema, aktiveerida neid keelt kasutama.

*Tegevuse pildid võib õpetaja ise joonistada vastavalt sellele, milliseid tegusõnu ta peab vajalikuks õpetada/kinnistada.





MÄNG „KES SELLES MAJAS ELAB?”

Eesmärk:

- a) laps oskab häälida
- b) laps oskab määrata hääliku asukohta sõnas
- c) laps oskab klassifitseerida, leida ühiseid tunnuseid
- d) laps oskab pildi kohta lauseid moodustada

Vahendid:

Neli suurt majakujulist mängualust, väikesed pildid.

Mängu käik:

Mängida võib kogu rühmaga või väiksemas grupis.

MÄNG “KES SELLES MAJAS ELAB?”

I variant

Esiteks lepatakse kokku või määrab õpetaja, millist häälikut sõnas otsima hakatakse.

Väikesed pildid on tagurpidi maas (või mõnes karbis). Suured alused põrandal/laua peal. Lapsed võtavad endale järjekorras pildi, nimetavad, mis pildil on, ning leiavad maja, kus see pilt peaks asuma.

Piltide jagunemise põhimõte:

- majas, mille katusel olevatest ruutudest on värvitud esimene ruut, asuvad kõik sõnad, mis algavad otsitava häälikuga;
- majas, mille katusel on värvitud keskmine ruut, asuvad sõnad, kus esineb otsitav häälik sõna keskel;
- majas, mille katusel on värvitud viimane ruut, asuvad sõnad, mis lõppevad antud häälikuga;
- majas, kus ruudud on värvimata, on need sõnad, kus see häälik puudub.

Mängujuhi ülesanne on jälgida, et kõik oleks õige ja vajadusel abistada häälimisel. Kui kõik pildid on majadesse paigutatud, siis võib loendada, kui palju on kuskil majas pilte – kus vähem, kus rohkem.

Õpetaja võib ettevalmistuse käigus valida pilte ka nii, et igas majas on võrdne arv pilte ja anda uue ülesanne – leida naabrid. Naabrid on mingi ühise tunnusega pildipaarid (värvus, kuju, otstarve, arv, tähtede arv sõnas jne.)

Näiteks otsitav häälik P.

Esimene maja – *pall ja päike on naabrid, sest nad on ümmargused.*

Teine maja – *lips ja laps on naabrid, sest mõlemad algavad l-tähega*

või mõlemad lõppevad s-ga.

Kolmas maja – *nööp ja seep – valget värvi või ühesilbilised sõnad, võrdne arv tähti.*

Neljas maja – *kass ja kala on naabrid, sest nad on elusolendid jne.*

Õpetajal tuleb algul aidata sarnaseid tunnuseid leida, hiljem saavad lapsed sellega ise ka hakkama.

II variant

Pildid on põrandal/laual pildiga pool ülespoole. Mängujuht hakkab kirjeldama mõnda pilti: Sellega me sööme putru ja suppi (lusikas). Laps peab leidma õige pildi ja selle siis paigutama õigesse majja.

Kui pildid on majadesse paigutatud, siis kontrollitakse ühiselt, kas kõik on oma õiges majas ja nimetatakse veelkord kõike piltidel olevat.

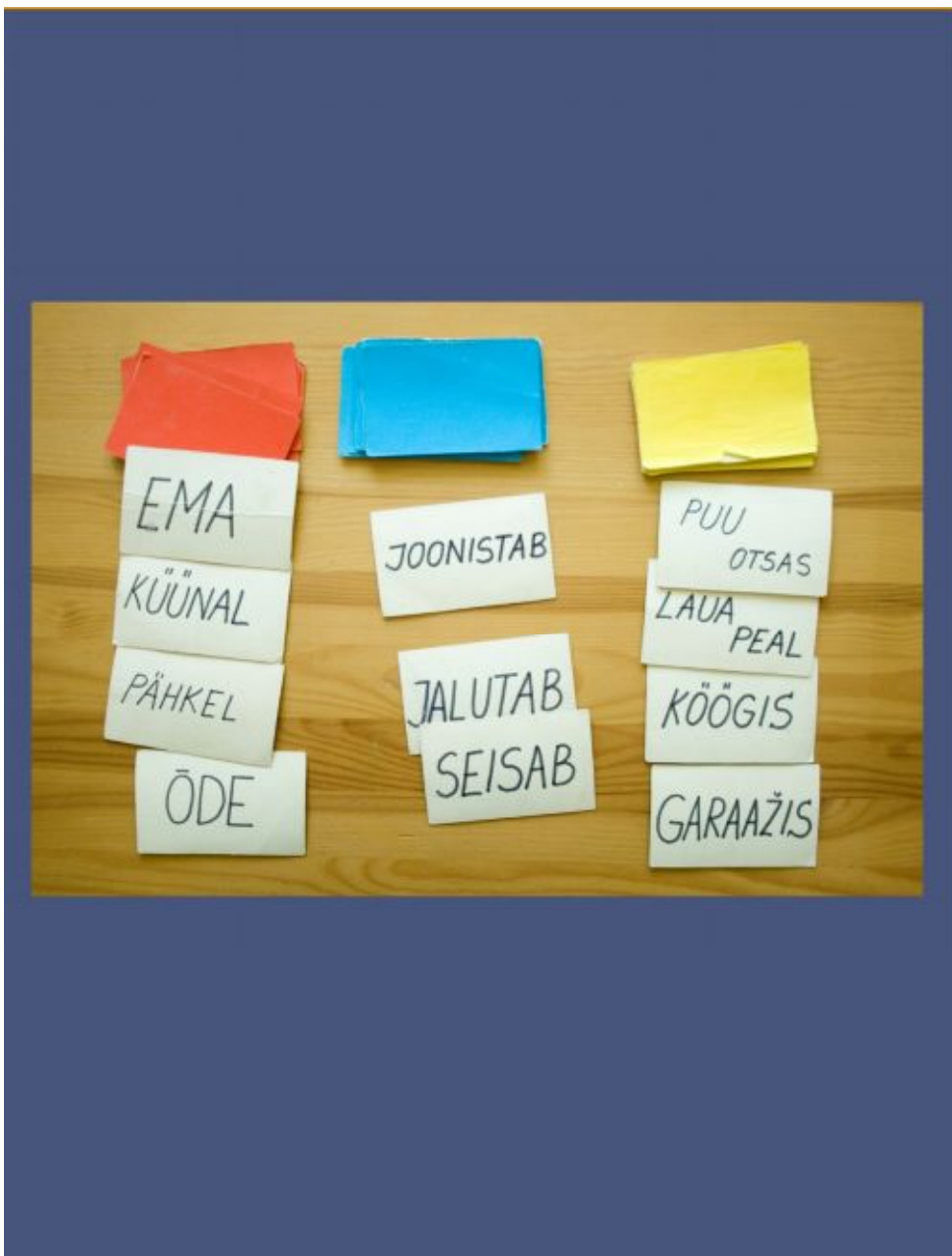
Edasi võib toimida mitut moodi.

-Iga laps võtab pildi, mis talle meeldib, ja ütleb, miks ta selle võttis (või moodustab selle sõnaga lause).

-Õpetaja palub lastel silmad sulgeda ja pöörab igas majas 1–2 pilti teistpidi, lapsed peavad ära arvama, mis nendel piltidel oli, mis värvi need asjad olid.

-Pilte hakatakse kokku korjama nii, et lapsed kirjeldavad järjekorras pilte. Kes kirjelduse järgi sõna ära arvab, saab selle pildi endale. Hiljem loendatakse, kellel kui palju pilte on.

Selle mängu puhul tuleb ülesannete andmisel kindlasti arvestada laste üldist ja keeleoskuse taset, et ei oleks liiga kerge ega üle jõu käiv.



MÄNG: NALJAKAS LAUSE

Eesmärk:

- a) laps oskab lugeda,
- b) laps oskab loetud sõnadest moodustada lauset,
- c) laps mõtestab loetut ning oskab arutleda, kas loetud lause on tõene või ebareaalne, naljakas või kurb.

Mängu eesmärk on ka lõbusa ja pingevaba õhkkonna loomine, häälestamine järgnevale tegevusele.

Vahendid:

Sõnakaardid erinevat värvi alustel.

- Nimisõnad (vastavad küsimusele kes? mis?) – punased
- Tegusõnad (vastavad küsimusele mida teeb?) – sinised
- Asukohta näitavad sõnad (vastavad küsimusele kus?) – kollased

MÄNG “NALJAKAS LAUSE”



Mängu käik:

Sõnakaardid on tagurpidi – värviline pool ülespoole. Laps võtab ühe punase, ühe sinise ja ühe kollase kaardi. Ta loeb kaartidel olevad sõnad kokku ja moodustab nendest lause. Seejärel arutleb, kas lause on naljakas või ei ole. Tavaliselt hakkavad lapsed kohe naerma. Näiteks saadakse lause - *Siil põleb garaažis*. Ühise arutelu käigus näiteks jõudsimme oma rühmas arusaamisele, et see ei ole üldse naljakas. Lause on hoopis kurb ning iga laps pakkus välja variandi, kuidas seda olukorda saaks lahendada.

Mida suurem on laste sõnavara, seda rohkem sõnakaarte ja ka lausete variante. (Sõnakaartidel esitatakse lastele tuttavaid sõnu.)

Sõnu saavad lapsed ka ise kirjutada (kasutades seina sõnastikku või õpetaja abi) ning kleepida värvilistele alustele. Omavalmistatud õppematerjalidega ongi mängida mõnusam.



MÄNG „NIPITIRI”

Mäng tegusõnade eitava vormi ja mineviku vormi kinnistamiseks

Eesmärk:

- a) laps teab erinevaid tegusõnu
- b) laps ei eksi eitava vormi kasutamisel
- c) laps oskab moodustada/laiendada lauseid
- d) laps on tähelepanelik ja oskab oodata oma järjekorda
- e) laps oskab moodustada mineviku vorme
- f) laps vastab täislausetega

Vahendid:

Erinevaid tegevusi kujutavad pildid (*poiss riisub, tüdruk sööb jäätist, vanaisa värvib aeda jne*). Pildid võib välja lõigata ajakirjadest, ajalehtedest, reklaamidest. Piltide hulk peab vastama laste arvule.

Pildid võib ka ise joonistada – eriti sel juhul, kui on vaja mingi kindla teemaga seotud sõnavara õppida/kinnistada.

MÄNG “NIPITIRI”

Et tegelased piltidel on erinevad – poiss, tüdruk, vanaisa, vanaema, onu jne – siis nimetame neid kõiki Nipitirideks.

Mängu käik:

Enne piltide jagamist vaadatakse neid koos ning nimetatakse tegevusi, mis pildil on näha. Seejärel seisavad/istuvad lapsed ringjoonele ja hoiavad pilte enda ees nii, et pilt oleks kõigile hästi nähtav.

Mängujuht alustab ja ütleb oma pildil kujutatud tegevuse kohta: *Nipitiri ei söö*. Nüüd valib ta ringist ühe pildi ja nimetab, millega Nipitiri sellel pildil tegeleb: *Nipitiri sõidab rattaga*. Laps, kelle käes on rattaga sõitmise pilt, ütleb: *Ei, Nipitiri ei sõida rattaga*. Ja jätkab näiteks: *Nipitiri triigib*. Nii läheb mäng edasi. Mängujuht peab jälgima, et kõik lapsed osaleksid, et kõik tegevused saaksid nimetatud.

Mängu lõpetuseks võib olla mitu varianti olenevalt laste keeleoskuse tasemest ning eesmärgist, mille õpetaja on seadnud.

A. Kui mängujuht näeb, et kõiki tegevusi on nimetatud, võib ta ise viimasena nimetatud tegevuse kohta öelda: *Ei, Nipitiri ei kammi juukseid*, ning jätkab selle tegevuse nimetamisega, mis on järgmisena plaanis, näiteks: *Nipitiri hakkab joonistama, Nipitiri läheb õue, Nipitiri läheb saali laulma* vm. Lapsed panevad ise pildid karpi tagasi ja jätkavad järgmise planeeritud tegevusega.

B. Laps, kelle pildil kujutatud tegevust juba nimetati, paneb oma pildi

põrandale enda ette maha, pildiga pool alla. Kui kõikide piltide tegevused on nimetatud ja pildid asetatud põrandale, küsib mängujuht lastelt: *Kes soovib pildid kokku korjata?* Laps, kes valiti pilte kokku korjama, peab meelde tuletama, kellel milline pilt oli (mälu treening). Ta astub ühe lapse ette ja küsib: *Kas sinu Nipitiri sõi?* Kui on õige, siis laps vastab: *Jah, minu Nipitiri sõi*, ja annab oma pildi ära. Kui see tegevus ei olnud pildi kohta õige, kõlab vastuseks: *Ei, minu Nipitiri ei söönud*, ja pilti ei anta. Mäng kestab, kuni kõik pildid on kokku korjatud. Pilte korjama võib panna ka teisi lapsi, kui vastuseid järjest hakkab tulema. Õpetaja osaleb ka mängus ning peab pidevalt jälgima, et lapsed kasutaksid õigeid eituse ja mineviku vorme, vajadusel parandama vigaseid väljendeid, et need laste kõnes ei kinnistuks.

C. Laps peab enne pildi tagasi andmist ütlema oma pildi kohta midagi – näiteks, miks Nipitiri seda teeb. Õpetaja võib ka küsimustega aidata: *Kelle kleiti Nipitiri triigib? Mis Nipitiri edasi teeb, kui aed on värvitud? Kuhu Nipitiri rattaga sõidab? Mis pirukat Nipitiri küpsetab?* jne.

Õpetaja jälgib, et lapsed vastaksid täislausetega.

MÄNG "NIPITIRI"

Tegevustega pilte saab kasutada veel mitut erinevat moodi:

- Laps võtab pildi, aga teistele ei näita. Siis annab ta pantomiimiga edasi pildil kujutatud tegevust. Teised peavad ära arvama, mis ta teeb.
- Võib valida ühe pildi ja lasta lastel moodustada selle pildi kohta lauseid. Siin võib olla sees võistlusmoment: kes saab kõige pikema lause. Lapsed ütlevad kordamööda lauseid ja õpetaja paneb need tahvlile kirja. Seejärel loendatakse sõnu lauses ja võitjat tunnustatakse aplausiga. Esialgu, kui lapsed moodustavad 2–4 sõnalisi lauseid, tuleb koos vaadata, mida saaks veel lisada, et lauset laiendada. Kui lapsed ise hakkavad moodustama pikemaid liitlauseid, pööratakse tähelepanu ka sidesõnadele.

Näiteid:

Poiss riisub.

Poiss riisub lehti.

Väike poiss riisub lehti.

Väike poiss riisub suure rehaga lehti.

Väike poiss riisub suure punase rehaga lehti.

Väike poiss riisub suure punase rehaga sügisesi lehti.

Väike poiss riisub suure punase rehaga aias sügisesi lehti.

Väike poiss riisub suure punase rehaga aias sügisesi lehti, sest ta tahab rõõmustada ema.

jne.

(Laused peavad olema grammatiliselt korrektsed.)

Kui seda on eelnevalt kogu rühmaga tehtud, siis võib anda pildid väiksematesse rühmadesse. Rühmade tulemusi võrreldakse – milline rühm mõtles välja kõige pikema lause (arendame rühmatöö oskusi).



„ÕIGE VÕI VALE ?”

Mäng arendab laste tähelepanu ja keeleteadlikkust ning annab õpetajale võimaluse analüüsida laste teadmisi ning arusaamist suulisest kõnest.

Eesmärgid:

- a) laps saab aru eestikeelsest kõnest, mõistab lausete sisu ja oskab analüüsida, kas öeldu on vale või õige,
- b) laps oskab ise moodustada erineva sisuga lauseid, esitada erinevaid väiteid.

Vahendid:

Punastest ja rohelisest paberist kettad, ühele on joonistatud kurb ja teisele rõõmus nägu. Ketaste külge on soovitatav kleepida mingi pulk, näiteks jäätisepulk, et kettaid oleks mugavam käes hoida.

Ketaste paberist väljalõikamine ning sinna näo joonistamine on lastele jõukohane ja igaüks saab ise valmistada endale mänguks vajalikud vahendid.

MÄNG “ÕIGE VÕI VALE?”



Mängu käik:

Mängida võib kogu rühmaga või väiksema rühmaga (6–8 last). Mängujuht, kas õpetaja või laps (oleneb laste keeleoskuse tasemest), ütleb ühe väite: *Nikita on tüdruku nimi. (Piim on sinine. Detsember on aasta viimane kuu. Kuuse otsas kasvavad tammetõrud.)* Väited võivad olla seotud mingi konkreetse teemaga või teemadega erinevatest ainevaldkondadest. Mängijate ülesanne on tõsta väitega sobiv punane või roheline ketas.

„Õige ja vale“ mängu võib kasutada ka peast arvutamise juures – *üks pluss üks on kolm, kaks pluss kaks on neli* jne, lugemise algõpetuses (silbitamine, häälikuanalüüs) – *sõnas maja on kolm silpi, sõna karu algab R-ga* jne.

Lapsed reageerivad öeldule tõstes vale vastuse puhul üles punase näo ja õige vastuse puhul rohelist näo. Vale väite puhul tuleb öelda õige väide. Sisse võib tuua võistlusmomendi – eelnevalt lepitakse kokku, kas valesti vastanud laps läheb mängust välja või saab kõige kiiremini õigesti vastanu plusspunkte (õpetaja annab iga õige vastuse puhul lastele näiteks nõobi, kivikese). Kes on mängu lõpuks kõige rohkem nõöpe/kivikesi kogunud, ongi mängu võitja.

Väiteid võivad öelda kas mängujuht või kõik lapsed mingi järjekorra alusel.

Selle mängu puhul peab laps tähelepanelikult kuulama ja kaasa mõtlema. Väidete keerukus oleneb laste keeleoskuse ja teadmiste tasemest. Algajate keeleõppijatega saab seda mängu mängida sõnavara kinnistamiseks näidates mingit pilti või eset ja öeldes lause konkreetse näidatava materjali kohta: *See on rong* (pildil on aga hoopis lennuk).



Killumäng: “Puzzle”

Eesmärgid:

1. Laps õpib tundma aiasaaduste nimetusi ja arvsõnu.
2. Laps julgeb ennast väljendada.
3. Laps õpib loendama 10 piires.

Vahendid:

Killumängu kaardid numbritega (1—10) ja piltidega. Loendatavate objektide hulka piltide peal peab siduma vähemalt üks ühine tunnus, et objektide kokkulugemine oleks mõttekas. Näiteks: köögiviljad, puuviljad, riietus-esmed, mööbel, toidunõud jmt.

KILLUMÄNG “PUZZLE”

Mängu käik:

1. variant

Laps sobitab pildi ja numbri. Kaartidel võib numbripool/pildipool olla ülespoole. Laps valib kaardi meeldimise järgi ja otsib sellele paarilist. Lahendusviisi juures on tuge kaartide sakkidest. Sobitamise kaardid võivad olla ka pildiga/numbriga allapoole pööratud. Kui paariline on leitud ja sakkide sobitamise või õpetaja abiga lahendus kontrollitud, moodustab laps kaardipaari kohta lause (*Leidsin kolm juurvilja: need on porgand, peet ja kaalikas*). Lause õigust hindab õpetaja.

2. variant

Sama ülesanne, kuid pildikaartidel kujutatakse sama objekti, aga erineval hulgal.

3. variant

Iseseisev töö. Kaarte võib sobitada ka iseseisva tööna. Oluline on, et laps nii paarilise leidmist kui ka lahendust sõnaliselt kommenteerib. Eneseväljenduse arengule aitab mäng kaasa ka siis, kui lahenduseni jõutakse kaartide sakke kokku sobitades.

4. variant

Paarismäng. Paarismängus lahendatakse ülesandeid vaheldumisi. Lahenduse õigust saavad lapsed ise hinnata – kas sakid sobisid kokku.





MÄNG „SIILIKE”

Mäng sõnavara kinnistamiseks ja keeleteadlikkuse suurendamiseks

Eesmärgid:

- a) laps oskab tähelepanelikult kuulata
- b) laps oskab kirjelduse põhjal nimetada kirjeldatud esemeid
- c) laps oskab kirjeldada esemeid, tuua esile eseme olulisemaid iseloomulikke tunnuseid

Vahendid:

Karp sõnasedelitega ja käpiknukk siil.

MÄNG “SIILIKE”

RONIS MÄE TIPULE.

JA MIDA TA SEALT NÄGI

VÕI KEDA TA SEALT NÄGI ? ...



ORAV

Karbis on väikesed sõnasedelid, kus ühel pool on pilt ja teisel pool trükitähtedega kirjutatud sõna. Need on sõnad, mis on läbitud teemade raames omandatud. Iga teema läbimisel lisandub uusi sõnakaarte.

Mängu käik:

Mängujuht (esialgu on see õpetaja, hiljem saavad selles rollis olla ka lapsed) võtab kätte käpiknuku ja loeb salmikese:

Siil, siil, siilike,

Ronis mäe tipule (ronis hästi kõrgele).

Ja mida ta sealt nägi?

Ja keda ta sealt nägi?

I variant

Mängujuht võtab karbist ühe kaardi ja hakkab seda kirjeldama.

Näiteks: *See on ümmargune, seda saab süüa, see kasvab lõunamaal, see on oranži värvi puuvili jne. (apelsin).* Laps, kes arvab sõna ära, saab kaardi endale.

II variant

Mängujuht võtab sõnakaardi, kuid ei kirjelda seda. Lapsed peavad ise küsimuste abil teada saama, mis on pildil. Näiteks: *Kas see elab? Kas seda saab süüa? Kas see kasvab puu otsas? Kas see on kollast värvi? Jne.*

Mängujuht vastab täislausetega – *Ei, see ei ole elusolend. Jah, see on söödav. Jne.* Laps, kes esimesena ära arvab, saab kaardi endale.

Mängida võib ka „Aliase” põhimõttel – näiteks kaks rühma kirjeldavad üksteisele teatud pilte vaheldumisi aja peale.

Mõngu lõpus loendatakse pildid kokku ja võidab see, kes kogus kõige enam sõnakaarte.



Teisi selle materjali kasutamise võimalusi

1. Matemaatika tegevus

Sõnakaartide sorteerimine, hulkade moodustamine mingi ühise tunnuse alusel, loendamine ja võrdlemine.

Näiteks õpetaja pillab karbi maha ja sõnakaardid on põrandal laiali. Siis palub õpetaja laste abi sõnakaartide kokku korjamisel. Õpetaja annab igale lapsele (kui on vähe lapsi) või igale rühmale ülesande, mida korjama hakata. Näiteks: *Maksim, palun korja kokku kõik loomad; teie korjake kokku kõik riideesemed... Mänguasjad, mööbel, linnud, toit jne.*

Enne kui sõnakaardid karpi tagasi panna, võib loendada, kui suur on üks või teine hulk, võrrelda, milline on kõige väiksem – kõige suurem hulk. Veel saab hulki väiksemateks osahulkadeks jaotada ja osahulki võrrelda. Näiteks: hulk – *loomad*, osahulgad – *metsloomad, koduloomad, lõunamaaloomad* või *sarvedega loomad, pika sabaga loomad* jne.

2. Lugemistegevus – tähtede õppimine/kinnistamine

Sõnakaartidel olevatest sõnadest sõnaketi moodustamine

Tähtede õppimise juures saab sõnakaartidest laduda sõnaketti, kus järgnev sõna algab sama tähega, millega eelnev lõppes. Seda saab läbi viia kogu rühmaga või väiksemate gruppidega ning lõpuks jälle loendada ja võrrelda sõnakettide pikkust.

Mäng „Täheotsijad”

Vahendid: Liivakell, igal lapsel paber ja pliiats

Eesmärk:

- a) laps tunneb tähti
- b) laps oskab jäljendada (maha kirjutada sõnu)
- c) laps oskab kasutada seinasõnastikku
- d) laps oskab võrrelda sõnu
- e) laps oskab loendada

Mängu käik:

Üks mängijatest või mängujuht võtab kotist tähe, lapsed nimetavad, mis täht see on ja peavad ette antud aja jooksul (näiteks 5 minutit) leidma sõnu, kus antud täht esineb. Selleks saavad nad kasutada seinasõnastikku. Hiljem loevad lapsed sõnad kokku ja parimaid premeeritakse (aplausiga, kleepsuga).

Sellist mängu võib viia läbi ka rühmades, kus märguande peale kirjutavad kõik lapsed teatud aja jooksul sõnu ja siis hiljem rühmas loevad kõigi sõnad kokku. Seejärel võib ühiselt vaadelda, milline on kõige pikem sõna, kõige lühem sõna, millises sõnas on rohkem kui üks otsitav täht, milliseid sõnu kõige rohkem leiti.

Lugemisoskuse arendamiseks võib õpetaja kasutada nippi, et võtab seinalt maha sõnasildid ja jätab ainult pildid. Seejärel kutsub lapse/lapsed ja ütleb: *Vaadake, mis juhtus – sõnasedelid kukkusid seinalt maha. Palun aidake need õigete piltide juurde tagasi panna.* Lapsed loevad kas ise või õpetaja abiga ning leiavad pildi, kus see sõnasedel peab olema. Nii loevad lapsed meelsasti ega saagi aru, et see oli tegelikult väike lugemisülesanne.

Mäng „Kuum pall”

Eesmärke:

- a) laps on tähelepanelik
- b) laps saab aru üldmõistetest
- c) laps sõnavara laieneb
- d) laps oskab vajadusel kasutada seinamaterjale

Mängu käik:

Lapsed seisavad ringis, mängujuht palliga ringi keskel.

Mängujuht viskab ühele mängijale palli ja ütleb üldmõiste: Puu (mänguasi, transport, aastaeg, nädalapäev vm). Mängija peab kiiresti vastama ja palli tagasi viskama. Kui laps jääb hätta, saab õpetaja osutada seinamaterjalile, kust võib leida vastuse. Lapsele ei öelda ette, vaid osutatakse suunas, kus on vastava teemaga seotud pildid – laps leiab vastuse ise. Hiljem oskab laps juba ise seintelt abi otsida.