

TARTU ÜLIKOOLI VILJANDI KULTUURIAKADEEMIA

Kultuurhariduse osakond
Huvijuht- loovtegevuse õpetaja

Julia Nogin

Laste mängud ja mänguasjad 21. saj alguses
Lõputöö

Juhendaja: Tiia Pedastsaar, PhD

Viljandi 2014

SISUKORD

SISSEJUHATUS	3
I. MÄNGULISE TEGEVUSE TÄHTSUS LAPSE ARENGULE	5
1.1. 4-5-aastaste laste mängud ja mänguasjad	5
1.2. 7-8- aastaste laste mängud ja mänguasjad	13
II. EMPIIRILINE UURIMUS	21
2.1. Uuringu eesmärk, valim ja metoodika	21
2.2. Empiirilise uuringu tulemused ja interpreteeringud	22
2.2.1. 6-8 aastaste laste mängud ja mänguasjad Eestis ja Hispaanias	22
2.2.2. 4-5 aastaste laste mängud ja mänguasjad tänapäeval	29
2.2.3. Nüüdisaja laste lemmikmänguasjad ja mängud	35
KOKKUVÕTE	41
PE3IOME	43
KASUTATUD KIRJANDUS	45
LISA 1.....	47
LISA 2.....	48
LISA 2.1.....	54
LISA 3.....	64
LISA 4 Lapsevanemate küsitlus (11 inimest)	67
Lihtlitsents	69

SISSEJUHATUS

Käesoleva töö teema aktuaalsus on tingitud laste mängude ja mänguasjade olulisest mõjust nende psüühika aktiivsele kujundamisele ühelt vanuseastmelt teisele üleminekul. Õnnelikud on just need lapsed, kelle lapsepõlv on küllastatud huvitavate, mitmekesiste, sisukate ja haaravate mängude ning lemmikmänguasjadega.

Seepärast peab lapse erinevate tegevusliikide seas olema mängulisel tegevusel eriline koht. K. Ušinski (2000) arvates elab laps mängus ning selle elu jäljed jäävad temasse sügavamalt kui tegeliku elu jäljed, kuhu ta ei suutnud selle ilmingute ja huvide keerukuse tõttu veel siseneda.

Lapsi köidavad kõige erinevamad mängud – liikumismängud, didaktilised ja meelelahutusmängud, mängud-dramatiseeringud, režissöörimängud ja süžeelised rollimängud. Mänguasjal on mängulise tegevuse protsessis eriline tähendus. See on kõige levinum ja traditsioonilisem täiskasvanute poolt loodud laste kasvatus- ja arendusvahend. See on praktiliselt ainus kultuurivahend, mis tagab juba varajases eas ülemineku täiskasvanutega ühiselt tegevuselt lapse individuaalsele iseseisvale tegevusele, luues sellega lähima arengutsooni (Võgotski, 2009, lk 37).

Suurem osa uurijatest (Bühler, 2004, Maklakov, 2006, Boguslavskaja, 2010, Lomteva, 2010 jt) omistab lapse isiksuse arengus mängule olulise rolli.

Vaatamata sellele, et teadus ja ühiskond on laste mängulise tegevuse uurimisest huvitatud, ei ole minule kättesaadavalt erinevate vanuserühmade laste mänguasjade valimise põhjendamisega seotud probleemide lahendamiseks loodud teoreetilist alust ega praktilisi rakendusi. Nüüdisaja laste mänguasjade valiku eelistuste teadmine aitab õpetajaid, kasvatajaid ja lapsevanemaid nende igapäevases töös valikute tegemisel.

Lõputöö eesmärk kirjeldada ning analüüsida kaasaegsete laste mängu ja mänguasju ning hinnata nende pedagoogilist väärtust kasvatuses seisukohast.

Uurimisobjekt: 4-8 aastaste laste mängud 2012 -2014 aastatel

Uurimise all on järgmised küsimused:

- Mis mänguasjadega mängivad kaasaegsed lapsed?
- Kuivõrd on erinevad poiste ja tüdrukute mängud ja mänguasjade valik?
- Kui erinevad on laste mängud ja mänguasjad olenevalt laste eest ja geograafilisest paiknemisest?
- Kuiarendatavad on tänaste laste mängud ja mänguasjad?
- Kuidas lemmikmänguasjad mõjutavad laste käitumismängus?
- Kuidas lapsevanemad tunnevad probleematikat?

Empiirilise uurimise raames on kasutatud uurimismeetoditena laste intervjuerimist, rühmavaatlust, lastevanemate intervjuerimist.

Töö koosneb kahest peatükist. Esimeses kirjeldatakse 4 – 8 aastaste laste mängu ja mänguasju ning nende kasvatuslikku mõju ning teises kirjeldatakse empiirilise uuringu tulemusi.

I. MÄNGULISE TEGEVUSE TÄHTSUS LAPSE ARENGULE

1.1. 4-5-aastaste laste mängud ja mänguasjad

«4-5-aasta vanusel lapsel kasvab aktiivselt üha suurenev vajadus uute teadmiste, muljete ja aistingute järele. Ta soovib rohkem teada, mõista teda ümbritseva ehitust ja võrrelda kõike iseendaga. Just lapse teadmise- ja uudishimu võimaldavad tal väljuda piiridest, mida ta enda ees näeb ja tunnetab. Uuritavas vanuses on suureks sammuks edasi järeltõlgimise tegemise oskuse väljaarenemine, mis annab tunnistust mõtlemisprotsessi eraldumisest vahetust sündmusest. Tähelepanuvõime sõltuvus emotsionaalsest küllastatusest ja huvist esemete vastu säilib nii nagu ka eelneval arenguetapil. Kuid hakkab arenema püsivus ja meelevaldse ümberlülitumise võimalus. Fantaseerimisvõime aktiivne areng jätkub, mille protsessis lülitab laps enda ja oma lähedased kõige uskumatumate sündmuste ahelasse. Täiskasvanute poolt lapse nende võimaluste oskuslik kasutamine aitab kaasa tema kõlbelisele ja tunnetuslikule arengule. Kindlasti tuleb lapsega tema fantaasiaid arutada, lülitada neisse, pakkuda välja süžeelehtedesse pöörded, anda tegelaste käitumisele moraalseid hinnanguid.» (Vitis, Bühler, 2004, lk 149).

4 - 5 aastat – see on lapse sotsiaalse arengu tipphetk. Just siis püüab laps oma eakaaslastega aktiivsemalt suhtlema hakata. Laste omavahelistesse suhetesse tekivad rollimängud. 4-aastane laps valib arendavate mänguasjade seast välja need, millega ta saab oma sõpradega süžeelehted rollimänge mängida.

Nagu eespool sai mainitud, kaldun ma lapse intellektuaalset arengut käsitlema eranditult kui tema individuaalse loomingu tegevuse tulemust.

«Uuritavas eas tuleb alustada lapse kooliks ettevalmistamist, arendada tema kognitiivseid võimeid, tõsta intellektuaalset taset. Kahtlemata on koolis õppimine tunduvalt edukam, kui alus selleks on antud ees pandud. 4-5-aastane laps peab vaeva nägema, raskusi ületama, ümbritsevat maailma tajuma. Seejuures tuleb tal lahendada praktilisi, intellektuaalseid ja kõlbelisi ülesandeid» (Maklakov, 2006, lk 102) «On oluline, et laps valdaks piisaval määral rääkimisoskust, kui suhtlemise ja tunnetamise moodust, uute teadmiste omandamise vahendit.

Sellega seoses, lisaks sellele, et 4-5- aastasele lapsele tuleb palju õpetada, on vajalik tema mitmekülgne intellektuaalne areng. Siinkohal tuleb märkida, et olulised on:

- füüsiline areng,
- psüühiline areng.

Lapse intellektuaalse arengu aluseks on – looming. Seejuures võib looming olla nii iseseisev kui ka ühine koos täiskasvanute, kasvatajate, pedagoogide ja logopeediga. Psühholoogid märgivad, et see periood lapse intellektuaalses arengus – on üheks kõige tähtsamaks ja märkimisväärsimaks». (Rubinštein, 2006, lk 150)

4-5-aastane laps kuulub nooremasse eelkooliikka, seepärast omabki see vanus lapse intellektuaalses aspektis erilist tähtsust. Bogatova (2011) tööuurides võib teha järelduse, et esmajärgulise tähtsusega on lapsele just nimelt loomingulisuse õpetamine, seejuures tema elu kõige varasematel etappidel. Selles valdkonnas tema võimete arendamine tähendab panna temas idanema alged elus toime tuleva inimese arenemiseks. Just loomingulise potentsiaali kui lapse isiksusliku arengu vundamendi rajamisel on mänguasjade ja mitmesuguste mängude roll kõige otsesema tähendusega.

Bogatova (2011) arvates on - 4-5-aastase lapse loomingulise tegevuse peamiseks valdkonnaks joonistamine.

Antud töö kontekstis ei ole joonistamisele erilist tähelepanu pööratud, kuna minu arvates on joonistamist üsna keeruline nii mängude (kui see ei ole meeskondlik, ühismäng) kui ka mänguasjade hulka liigitada. See on – «kunstiline protsess, mis peegeldab oma nägemust ümbritsevast maailmast, inimeste ja asjade maailmast, mis on joonistustes kehastunud. Tuleb täheldada, et see lasteloomingu liik võib anda rohkelt andmeid väikelapse kalduvuste ja annete ning intellektuaalse arengu taseme kohta. Märkigem ära, et pedagoogikas ja nüüdisaja psühholoogias eksisteerib terve rida meetodikaid, mis selgitavad lapse arengutaseme tema joonistuste kaudu välja.» (ibid, lk 7)

Kuid peale joonistamise sisaldab laste loominguline tegevus endas suurel hulgal teisi liike. Meie poolt käsitletavas vanuses lastel tuleb esile tuua ka konstrueerimise. «Konstrueerimise protsess – intellektuaalse arengu oluline osa. See arendab kognitiivset tegevust, kujutlusvõimet ja fantaasiat, aitab lapsel endal raskustega hakkama saada. Just mänguasjad-konstruktorid, mis võimaldavad lapsel konstrueerimise protsessis uut luua, annavad tõuke kreatiivsuse arenguks. Konstrueerimine avaldab ka olulist mõju üleminekul kujundlikult mõtlemiselt lapse skemaatilise mõtlemise kõrgemale tasemele». (Martsinkovskaja, 2008, lk 59)

Eespool esitatud töodes esineb samuti arvamus, et lapse loominguline potentsiaal, nagu ka tema intellektuaalne areng, on tunduvalt kõrgem kui seda arvavad kasvatajad või lapsevanemad. Ma

kaldun selle arvamusega nõustuma, kuna olen kindel, et laps on täiskasvanud inimesest paljuski targem. Laps ei ole veel šabloonse käitumise kammitseva toime ega muude sotsialiseerumise nähtuste mõju all. Laps ammutab endasse kõike, mis teda ümbritseb, ta teeb omi oletusi ja järeldusi, kujundab oma käitumise nähtu, kuuldu ja järeleproovitu alusel. Töötamisel arendavate mänguasjadega, millede hulka konstruktor kahtlemata kuulub, puudub vajadus lapse tegevust ega ka loomingulist protsessi ennast kõiges kontrollida. Kuid kahtlemata on olemas vajadus kontrollida, õigemini sorteerida talle kättesaadavaid mänguasju ning sellest tulenevaid mängu, mis ei saa lapsele anda loominguliseks tegevuseks vajalikku ergutussignaali ega saa seega temas ka inimest arendada. Sellist liiki konstruktor nagu – pane kolmest detailist kuri koletis kokku, ei anna lapsele vajalikku tõuget oma sisemise tarkuse ning oma varjatud potentsiaalide avaldumiseks.

«Pedagoogikas on oluline mõista lapse mängulise tegevuse tähtsust: mängides laps mitte ainult ei lõbutse, vaid valmistub tulevaseks tööiseks tegevuseks, õpib maailma tundma. Lapsele meeldib mängida mitte selle pärast, et see on kerge, vaid selle pärast, et see on raske. Lastele meeldivad rohkem lihtsad mängud» (Boguslavskaja, 2010, Lk 19)

Samuti arvab Boguslavskaja (2011), et «eksisteerivad eksiarvamused ja läbielamised seepärast, et laps vajab erksavärvilisi mänguasju».

«J. Adler toob näite selle kohta, et rööbastel sõitev ja ehtsa rongiga sarnanev mängurong muutub 4-aastaste laste jaoks kiiresti igavaks, kuna neil on mänguraudtee keerulise käivitusseadmega raske hakkama saada. Teisel juhul vaadeldi mängurongi, mis oli tehtud lihtsatest puuplokkidest, mida oli kerge üksteise küljest lahti haakida. Rong, mille laps sai klotsidest iseseisvalt kokku panna, oli tema jaoks tunduvalt huvitavam.» (Martsinkovskaja, 2008, lk 61).

Martsinkovskaja kirjutab, et J. Adler märkis «mäng on fantaasiaga nii tugevalt seotud, et lapsed eelistavad lihtsaid ja robustseid mänguasju kallitele ja luksuslikele mänguasjadele, mis ei jäta kujutlusvõimele mingit ruumi ning nõuavad nendega ümberkäimisel ülimat ettevaatlikkust.» (Martsinkovskaja, 2008, lk 62).

Selles vanuses lastele on kasulikud järgmised mängude liigid:

- mängud, mis seisnevad esemete vastastikuse suhte väljaselgitamises (näiteks, leida mosaiigis puuduv element),
- mängud, mis seisnevad esemete vormide võrdlemises (näiteks, tuleb võrrelda kuupi ja palli, leida sarnasused ja erinevused),
- mängud, mis seisnevad esemete suuruse ja pikkuse võrdlemises,
- võrdlemismängud piltidega (tuleb leida ühesugused esemed, leida erinevused),

- ruumilise mõtlemise mängud (näiteks, määrata kindlaks, kes on pildil tagapool, kes eespool, kes paremal, kes vasakul),
- mängud, mis seisnevad punktide pildiks ühendamises, labürindist väljapääsu otsimises,
- mängud, mis seisnevad oskuses nimisõnu ja omadussõnu õigesti ühendada,
- mängud värvinimetuste õppimiseks (Tsapenko, 2014).

Lähtudes oma emaks olemise praktikast, võin ma leida ja meelde tuletada need hetked, mil see fakt tõepoolest aset leidis. Minu laps võis suure rõõmuga lihtsa puuautoga mängida. Kuid seda ainult selle hetkeni, kuni oskuslikult «sissepakitud» keerulisemad mänguasjad hakkasid värvikates reklaamides kõikjal silma torkama – aknatagustel plakatitel, teleriekraanil, riietel jmt. Selle tagajärjel lihtsad puust mänguasjad ununesid ühe hetkega ja nendega mängimise lihtsus lakkas lapse jaoks määravaks teguriks olemast.

«Mängu tähendus lapse isiku sotsialiseerimisel määratletakse sellega, et lapse mängu käsitletakse kui lapse täiskasvanute maailma toimingutesse ja suhetesse lülitamise vormi» (Myers, 2005, lk 214). Väga olulist rolli lapse intellekti arengus loominguliste võimete kaudu mängib samuti ühine, kollektiivne looming arendavate mängude kaudu. Arendavad mängud – need on «mängud, mille protsessis toimub mitmesuguste oskuste arenemine või täiustumine» (Wikipedia). Arendavaid mängu mängivad lapsed treenivad oma mõtlemist, leidlikkust, kujutlusvõimet, kreatiivsust.

«Arendavad mängud loovad alati sellised tingimused, mis ennetavad võimete arengut. Seejuures iga kord iseseisvalt oma arengulaeni tõustes, areneb laps kõige edukamalt» (Nikitin, 1991, lk 4). Oluline on märkida, et arendavad mängud võivad olla oma sisu poolest väga mitmekesised, kuid sellest hoolimata on kõik need oma olemuselt kutsutud tekitama vaba loomingu atmosfääri. Mida me aga tänapäeval võime pea igas lasteaias tegelikult näha, on kollektiivsete mängude iseloomude muutumine ning neil on vaba loomelennuga vähe ühist.

Süžeeiline rollimäng muutub keerulisemaks ja muutub tegevuse juhtivaks liigiks. Tekivad reeglitega mängud, mängulise ruumi struktuur muutub keerulisemaks: on olemas peamine süžeeplaan ja kõrvalplaan, näiteks arstikabinet ja ootetuba. Kõik peamised omadused: kujutlusvõime, sümboliseerimisvõime, mõtlemine, kõlbeline eneseteadvus, eneseregulatsioon – arenevad just nimelt selles. (Isaenko, 2014).

Nagu märgib Lomteva (2010), «nüüdisaja lastel on täheldatav vägivalda sisaldavate mängude arvu kasv». See leiab kinnitust ka Smirnova ja Huzejeva (2011) juures, kui nad kirjeldavad nende poolt vaadeldud lastemängude süžeesid. «Laste kõrgendatud agressiivsus on lastekollektiivis üheks kõige sagedamini esinevaks probleemiks. Ühed või teised agressiivsuse vormid on iseloomulikud enamikule eelkooliealistest lastest. Praktiliselt kõik lapsed riidlevad,

kaklevad ja sõimlevad.» (Huzejeva, 2011). Psühholoogide arvates peituvad selle nähtuse juured ühiskonnas, kus on samuti palju vägivalda. Enamik teleri vahendusel edastatavatest filmidest ja saadetest sisaldavad vägivalda: santažeerimine, röövkalaletung, kaklused, sundimine, terrorism, alandamine, katastroofid jne. Kahlemata puudutab see informatsioon ka lapsi, kuna me ei suuda neid lapsevanemate ja pedagoogidena vaakumis hoida. See, mis kandub ümbruskonnast (pole oluline mil viisil) meie lasteni, mõjutab nende arengut, kuna lapsed kasvavad konkreetsetes ühiskonnas, näevad ja kuulevad kõike ning reageerivad vastavalt. See teema ei ole sugugi uus, kuid jääb endiselt aktuaalseks. Minu arvates jääb see meie ühiskonna probleem aktuaalseks veel mitmeks aastakümneks. Pole õige näha probleemi juurt ainult meedias ja massiteabevahendites, tunduvalt õigem oleks näha seda probleemi oma kodus, oma naabrite, sõprade või tuttavate juures. Antud töös uurime me ainult ühte väikest, kuid kaalukat fragmenti ühiskonna mõjust lapse arengule. Me ei saa ühiskonda globaalselt muuta, kuid saame teha korrekture iga lapse sisekliimas ja lahendada probleemi juba eos, et mitte võidelda tagajärgedega. Kõige sagedamini on meie vanemlikud üleelamised seotud just nimelt meie lastel avalduvate agressiivsuse ilmingutega. Minu vaatlused näitavad, et teatud agressiivsuse vormid eksisteerivad juba lasteaiarühmas, laste isiksustevahelistes suhetes.

«Üheks globaalsetest ülesannetest, mille loodus on igat liiki elusolendite järglastele seadnud, on oma elukeskkonnaga kohanemine. Ja kui see keskkond on agressiivne, siis esineb ka laste mängudes agressiivsust sagedamini. Verbaalne agressiivsus on suunatud eakaaslase süüdistamisele või ähvardamisele, mida avaldub mitmesugustes väljaütlemistes. Selleks võivad olla kaebused, demonstratiivsed ähvardused.» (Myers, 2005, lk 216).

Lastepsühholoog Lomteva (2010) toob näiteid rollimängudest, milles rollide avaldumise ja tajumise motiivid on erinevad. Lapsed on sellisest mängust haaratud: tüdruk asub riidest mängumajja, poiss hakkab aga selle seinu jalgadega togima, ülevalt suuri mänguasju loopima ja maja lõhkuma. Tüdruk hakkab karjuma: «Päästke, ma suren ära!» – ja teeb näo, et suri ära, kui tema majake on mänguasjadega juba piisavalt kuhjatud. Lapsed kordavad seda mängu mitu korda. On ilmne, et selle mängu süžee tekkis pärast televiisoris nähtut või kuuldut ja see tekitas neis palju ärevaid fantaasiaid., see aga tähendab, et tekkis vajaduse need kuidagi kontrolli alla saada. Lapsed ei saa lihtsalt unustada seda, mis neis negatiivseid emotsioone tekitas, kuid nad ei ole võimelised seda ka lihtsalt vastu võtma. Nad peavad uue informatsiooni läbi töötama, oma ärevusega toime tulema, saavutama tunde, et nad kontrollivad olukorda. Nad saavutavad need eesmärgid just mängu vahendusel. Kõigepealt nad taasesitavad mängusüžees hirmsa sündmuse välised aspektid, mida nad tajusid oma vanusest tulenevalt. Seepärast on nende mäng esialgu lihtne ja julm: inimene on majakeses, teine inimene lõhub seda maja, ja esimene hukkub.

Seejuures on poiss terroristi rolli täitmisest haaratud: ta taob jalgadega raevukalt vastu maja seinu, leiab üha uusi mänguasju ja viskab need jõuga välja.

See on süžeeiline mäng, milles on partnerite tegevus küllaltki ladus. Agressoril on mängus abiline – vabatahtlik ohver. Kui ohvri rolli täidaks poiss, siis ilmselt nad vahetaksid rollid ära. Kuid agressori rolli kinnistamisel poisile ja ohvri rolli tüdrukule on täiendav mänguline mõte – see on käitumise sotsiaalsete stereotüüpide läbitöötamine (mehelik aktiivsus ja naiselik passiivsus), kuigi mitte kõige positiivsemas vormis. Seega vaadeldavas mängus agressiivse rolli valimine annab tunnistust selle kohta, et poiss oli erutunud terroriakti puudutavast informatsioonist, ta märkas, et massiteabevahendid asetavad rõhu soolistele aspektidele (kannatanute seas näidatakse sagedamini lapsi ja naisi, aga kahtluseluste või tabatud kurjategijate seas – mehi), et ta soovis proovida enda peal agressori rolli (vähem hirmus kui ohvri roll). (Lomteva, 2010, lk 38)

Samas artiklis antakse ka laste eelistuste analüüs teises agressiivses rollis, milles poiss mängib erinevat tõugu väikeste mängukoortega. Poiss võtab buldogi, kõige suurema peni oma mänguasjade hulgast, ja hakkab urisema, peksma sellega teiste koerte kujukesi, karjudes seejuures igasuguseid ähvardusi. Selgus, et sellisele järeltulele tuli poiss mitte ainult multifilme vaadates, millest ta tabas ainult protsessi olemuse - kes on tugevam, see alandab ja hävitab teisi. Tal endal oli ka isiklik kogemus agressiivsete eakaaslastega. Tema otsus valida mängu jaoks koer, näitab, et oma enesehinnangu kaitseks aktiveerusid kaitsemehhanismid, ja nimelt see, et ta kõrvutas end tema arvates kõige tugevamaga – agressoriga (Lomteva, 2010, lk 39)

«Sellise kaitse toime seisneb selles, et inimene samastub sellega, mis temas ärevust või hirmu tekitab, seepärast võtab ta üle inimese iseloomujooned, keda ise kardab. Nii ka laps püüdis oma sellises mängus saada agressiivseks liidriks, kes nähtavasti tekitab temas reaalse suhtlemise ajal hirmu ning tema tegevuse motiiviks oli oma hirmu ja vihkamisega toime tulla» (Lomteva, 2010, lk 40)

Samuti antakse siin nõu lapsele mõista anda, et ka agressiivsed inimesed võivad head rolli mängida, et nemad, nagu ka kõik teised, vajavad suhtlemist ja tunnistust. Nagu võib märkida, jõhkra agressori roll, mille laps valis, annab samuti tunnistust mitte lapse enda agressiivsusest, vaid vastupidi, tema nõutusest ja hirmust, mida ta võõra agressiivsusega kokku puutudes tundis.

Teist agressiivse mängu näidet jälgisin ma 2012. aastal oma poja lasteaiarühmas. Kaks poissi mängivad kujukestega multifilmist Ben10. Esialgu tegid nad näo, et tulistavad üksteist kaugel, seejärel kujukesed lähenevad üksteisele ja läheb käsikähmluseks (tõukavad mänguasju ja tekitavad vastavaid helisid). Mõne aja pärast, olles võitlusest hoogu sattunud, lükkavad nad mänguasjad kõrvale ja hakkavad omavahel võitlema ning käiku lähevad poiste käed ja jalad.

Järkjärgult läheb selline mäng üle tõeliseks kakluseks, ja lapsed ei kakle enam mitte naljapärast, vaid klobivad üksteist päriselt.

Sellises olukorras on ilmne poiste kasvav erutus selle agressiivse mängu tõttu. Seega toimub antud mängus vägivald ainult vägivalda nimel, mäng ei sisalda mitte mingisugust täiendavat mõtet. «Ma tapan su ära!» – karjub mu poeg ja annab vastava tõuke oma oponentidele. Siin on selgesti näha, kuidas esialgne agressioon toob endaga kaasa veelgi suurema agressiooni ja lõppude lõpuks kasvab see üle üksteise suhtes reaalseks vägivaldseks tegevuseks. Jääb üle vaid endalt küsida – mis muutus sellise mängu ajal laste sisemaailmas toimus? Mida nad teada said ja mida nad juurde õppisid?

Minu arvates peaks sellist liiki mängud lapsevanemad ja pedagoogid rahutuks tegema. Selleks, et töötada laste sellise käitumise suhtes välja efektiivne käitumisstrateegia, tuleb lapsevanemal ennekõike mõista, mis on selliste mängude tekkimise põhjused. Eespool toodud allikates arvavad psühholoogid ja pedagoogid, et põhjuseid võib olla mitu või palju. Minu isiklike tähelepanekute põhjal, mis on saadud minu 5-aastase poja jälgimisel, peitub esimene impulss agressiivsuse avaldumiseks kaasaegses multiplikatsioon. Multifilmides ja filmides esineb vägivalda üsna sageli, kuid seejuures näeb see üsna sageli kaunis välja. Kuid sageli ei suuda isegi täiskasvanu, kes on lastele mõeldud ulmelisi multifilmiseriaale näinud, meenutada, milline oli selle sisu. Mille eest kõik need ilusad masinad seal võitlesid? Tegevus oli ajas nii laiali venitatud, pealegi veel nii tihti reklaampausidega tükeldatud, et täiesti võimatu oli aru saada, mis toimub. Seepärast talletab mälu eranditult vaid kõikvõimalikke võitlusstseene, mis ei ole õigluse või maailma päästmise ideedega seotud. See kõik põhjustab halvimal juhul psüühikahäireid ja parimal juhul ainult käitumishäireid. Mällu jäävad ainult ilusate masinate-robotite-transformerite kujundid ja muud lahingutest osavõtjad. Kahtlemata ei ole sellised muljed laste jaoks ohutud. Uuritavas vanuses lastel on kalduvus omandada uusi käitumismudeleid nende jaoks kõige säravamate kangelaste jäljendamise kaudu. Olen isiklikult korduvalt märganud, et lapsed saavad kõige suuremat lõbu mängimisest hirmutavate mänguasjadega: ämblik, kummaline ebamaine olend, robot, kaheksajalg, hästi relvastatud kangelane, populaarse filmi või multifilmi tegelane-mänguasi (näiteks ninja-kilpkonn).

Niisiis, agressiivsete mängude põhjuseks võib olla lihtne jäljendamine, mille aluseks on multifilmide ja filmide vaatamisel ja arvutimängude mängimisel saadud muljed.

Teiseks põhjuseks võib olla mingil põhjusel lapse sisemusse kuhjunud tigiduse, raevu ja solvumise väljaelamine. Kusjuures esialgu teevad lapsed seda vahetult mängus, kuid selline «naljapärast» lahing teeb tõelised sisemised konfliktid vaid veelgi aktuaalsemaks, ning need ületavad fantaasia ja kujuteldava lahingu piiri, muutes selle reaalseks kakluseks. Samuti

eksisteerib veel üks oletus, et veel üheks uuritavas vanuses agressiivsete mängude mängimise põhjuseks on vähearenenud mängukultuur lastel. Lasteaiakasvatajad näitavad, kuidas tohib mängida ja millega võib mängida, süvenemata seejuures detailidesse. Ühelt poolt ei sekku me mängu niivõrd, et jõuaksime lastele oma «õige» visiooni mängust peale suruda. Kuid sageli ma näen, et lapsed lihtsalt ei tea, kuidas saab mängu edasi arendada. Nad jäljendavad nähtut primitiivselt ja nende mäng ei muutu loominguliseks, nad ei lisa sellele oma isiklikku mõtet. See asjaolu paneb mängukultuuri üle tervikuna muret tundma.

«Mängu kõrvalt jälgija, kes mängu voolusuunda õigel ajal mõistab, võiks lastel oma mängumõtte leida, näidata neile mängulise tegevuse võimalikke suundi. Selleks oleks võinud esitada lastele vastavad küsimused, mis oleks nende fantaasia tööle pannud. Näiteks «Mille eest see tegelane võitleb?», «Mida ta hakkab tegema, kui ta võidab?» jmt. Samuti võib oma reegleid peale surumata tuua mängu uued tegelased – kolmanda roboti, targa, superlapse või imeilusa printsessi. Mitte mingil juhul ei tohi laste agressiivset tegevust lihtsalt katkestada, jättes nad oma agressiivsete tunnetega üksi ja andmata neile võimalust seda sisemist reaktsiooni lõpuni viia. Selgub, et agressiivseid rolle ja vägivalda sisaldavaid mängu on lastel piisavalt palju ning nende tekkepõhjused on erinevad. Need on olemas ja neid tuleb tegelikkusena võtta. Seepärast tuleb analüüsida seda sisemist pilti, mis mängus toimub, püüda mõista, milliseid omi mõtteid, fantaasiasid või üleelamisi laps nendes läbi mängib ja alles pärast seda võiks juba proovida lapsi hoopis teisele mängule ümber lülitada või mängu iseloomu muuta». (Lomteva, 2010, N5).

Antud etapil võib teha järelduse, et õigesti korraldatud mängud mõjutavad suhtlemise emotsionaalset atmosfääri. «Mäng – see on keeruline sotsiaal-psühholoogiline nähtus, piisavalt teadvustatud suhtumise korral muutub see stressi kontrollimise, eneseuuenemise, enesetäiustamise, sisemise konflikti ületamise, samuti kõrgendatud meeleolu stimuleerimise vahendiks» (Lomteva, 2010, lk 36).

«Erialakirjanduses klassifitseeritakse laste mängud järgmiselt: liikumismängud, ehitusmängud, didaktilised mängud, süžeelised rollimängud» (Martsinkovskaja, 2008, lk 52). «Just kaks viimast mänguliiki, lisaks tunnetuslikule tähtsusele, arendavad uuritavas vanuses lastel initsiatiivi, loomingulisust ja tähelepanuvõimet» (ibid, lk 52). «Eakaaslastega suhtlemise protsessis areneb ka laste enesehinnang, mis muutub üha adekvaatsemaks. Ennast teda ümbritsevate lastega võrreldes saab laps täpsema ettekujutuse endast ja oma võimetest, mida ta saab mitmesugustes tegevusvaldkondades demonstreerida ja mille järgi teda kaaslased hindavad» (ibid, lk 52).

4-5-aastase lapsega tegeledes peab meeles pidama, et teda tuleb ette valmistada selleks, et ta läheb kooli ja satub uude koolikollektiivi, kus on vajalikud sotsiaalse elu, suhtlemise, ja kompromisside leidmise oskused, vajadus oma võimalusi objektiivselt hinnata ning adekvaatselt

oma edusse või ebaedusse suhtuda. Laps peab õppima jaotama ja kontsentreerima tähelepanu, õppima allutama oma tegevust teatud mudelile või reeglile, arendama tunnetusliku arengu parameetreid. Kõigi nende oskuste omandamiseks ja arendamiseks on lapse jaoks ülioluline ühismängude, kollektiivse loomingu, arendavate mänguasjade roll, mis annavad võimaluse fantaseerimiseks, mis lubab luua ja mõelda. Lapsel peab olema teatud komplekt mänguasju, mis soodustavad tema meelelise tajumise arengut, mõtlemise ja silmaringi avardumist, tänu millele ta saab reaalseid ja muinasjutulisi olukordi läbi mängida, täiskasvanuid jäljendada.

Landreth'i (2013) raamatus «Mänguteraapia: suhtlemiskunst» antakse soovitusi mänguasjade valimiseks, mis aitavad arendada harmooniliselt intellekti, emotsioone, enesetunnetust, enesekontrolli ja suhtlemisoskust. Mitte kõiki neid ei saa poest osta, paljusid saab koos lapsevanematega ise teha ning tänu sellele on sellised mänguasjad lapsele veelgi lähedasemad ja kallimad.

Eraldi võetuna ei anna ükski mänguasi seda kasvatuslikku kasu, millest selle pakendil kirjutatakse. Seda saavad ainult kõik mänguasjad koos teha. Ainult kõik koos saavad nad aidata lapsel aega kasulikult veeta. Pealegi ei seisne mänguasjade mõte ainult selles, et arendada lastes terasust, tähelepanuvõimet ja teisi kasulikke iseloomuomadusi. Mänguasjad ei pea mitte ainult arendama, vaid ka last lihtsalt lõbustama, talle rõõmu valmistama.

4-5-eluaastaks lõpeb liigutuste ja tegevuste omandamise sensitiivne periood. Just selle vanusepiiri saavutamisel suudab väikelaps kõiki oma liigutusi kontrollida. Laps valdab oma keha nagu täiskasvanu. Ta on omandanud liigutuste koordineerimise, vabaduse ja väljendusrikkuse teatud taseme. Nelja-aastasele lapsele võib hakata õpetama mitmesuguseid kahele ja enamale mängijale mõeldud spordimänge: sulgpall, tennis, jalgpall. Tänu käte ja silmade kooskõlastatud tegevusele muutuvad lapse liigutused täiuslikumaks ja täpsemaks. Nelja-aastasele lapsele arendava mänguasja valimine sõltub vajadusest lapsel üht või teist oskust arendada.

1.2. 7-8- aastaste laste mängud ja mänguasjad

Antud vanuses lapsed elavad läbi muudatusi kõigis oma iseärasustes.

Laps elab peamiselt käesolevas hetkes. Väärtushinnangute süsteem hakkab välja kujunema, kuid sageli takistavad emotsioonid hinnangu objektiivsust. Selles eas lapsed on sõbralikud. Neile meeldib koos olla ning osaleda rühmategevuses ja mängudes. See annab igale lapsele enesekindlust, kuna tema isiklikud ebaõnnestumised ja oskuste puudumine ei ole üldisel taustal

nii märgatavad. Neile meeldib meisterdada, kuid sageli töötab laps paremini selle tegevuse alguses kui töö lõpetamisel. Poistele meeldivad rohkem energilised mängud, kuid nad võivad mängida ka mänguasjadega koos tüdrukutega (Pilugina, 2012).

Laste mängulise tegevuse korraldamisel tuleb luua soodsad tingimused erinevate mänguliikide mängimiseks (süžeelised rollimängud, didaktilised, liikumismängud, mängud-dramatiseeringud jmt), aidata kaasa nende arendamisele ja rikastamisele, kasutada mängu vahendina laste elu korraldamisel. Mäng – see on selline vahend, kus kasvatamine läheb üle enesekasvatamiseks. See on esimene tegevus, millele kuulub eriti oluline roll lapse isiksuse arendamisel, iseloomujoonte kujundamisel ja sisemise mina rikastamisel. (Ovsova, 2013). Just mäng on isiksuse arenguga kõige tihedamalt seotud ning selle kõige intensiivsema arengu perioodil lapsepõlves, omandab see erilise tähenduse. Käsitleme detailsemalt järgmist vanuseastet, 7-8 aastaste laste mänguline tegevus.

Meie poolt käsitletavas vanuses kinnistavad lapsed mängulise tegevuse ajal endis üha rohkem ja rohkem uusi praktilisi oskusi, mäng muutub nende jaoks tõeliseks elukooliks. Seejuures ei mängi laps mitte selleks, et saada eluks ettevalmistus, vaid omandab eluks ettevalmistuse mängides. Temas tekib seaduspäraselt vajadus mängida läbi just need tegevused, mis on tema jaoks uudsed ega ole veel saanud harjumuspäraseks. Mäng aitab kaasa, valmistab lapsi ette vanema põlvkonna elutöö jätkamiseks, kujundades ja arendades neid võimeid ning omadusi, mis on vajalikud selleks tegevuseks, mida nad tulevikus tegema hakkavad. Mängulises tegevuses kujunevad teatud määral välja omadused, mis on koolis õppimiseks vajalikud ning tingimuseks õppimisvalmiduse saavutamisel. Mängus tekib lapsel kujutlusvõime, mis sisaldab nii reaalsusest väljumist kui sellesse sisenemist. Tegelikku kujundiks transformeerimise ja selle tegevusse kaasamise ning muutmise oskused valmistatakse ette ja omandatakse mängus. Sel viisil rajatakse tee tundelt organiseeritud tegevusele ja vastupidi, tegevuselt tundele. Ühesõnaga, mängus avalduvad need nagu fookuses ja selle kaudu kujunevad kõik isiksuse psüühilise elu küljed. Rollides, mida laps mängides endale võtab, avardub ja rikastub lapse enese isiksus.

Põhiliste mängutüüpide klassifikatsioon on järgmine:

- mängud kindlate ja lahtise reeglitega;
- mängud varjatud reeglitega.

Esimese tüüpi mängude näiteks on suurem osa tunnetuslikke, didaktilisi ja liikumismänge, samuti arendavaid mängu (intellektuaalsed, muusikalised, naljamängud, atraktsioonid).

Teise tüüpi kuuluvad mängud, milles eluliste või kunstiliste muljete alusel kajastatakse vabalt ja iseseisvalt sotsiaalseid suhteid või materiaalseid objekte.

Tabel 1 7-8-aastaste laste mängude põhitüübid (Budkovskiy, 2012)

Mängutüüp	Iseloomustus
Liikumismängud	Mängud, mis erinevad idee, reeglite ja liigutuste iseloomu poolest. Need aitavad kaasa laste tervise tugevnemisele ja arendavad liigutusi. Lastele meeldivad liikumismängud, nad kuulavad meeeldi muusikat ja oskavad selle saatel rütmiliselt liikuda.
Ehitusmängud	Mängud spetsiaalsete ehitusmaterjalidega arendavad lastes konstruktiivseid võimeid, on omamoodi ettevalmistuseks edasiste tööskuste ja -võtete omandamisel.
Didaktilised mängud	Spetsiaalselt laste jaoks väljatöötatud mängud, näiteks loto loodusteaduslike teadmiste omandamiseks ja ühtede või teiste psüühiliste omaduste ja iseloomujoonte (vaatlemisoskus, mälu, tähelepanuvõime) arendamiseks.
Süžeelised rollimängud	Mängud, milles lapsed jäljendavad täiskasvanute olme-, töö- ja ühiskondlikku tegevust, näiteks mängivad kooli, ema-tütart, poodi, raudteed. Lisaks tunnetuslikule tähendusele, arendavad süžeelised mängud lastes algatusvõimet, loomingulisust ja vaatlemisoskust.

7-8- aastastel lastel on järgmised käitumiseseärasused, mis mõjutavad arendavas mängulises tegevuses nende eelistusi:

- aktiivsuse kõrge tase;
- püüdlus perekonnaväliseks suhtlemiseks;
- püüdlus õppida eristama, mis on hea ja mis on halb;
- sugupoolte erinevuse mõistmine;

- püüdlus saada aega iseseisvaks tegevuseks;
- laps võib olla nii sihikindel, enesekindel kui ka agressiivne.

Noorema kooliea laste mängud erinevad teiste vanuserühma laste mängudest mitmete iseloomulike iseärasuste poolest. 6-7-aasta vanusel lapsel saabub juhtiva tegutsemistüübi väljavahetamise aeg – üleminek mängult suunatud õppimisele (Elkonin, 1989, lk 89). Seepärast tuleb noorema kooliea õpilastel päevarežiimi ja õppetöö korraldamisel luua tingimused, mis soodustavad paindlikku üleminekut ühelt juhtivalt tegevuse tüübilt teisele tegevuse tüübile (Elkonin, 1989, lk 118).

Seda probleemi lahendades võib mängulist tegevust (tunnetuslikud ja didaktilised mängud) õppeprotsessis ja puhkamise ajal laialdaselt rakendada. Noorema kooliea õpilased on just äsja väljunud sellest perioodist, mil rollimäng oli nende tegevuse juhtivaks tüübiks. Mängudel on noorema kooliea õpilastel jätkuvalt oluline koht. Kui küsida noorema kooliea õpilastelt, mida nad peale õppimise veel teevad, siis kõik nad vastavad üksmeelselt: «Mängime». Vajadus mängu kui vahendi järele tööeluks ettevalmistamisel, enda loomingulisel väljendamisel, samuti ka jõu treenimisel ja võimete arendamisel ning lõppude lõpuks ka lihtsalt meelelahutamisel, on koolilastel väga suur. Noorema kooliea lastel on jätkuvalt olulisel kohal rollimängud. Neid iseloomustab see, et koolilaps võtab mängides endale teatud rolli ja teeb toiminguid kujuteldavas situatsioonis, taasluues konkreetse inimese tegusid. Lapsed püüavad mängides omandada isiksuse need jooned, mis neid reaalses elus köidavad. Seepärast meeldivad lastele need rollid, mis on seotud julguse näitamise ja õilsusega. Rollimängudes hakkavad nad kujutama ka iseennast, püüeldes seejuures saavutada positsiooni, mida neil tegelikkuses ei õnnestu saavutada. Selline rollimäng toimib lapse enesekasvatuse vahendina. Rollimängu ajal toimuva ühistegevuse protsessis töötavad lapsed välja teineteisega suhtlemise moodsused. Eelkooliealiste lastega võrreldes kulutavad noorema kooliea lapsed rohkem aega süžee arutamisele ja rollide jaotamisele, valivad neid sihikindlamalt. «Erilist tähelepanu tuleb pöörata selliste mängude korraldamisele, mis on suunatud omavahelise ja teiste inimestega suhtlemisoscuse kujundamisele» (Abramov, 2000, lk 128)

Seejuures tuleb pedagoogil kasutada individuaalset-isiksuslikku lähenemist lapsele. On iseloomulik, et väga häbelikud lapsed, kes ei suuda oma häbelikkuse tõttu stseenides ise mängida, esitavad improviseeritud stseene nukkude abil küllaltki kerge vaevaga (Abramov, 2000, lk 328)

Süžeeliste mängude kasvatuslik tähtsus noorema kooliea laste jaoks seisneb selles, et need on vahendiks tegelikkuse tunnetamisel, kollektiivi loomisel, tekitavad huvi teadmiste vastu ja kujundavad isiksuse tahteomadusi. Noorema kooliea lapsed mõistavad mängu tinglikkust ja

seepärast lubavad mängudes nii enda kui oma kaaslaste suhtes teatud heatahtlikkust. Selles vanuses laste seas on levinud liikumismängud. Lapsed mängivad meeleldi palliga, jooksevad, ronivad, s.t neile meeldivad need mängud, milles läheb vaja reaktsioonikiirust, jõudu ja osavust. Sellistes mängudes esineb tavaliselt võistlusmoment, mis lapsi väga köidab. Sellises vanuses lastel on täheldatav huvi lauamängude vastu, samuti didaktiliste ja kognitiivseid oskusi arendavate mängude vastu. Need sisaldavad järgmisi tegevuse elemente: mängu ülesanne, mängu motiivid, ülesannete lahendamise moodused. Didaktilisi mängu võidakse kasutada esimese klassi õpilaste õppeedukuse parandamiseks.

Noorema kooliea perioodi jooksul toimuvad laste mängudes olulised muutused: mängulised huvid muutuvad püsivamaks, mänguasjad kaotavad laste jaoks oma köitvuse, esiplaanile hakkavad ilmuma spordi- ja konstruktiivsed mängud. Mängule pööratakse järk-järgult vähem tähelepanu, kuna noorema kooliea laste vabas ajas hõivavad üha suurema koha lugemine, kinos käimine ja televisioon. Võttes tähelepanu alla mängu positiivse tähenduse noorema kooliea lapse mitmekülgsel arengule, tuleb tema päevarežiimi väljatöötamisel jätta lapsele palju rõõmu valmistavaks mänguliseks tegevuseks piisavalt palju aega. 7-8-aastaste koolilaste mängude reguleerimisel tuleb neis ülemeelikuse, ülejõu käiva füüsilise koormuse ja egotsentrismi avaldumise (soov alati peaosades mängida) juhtude ärahoidmisel vältida laste initsiatiivi ja loomingulisuse liigset allasurumist.

Seega võib esile tuua järgmised mängulise tegevuse põhimõtted, mis tagavad isiksuse enesearengu:

- Mängu vabatahtlikkus. Mängijad valivad mängurollid suvalises järjekorras mänguprotsessi enese käigus ning seda tegevust ei reglementeerita.
- Peamiseks motiiviks mängulise tegevuse ja mängulise suhtlemise teostamisel on inimese kui kultuurse olendi vajaduse nende järele. Antud vajaduse rahuldamisel toimub isiksuse eneseareng. Mängulises suhtluses jõuab inimene selgusele oma eluväärtuste orientiirides, võtab omaks kollektiivi ja ühiskonna väärtused tervikuna.
- Enesehinnang ja mängu eesmärk. Mängulise tegevuse antud põhimõtte seisneb selles, et mängu mõte peitub mänguprotsessis eneses, aga mitte mingisuguses tulemuses.
- Mängu kolmeplaanilisus. Mängulises suhtluses on igal osalejal samaaegselt nii mängurolli, sotsiaalse funktsiooni kui eluhoiaku kombinatsioon. Mänguroll vastab mängu tingimustele. Mängus osaleja täidab sotsiaalset funktsiooni kui teatud sootsiumi esindaja. Eluhoiak kujuneb igal subjektel elutegevuse protsessis isiklikult välja.
- Mängu iseloomustab konkreetsus, sisu unikaalsus, situatiivsus ja kordumatus.

- Mänguline tegevus omab erilist ruumilis-ajalist korraldust. See on tinglik ja sellel põhjusel ideaalne ja kunstlik oma sisus. Ilma reegleid järgimata on iga mäng mõttetu. Sellel peavad olema omad rollid, reeglid, mänguülesanded ja süžeeiline suunitlus.

Koolilaste efektiivseks kasvatamiseks ei piisa mängude ja mänguasjade kogumist. Mäng, nagu ka mis tahes teine vahend, muutub kasvatusteguriks ainult terve rea tingimuste järgimise korral. Neist peamine on – pedagoogi suhtumine lastesse, mis väljendub mänguvõtetega abistamisel. Seda võib nimetada pedagoogi mängupositsiooniks. Laagri tingimustes mängu korraldajad tunnistavad, et kõige raskem hetk mängu korraldamisel on – pedagoogide kaasamine mängupositsiooni. Leidub selliseid pedagooge, kes kuni laagrivahetuse lõpuni ei «sisene» mängu. Võib märkida, et kui laste puhul me räägime mängu abil kasvatamisest, siis pedagoogi puhul võib rääkida mängu abil proovile panemisest. Pedagoogi mängupositsioon, see on eelkõige täiskasvanute ja laste vahelise suhtluse eriline stiil.

Iseenesest on huvitav ka pedagoogilise mängumeetodi omandamise protsess. Mitte mingid jutustused mängumeetodist ei anna mängu kasvatuslikust tähendusest sellist ettekujutust kui selles ise osalemine. Selline ettekujutus kujuneb peaaegu momentaalselt, kui pedagoog ise lülitub mängutegevuse süsteemi ja hakkab mängima. Pedagoogi mängupositsioon seepärast muudabki mängu kasvatuslikuks teguriks, mis soodustab «õpetaja-õpilane» vastastikuste suhete humaniseerimist. See on pedagoogi mängupositsiooni peamine funktsioon, mis soodustab loomingulise atmosfääri loomist. Väga paljudel mängudel, mis ei ole menukad ega huvita lapsi, on üks oluline puuudus – puuduvad täpselt läbimõeldud rollid iga osaleja jaoks. Seepärast peab pedagoog mängude korraldamisel osalejate vahel rolle oskuslikult jagama, seejuures laste individuaalsete iseärasuste ja huvidega arvestades.

Koolilaste omaalgatuslike mängude arenemise tingimused võimaldavad mõista, miks täiskasvanute poolt korraldatavad loomingulised mängud vahel lapsi ei köida. Täiskasvanud peavad mängu korraldades looma selle ühise, lastele omase tervikliku suhtumise mängu, mis alati juba eksisteerib laste rühmal, kes on iseseisva mänguga ühendatud. Täiskasvanu peab ise tagama kõigile mängijatele intiimsuse, tõsiduse ja ühtsuse mängu suhtes. Vastasel korral mäng ei õnnestu, see õnnestub vaid siis, kui ta ise suhtub mängu tõsiselt ja taktitundeliselt. Siit tuleneb esimene nõue, mida peab spetsiaalselt korraldatud mäng rahuldama. See seisneb selles, et enamik mängijatest peab olema mängu süžees huvitatud.

Mängus eneses peab initsiatiiv kuuluma lastele, isegi kui selle pakkus välja täiskasvanu. Kui lapsed ei ole mängust huvitatud, siis täiskasvanu ei tohi mitte mingil juhul seda lastele peale suruda, kuna see kavatsus ei ole mitte ainult läbikukkumisele määratud, vaid tekitab ka laste ja pedagoogi vahel vaenulikud suhted. Õige suhtumise mängu, mis on kasvatuslikel eesmärkidel

spetsiaalselt korraldatud, saab täiskasvanu tekitada ainult sellisel tingimusel, kui ta ise peab seda vajalikuks ja tõsiseks tegevuseks, on ise mängu ideest ja sisust haaratud ning suudab kõige sellega ka lapsi köita. Kuid mängu mõte peab alati laste huvidele vastama, vastasel korral ei suuda õpetaja neid köita, s.t pedagoogile esitatavad nõuded on tohutud.

Sageli puutuvad pedagoogid kooliealiste lastega süžeealiste rollimängude mängimisel kokku mitte huvipuudusega täiskasvanute tegevuse erinevate külgede suhtes, mitte sellega, et lastes on antud süžee mängimise vastu raske huvi äratada, vaid raskusega mängu enda edasihargnemisega. Seepärast ei tohi täiskasvanu funktsioon lõppeda lastega üheskoos väljatöötatud mänguplaaniga, vaid sellest hetkest alles algama. Täiskasvanu poolt ei ole kõige tähtsam mitte mängu algatamine, vaid selle edukas läbiviimine ja lõpetamine. Seejuures tuleb see nii läbi viia, et mänguprotsessis oleksid lahendatud need pedagoogilised ülesanded, mille pedagoog on oma töös antud kollektiiviga endale püstitanud.

Kui täiskasvanu ei täida talle mänguga tulnud kohustusi, siis mäng laguneb. Paljud arvavad, et mäng lagunes seepärast, et lastel puudus selle vastu huvi. Sellega lohutavad ennast pedagoogid, kes ise ei ole huvitatud ega soovi raisata oma aega, jõudu ega energiat selle peale, mida nad nähtavasti oma hingepõhjas nii oluliseks ei pea. Tegelikult on nii, et kui juba alustatud mäng laguneb või ei too oodatud efekti, siis reeglina on selles süüdi mängu organisator.

Mäng muutub toimivaks kasvatusvahendiks sihikindla pedagoogilise töö tingimusel. Mängu pedagoogilise juhtimise sisu sisaldab 3 etappi.

Mängueelsel (ettevalmistaval) perioodil aitab pedagoog lastel mängu välja valida või uue mängu välja mõelda, kooskõlastada ideid, jaotada rolle. Lisaks sellele on oluline aidata rekvisiidid välja valida, reeglites selgusele jõuda. Mängu käigus on peamine - soodustada iseseisvuse ja loomingulisuse arengut, reguleerida kõlbelist olukorda.

Kokkuvõtete tegemise etapp on oluline kõigi mänguliikide jaoks. Pedagoog peab pöörama põhilise tähelepanu iga lapse õiglasele hindamisele, määrama kindlaks võitja ja kaotaja. Lisaks kujuteldavatele või reeglitega ette kirjutatud suhetele tekivad mänguprotsessis reaalsed suhted: mängude mängimise ajal tekkinud sõprus või vaenulikkus võib laste igapäevaellu üle kanduda. Seepärast ei tohi võistlusmänge konfliktises kollektiivis korraldada.

Pärast mänguperioodi on pedagoogi ülesanne – kinnistada mängudes tekkinud positiivsed ilmingud ja pidurdada negatiivseid.

Lastemängu aktiivne kasutamine suurendab kasvatusprotsessi efektiivsust.

Spordimänguasjade (kurnimäng, keeglimäng, suusad, kelgud, pallid, sulgpall jne) kõrval tekib 7-8-aastastel lastel vajadus tunnetuslike, intellekti arendavate ja tehniliste mängude järele. Nendeks on mitmesugused konstruktorid, kokkupandavad mänguasjad, mosaiigid, lõikekomplektid,

lastetööriistad ja palju muud. Suurem osa nendest mänguasjadest teenib koolis saadud teadmiste ja oskuste kinnistamise eesmärki. Selles vanuses lapsed hakkavad huvi tundma selliste intellektuaalsete mängude vastu nagu male, kabe ja doomino.

Praegusel arenguetapil on mänguasjade tööstuses täheldatav globaliseeruva kommertsitendents, mis dikteerib lastele oma maitset ja eelistused. Laste eelistused mänguasjade valimisel on olulisel määral muutunud. Praegused 7-8-aastased lapsed valivad oma lemmikmänguasjadeks superkangelasi multifilmidest, filmidest ja koomiksitest, Lego konstruktorite seriaalidest ja Invizimals arvutimängudest.

Järelkult, pedagoogilisest seisukohast oskuslikult korraldatud mäng ja vastavalt laste vanusele õigesti valitud mänguasjade kogum, mobiliseerib laste vaimseid võimeid, arendab organisatoorseid võimeid, kinnistab enesedistsipliini algeid, pakub rõõmu ühistegevusest. Sellele vanusele mõeldud mänguasjad on sisukamad, neile on iseloomulik võime lapsi tugevamalt köita. Noorema kooliea laste (7-8-aastased) mängude spetsiifika määratleb ära laste suurem iseseisvus, püüdlus kõike teada saada, kõike uurida. Nad armastavad jäljendada, fantaseerida. Mängud muutuvad sügavamaks, sisukamaks. Noorema kooliea lastel on oluliseks eristavaks iseärasuseks lapsi arendav vajadus mängida mängu ilma mänguasjadeta. (Võgotskij, 1999, lk 398)

Neile hakkavad üha rohkem meeldima liikumismängud eakaaslastega pallide, hüppenööri, nuppude ja taskunugade jne abil. Mängudes õpib laps võitma ja kaotama, alluma reeglitele, tunnustama teise võitu, suhtlema ja töötama koos täiskasvanute ja eakaaslastega

II. EMPIIRILINE UURIMUS

2.1. Uuringu eesmärk, valim ja metoodika

Uurimuse eesmärk on teha kindlaks, millised on kaasaegsete 4 – 8 aastaste laste mängud ja mänguasjad ning hinnata nende pedagoogilist väärtust kasvatuse seisukohast.

Täpsemalt on uurimise all:

- Mis mänguasjadega mängivad kaasaegsed lapsed?
- Kuivõrd on erinevad poiste ja tüdrukute mängud ja mänguasjade valik?
- Kui erinevad on laste mängud ja mänguasjad olenevalt laste east ja geograafilisest paiknemisest?
- Kui arendatavad on tänaste laste mängud ja mänguasjad?
- Kuidas lemmikmänguasjad mõjutavad laste käitumist mängus?
- Kuidas lapsevanemad suhtuvad oma lapse mängudesse ja mänguasjadesse?

Uuringu valim ja toimumisajad:

- 4-5 aastased lapsed Tallinna lasteaiast «Lapsepõlve Akadeemia» (Eesti), Sügis 2012, 11 last
- Tallinna Lasnamäe Gümnaasiumiõpilased (Eesti) Märts 2013, 1 b klassi lapsed vanuses 7-8 aastat. kokku 12 last
- 7 lapsevanemat, 2 meestsoost ning 5 naistsoost, Märts 2013, Tallinna Lasnamäe Gümnaasium
- 6-8 aastased lapsed Valentsia vene kogukonnakeskusest «Severnaja Zvezda» (Hispaania) Veebruar 2014, kokku 11 last

Püstitatud eesmärgi lahendamiseks kasutati järgmisi uurimismeetodeid:

1. Laste intervjuerimine

- Poiste ja tüdrukute erinevused (Lisa1)

Eesmärk: selgitada välja soopõhised hoiakud ja oma soost tulenevad erinevused noorema kooliea lastel (6-8 aastat). Antud metoodika võimaldas välja selgitada, kas lastel on välja kujunenud ettekujutus oma soolisest kuuluvusest ning määratleda sellega soopõhise teguri roll laste poolt mänguasjade valimisel.

Laste mängueelistused (Lisa 2, Lisa 2.1, Lisa 3).

Eesmärk: selgitada välja noorema kooliea poiste ja tüdrukute mängueelistused.

2. 4-8 aastaste laste esemelis-arendava keskkonnaaastlemine

Vaatluse eesmärk: selgitada välja, kuidas eelkooliealiste ja noorema kooliea laste mänguhuvid mängulises tegevuses avalduvad.

3. Lapsevanemate küsitlemine. (Lisa 4)

Eesmärk: selgitada välja laste suhtumise iseärasused mängu ja mängudesse kodus jalapsevanemate roll laste mänguasjade valimisel.

2.2. Empiirilise uuringu tulemused ja interpreteeringud

2.2.1. 6-8 aastaste laste mängud ja mänguasjad Eestis ja Hispaanias

2013. aastal viisin ma lastega läbi intervjuud Tallinna Lasnamäe Gümnaasiumis 1 b klassis, lastega vanuses 7-8 aastat. Lapsi oli kokku 6 poissi ja 6 tüdrukut.

Kõigile lastele esitati ühesugused küsimused. Kõigepealt küsitlesin ma poisse, seejärel tüdrukuid (Lisa 1, Lisa2). Intervjuu toimus kahes osas. Esimese osa eesmärgiks oli selgitada välja laste arusaamine nende soolistest erinevustest ning intervjuu teise osa eesmärgiks oli saada vastused küsimustele, kuidas toimub uuritavas rühmas poiste ja tüdrukute mänguasjade valimisel eelistuste väljakujunemine. Intervjuu näitas, et lapsed saavad täielikult aru oma erinevustest sootunnuse järgi. Kõik kaksteist last vastasid küsimusele – „Kes sinust saab, kui sa suureks kasvad?” - täiesti ühemõtteliselt. Poisid said aru, et neist saavad mehed, aga tüdrukud kinnitasid, et neist saavad naised ja emad. Seejuures oli minu jaoks oluline vaadata, kas poiste ja tüdrukute eelistustes mänguasjade valimisel võib täheldada erinevusi. Selgus, et poisid eelistavad siiski agressiivsemaid mänguasju kui tüdrukud. Nagu arvata võiski, eelistasid tüdrukud nukkudega mängida. Kuid tüdrukute poolt eelistatud nukkude iseloom ja tegelaskujude rollid jätavad paremat soovida. Roosa nukk Steffi koos oma roosilise printsessielu aksessuaaridega on kõrvale jäänud ning loovutanud oma koha ekstravagantsematele nukkudele. Nagu vastas üks küsitletud tüdrukutest – „Mulle meeldib minu nukk Ghoulia, sest ta on surnud ja ilus”.

Küsitluse käigus selgus, olid 7-8-aastaste laste seas kõige populaarsemad mängud Angry Birds (enamus poisid), Lego StarWars (enamus poisid), Monster High (enamus tüdrukud!). Siinkohal pean ma vajalikuks selgitada, mida antud mänguasjad endast kujutavad ja millise suunitlusega need on:

Angry Birds (eesti keeles «vihased linnud») — Soome firma Rovio poolt loodud arvutimäng, milles mängija peab ragulka abil lindudega erinevatele konstruktsioonidele paigutatud rohelisi sigu laskma. Selles mängus kasutab mängija ragulkat sigade tulistamiseks, kes on paigutatud erinevate struktuuride pinnale või sisesusse ning mängu eesmärgiks on kõigi mänguväljakul olevate sigade hävitamine. Kui mängija läbib antud tasandi (või episoodi), siis avaneb talle uus tasand ja uued linnud. Mäng täieneb pidevalt uute episoodidega.

LegoStarWars — [LEGO](#) seeria mänguasjad, mis on loodud tuntud ulmeseriaali Tähesõjad baasil. Mängu tegevus hargneb uue triloogia jooksul (Varjatud hädaoht, Klooni rünnak, Sithide kättemaks). Igas missioonis tuleb kokku koguda kümme «Mini-Detektorit», mille abil pannakse kokku mitmesuguseid kosmoselaevu ja teisi uuest triloogiast pärinevaid masinaid. Mängu tegelaskonna võib jagada järgmistesse rühmadesse. Jedid – suudavad vastase tulerünnaku tema enda vastu tagasi suunata. Samuti suudavad esemeid mõttejõu abil liigutada. Sithid – omavad Jedidega sarnaseid võimeid. Kõik blasteritega tegelased (välja arvatud lahingudroidid) võivad tulistada harpuuniga spetsiaalsete tähiste pihta, mis on punase sihiku kujuline, selleks, et tõusta üles või alistada vaenlane.

Monster High (Koletiste kool) — ameerika fashion nukkude seeria. Selle seeria tegelased on innustunud õudusfilmidest ja klassikalistest lugudest selliste koletistega nagu Dracula, Frankenštein, Libahunt, Muumia, Ooperifantoom, Banshee ning isegi Zombie.

Mänguasjade kirjeldustest on näha, et neile on omane agressiivne suunitlus. Minu isikliku arvamuse kohaselt kannavad antud mänguasjad endas vägivalda, kurjust, hävingut ja purustamissoovi. Mänguhasarti hoiab mängude mitmetasandilisus. Surematus, raha mitmekordistamine, rahamagnet – neid käsitletakse kui väärtusi, mida isiksusele juba lapsepõlvest saati sisendatakse. Antud mängudes kasutatakse relva. Mängude sisu sisaldab tulistamist ja tulevahetust. Tegelaskujud, mis on inspireeritud õudusfilmidest ja klassikalistest lugudest koletistest, on nüüdisaja laste poolt armastatud ja tunnustatud (eriti tüdrukute seas!). Seejuures ei sisalda need moraalseid põhimõtteid, headust ega vastastikust abistamist. Selliste mänguasjade olemasolu ja populaarsuse kohta saavad lapsed ja nende vanemad teada interneti ning televisiooni vahendusel. Poevitriinid on selliste mänguasjadega täidetud. Eakaaslaste eeskujul on laste jaoks nakkav. Reeglina on laste kollektiivil mänguasjade valikul ühesugused eelistused. Üksteise poole vaadates paluvad lapsed oma vanematel osta endale samasuguseid

mänguasju nagu on nende kaaslastel. Lapsed saavad endale soovitud mänguasja kingituseks tähtpäeva puhul, samuti hea käitumise eest. Mitte kõik lapsevanemad ei ole nõus ostma oma lastele agressiivseid ja kurje mänguasju, kuigi need on populaarsed. Ma kuulun nende hulka ja olen oma seisukohta oma 6-aastasele pojale ka selgelt väljendanud. Kuid nii kummalisena kui see ka ei tundu, lapsed peavad selliseid mänguasju tõemeeli headeks. Nad arvavad, et kui selliste mänguasjadega sõbralikult mängida, siis muutuvad isegi kurjad mänguasjad headeks. Võimalik, et sellises lapselikus siiruses peitub tõde, mida meie täiskasvanutena ei mõista. Siiski on selge, et kõik need mänguasjad on oma suunitluselt ja rollilt agressiivsed. Mänguasjad muudavad laste omavaheliste mängude iseloomu sellest sõltumata, et lapsed ise oma lemmikmänguasju «headeks» liigitavad. Oma mänguasjade rolli jälgendavad laste mängud muutuvad agressiivsemaks ja lõpevad sageli reaalse füüsilise vastasseisuga. Suurem osa minu uuringus osalenud lastest arvab, et ühismängudeks sobivad kõige paremini arvutimängud, nukumängud, peitusemäng ja koletised. Multifilme ei jagata enam kategooriateks, mis on mõeldud vaatamiseks koolieelikutele ja algklasside õpilastele. Nüüdisaja 4-8-aastased lapsed eelistavad vaadata ühtesid ja samu multifilme: Wall-E, Transformerid, Smurfid, Shrek, Jääaeg, Lego multifilmid, Miki Hiir, Batman, Ironman, Külm Süda jne. Lastele meeldib multifilmides kakluse olemasolu. Nende sõnul oleksid ilma halbade tegelaste, kakluste ja tulistamiste multifilmid igavad. Noorema kooliea õpilaste jaoks on kõige positiivsemateks multifilmitegelasteks Luke Skywalker (jedai filmist «Tähesõjad»), smurfide isa, Shrek, Wall-E ja Eva, Balu, Woody mängude loost ja Meridia- tüdruk multifilmist «Vapper süda». Selle kohta, kas mänguasi on hea või paha, saavad lapsed teada tema välimuse, riietuse, multifilmi sisu ja reklaami järgi. Lapsed arvavad, et hea võidab kurja. Kuid sellisel juhul tõstatub küsimus sellest, kes on headuse kandjaks mängudes, mis sisaldavad agressiivsust ja hävingut, samuti kaheldavaid väärtushinnanguid. Kas sellisel juhul võib kindel olla, et laste arusaamine heast ja kurjast võib olla objektiivne?

2014. aasta septembris viisin ma läbi järjekordse **laste poolt mänguasjade väljavalimise protsessi vaatluse**, et selgitada väljavalitud mänguasjade mõju mängude iseloomule 6-8-aastaste laste eakaaslaste rühmas. Antud vaatluse viisin ma läbi vene kogukonnakeskuse «Severnaja Zvezda» (Valentsia, Hispaania) laste seas. Uuritav rühm koosnes 11 lapsest (*Tabel 2*). Esmaseks eesmärgiks oli määratleda mänguasjade eelistused, teiseks pakkus huvi võrrelda neid eelistusi geograafilises kontekstis. Kas Eestis ja Hispaanias elavate laste eelistused mänguasjade valimisel on erinevad? Ühes suures kastis olevad mänguasjad tuli üldisest massist välja valida. Pärast antud rühmas mänguasjade väljavalimise vaatluse läbiviimist võrdlesin ma saadud tulemusi minu poolt 2012. aastal Tallinnas 4-5-aastaste laste seas läbiviidud vaatluse tulemustega.

Tabel 2 Uuritavate laste koosseis

Vanus (aastat)	Laset arv	Poiss	Tüdruk
6	3	2	1
7	4	2	2
8	4	2	2
Kokku	11	6	5

Vaatluse läbiviimise ajal ja saadud tulemuste interpreteerimisel määrasin kindlaks mitte ainult laste poolt välja valitud mänguasjad, vaid selgitasin ka välja valiku ajendi. Jälgides iga lapse mängu tema poolt välja valitud mänguasjaga, hindasin ma lapse meeolu ja tema suhtumist väljavalitud mänguasjasse. Samuti viidi läbi varjatud monitooring laste poolt mängutoas eelistatud mängude kohta, mille korral määratleti laste ühismäng koos mängu iseloomu määratlemisega: agressiivne (kakluse imiteerimine, vaidlus ja võitlus mänguasja pärast); loominguline (konstruktori kokkupanek, pusle kokkupanek); peresuhete imiteerimine (tütred- emad). Uuringu esmane eesmärk saavutati ja fikseeriti tabelisse kantud tulemuste näol. Teine eesmärk - määrata kindlaks, kas Eestis ja Hispaanias elavate sama vanuserühma laste mänguasjade valimises esineb erinevusi, viis faktilise tõdemuseni, et nüüdisaja multifilmikangelased dikteerivad laste maitseid ja eelistusi nende geograafilisest asukohast sõltumata. Ma täheldasin rahvuslike nukutegelaste või mängukujundite täielikku puudumist. 6-8 aastaste laste (algklasside õpilased) küsitlus Hispaanias kinnitas sama vanuse Eesti laste mängude eelistusi (Lisa3). Ainus asi, mille poolest Hispaania 6-8-aastased lapsed 7-8-aastastest Eesti lastest erinevad, on suur kiindumus jalgpalli ja seda nii poiste kui tüdrukute poolt. Kui tegemist on aktiivsete mängudega, siis tüdrukud eelistavad meeleldi jalgpalli peitusemängule või koletiste mängule. Kuid lemmikmänguasjadena seavad nad vääramatult esikohale needsamad koletised, Shreki, Invizimals, AngryBirds ja Mansunod (teisaldavatesse mängukonsoolidesse aheldatud koletised).

Lastele mängimiseks väljapakutud mänguasjad olid minu poolt tinglikud jagatud agressiivseteks, headeks, arendavateks ja soopõhisteks, lähtuvalt nende tähenduslikust ja soolisest suunitlusest. Agressiivse suunitlusega mänguasjade hulka liigitasin ma sellised mänguasjad nagu Angry Birds, Monster High, Luke Skywalker, transformer Triceratops, interaktiivne robot Roborover, Shrek. Heade mänguasjade hulka liigitasin ma sellised mänguasjad nagu Wall-E, Miki Hiir, Tiiger multifilmist Karupoeg Puhh ja Woody. Arendavateks mänguasjadeks on Lego konstruktor, Djeco pusled, piltpusle ja puidust numbripusle. Uuringus käsitleti soopõhiste

mänguasjadena selliseid mänguasju nagu Meridia – tüdruk multifilmist «Vapper süda», nukk Evi jalgrattal (mänguloss), nukk Steffi (tee ise soeng), politseinik Lego Duplo, tuletõrjuja Lego Duplo ja Dress up game (nukkude ümberriietamine).

Allpool on esitatud uuringu tulemused ja 4-8 aastaste laste mänguasjade eelistuste võrdlus ajavahemikul 2012-2014 a. Tulemustes on Eesti ja Hispaania laste eelistused kokku võetud (Tabelid 3 ja 4).

Tabel 3 4-5 aastaste laste poolt eelistatud mänguasjade klassifikatsioon (2012. aasta)

Agressiivne	Hea	Arendav	Soopõhine
Angry Birds	Wall-E	Lego konstruktor	Meridia-tüdruk multifilmist «Vapper süda»
Monster High	Miki Hiir	Djeco pusled	Nukk Evi jalgrattal Mänguloss
Lego friends	Tiiger Karupoeg Puhhi multifilmist	Piltpusle	Nukk Steffi (tee ise soeng)
Luke Skywalker	Woody	Puidust numbripusle	Lego Duplo politseinik
Transformer Triceratops			Lego Duplo tuletõrjuja
Interaktiivne robot Roborover			Dress up game (nukkude riietamine)

Tabel 4 6-8 aastaste laste eelistused lemmikmänguasjade, mängude ja multifilmide valimisel (Eesti 2013. aasta, Hispaania 2014. aasta)

Kategooria	Poisid	Tüdrukud	Üldine lemmik	Allikas (kust sai teada)
Lemmikmänguasi	Ämblikmees	Nukk Spektra	Shrek	Multifilmid
Lemmikmäng	Liikumismängud: «Pitimäng» «Koletised» «Jalgpall»	Rollimängud: «Perekond» «Ilusalong» «Haigla»	-	Lapsevanemad

Lemmikmultifilm	«Ämblikmees»	«Haldjad Winx»	-	Televiisor
-----------------	--------------	----------------	---	------------

Nagu tabelist nähtub, on kõigi uuritavate vanuserühmade laste lemmikmänguasjad inspireeritud nüüdisaja multifilmidest. Samuti torkab silma, et 4-5 aastaste ja 6-8 aastaste laste eelistuste erinevus ei ole märkimisväärne. Vanema vanuserühma laste juures mänguasjade agressiivne loomus tugevneb.

Samuti püüdsin ma struktureerida ja hinnata erinevaid uuringu fooni mõjutavaid tegureid:

Tabel 5 6-8 aastaste laste poolt erinevatele mängudele ja mänguasjadele antud hinnang (2013-2014.a)

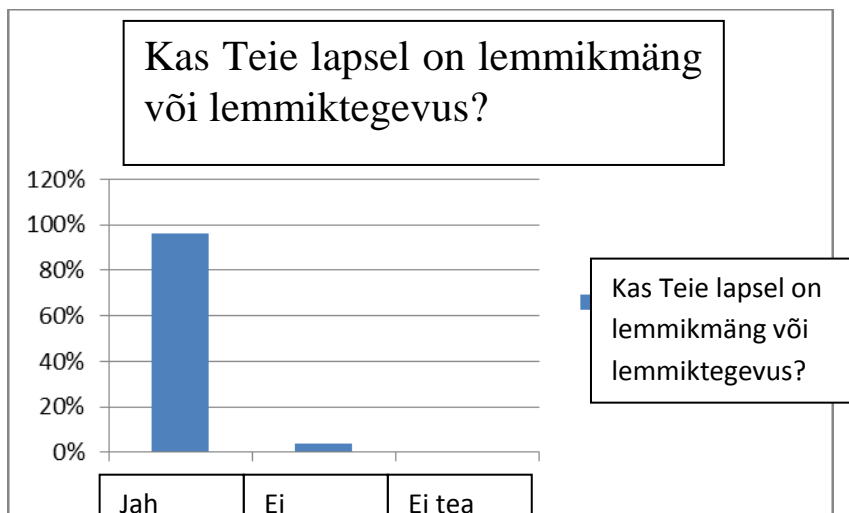
Kategooria	Poisid	Tüdrukud	Valikute arv kokku
	Positiivne Negatiivne	Positiivne Negatiivne	
Pusle/Konstruktor	2 4	3 2	11
Multifilmitegelane	6 0	6 0	12
Kaklused	6 0	1 5	12
Sõprus	1 5	5 1	12
Lapsevanemate poolt mänguasja valiku heakskiitmine	4 2	3 2	11

Uuring näitas, et multifilmide tegelased-mänguasjad on võrreldes pusle või konstruktoriga kindlalt liidripositsioonil. Poiste suhtumine multifilmides toimuvasse agressiivsesse tegevusse on ülekaalukalt (83%) positiivne. Tüdrukute suhtumine multifilmides esinevasse agressiivsusesse on ühemõtteliselt negatiivne (100%). Seejuures me näeme, et laste arvates kiidavad lapsevanemad nende mänguasjade valiku heaks.

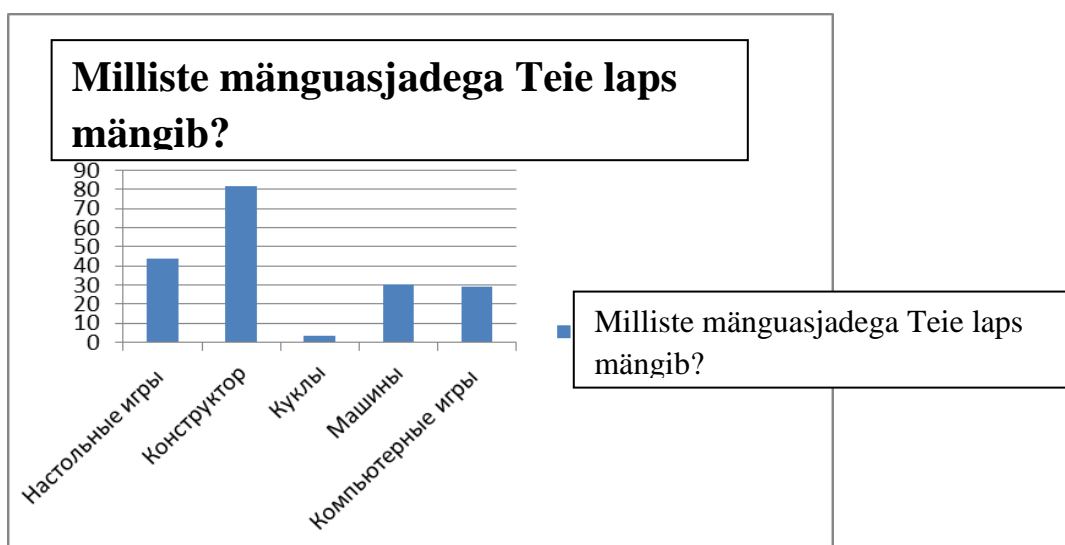
Uuritavasvanuses laste kodusest taustast pildi saamiseks lisan ma 7-8-aastaste laste **lapsevanemate** seas läbiviidud küsitluse (Lisa 4) tulemused, mille ma Tallinnas 2013. aastal läbi viisin. Eesmärgiks oli selgitada välja mitte ainult eelistatava mänguasja olemasolu, vaid mänguasja tähtsuse laste jaoks.

Lapsevanemate sõnul (9 küsitud 11-st), suuremal osal lastest (96%) on oma lemmik-mänguasi ja lemmiktegevus kodus. Enamus lapsi valib oma mänguliseks tegevuseks konstruktori (enamuses LEGO). Väiksem arv lapsi (29%) mängib arvutimänge.

Joonis 1



Joonis 2



Lauamängud; Konstruktor; Nukud; Autod; Arvutimängud

Küsitluse tulemustele tuginedes võib väita, et suurem osa lapsevanematest juhivad oma lapsele mänguasja valimisel selle funktsionaalsetest võimalustest. Suurem osa lapsevanematest eelistab arendavaid mängu, uurides seejuures põhjalikult kasutusjuhendit. Mänguasja ostmisel võtavad lapsevanemad kuulda lapse arvamust, juhindudes selle ostmisel just lapse soovist. Seejuures ei pöörata mänguasja kvaliteedile praktiliselt mitte mingit tähelepanu. Paljud lapsevanemad võtavad mänguasja uurimisest ise osa, tutvuvad koos lastega mänguasja

kasutusjuhendiga ja isegi mängivad sellega. Domineerivad lapsevanemad, kes mänguasja valikul arvestavad lapse ealisi iseärasusi. Vastuste seas domineerisid lapsevanemate vastuste omad variandid, mis puudutavad laste mänguasjade optimaalset hulka ja kvaliteeti lapse mängulise tegevuse korraldamiseks (Lisa 4).

2.2.2. 4-5 aastaste laste mängud ja mänguasjad tänapäeval

Uuring viidi läbi Tallinna linna eralasteaia «Lapsepõlve Akadeemia» baasil.

Antud lasteaias on eelkooliealistele lastele mõeldud huviringid. Ette on nähtud koolieelikute kooliks ette valmistamine, mitmesuguste kunstiliikidega tegelemine.

«Lapsepõlve Akadeemia» on mõeldud eelkooliealistele lastele, samuti on see väikelaste loomingulise arengu keskus. Lasteaias õpetatakse lastele tantsimist, laulmist, kujutavat kunsti, loomingulisust muinasjutu ja rollimängude vormis.

Uuritav rühm koosnes 11 lapsest:

Tabel 6 Uuritavate laste koosseis

Vanus (aasta)	Arv	Poiss	Tüdruk
4	6	3	3
5	5	3	2
Kokku	11	6	5

Uuritavate laste vanus kõikus vahemikus 4-5,2 aastat, mis vastab vanusekriteeriumi järgi ühele kahest uuringu sihtrühmast. Uuringu läbiviimise juures viibisid lapsevanemad. Õhkkond oli sundimatu ja pingevaba.

Küsimustik koosnes 15 küsimusest, mida lapsevanemad lapsele ise ette lugesid. Seejuures kirjutati iga vastus üles. Laste poolt antud vastuste analüüsimisel hinnati, milline on lapse vastus, samuti seda, kuidas küsimusele antud vastus väljendab lapse meelestatust ja suhtumist mänguasjasse.

Lisaks küsimustikule vastamisele tuli lastel neile pakutud mänguasjade seast maksimaalselt kaks mänguasja välja valida: nukk Evi jalgrattal, Disney printsess nukk Steffi (tee ise soeng), piltidega arendav kuubik, mängunõude komplekt, tuletõrjuja seeriast Lego Duplo, politseimootorratas seeriast Lego Duplo, puidust numbripusle, trailer 4 autoga, mänguloss, diskorobot, piltpusle, konstruktor-transformer Triceratops (dinosauruse ja roboti kokkupanemiseks), interaktiivne

robot Roborover, Shrek, Ämblikmees, ranger-samurai, konstruktor LegoDuplomängumajade kokkupanekuks, auto multifilmist «Autod», 8 puidust mänguautost koosnev autopark, kalmaar Kalmer multifilmist Käsna-Kalle. Loetletud mänguasjad olid minu poolt jagatud põhimõtte järgi: agressiivne, arendav ja soopõhine. Tulemus on näha allpool esitatud tabelis.

Tabel 7 Mänguasjad 4-5 aastastele lastele väljavalimiseks

Agressiivne	Arendav	Soopõhine
Ämblikmees	Djeco pusled	Nukk Steffi (tee ise soeng)
TransformerTriceratops	Lego konstruktor mängumajade kokkupanekuks	Nukk Evi jalgrattal Mänguloss
Interaktiivne robot Roborover	Piltpusle	Tuletõrjuja Lego Duplo
Shrek	Puidust numbripusle	Politseinik Lego Duplo
Ranger-samurai	Arendav kuubik	Treiler
Kalmaar Kalmer (Käsna-Kalle multifilmist)	Puidust autopark	Auto multifilmist «Autod»

Uurimistulemuste suurema usaldusvääruse saavutamise eesmärgil olid kõik mänguasjad paigutatud ühte kohta ja need tulid ühest suurest kastist üldise massi seast välja valida.

Lisaks sellele toimus töö eesmärkide saavutamiseks ühe päeva raames laste mängude varjatud monitoring mängutoas, kus määratleti laste ühismäng selle iseloomu arvesse võttes:

- loominguiline (konstruktori, pusle, arendavate kuubikute kokkupanemine);
- agressiivne (võitlus mänguasja pärast, «piinamine», kakluse imiteerimine);
- «peresuhted» («isa-ema»).

Vaatluse läbiviimisel kasutati lähenemist, mis võimaldas lapse valiku aluse kindlaks määrata. Esitatud küsimustele laste poolt antud vastuste analüüsimisel hindasin ma seda, kuidas vastus peegeldab tegelikkust, kuidas väljendub lapse meeleolu uuringu käigus välja valitud koduse lemmikmänguasja suhtes.

Küsimustikule vastamise käigus avaldusid laste eelistused kõige täielikumalt.

Kõik üksteist last arvasid, et nende mänguasi on hea. Samuti vastasid kõik üksteist last, et hea on kurjast tugevam ja võib alati. Neli tüdrukut vastas, et armastavad puslesid kokku panna (kuigi mänguasjade valimisel sirutas vaid kaks neist kae ühe ja sama pusle järele), kuid mitte ükski

poiss kuuest ei öelnud, et armastab puslesid või konstruktorit kokku panna. Konstruktori mainimisel rakendus poistel vaid assotsiatsioon – Lego Ninjago. Kuid see konstruktor ei kuulu oma parameetrite poolest arendavate mänguasjade hulka (pane mänguasi kokku kahest kolmest osast). Lemmikmängude kohta küsimuse esitamisel oli meeldiv jälgida, et üheteistkümnest lapsest üheksa vastas, et neile meeldib peitusemäng. Kahe poisi vastused olid kindlalt seotud sõja ja tulistamisega. Allikaks, mille abil iga laps endale lemmikmänguasja leidis, oli multifilm.

Küsimus lemmikmultifilmi kohta selgitas välja neli lemmikut antud kunstiliigi kaasaegsetest teostest: kaks tüdrukutel – «Haldjad Winx» ja «Luntik» ja kaks poistel – «Autod» ja «Ninjago». Tüdrukutel sattusid lemmikmultifilmide paari üks agressiivne ja üks hea. Poiste kaks lemmikmultifilmi võib liigitada agressiivsete kategooriasse.

Poistel osutusid agressiivseteks multifilmideks «Ninjago» ja «Autod», tüdrukutel aga «Haldjad Winx». Agressiivsetes multifilmides puudub intellektuaalne koormus ja meelestatus heasoovlikkusele. Haldjad, autod ja ninjad võitlevad nii poiste-võluritega kui ka koletiste-libahuntide, automaffia ja allmaailma skelettidega. Multifilmide mõte – pidev võitlus ja vastasseis millegi või kellegi vastu.

Heas multifilmis määratletakse täpne piirjoon heasoovlikkuse ja pahatahtlikkuse vahel, samuti on esiplaanile tõstetud hea kangelase kultus, rõhutatakse just headuse kõiki plusse ja positiivseid külgi. Tüdrukutel on heaks multifilmiks «Luntik», kus positiivne tegelane kaitseb oma sõpru kõikvõimalike õnnetuste ja igapäevaelu keeruliste olukordade eest, õpib teisi austama, armastab lähedasi, suudab end raskel hetkel valitseda, samuti oma tundeid kaunilt väljendada, kartmata olla siiras.

Allpool esitatud uurimistulemuste tabelis on esitatud küsitluse kokkuvõtte põhikategooriate järgi. Tabelisse on kantud vastused, mis langesid kokku rohkem kui ühel samast soost lapsel.

Tabel 8 Mänguasjad 4-5 aastastele lastele väljavalimiseks

Kategooria	Poisid	Tüdrukud	Kõigi lemmik	Allikas
Lemmikmänguasi	Ämblikmees	Nukk Steffi	Shrek	Multifilm
Lemmikmäng	Peitusemäng	Peitusemäng	Peitusemäng	Lapsevanemad
Lemmikmultifilm	«Ninjago» «Autod»	«Haldjad Winx» «Luntik» «Hello Kity»	-	Televiisor

Samuti püüdsin ma struktureerida ka laste hinnangut erinevatele teguritele, mis näitavad meile uuringu tausta:

Tabel 9 4-5 aastaste laste suhtumine neile pakutavatesse mänguasjadesse

Kategooria	Positiivne (poisid)	Negatiivne (poisid)	Positiivne (tüdrukud)	Negatiivne (tüdrukud)
Pusle/Konstruktor	1	5	4	1
Multifilmitegelane	6	0	5	0
Kaklused	5	1	0	5
Sõprus	1	5	5	0
Vanemate heakskiit mänguasja valikul	5	1	5	0

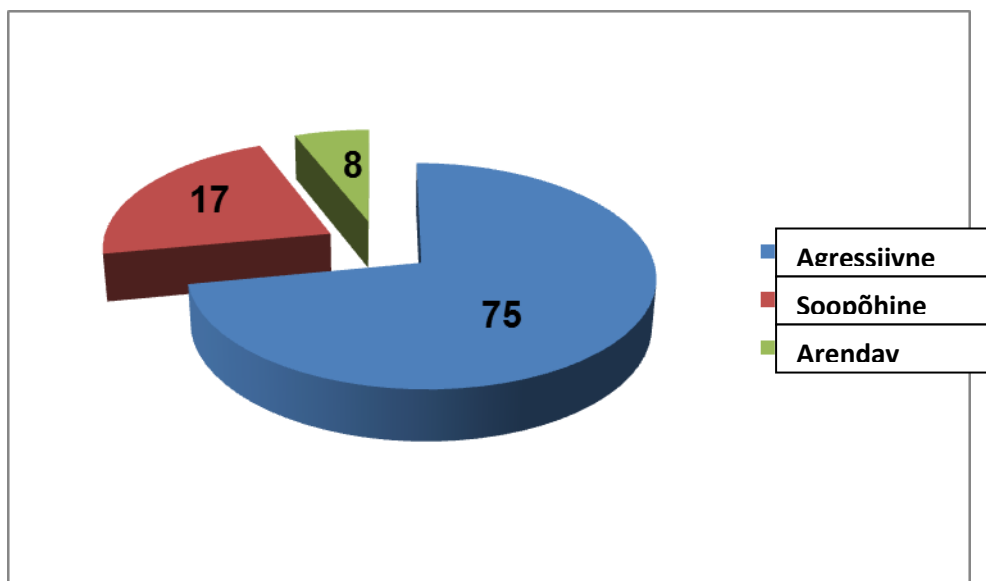
Uuringust ilmnis, et võrreldes pusle või konstruktoriga on multifilmitegelased-mänguasjad kindlalt hõivanud liidripositsiooni. Poiste suhtumine multifilmides toimuvale agressiivsele tegevusele on rohkem kui positiivne (83%). Tüdrukute suhtumine multifilmides esinevale vägivallale on ühemõtteliselt eitav (100%). Seejuures me näeme, et laste arvates kiidavad nende vanemad mänguasja valiku heaks.

Need andmed annavad lisaruumi arutlusteks ja järelduste tegemiseks, kuid ei näita 100% ulatuses situatsiooni reaalses elus. Nagu näitas lasteaiarühma laste jälgimine, siis küsimustikule antud vastused ja mänguolukorras tekkinud tegelikud eelistused erinesid üksteisest.

Rühmas mänguasjade valimise kohta tehtud vaatluse tulemuste põhjal saadi andmed, mis peegeldavad laste eelistusi mänguasjade valimisel lasteaias (eraldi poistel ja tüdrukutel sootüübi järgi).

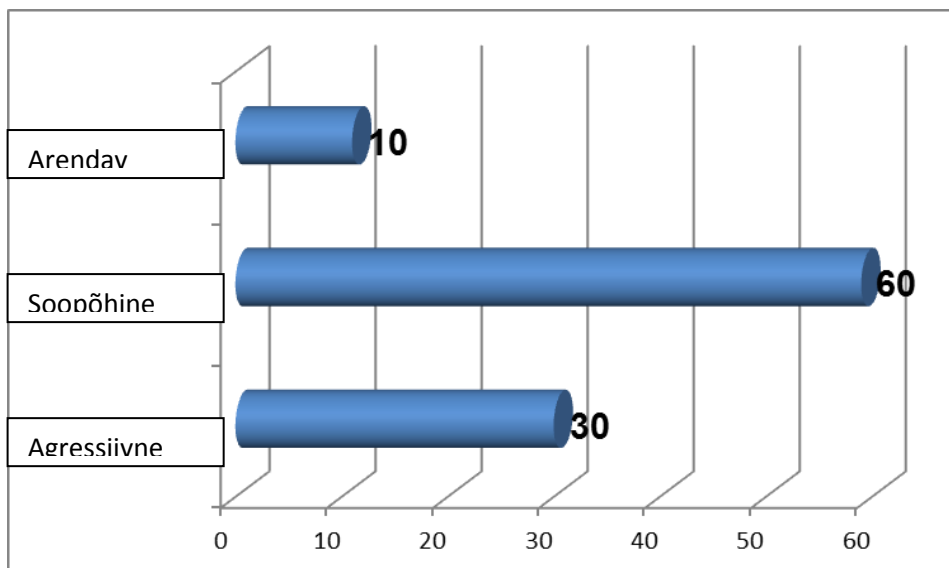
Saadud andmete analüüs oli huvitav (joonis 3). See näitas, et poistel olid kõige kõrgemad näitajad kõigist meelismänguasjadest agressiivsel positsioonil (75%), teisel kohal on soopõhine (17%). Arendavate mänguasjade osa on kõige väiksem (8%). Kuigi vanemate sõnul pöörab laps (ainuke poiss, kes peale ämblikmehe valis ka smurfidega puidust pusle) kodus neile samuti tähelepanu, kuid peamiselt lapsevanemate juuresolekul või siis koos nende mängides, näiteks pusle või konstruktori kokkupanemisel.

Joonis 3 Eelistuste jagunemine mänguasjade valikul (poisid) (%)



Agressiivsete mänguasjade protsentuaalne jaotus kahanevas järjekorras: «Ämblikmees» - 100%, interaktiivne robot Roborover - 33%, Ranger-samurai - 17%. Positsioonis «Soopõhine mänguasi» andsid poisid oma eelistuse Lego Duplopolitseinikule. Kuuest poisist valis ainult üks selle mänguasja. Alltoodud graafikul on esitatud mänguasjade protsentuaalne jaotus tüdrukutel.

Joonis 4 Eelistuste protsentuaalne jaotumine (tüdrukud) (%)



Erinevalt poistest, on tüdrukutel kõige kõrgema positsiooni hõivanud soopõhised mänguasjad – nukk Steffi (tee nukule ise soeng) (60%). Kuid 30% tüdrukutest valis mänguasju ka positsioonist «Agressiivne» – Shrek ja Kalmaar Kalmer. Ja ainult kaks tüdrukut jagasid omavahel puslet. Seejuures oli ühel juba välja valitud agressiivne mänguasi Kalmaar Kalmerja teisel soopõhine mänguasi Steffi.

Vestlusest lapsevanematega sain ma teada lemmiktegelaste kohta multifilmidest ja filmidest, mida vaadati peamiselt kodus.

Poistel: Transformerid, Bakuganid, Ninjago, Ranger-samurai, autod multifilmist «Autod».

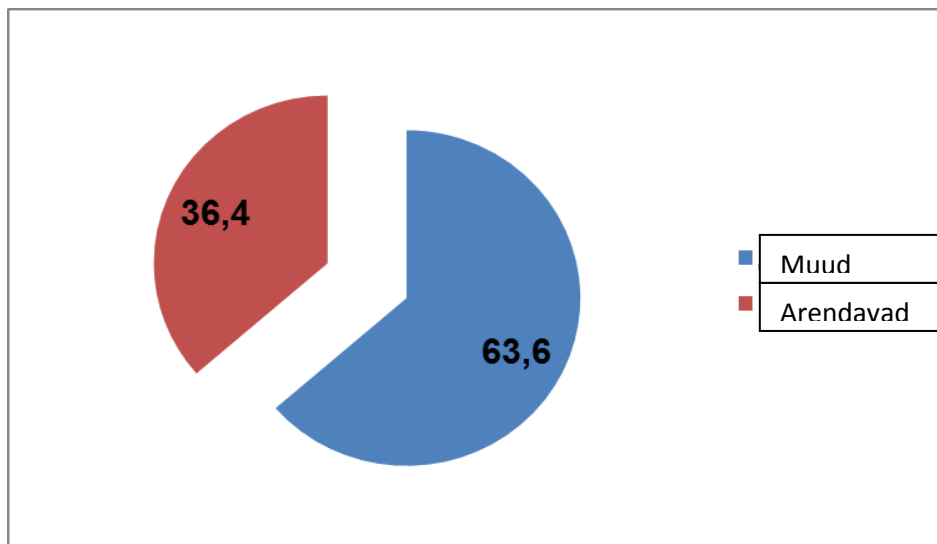
Tüdrukutel – Hello Kitty, Haldjad Winx, Kung-Fu Panda.

Nagu ma juba märkisin ja juhtisin tähelepanu, et laste poolt nimetatud lemmikmultifilmid sisaldavad võitlusi ja kaklemist, tagaajamist ja jälitamist, sageli ka söimlemist ja slängi (sealhulgas ka tüdrukute poolt nimetatud multifilmides). Armastatud ühismängude seas nimetasid lapsed järgmisi mänge: peitusemäng, pallimäng, printsess ja prints, linnud, ämblikmees, ninja. Küsitlustulemuste põhjal oli kõige populaarsem peitusemäng.

Ühe päeva jooksul toimunud vaatluse raames, milles jälgiti lasteaiarühmas mängitud ühismänge, selgus, et mängude käigus toimub peamiselt laste seas kõige populaarsemate multifilmide tegelaste jäljendamine. Sageli läheb mäng üle kakluseks, võitluseks mänguasja pärast. Posid ja tüdrukud mängisid üheskoos mängu, mida võib nimetada «püüa kinni ja piina». Seejuures oli tüdruk ohvri rollis, poiss aga röövli-jälitaja rollis. Samuti tuleb ära märkida, et mängimise ajal kasutavad lapsed sageli ebatsensuurseid väljendeid, ropendavad ja teevad nn «täiskasvanute» nalju (seejuures neist ise aru saamata).

Lapsevanematega vabas vormis läbi viidud küsitlusest, mis käsitles lapse koduseid huvisid, selgus, et 11 lapsest huviotsis ainult 3 tüdrukut joonistamisest ja üks poiss konstruktorist, mis kokku moodustab 36,4% uuritavast rühmast (joonis 5). Joonistamist võib aga ainult tinglikult lugeda tegevuse hulka, mida me antud töös käsitleme - ja selleks on mängimine. Kui me aga joonistamist analüüsi ei lülita, siis numbrid muutuvad märgatavalt (10:1).

Joonis 5 Laste kodused huvid (%)



Nagu selgus nende lapsevanemate selgitustest, kelle lapsed ei olnud arendavatest mängudest huvitatud (63,6%), tuleb nende lapsi intellektuaalse ja loomingulise tegevusega tegelema sundida, kusjuures on sellised mängud laste jaoks igavad ja tähelepanu hajutavad. Lapsevanemate jutu järgi on neil kodus piisavalt palju erinevaid mänguasju, sealhulgas ka suurel hulgal arendavaid mänguasju (konstruktorid, pusled, legod), kokkupandavaid mudeleid ja juhitavaid mänguasju. Kuid lapsed mängivad nendega vähe ja vastumeelselt. Huvi sellise uue mänguasja vastu kaob väga kiiresti.

2.2.3. Nüüdisaja laste lemmikmänguasjad ja mängud

Antud peatükis püüan ühendada empiirilise uuringu erinevates etappides ja erinevatelt lasterühmadelt saadud tulemused.

Uuringu käigus õnnestus mul välja selgitada üldised eelistused mänguasjade valimisel, selgitada välja nende valikut mõjutavad tegurid ja tunnistada problemaatika globaalset tähendust. Peale selle õnnestus mul järjestada üldised eelistused mänguasjade valimisel, samuti tuua poiste ja tüdrukute eelistused eraldi välja. 4-5 aastaste laste mänguasjad jagasin ma 3 liiki: agressiivne, arendav ja soopõhine. 6-8 aastaste laste poolt eelistatud mänguasjade klassifitseerimisel tõstsin esile 4 mänguasjade liiki: agressiivne, arendav, soopõhine ja hea. Lisaks mänguasjadele, pean käesoleva uurimistöök kontekstis vajalikuks esitada andmed laste poolt eelistatavate multifilmide kohta, kuna eelistatumad mänguasjad on tihedalt nendega seotud.

Tabel 10 4-8 aastaste laste tänased lemmikmänguasjad

4 – 5 aastaste laste valikud			6 – 8 aastaste laste valikud			
agressiivne mänguasi	arendav mänguasi	soopõhine mänguasi	agressiivne mänguasi	arendav mänguasi	soopõhine mänguasi	hea mänguasi
Ämblikmees	Djeco	Nukk	Angry Birds	Lego-	Meridia-	Wall-E
Transformer	pusled	Steffi	MonsterHigh	konstruktor	multifilmist	Miki Hiir
Triceratops	Lego-	Nukk Evi	Iron Man	Djeco	„Vapper süda”	Tigra
Interaktiivne	konstruktor	jalgrattal	Luke	pusled	Haldjad Winx	Woody
Robot	Piltpusle	Tuletõrjuja	Skywalker	Puidust	Monster High	
Roborover	Puidust	Lego	Invisimals	numbripusle	Lego-	
Shrek	numbripusle	Duplo	Shrek	Piltpusle	StarWars	
Ranger-Samurai	Arendav kuubik	Politseinik			Angry Birds	
		Lego				
		Duplo				
		Treiler				
Valikud Kokku	Valikud Kokku	Valikud Kokku	Valikud Kokku	Valikud Kokku	Valikud Kokku	Valikud Kokku
24	18	10	30	14	22	13

Tabel 11 4-5 aastaste ja 6-8 aastaste laste eelistused lemmikmänguasjade, mängude ja multifilmide valimisel

*	4 – 5 aastaste laste eelistused		Allikad	6 – 8 aastaste laste eelistused	
	Poisid	Tüdrukud	Allikas Allikas	Poisid	Tüdrukud
Lemmik mänguasi	Ämblikmees Ninjago MacQween	Nukk Steffi	Multifilm	AngryBirds StarWars Invisimals Iron Man	Monster High Nukkud
Lemmik film	«Ninjago» «Autod» «Spiderman»	«Haldjad Winx» «Luntik»	Reklaam Internet Reklaam	«Ämblikmees» «Star Wars»	«Haldjad Winx» «Monster High»
Lemmik mäng	Peitusemäng	Peitusemäng	Lapsevanemad Sõbrad	Liikumismängud: «Koletised» «Piti mäng» «Jalgpall» Rollimängud: «Haigla»	Rollimängud: «Perekond» «Ilusalong» «Haigla» Liikumismängud: «Jalgpall»

Kokkuvõtlikult leidsin uuringus püstitatud küsimustele järgmised vastused:

Milliste mänguasjadega ja milliseid mängu nüüdisaja lapsed mängivad?

4-5 aastaste laste lemmikmänguasjade pingerida oli järgmine: Ämblikmees, Ninjago, Transformer Triceratops, MacQween, Shrek, Ranger-Samurai, Nukk Steffi

Kokku eristasin ma 4-5 aastaste laste lemmikmänguasjade seas 3 eriliiki:

Agressiivsed («Ämblikmees», transformer Triceratops, interaktiivne robot Roborover, Shrek, Ranger-samurai, kalmaar Kalmer multifilmist Käsna-Kalle),

Arendavad (Djeco pusled, Lego konstruktor majade kokkupanemiseks, piltpusle, puidust numbripusle, arendav kuubik, puidust autopark)

Soopõhised (nukk Steffi (tee ise soeng), nukk Evi jalgrattal, mänguloss, Lego Duplo tuletõrjuja, Lego Duplo politseinik, trailer, Auto multifilmist «Autod»).

6-8 aastaste laste lemmikmänguasjade pingerida oli järgmine: Angry Birds, Lego StarWars, Invisimals, Iron Man, Monster High

Klassifitseerimisel võis täheldada laste valikutes 4 liiki mänguasju: Agressiivne (Angry Birds, Monster High, Lego StarWars, transformer Triceratops, Shrek), Arendav (Lego konstruktor, piltpusle)

Soopõhine (Meridia-tüdruk multifilmist «Vapper süda», nukk Steffi (tee ise soeng), nukk Evi jalgrattal, mänguloss, Lego Duplo politseinik, Lego Duplo tuletõrjuja, Sky Walker)

Hea (Wall-E, Miki Hiir, Tiiger Karupoeg Puhhist, Woody)

Nagu klassifikatsioonist nähtub, on 6-8 aastastel lastel heade mänguasjade olemusest ja nende väljavalimisest omapärane arusaamine. «Kui mängida mänguasjaga head, siis võib ka halb mänguasi heaks saada» – räägivad nad, kuigi eelistavad suurel määral agressiivseid mänguasju.

Kui suurel määral tüdrukute ja poiste mängud ning mänguasjad üksteisest erinevad?

Laste mängude jälgimine kinnitab, et tüdrukute ja poiste poolt valitavad mänguasjad ja mängud on erinevad. Nii ümbritsevad tüdrukud end paljude nukkude, nukumööbli ja -riietega. Poisid aga superkangelaste ja nende relvadega, autode ja mootorratastega. Mänguasjade valimisel on jälgitav huvitav tendents: poistele mõeldud mänguasjad stimuleerivad liikumisaktiivsust, ruumi uurimist, kalduvust riskida ja leidlikkust, tüdrukute mänguasjad aga stimuleerivad lähedust teise inimesega ja verbaalset suhtlemist. Oli märgatav, et kui lapsed valisid oma soole vastava mänguasja, siis leidsid nad sagedamini teisi lapsi, kes tahtsid koos nendega mängida. Ning soole mittevastavad mängud lõpevad kiiremini kui need, mis soole vastavad. Uuritavas vanuses poiste ja tüdrukute mänguasjade jaotumine toimub järgmiselt:

4-5 aastastel poistel on lemmikmänguasi – Ämblikmees, lemmikmäng – peitusemäng, lemmikmultifilm – «Ninjago» / «Autod».

4-5 aastastel tüdrukutel on lemmikmänguasi – nukk Steffi, Hello Kitty, lemmikmäng – peitusemäng, lemmikmultifilmid – «Haldjad Winx» / «Luntik».

6-8 aastastel poistel oli lemmikmänguasi - Angry Birds, Spider/Iron-man, lemmikmäng – liikumismängud «Koletised» ja jalgpall, lemmikmultifilm – «Ämblikmees».

6-8 aastastel tüdrukutel olid lemmikmänguasjad –Monster High, lemmikmäng – sü eelised rollimängud «Perekond», «Ilusalong» ja mängud nukkudega, lemmikmultifilmid – «Monster High» ja «Haldjad Winx».

Kui suurel määral 4-5 aastaste ja 6-8 aastaste laste mängud ning mänguasjad üksteisest erinevad?

Uuringu tulemustest selgus, et 4-5 aastaste ja 6-8 aastaste laste mängudei erine oluliselt. Vanema vanuserühma lastel täienevad eelistused vaid mõnede multifilmitegelaste arvel. Seejuures jäävad nende lemmikmänguasjadeks endiselt mänguasjad, millega nad 4-5 aastastelt mängisid. Selle ilmeks näiteks on poistel Ämblikmees ja tüdrukutel Haldjad Winx. 6-8 aasta vanuselt pööratakse poiste puhul pisut vähem tähelepanu McQueenile ja tüdrukute puhul Hello Kitty. Selgub, et hoolimata küllaltki suurest vanusevahest, eelistavad 4- ja 8-aastased lapsed ühtesid ja samu mänguasju.

Kui suurel määral mõjutab geograafiline asukoht laste mänguasjade valikut?

Nagu uuring näitab, on nüüdisaja laste lemmikmänguasjadeks ameerika tippmultifilmide tegelased, kes on kohandatud rahvusvahelisel turul massitarbimisele. Eesti ja Hispaania laste huvid langevad kõikide tuntud multifilmide kangelaste osas kokku. Mida edukam on esilinastus ja mida suuremate ressurssidega teost levitatakse, seda suurem on tõenäosus, et peagi ilmuvad multifilmitegelased mänguasjapoodide vitriinidele. Seejuures ei oma lõpptarbija geograafiline asukoht erilist rolli, piirdudes vaid erinevustega tarnetähtaegades ihaldatud mänguasjade müügiletidele kohaletoimetamisel.

Kui suurel määral on nüüdisaja mänguasjad arendavad?

Lapse eelistuste uurimine mänguasjade valimisel annab aluse kinnitada, et lapsed ei omanda sotsiaalse tegevuse liike ega vajalikke suhtlemisoskusi sootsiumis. Erandi moodustavad vaid 4-5 aastaste tüdrukute mängud, mis kujutavad tütre-ema rolle. Kuid suuremal määral eelistavad 4-8 aastased lapsed mänguasju järgmises järjekorras: esimesel kohal – agressiivsed mänguasjad ja mänguasjad multifilmidest, teisel kohal – soopõhised (sootunnuse järgi) mänguasjad, kolmandal kohal – heade mänguasjade hulka kuuluvad, ja alles viimasel kohal on arendavad mänguasjad ja mängud.

Ma tegin järelduse, et mänguasjad, mida lapsed eelistasid, on pisiasjadeni läbi mõeldud ega jäta fantaasiale mingit kohta. Seejuures ei saa multifilmide tegelasi kopeerivad mänguasjad olla arendavad, näidata vastastikuste suhete avarust, samuti ei paku need mõistuse arenguks vajalikku intellektuaalset koormust.

Kui suurel määral mõjutavad mänguasjad laste mängude iseloomu mänguprotsessis?

Jälgides laste omavahelisi suhteid mängudes oma eakaaslastega, tegin ma järgmised järeldused. Tüdrukud valivad mänguasju läbimõeldumalt, nad on tundlikumad teiste laste käitumisega seotud suhete ja ootuste suhtes. Lemmiknukku valides, isegi kui see on agressiivse iseloomuga, on tüdrukutel väiksem kalduvus olla «ahvatletud» alustada leppimatut sõda tema nuku vaenlase omanikuga. Tüdrukutel on suurem kalduvus saavutada mängu ajal kompromisse ja nad on valmis omistama agressiivsetele tegelastele pehmemaid iseloomujooni. Seda võib selgitada asjaoluga, et tüdrukud on juba varajasest lapsepõlvest alates orienteeritud isiksustevahelistele suhetele. Ning nende loomupärane võime sotsiaalseks kohanemiseks tõukab tüdruke sellele, et vastata sellele käitumismudelile, mille on nende vanemad või nende jaoks autoriteetsed pedagoogid heaks kiitnud.

Poiste käitumine toimub teise stsenaariumi järgi. Reeglina püüavad nad kohe oma teadmisi ja oskusi demonstreerida. Kui tegevus ei ole poisi jaoks huvitav, siis hakkab ta demonstratiivselt «kõrvaliste asjadega» tegelema, segama mängu kulgu või püüab selles uued reeglid kehtestada. Valides lemmikmängusja agressiivsete mänguasjade hulka kuuluvate seast, hakkab poiss kindlasti kopeerima sellele mänguasjale omase tegelase käitumist. Seejuures võib vastasseis oponendiga (vaenlasega) sageli minna üle «naljapärast» ilmseks ja füüsiliseks – võitluseks või kakluseks. Poisid elavad oma mänguasja rolli niivõrd tugevalt sisse, et muutuvad väga kiiresti ise tegelaskujuks, ja jättes mänguasja kõrvale, näitavad neid ümbritsevatele lastele oma ülivõimeid. Toon siinkohal näiteks ühe ilmeka vahejuhtumi, mille pealtnägijaks ma olin ühe noore hispaania ema juures külas viibides. Poiss, kes kattis end Ämblikmehe keebiga, hüppas kõrge voodi otsast alla ja väänas jala tugevalt välja. Kui arstid küsisid tema käest, miks ta seda tegi, siis poiss vastas, et ta pani Ämblikmehe keebi selga selleks, et lendu tõusta, aga mitte maha kukkuda.

KOKKUVÕTE

Antud töös teen ma järelduse, et isiksuse kujunemisel on väga oluline, milliseid mänguasju ja mängu lapse jaoks valitakse. Sest on täiesti selge, et emotsionaalne suhtumine mänguasja ja selle avaldumine mängudes võib välja kujuneda iseloomujooneks, see tähendab lapse püsivaks eripäraks ümberolijate ühtedele või teistele mõjutustele reageerimisel. Minu nägemus olukorrast on järgmine – pedagoogid ja lapsevanemad peavad oma mõjutusi selliselt suunama, et mänguasjad ja mängud oleksid lapse jaoks sotsiaalselt olulised, mitte aga ei rahuldaks tema «tahan» vajaduse täitmist. Tehes järeleandmisi (mis on praktikas möödapääsmatu), tõstatub teravalt küsimus lapsele tema lemmikmänguasjade-kangelaste kõigi ebamaiste võimete lahtiseletamises. Ei tohi lubada, et laps tõemeeli usub, et pannes selga keebi, millele on joonistatud ämblikuvõrk, võib ta omandada ülivõimed. Laps peab mõistma, kus on reaalsus ja kus väljamõeldis. Et läbi metsa jalutades ei ole võimalik kohata draakonit, kellel tuleb pea kiiresti maha lüüa, et ta ei saaks Haldjat Winx ära varastada.

Järgmine järeldus tulenes vaatluse all olnud laste mängudest. Selgus, et tänaste laste mängud on:

- agressiivsed;
- lastel ei arene välja vajalikud suhtlemisoskused;
- mängud ei soodusta lapse emotsionaalse sfääri stabiliseerimist;
- laste läbielamised sellistes mängudes on negatiivsed;

Samuti on levimas selline tendents, et lapsed ei soovi arendavaid mängu mängida, see aga võib lapse arengut pidurdada.

Tulevase pedagoogina soovitan ma lasteaedade kasvatajatel ja lapsevanematel piirata laste kokkupuutumist agressiivsete mänguasjadega ning leida selliseid mänguasju, mis soodustavad intellekti arengut, ergutavad loomingulisust, abstraktse ja loogilise mõtlemise arengut, nägemismälu ja tähelepanuvõime kontsentreerimise oskust.

Laste seas kõige populaarsemad ja eelistatumad mänguasjad kannavad endas vägivalda, kurjust, hävingut ja purustamist. Surematust, raha mitmekordistamine, agressiivne võitlus oma huvide

pärast – kõike neid käsitletakse kui eluväärtusi. Suurem osa mänguasjadest ei sisalda moraalseid põhimõtteid, eitavad headust ja vastastikust abistamist.

Mänguasjade olemasolu ja populaarsuse kohta saavad lapsed ja nende vanemad teada interneti vahendusel, telerist või muudest massiteabevahenditest. Kaupluste vitriinid on selliste mänguasjadega täidetud nii Eestis kui Hispaanias.

Laste mänguasjade valiku eelistuste väljakujunemisel annab tooni reklaamitööstus. Nõudluse kriteeriumitena esinevad multifilmid, mänguasjade müügiimaht (kõik lapsed tahavad saada endale samasugust mänguasja nagu on nende eakaaslastel), mänguasja kujutamine erinevatel kaupadel (pastapliiatsitel, vihikutel, seljakottidel, džempritel, lasteriietel, jopedel jne). Lapsed soovivad sellist mänguasja endale saada. Aga lapsevanemad kiirustavad oma lapse huvi rahuldama, et talle meeldiv kingitus teha.

Lapsed saavad ihaldatud mänguasjad hea käitumise eest. Seejuures paljud lapsevanemad isegi ei kavatse soetatava mänguasja tekkeloo ega mõttelise suunitluse kohta midagi teada saada, hinnates vaid selle üldtunnustatust ja aktuaalsust, käies ajaga kaasas ja võttes seda kui hüve oma lapse jaoks. Küsitavad väärtushinnangud avalduvad aga juba tunduvalt hiljem, kui lapse mängudes eakaaslastega avaldub julmus, agressiivsus ja konfliktisus. Sest kakluste ja tapmiste olemasolu multifilmides kiidetakse laste poolt heaks, see muudab multifilmi süžee lõbusaks, naljakaks ja huvitavaks. Vaatamata kalduvusele agressiivsete multifilmide poole, meeldivad mõningatele noorema kooliea õpilastele ja koolieelikutest lastele ka head multifilmitegelased nagu Luntik, Smurfipapa, Wall-E ja Eva, tiiger Karupoeg Puhhist, Woody mänguasjade loost, Meridia- tüdruk multifilmist «Vapper süda». Lastele on mänguasja ja multifilmi tegelase headuse näitajateks nende näoilmed, multifilmi sisu ja kirjeldus reklaamis. Käsitletavas olukorras on oluliseks küsimus: Kas nüüdisaja lastel saab hea ja kurja kategooria objektiivne tunnetamine välja kujuneda, kui kurjust esitatakse sageli kui normi? Sest vägivalla näiteid on tunduvalt rohkem, kui hea käitumise mudeleid.

Minu uurimistööst selgus, et uuritavate vanuserühmade lastel domineerivad agressiivse mängu ja mänguasja eelistused.

РЕЗЮМЕ

Данной работой я делаю вывод, что для формирования личности имеет существенное значение, какие игрушки и игры выбирать для ребенка. Ведь вполне очевидно, что эмоциональное отношение к игрушке и в играх, могут превратиться в черту личности, то есть в устойчивую особенность реагирования ребенка на те, или другие воздействия окружающих. Мое видение ситуации следующее - педагогам и родителям, необходимо так направлять свои воздействия, чтобы игрушки и игры были социально значимы для ребенка, а не просто удовлетворяли его «хочу». Делая послабления (что неминуемо на практике), остро стоит вопрос объяснения всех неземных способностей детских любимых игрушек-персонажей. Нельзя допускать, что бы ребенок взаправду верил, что одев плащ с нарисованной на нем паутиной, можно обрести сверх возможности. Ребенок должен понимать, где реальность, а где вымысел. Что пойдя в лес на прогулку, нельзя встретить дракона, которому надо будет срочно отрубить голову, что бы он не своровал Фею Винкс. Следующий вывод - наблюдаемые детские игры:

- агрессивны;
- в них не развиваются необходимые навыки общения;
- не способствуют стабилизации эмоциональной сферы ребенка;
- переживания детей в подобных играх негативны;
- игры не несут познавательного характера, а существуют лишь как способ общения со сверстниками.

Так же, имеется тенденция отказа детей от развивающих игр, что может привести к замедлению развития ребенка.

Как будущий педагог, я рекомендовала бы воспитателям детских садов и родителям, ограничивать взаимодействие детей с агрессивными игрушками, находить игрушки, способствующие развитию интеллекта, побуждающие к творчеству, к развитию абстрактного и логического мышления, зрительной памяти и умению концентрировать внимание.

Самыми популярными и предпочитаемыми детьми игрушки несут в себе насилие, злость, уничтожение и разрушение. Бессмертие, умножение денег, агрессивная борьба за собственные интересы, рассматриваются как жизненные ценности. Большинство игрушек не включают в себя моральные принципы, отрицают добро и взаимопомощь.

О существовании и популярности игрушек дети и их родители узнают посредством интернета, телевидения и прочим СМИ. Данными игрушками заполнены витрины магазинов.

Рекламная индустрия задает тон в предпочтениях детьми определенных игрушек. Критериями востребованности выступают мультфильмы, объемы продаж игрушек (все дети хотят получить ту же игрушку, которая появляется у их сверстников), появление изображений игрушки на различных товарах (ручках, тетрадях, рюкзаках, джемперах, детских костюмах, куртках и др.). Дети жаждут обладать этой игрушкой. А родители спешат удовлетворить интерес своего ребенка, сделать ему приятный подарок.

Дети получают желаемые игрушки также за хорошее поведение. При этом многие родители даже не планируют узнать историю и смысловую направленность приобретаемой игрушки, рассматривая ее общепризнанность и актуальность, как благо для своего ребенка, шагая в ногу со временем. Сомнительные же ценности открываются гораздо позже, когда ребенок проявляет жестокость, агрессию и конфликтность в играх со сверстниками. Ведь наличие драк и убийств в мультфильмах одобряется детьми, делает сюжет мультипликационного фильма веселым, смешным и интересным. Несмотря на склонность к агрессивным игрушкам, некоторым младшим школьникам и дошкольникам нравятся добрые мультипликационные персонажи, такие как Лунтик, Папа смурфиков, Валли и Ева, Валу, Тигр из Винни Пуха, Вуди из истории игрушек, Меридия-Девочка из мультфильма Храброе сердце. Показателями доброты игрушки и героя мультфильма для детей являются их лица, одежда, содержание мультфильма, описание в рекламе. В рассматриваемой ситуации существенным является вопрос: Может ли у современных детей быть сформировано объективное восприятие категорий добра и зла, если часто зло преподносится как норма? Ведь образцов насилия гораздо больше, чем моделей доброго поведения.

Таким образом, в исследуемых возрастных группах детей доминируют предпочтения агрессивной игрушки.

KASUTATUD KIRJANDUS

Абрамов, Г. С. Возрастная психология: Учеб. пособие для студентов вузов. – М.: Академия, 2000.

Блонский, П. П. Психология младшего школьника / Под ред. А.И. Липкиной и Т.Д. Марцинковской. – М.: Институт практической психологии, 2004. – 574 с.

Богатова, И. Оригами для начинающих. М.: Мартин, 2011.

Богуславская, Я. Комплексная программа развития интеллекта. Санкт-Петербург. Приор. 2010.

Бюлер, К. Реакция удовольствия и неудовольствия. Наслаждение, игра, творчество. Хрестоматия по психологии. Психология эмоций. СПб. Питер. 2006.

Венгер, Л. А., Дьяченко, О. М. Игры и упражнения по развитию умственных способностей у детей школьного возраста. - М.: Просвещение, 2009. – 298 с.

Воспитание детей в игре: Пособие для воспитателя дет.сада / Сост. Бондаренко А. К., Выготский, Л. С. Воображение и творчество в детском возрасте. – М.: Просвещение, 2001. – 93 с.

Выготский, Л. С. Игра и ее роль в психическом развитии ребенка // Вопросы психологии. – 2009. - № 6. - С.35-38.

Дошкольная педагогика / Под ред. В.И. Ядэшко, Ф.А. Сохина. - М., 2009. – 416 с.

Захарюта, Н. Развиваем творческий потенциал дошкольника// Дошкольное воспитание. – 2006. - №9. – с. 8-13.

Исаенко, 2014, <http://psychologyofchildren.wordpress.com>

Ломтева, Т. Выявление причин конкретных трудностей в общении детей. Вопросы психологии. 2010. №5.

Матусик А. И. – 2-е изд., перераб. и доп. – М.: Просвещение, 2009. – 312 с.

Майерс, Д. Социальная психология. СПб. Питер. 2005.

Маклаков, А. Г. Общая психология. СПб. Питер. 2006.

Марцинковская, Т. Д. История психологии: учебник для студ. высш. учеб. заведений.- 7-е изд. – М.: Издательский центр «Академия», 2008. – 544 с.

Никитин, Б. Н. Ступеньки творчества или развивающие игры. Москва. Просвещение. 1991.

О.Овсова, 2014, <http://ref.by/refs/62/29032/1.html>

Развивающие игры http://ru.wikipedia.org/wiki/Развивающие_игры

Рубинштейн, С. Л. Основы общей психологии. СПб. Питер. 2006.

Смирнова, Е. О., Хузеева, Г. Р. Агрессивные дети

<http://www.psyparents.ru/read/articles/2452/>

Хузеева, 2012, <http://www.psyparents.ru/read/articles/2452/>,

Цапенко, 2014, <http://posobie.info>

Эльконин, Д. Б. Избранные психологические труды / Д.Б. Эльконин. - М.: Педагогика, 1989. -560 с.

LISA 1

**Данный опрос детей базируется на интервью В. Е. Кагана
«Изучение гендерных установок у детей»**

1. Ты мальчик или девочка?
2. Когда ты вырастешь, кем ты будешь: а) дядей или тетей; б) мужем или женой; в) папой или мамой?
3. Кем ты хочешь быть, когда вырастешь: а) дядей или тетей; б) мужем или женой; в) папой или мамой?
- А. Может быть так, что ты вечером ляжешь спать мальчиком (девочкой), а утром проснешься девочкой (мальчиком)?
5. А если бы это было возможно, ты хотел (а) бы заснуть мальчиком (девочкой), а проснуться девочкой (мальчиком)?
6. Знаешь ли ты, чем отличаются мальчики от девочек? Если вопрос непонятен, можно задать уточняющие вопросы: мальчики и девочки — это одно и то же? Они одинаковые?
7. Как ты узнаёшь — кто мальчик, а кто девочка?

LISA 2. TLG laste Intervjueerimine (7-8 aastased)

Ответы Мальчиков:

1. В какие игрушки тебе больше всего нравится играть?

- В те, которые у меня есть в компьютере
- В Angry Birds (6 человек)
- В Lego Star Wars (6 человек)
- У меня на планшете есть angry birds star wars, больше нравится в нём играть (5 человек)
- PS(игровая приставка)есть гонки, есть драки с монстрами например Marvel SUPER HERDERS (3 человека)
- X BOX (Приставка позволяющая играть с движением) Нравится играть с папой в футбол.
- Skylanders (2 человека) Одному нужно ещё купить к фигуркам программу, для планшета, обещали на день рождение.

2. Откуда ты узнал, что есть такая игрушка?

- Не знаю (3 человека)
- Реклама есть на сайте Lego, там можно узнать все новые коллекции. (2 человека)
- Мне папа показал фильм про Star Wars, и я потом видел диски с такими играми
- Мне подарили на день рождение Angry birds, а на коробке нарисовано, что можно зайти в интернет и скачать игру. (4 человек)
- Мне понравились в магазине фигурки, а там написан их сайт. (1 человек)
- А мне подарили на новый год приставку, когда купили большой телевизор. (1 человек)

3. А какие игрушки любят твои друзья?

- Такие же как я (5 человек)
- Моему другу нравятся больше драки. (1 человек)
- Девочкам такое не нравится, а мальчишкам всем нравится (3 человека)
- Я с другом играю дома в конструктор Lego Angry Birds (1 человек)
- Мне с друзьями не дают играть в планшет, потому что нужно общаться, а не смотреть в экран(2 человека)

- Моему другу нравится велосипед, но сейчас холодно он смотрит мультики.
4. А родители хотят покупать тебе эти игрушки?
- Ну, так себе... (2 человека)
 - Мама сказала, что дорого. (1 человек)
 - Мне дедушка покупает, когда приезжает с рейса.
 - Мне покупают на праздники (4 человека)
 - Иногда, покупают, если я хорошо себя вижу. (3 человека)
5. Как ты думаешь, твои игрушки добрые?
- Я люблю добрых, когда играю. (3 человека)
 - У меня есть плохие и хорошие, но хороших больше. (2 человека)
 - Злые игрушки, если ими играть по злему, я не играю так. (1 человек)
 - Компьютерные игрушки больше злые, потому что там у них программа уже, а из магазина игрушки даже злые, могут стать добрыми, если захотеть. (1 человек)
6. Скажи, в какие игры можно играть с друзьями (какие игры ты знаешь)?
- В компьютерные игры (4 человека)
 - В прятки. (2 человека)
 - В монстров (2 человека)
 - В футбол на улице и дома в x- box (1 человек)
7. В какие игры ты чаще всего играешь с друзьями?
- Lego конструктор (2 человека)
 - В прятки, если много места. (1 человек)
 - В компьютерные игры можно, где два игрока (2 человека)
 - В слова можно играть, если много людей. (1 человек)
8. Какая игра твоя самая любимая? Почему?
- Мне нравится больше всего компьютерная игра Angry Birds Star Wars. Мне она нравится потому, что там много разных уровней. Всегда по-разному всё. (3 человек)
 - Star Wars потому, что красивые корабли. (2 человека)
 - Мне нравится в гонки, потому что можно двоём играть одновременно
9. Тебе нравится собирать пазл? А строить из конструктора?
- Да. Да. (ответили 4) Если картинка интересная.
 - Нет. Да (ответили 2 человека) Не нравится собирать. Нравится строить из конструктора.
10. Скажи, а какие тебе нравятся мультфильмы?

- Трансформеры (1 человек)
 - Которые современные. (1 человек)
 - Ледниковый период (1 человек)
 - Lego мультики, они сейчас всё больше и больше становятся, а раньше были маленькими. (1 человек)
 - Не знаю, все нравятся (1 человек)
 - Люблю много, но самый любимый про Batman'a (1 человек)
11. Тебе нравится когда в мультиках чаще дерутся или находят друзей?
- Нравится когда дерутся, но хорошие побеждают. (3 человека)
 - Люблю когда друзей много и смешно. (1 человек)
 - Когда друзей находят в борьбе или кто-то спасает кого-то и потом они вместе на врага нападают. (3 человек)
12. Скажи, а кто для тебя самый добрый персонаж из мультфильмов?
- Luke Skywalker (2 человека)
 - Srek (1 человек)
 - Balu (1 человек)
 - Тигр из Винни Пуха (1 человек)
 - Мамонт Мени (Ледниковый период)
13. Почему ты считаешь его добрым? Какие добрые поступки он совершил?
- Luke Skywalker - спасал свою планету, свой народ
 - Srek – добрый потому, что не ел людей.
 - Balu – он дружил с Маугли, а потом спасал его от обезьян.
 - Тигр из Винни Пуха – Просто хороший, дружил с Кристофером и другими животными. Он всегда придумывал, что веселое.
 - Мамонт Мени (Ледниковый период) Он спасал своих друзей.
14. А как ты узнаешь, что эта игрушка злая или добрая?
- Ну мультики смотришь и понимаешь. (3 человека)
 - Видно по лицу, по одежде. (1 человек)
 - На коробках показано, что он делает. (3 человека)
 - Игрушки рекламируют по телевизору и в рекламе видно кто какой герой. (2 человека)
15. Как думаешь, обычно побеждает зло или добро?
- Ну иногда зло, тогда грустно. (1 человек)
 - Добро (5 человек)

Ответы Девочек:

1. В какие игрушки тебе больше всего нравится играть?
 - Monster High (5 Человек)
 - Lego friends (4 человека)
 - Dress up game – переодевать в разные одежды кукол. (1 человек)
 - Angry Birds (2 человека)
2. Откуда ты узнал, что есть такая игрушка?
 - Из интернета (4 человека)
 - Из телевизора (2 человека)
 - В магазинах продаётся (3 человека)
3. А какие игрушки любят твои друзья?
 - Как и я любят Monster High (3 человека)
 - Angry Birds (3 человека)
 - Lego (3 человека)
4. А родители хотят покупать тебе эти игрушки?
 - Да (4 девочки)
 - Нет, потому что страшные, но иногда покупают (4 человека)
 - Иногда, когда праздники (2 человека)
5. Как ты думаешь, твои игрушки добрые?
 - Ну да, добрые, просто страшные (1 человек)
 - Ну иногда злые, потому что так придумали. (2 человека)
 - Добрые (3 человека)
6. Скажи, в какие игры можно играть с друзьями (какие игры ты знаешь)?
 - В куклы разные (2 человека)
 - В зоопарк (1 человек)
 - В карты детские (1 человек)
 - В компьютере (2 человека)
 - В прятки (1 человек)
 - В догонялки (1 человек)
7. В какие игры ты чаще всего играешь с друзьями?
 - В куклы Monster High (3 человека)
 - В догонялки (1 человека)
 - Смотрим мультики (3 человека)

- Когда снег мы катаемся на санках (1 человек)
8. Какая игра твоя самая любимая? Почему?
- Нет любимых (1 человек) Потому что хочется всегда играть в разные.
 - Люблю все (2 человека) Потому что я из выбирала сама.
 - Monster High (3 человека) Ну нравятся из за одежды и причёсок.
 - Lego friend (2 человека) Потому что интересно можно построить и ещё много человечков.
9. Тебе нравится собирать пазл? А строить из конструктора?
- Да нравится собирать пазл и конструктор (5 человек)
 - Только конструктор (1 человек)
10. Скажи, а какие тебе нравятся мультфильмы?
- Смурфики (1 человек)
 - Шрек (1 человек)
 - Валли (2 человека)
 - Микки маус (1 человек)
 - Белка и Стрелка (1 человек)
 - Холодное сердце (1 человек)
11. Тебе нравится, когда в мультиках чаще дерутся или находят друзей?
- Нравится когда друзей находят, но без плохих было бы скучно. (1 человек)
 - Друзей находят (4 человека)
 - Мне все нравятся герои (1 человек)
12. Скажи, а кто для тебя самый добрый персонаж из мультфильмов?
- Папа смурфиков (1 человек)
 - Валли и Ева (1 человек)
 - Не знаю (2 человек)
 - Вуди из истории игрушек (1 человек)
 - Меридия-Девочка из мультика Храброе сердце. (1 человек)
13. Почему ты считаешь его добрым? Какие добрые поступки он совершил?
- Папа смурфов добрый потому, что любил всех смурфов, даже тех которые вредные или непослушные (2 человека).
 - Роботы, которые спасали планету от грязи и потом помогли людям вернуться на свою планету (2 человека).

- Вуди хороший потому, что друзей никогда не бросал, и не боялся спасать из историй разных, а ещё объяснял всем игрушкам, что из хозяин хороший, когда те подумали, что они ему не нужны (1 человек).
 - Потому, что она смелая. Она сказала, что замуж нужно идти только за любимого человека (1 человек).
14. А как ты узнаешь, что эта игрушка злая или добрая?
- Это видно по лицу игрушки (1 человек)
 - В мультике сразу понятно (2 человека)
 - Ну, одежда если красивая значит добрая. (1 человек)
 - на коробке нарисовано, что умеет игрушка (2 человека)
15. Как думаешь, обычно побеждает зло или добро?
- Ну, иногда может зло победить, но потом всё равно добрые люди побеждают. (1 человек)
 - Добро побеждает (5 человек).

LISA 2.1. Результат опросника

Таблица 9. Предпочтения детей 7-8 лет в выборе игрушки

Вопрос	Варианты ответов	Ответы мальчиков	Варианты ответов	Ответы девочек
1. В какие игрушки тебе больше всего нравится играть?	В те, которые у меня есть в компьютере		Monster High	5 Человек
	В Angry Birds	6 человек	Dress me Up	4 человека
	В Lego Star Wars	6 человек	Hello Kitty	1 человек
	У меня на планшете есть angry birds star wars, больше нравится в нём играть	5 человек	Angry Birds	2 человека
	PS (игровая приставка) есть гонки, есть драки с монстрами например Marvel SUPER HERDERS	3 человека		

3. А какие игрушки любят твои друзья?	Такие же как я	5 человек	Как и я любят Monster High	3 человека
	Моему другу нравятся больше драки.	1 человек	Angry Birds	3 человека
	Девочкам такое не нравится, а мальчишкам всем нравится.	3 человека		
	Я с другом играю дома в конструктор Lego Angry Birds.	1 человек		
	Мне с друзьями не дают играть в планшет, потому что нужно общаться, а не смотреть в экран.	2 человека		
	Моему другу нравится велосипед, но сейчас холодно он смотрит мультики.			
4. А родители хотят покупать тебе эти игрушки?	Ну. так себе...	2 человека	Да	4 девочки

	Мама сказала, что дорого.	1 человек	Нет, потому что страшные, но иногда покупают	4 человека
	Мне дедушка покупает, когда приезжает с рейса.		Иногда, когда праздники	2 человека
	Мне покупают на праздники	4 человека		
	Иногда, покупают, если я хорошо себя веду.	3 человека		
5. Как ты думаешь, твои игрушки добрые?	Я люблю добрых, когда играю.	3 человека	Ну да, добрые, просто страшные	1 человек
	У меня есть плохие и хорошие, но хороших больше.	2 человека	Ну иногда злые, потому что так придумали	2 человека
	Злые игрушки, если ими играть по злему, я не играю так.	1 человек		

	Компьютерные игрушки больше злые, потому что там у них программа уже, а из магазина игрушки даже злые, могут стать добрыми, если захотеть.	1 человек	Добрые	3 человека
6. Скажи, в какие игры можно играть с друзьями (какие игры ты знаешь)?	В компьютерные игры	4 человека	В куклы разные	2 человека
			В зоопарк	1 человек
	В прятки.	2 человека	В карты детские	1 человек
			В компьютере	2 человека
	В монстров	2 человека	В прятки	1 человек
	В футбол на улице и дома в xbox	1 человек	В догонялки	1 человек
7. В какие игры ты чаще всего играешь с друзьями?	Lego конструктор	2 человека	В куклы Monster High	3 человека
	В прятки, если много места.	1 человек	В догонялки	1 человека
	В компьютерные игры можно, где два игрока	2 человека	Смотрим мультики	3 человека

	В слова можно играть, если много людей.	1 человек	Когда снег мы катаемся на санках	1 человек	
8. Какая игра твоя самая любимая? Почему?	Мне нравится больше всего компьютерная игра Angry Birds Star Wars. Мне она нравится потому, что там много разных уровней. Всегда по-разному всё.	3 человек	Нет любимых	1 человек	
	Star Wars потому, что красивые корабли.	2 человека	Люблю все. Потому что я из выбирал сам.	2 человека	
	Мне нравится в гонки, потому что можно двоём играть одновременно.			Monster High. Ну, нравятся из-за одежды и причёсок.	3 человека
				Lego friend. Потому что интересно можно построить и ещё много человечков.	2 человека

9. Тебе нравится собирать пазл? А строить из конструктора?	Да. Да. Если картинка интересная.	ответили 4 человека	Да нравится собирать пазл и конструктор.	5 человек
	Нет. Да. Не нравится собирать. Нравится строить из конструктора.	ответили 2 человека	Только конструктор	1 человек
10. Скажи, а какие тебе нравятся мультфильмы?	Трансформеры	1 человек	Смурфики	1 человек
	Которые современные.	1 человек	Шрек	1 человек
	Ледниковый период	1 человек	Валли	2 человека
	Лего мультики, они сейчас всё больше и больше становятся, а раньше были маленькими.	1 человек	Микки маус	1 человек
	Не знаю, все нравятся	1 человек	Белка и Стрелка	1 человек
	Люблю много, но самый любимый про Batman'a	1 человек	Холодное сердце	1 человек
11. Тебе нравится, когда в мультиках чаще дерутся или находят друзей?	Нравится когда дерутся, но хорошие побеждают.	3 человека	Нравится когда друзей находят, но без плохих было	1 человек

			бы скучно.	
	Люблю когда друзей много и смешно.	1 человек	Друзей находят.	4 человека
	Когда друзей находят в борьбе или кто-то спасает кого-то и потом они вместе на врага нападают.	3 человек	Мне все нравятся герои.	1 человек
12. Скажи, а кто для тебя самый добрый персонаж из мультфильмов?	Luke Skywalker	2 человека	Папа смурфиков	1 человек
	Srek	1 человек	Валли и Ева	1 человек
	Balu	1 человек	Не знаю	2 человек
	Тигр из Винни Пуха	1 человек	Вуди из истории игрушек	1 человек
	Мамонт Мени (Ледниковый период)		Меридия-Девочка из мультика Храброе сердце.	1 человек
13. Почему ты считаешь его добрым? Какие добрые поступки он совершил?	Luke Skywalker - спасал свою планету, свой народ		Папа смурфов добрый потому, что любил всех	2 человека

			смурфов.	
	<p>Balu – он дружил с Маугли, а потом спасал его от обезьян.</p>			
	<p>Тигр из Винни Пуха – Просто хороший, дружил с Кристофером и другими животными. Он всегда придумывал, что-то весёлое.</p>			
	<p>Мамонт Мени (Ледниковый период) Он спасал своих друзей.</p>			
			<p>Роботы, которые спасали планету от грязи и потом помогли людям вернуться на свою планету.</p>	2 человека

			Вуди хороший потому, что друзей никогда не бросал, и не боялся спасать из историй разных, а ещё объяснял всем игрушкам, что их хозяин хороший, когда те подумали, что они ему не нужны.	1 человек
			Потому, что она смелая. Она сказала, что замуж нужно идти только за любимого человека.	1 человек
14. А как ты узнаешь, что эта игрушка злая или добрая?	Ну мультики смотришь и понимаешь.	3 человека	Это видно по лицу игрушки	1 человек
	Видно по лицу, по одежде.	1 человек	В мультике сразу понятно	2 человека
	На коробках показано, что он делает.	3 человека	Ну, одежда если красивая значит добрая.	1 человек

	Игрушки рекламируют по телевизору и в рекламе видно кто какой герой.	2 человека	На коробке нарисовано, что умеет игрушка	2 человека
15. Как думаешь, обычно побеждает зло или добро?	Ну, иногда зло, тогда грустно.	1 человек	Ну, иногда может зло победить, но потом всё равно добрые люди побеждают.	1 человек
	Добро	5 человек	Добро побеждает.	5 человек

LISA 3

Laste vastused

1. küsimusele: „Milliseid mängu meeldib sulle teiste lastega mängida?“, vastas 69% poistest, et neile meeldivad liikumismängud („Löksud“, „Jalgpall“, „Koletised“). Paljud poisid armastavad mängida nuppudega lauamänge ja kabet. Aga mängu autode ja transformeritega eelistab ainult 43% poistest.

Enamus tüdrukuid eelistab süüeelisi rollimänge („Perekond“, „Ilusalong“, „Haigla“, „Haldjad Winx“) ja mängimist nukkudega, liikumismänge ja jalgpalli armastab mängida neist 25%.

2. küsimusele: „Milliseid mängu sa kodus mängid?“, vastasid kõik poisid ja tüdrukud positiivselt. Laste vastused näitasid, et poiste osa, kes mängivad arvutimänge on 40%, lauamänge – 15%, mängu autodega – 20% ja mängu transformeritega – 25%. Mõned poisid märkisid, et sõltuvalt meeleolust ja mänguasjadest eelistavad nad mängu iseseisvalt välja mõelda. Enamik õpilastest eelistab arvutimänge. Teisel kohal olid nukud ja mänguloomad ning kolmandal lauamängud ja transformerid. Väiksem osa lastest valis konstruktorid ja autod.

Mänguasja valides pööravad õpilased tähelepanu ka mänguasja välimusele ja selle arendavatele omadustele. Paljud õpilased valivad mänguasju koos oma vanematega, uurivad neid koos ja loevad üheskoos kasutusjuhendit. Tüdrukutele meeldib mängida kodus nukkudega ema – tütre rollimänge – 73%, lauamänge – 18% ja peitust – 9%.

3. küsimusele: „Kes sulle meeldib mängudes olla?“, vastas 60% poistest ja tüdrukutest, et juhirollis. Mängudes soovib 45% tüdrukutest olla ema rollis ja 27% tütre rollis. Ülejäänud tüdrukutele meeldib olla haldjad, printsess või kuninganna.

Mängudes kujutavad poisid endid sõjameeste, kaitsjatena - 31%, superkangelastena – 44%, ülejäänud näevad ennast isa, venna, roboti-transformeri rollis.

4. küsimusele: „Milliste mänguasjadega meeldib sulle mängida?“ tehti lastele ettepanek valida ja näidata neid mänguasju, mis on nende jaoks kõige köitvamad, armsamad ja kõige sagedamini kasutatavad. Tüdrukud valisid nukke (46%) ja pehmeid mänguasju (27%), 27% valis mängunõusid ja mängupalle.

Poisid eelistasid valida ehituskomplekte, konstruktoreid ja tarnsformereid – 44%, 37.5% eelistas autosid ja 18.5% poistest vastas, et neile meeldib mängida tööriistakomplektidega: parandada autosid ja muud tehnikat.

5. küsimusele: „Kui te mängiksite lastega multifilmi, siis kes sa oleksid?“, vastasid tüdrukud, et nad samastavad end selliste multifilmide tegelastega nagu „Winx“- 33%, „Moxie“ ja „Bratz“ – 33% ning võluloomade ja Zoobles-loomakestega – 21%. Tüdrukute vastustest selgus, et multifilmide tegelaste juures köidab neid nende sära, ilu ja headus.

Multifilmikangelase valik on poistel mitmekesine: 18% soovib olla tegelane filmist „Bakugan“, „Ben 10: Ultimate Alien“, ülejäänud soovivad olla superkangelased, Shrek ja Ämblikmees.

6. küsimusele: „Kui me mängiksime muinasjuttu, kes sa tahaksid olla, keda sa kehastaksid?“ 20% tüdrukutest valis talle tuttava muinasjutukangelase: Lumivalgeke, Malviina, imeilus Vassilissa, ülejäänud eelistasid olla Tuhkatriinu, Malviina, rebane. Nii valisid Daša K. ja Lera Lumivagekese rolli, sest et ta on „kõige heasüdamlikum“, Daša L. Valis Malviina rolli, sest ta on „hoolitsev ja ilus“.

28% poistest valis hundi rolli, ülejäänud eelistasid Buratino ja Karupoeg Puhhi rolli, 12% ei suutnud valikut teha.

7. küsimusele: „Kellega sa tahad rohkem mängida: poiste või tüdrukutega? Miks?“

55% tüdrukutest eelistas mängida tüdrukutega, 48% tüdrukutest mängib nii poiste kui tüdrukutega, 12% tüdrukutest eelistab mängida poistega, motiveerides seda sellega, et „poistega on huvitavam ja lõbusam mängida“.

Kuni 64% poistest eelistab mängida ainult poistega, motiveerides oma valikut poiste kasuks järgmiselt:

nendega on huvitavam;

poistega saab joosta;

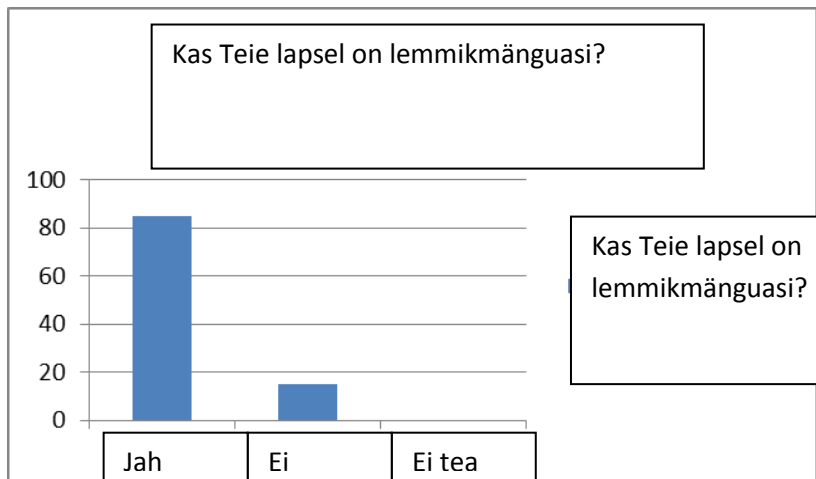
poisid on treenitud, aga tüdrukud ei ole.

36 % rühma kuuluvatest lastest soovib mängida nii poiste kui ka tüdrukutega.

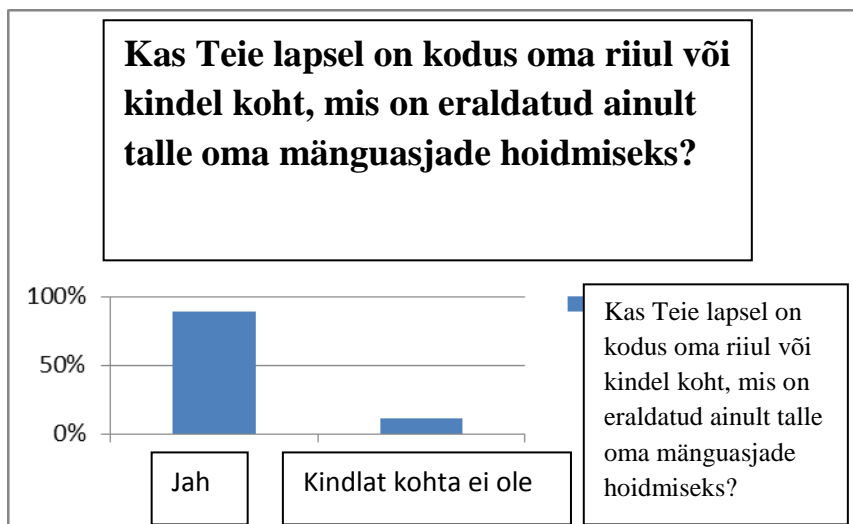
Seega on tüdrukute ja poiste mänguhuvid suurepärased, kuigi mitte piisavalt mitmekesised. Tüdrukud eelistavad mängu ja rolle, mis peegeldavad inimeste olmet ja muinasjutusüüeesid, poisid eelistavad liikumismängu ja mängu tehniliste mänguasjade ja kangelasliku süzeega..

LISA 4 Lapsevanemate küsitlus (11 inimest)

Joonis 1 . Kas Teie lapsel on lemmikmänguasi?



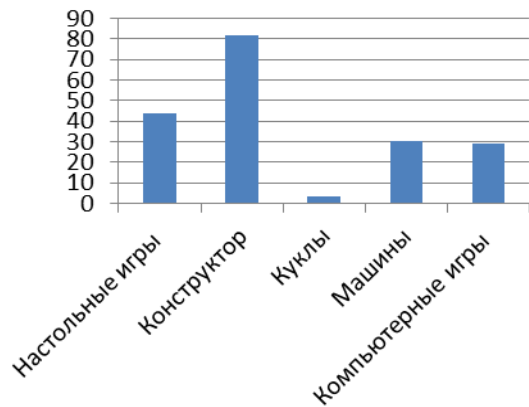
Joonis 2. Kas Teie lapsel on kodus oma riul või kindel koht, mis on eraldatud ainult talle oma mänguasjade hoidmiseks?



Suuremal osal lastest on kodus olemas ainult nende mänguasjade jaoks eraldatud riul või kindel koht.

Joonis 3. Milliste mänguasjadega Teie laps mängib?

Milliste mänguasjadega Teie laps mängib?



■ Milliste mänguasjadega Teie laps mängib?

Lauamängud; Konstruktor; Nukud; Autod; Arvutimängud

Lihtlitsents lõputöö reprodutseerimiseks ja lõputöö üldsusele kättesaadavaks tegemiseks

Mina,

Julia Nogin,

1. annan Tartu Ülikoolile tasuta loa (lihtlitsentsi) enda loodud teose
 «**Laste mängud ja mänguasjad 21. saj alguses**», mille juhendaja on Tiia Pedastsaar, PhD
 - 1.1.reprodutseerimiseks säilitamise ja üldsusele kättesaadavaks tegemise eesmärgil, sealhulgas digitaalarhiivi DSpace-is lisamise eesmärgil kuni autoriõiguse kehtivuse tähtaja lõppemiseni;
 - 1.2.üldsusele kättesaadavaks tegemiseks Tartu Ülikooli veebikeskkonna kaudu, sealhulgas digitaalarhiivi DSpace'i kaudu kuni autoriõiguse kehtivuse tähtaja lõppemiseni.
2. olen teadlik, et punktis 1 nimetatud õigused jäävad alles ka autorile.
3. kinnitan, et lihtlitsentsi andmisega ei rikuta teiste isikute intellektuaalomandi ega isikuandmete kaitse seadusest tulenevaid õigusi.

Tartus/Tallinnas/Narvas/Pärnus/Viljandis, **12.05.2014**