

TARTU ÜLIKOOLI NARVA KOLLEDŽ  
PEDAGOOGIKA JA PSÜHHOLOOGIA LEKTORAAT

Irina Bõtškova

**6–7AASTASTE LASTE LASTEVANEMATE  
MÄNGUASJADE VALIKU PÕHIMÕTTED**

Bakalaureusetöö

Juhendaja: Nelly Randver

NARVA 2016

Olen koostanud töö iseseisvalt. Kõik töö koostamisel kasutatud teiste autorite tööd, põhimõttelised seisukohad, kirjandusallikatest ja mujalt pärinevad andmed on viidatud.

.....

/töö autori allkiri/

## **Lihlitsents lõputöö reprodutseerimiseks ja lõputöö üldsusele kättesaadavaks tegemiseks**

Mina: Irina Bõtskova (sünnikuupäev: 25.06.1994)

1. annan Tartu Ülikoolile tasuta loa (lihlitsentsi) enda loodud teose  
”6–7aastaste laste lastevanemate mänguasjade valiku põhimõtted“,  
mille juhendaja on Nelly Randver,

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 lihlitsentsi andmisega ei rikuta teiste isikute intellektuaalomandi ega  
isikuandmete kaitse seadusest tulenevaid õigusi.

Narvas, **15.08.2016**

<b>SISSEJUHATUS</b> .....	<b>5</b>
<b>1. Teoreetiline ülevaade</b> .....	<b>7</b>
<i>1.1. Mänguasja mõiste</i> .....	7
<i>1.2. Teoreetiline lähenemine mänguasjadele</i> .....	8
<i>1.3. Mänguasja ajalooline areng</i> .....	12
<i>1.4. Mänguasjade liigitus</i> .....	14
<i>1.5. Mänguasja tähtsus 6–7aastaste laste arengus</i> .....	18
<i>1.6. Pedagoogilised nõudmised 6–7aastaste laste mänguasjade valikule</i> .....	21
<b>2. Empiiriline uuring</b> .....	<b>25</b>
<i>2.1. Uuringu eesmärk ja ülesanded</i> .....	25
<i>2.2. Uuringu metoodika</i> .....	25
<i>2.3. Valimi kirjeldus</i> .....	26
<i>2.4. Mõõtevahendid</i> .....	26
<i>2.5. Uuringu protseduur</i> .....	28
<i>2.6. Uuringu tulemuste analüüs</i> .....	29
<b>ARUTELU</b> .....	<b>45</b>
<b>SUMMARY</b> .....	<b>48</b>
<b>KASUTATUD KIRJANDUS</b> .....	<b>49</b>
<b>LISAD</b> .....	<b>54</b>

## SISSEJUHATUS

Käesoleva töö teema aktuaalsus on otseselt tingitud laste mänguasjade olulisest mõjust nende arengule üleminekul ühelt vanuseastmelt teisele. Mida rohkem arendavaid, huvitavaid ja sisukaid mänguasju on lastel lapsepõlves, seda õnnelikumad on lapsed. (Zaitsev 2004: 149). Mänguasi ja mäng on sarnased mõisted, neid ei saa eraldi uurida – mäng kuulub lapse olulisemate tegevuste hulka ning kõik vahendid, millega lapsed mängivad, avaldavad mängule olulist mõju (Kozlova, Kulikova 2000: 262, 266). Suuremat tähelepanu on pööratud uurimustele, mis aitavad vanematel tõsiselt ja vastutustundlikult suhtuda koolieeliku mänguasjadesse ning korraldada lapse arengule kasulikke mängu (Spivakovskaja 1986: 3). Mänguasjade tohutu tähtsus lapse jaoks on vaieldamatu, lapsevanemate ülesandeks on õigesti valida mänguasju (Spivakovskaja 1986: 26). Mänguasjal on mängulise tegevuse protsessis eriline väärtus. Sellele on vaja pöörata suurt tähelepanu, kuna see on kõige levinum täiskasvanute poolt loodud laste kasvatus- ja arendusvahend (Võgotski 2009: 37). See on praktiliselt ainus kultuurivahend, mis tagab juba varajases eas ülemineku täiskasvanutega ühiselt tegevuselt lapse individuaalsele iseseisvale tegevusele, luues sellega lähima arengutsooni.

Uurimuse probleem seisneb järgmises: kuigi tänapäeval on lastevanematel lai mänguasjade valik, on paljud lapsevanemad silmitsi raskusega, millistest põhimõtetest lähtuda ja kuidas õigesti valida sobivat mänguasja oma lastele, osa lapsevanemaid valivad mänguasju oma lastele, mõtlemata sellele, kas see mänguasi on kasulik lapse arengule, kas laps hakkab sellega tegelema.

Bakalaureusetöö eesmärgiks on välja selgitada, milliste põhimõtete järgi teevad mänguasjade valikuid 6–7aastaste laste vanemad.

Uurimisülesanded:

- anda teoreetiline ülevaade mänguasjadest;
- uurida teaduskirjanduse põhjal mänguasja mõistet, teoreetilist lähenemist mänguasjadele, mänguasjade ajaloolist arengut, mänguasjade liigitust, mänguasja tähtsust 6–7aastaste laste arengus, pedagoogilisi nõudeid mänguasjade valikul;
- välja töötada ankeetküsitlus lastevanematele mänguasjade valimise põhimõtete väljaselgitamiseks;
- viia läbi uuring lastevanemate seas;

- analüüsida saadud tulemused, teha järeldused.

Uurimisobjektiks on mänguasjade valiku põhimõtted. Valimiks on 6–7aastaste laste vanemad Ida-Virumaal.

Bakalaureusetöö autor on tulevane koolieelsete lasteasutuste pedagoog ja tulevane lapsevanem ning seepärast on valitud teema autori jaoks oluline, samuti on mänguasjade teema oluline koolieelses pedagoogikas, kuna koolieelses eas puutuvad lapsed pidevalt kokku mänguasjadega.

Bakalaureusetöö koosneb sissejuhatusest, kahest peatükist, kokkuvõttest, resümeest, kasutatud kirjanduse loetelust ja lisadest.

Töö koosneb kahest peatükist. Esimeses peatükis antakse teoreetiline ülevaade mänguasjadest ning peatükk koosneb järgmistest alapeatükkidest: mänguasja mõiste, teoreetiline lähenemine mänguasjadele, mänguasja ajalooline areng, mänguasjade liigitus, mänguasja tähtsus 6–7aastaste laste arengus, pedagoogilised nõudmised mänguasjade valikul lastele. Teises peatükis kui empiirilises osas kirjeldatakse uuringu eesmärke ja ülesandeid, uurimismeetodit, uurimisprotseduuri, kirjeldatakse valimit ja esitatakse uuringu tulemuste analüüs ja arutelu ning tehakse järeldused.

Töö sisaldab kasulikku informatsiooni, mis võib olla abiks lastevanematele ja ka tulevastele uurijatele, kellel on huvi selle teema vastu.

# 1. Teoreetiline ülevaade

## 1.1. Mänguasja mõiste

Mänguasi ja mäng on lahutamatud mõisted, mis on omavahel seotud, neid ei saa eraldi uurida. Lapse põhitegevuseks koolieelses eas peetakse mängu. Mängu kaudu omandavad lapsed uusi teadmisi ümbritsevast maailmast ja arendavad suhtlemisoskusi. Mäng on seotud otseselt lapse arenguga (Zaitsev 2004: 149).

Mänguasjad kuuluvad mängu juurde, seda kirjeldavad laste mängule antud definitsioonid – enim on välja toodud seda, et mäng on seotud mänguasjade, mängude või esemetega (Nicholson jt 2014: 136, 156).

Eesti keele seletav sõnaraamat (2009) defineerib mänguasja mõistet kui eset, mille abil laps saab enda mänguhuvi rahuldada ja mis võimaldab talle tegevust.

Smirnova (2013: 41–42) määratleb oma uurimustes mänguasja mõistet kui vahendit, mille abil saab laps huvitavalt ja mitmekesiselt mängida ning arendada selle kaudu oma kujutlusvõimet.

Zaitsev (2004) defineerib mänguasja mängimise vahendina, mille käigus toimub lapse töötamise protsess iseendaga, laps elab läbi mitmesuguseid etappe, püüdlusi, tundmusi, võib olla isegi hirmu. Mänguasjaga mängides laps õpib, uurib mänguasja, fantaseerib, räägib. Laps õpib ja töötleb saadud informatsiooni mänguasja kaudu (Zaitsev 2004: 149, 305). Sarnase definitsiooni annab Abramnova (2006): mänguasjad on lastele igapäevaelu tarbeks ja nende kaudu toimub õppimine ning seetõttu on oluline, et vanemad valiksid lastele õigeid ja arendavaid mänguvahendeid, mille kaudu oleks õppimine lõbupakkuv tegevus (Abramnova 2006: 12).

Mänguasi ei ole ainult meelelahustuslik vahend, vaid ka õppimisvahend. Mänguasjal on veel psühhoterautiline funktsioon – see aitab lapsel oma soove ja hirme üle elada. Mänguasi on ideaalse elu ja maailma näide (Abramnova 2006: 8–14).

Miller ja Jibbs (2005) kirjutavad, et mänguasi on vajalik vahend lapse arengule erinevates valdkondades. On olemas palju mänguasju, näiteks mänguasjad, mis on teatri mänguks, kirjaoskuse arendamiseks, peenmotoorika, uudishimu, kompimise ja kunstiliste võimete arendamiseks. Kõik need mänguasjad soodustavad lapse arengut (Miller, Jibbs 2005: 12–16).

Toomet (2010: 5–6) kirjutab, et mänguasjad on laste pärusmaa. Mänguasjad on esemed, mis kuuluvad lapse asjade maailma. Mänguasjad on eriti tähtsal kohal, kuna lapsed veedavad mänguasjadega rohkem aega. Igal lapsel oli lapsepõlves mingi lemmikmänguasi.

Treffner (1939) väidab, et mänguasjade abil lapsed saavad süveneda mängulisse tegevusse, mänguasjade abil lapsed fantaseerivad, tegelevad iseseisvalt; mäng on lapse seesmine tarve, tähtis eneseharimise tegur. Tõsine lapse mäng tähendab jõukasvatamist tulevaseks eluks ja paneb aluse edaspidisele iseseisvale teole ning täiskasvanute ülesandeks on valida lastele sobivaimad vahendid, mis toetaksid ja aitaksid kaasa lapse edaspidisele arengule (Treffner 1939: 11–14). Mänguasi on kogemuse omandamise vahend. Mida rohkem on mänguasju ning mida huvitavam, sisukam ja mitmekesisem on mänguasi, seda rikkam on lapse kogemus (Siren-Tiusanen 2003: 14–17).

Mänguasi on lapse mängu vahend, kuna mäng ongi peamine ja arendav tegevus koolieelses eas. Kõige tähtsamaks mänguasja ülesandeks on äratada lapsel kujutlusvõimet, laps võib mänguasja abil midagi ette kujutada, välja mõelda (Smirnova 2013: 40).

Mänguasjade mõistet on raske defineerida, kuna mänguasjadega laps võib mängida üksi või kaaslastega, omal soovil või täiskasvanute initsiatiivil. Ühtset mänguasja definitsiooni ei ole olemas (Niilo, Kikas 2008: 120).

Eeltoodust võib teha kokkuvõtte, et mänguasja kohta on palju definitsioone, autorid annavad mänguasjale erinevaid tõlgendusi ning kõik need tõlgendused on omavahel seotud. Üldiselt võib öelda, et mänguasi on koolieelses eas tähtsal kohal, kuna mänguasi on lapsepõlves eestvedaja, mis toetab ja aitab kaasa lapse edaspidisele arengule. Kõik autorid kirjutavad mänguasja kohta ainult heast mõjust lapsele.

## **1.2. Teoreetiline lähenemine mänguasjadele**

Lapse arengu ja tema kasvukeskkonna vastu tundsid huvi mitmed psühholoogia suurkujud: J. Piaget, J. Valsiner, K. Lewin, L. Vögotski, nad on pakkunud välja oma üksikasjalisi arenguteooriaid.

Valsiner (1987) keskendub lapse ja keskkonna vahelisele suhtlemisele. Ta on leidnud, et lapse arengu üldistel seadustel on väike väärtus, kuna iga laps areneb enda keskkonnas, tema areng sõltub teda ümbritsevast keskkonnast, sellest keskkonnast, kus ta pidevalt asub. Keskkond, kus laps tegutseb, on füüsiline keskkond. Valsineri sõnul avaldab lapse kogemusele mõju keskkond, kus laps asub ja tegutseb ning üldse selle keskkonna olemus, ühesõnaga, lapse kogemuse ulatus on määratud keskkonna poolt. Lapse psühholoogilise ja füüsilise arengu määrab see, mida ta oma keskkonnas õpib ning kuidas ümbrus mõjutab last ja tema heaolu (Valsiner 1987: 23). Sellest on kirjutanud ka Zaitsev (2004): mida rohkem arendavaid, huvitavaid ja sisukaid mänguasju last ümbritsevad, seda õnnelikumad need lapsed on (Zaitsev 2004: 149). Valsineri teoorias on kolme tsooni kontseptsioon. See kontseptsioon koosneb abstraktsioonidest, mida on võimalik täita spetsiifiliste objektide, paikade, tegevuste ja nende tähendustega. Nende spetsiifiliste objektide hulka kuuluvad ka mänguasjad, kuna lapse peamine tegevus koolieelses eas on mänguasjadega mängimine. Valsineri teooriast võib teha kokkuvõtte, et mänguasjad on olulised arengu mõjutajad ning mida rohkem arendavaid mänguasju ümbritsevad last, seda parem on lapse heaolu teda ümbritsevas keskkonnas (Liik 1989: 101–113).

Piaget' seisukoha järgi võib öelda, et iga uue kogemuse assimileerimine toob kaasa teadmiste struktuuri täiustumise ning see aitab kaasa lapse kohanemisele ümbritseva keskkonnaga. Mitmekesised mänguvõimalused võivad sisalduda ühes mänguasjas, mida saab kasutada paljudes mängudes (Liik 1993: 52).

Võgotski (1975) on veendunud, et lapse areng ja kultuuriline keskkond on omavahel seotud ning keskkond peaks ise juhatama lapse arengut, kusjuures lapse arengut võivad abistada erinevad objektid, osaledes õpetamise protsessis (Võgotski 1975: 74–75).

Tähtis roll laste igapäevases tegevuses ja stimulatsioonis on asjadel, mis last ümbritsevad, aga nad on valitud täiskasvanute poolt. Laste asjamaailma kuuluvad igasugused kaunistused, kodune mööbel, lastele mõeldud mänguasjad. Kõige nende juures on oluline, et stimulatsioon, mida pakuvad vanemad, oleks optimaalse tasemega – piisavalt ergutav ja mitte väsitav. Mänguasjade mitmekülgse valikuga on võimalik tagada lapse igakülgset arengut. Uusi tegevusi, asju ja stimulatsioone pakkudes peab arvestama, et need kuuluksid lapse „lähima arengu tsooni“ (Liik 1993: 9–10).

Bronfenbrenner (1975, 1983, 1986) jagab oma ökoloogilises arengumudelil last ümbritseva raamistu neljaks eri kaugusel olevaks süsteemiks: mikro-, meso-, ekso- ja

makrosüsteemiks. Bronfenbrenneri järgi asub tema mudelis laps, lapsele lähim on mikrosüsteem (perekond, lasteaed) koos suhetega. Mikrosüsteemil on olemas füüsilised omadused (lapse kodu suurus, mänguvahendite hulk), mis kõik võivad olla lapse arengu juures olulised. Siia kuuluvadki mänguvahendid, millega lapsed pidevalt tegutsevad.

Lewin (1939: 44) tõdes, et uue keskkonna loomine võib tuua kaasa muutusi nii lapse käitumises kui ka arengus, samuti omistas ta suurt tähtsust grupi atmosfäärile. Topoloogilisest psühholoogiast pärineb "eluruumi" mõiste, mis hõlmab kõiki fakte, mis lapse käitumist antud hetkel mõjutavad. Selleks võib olla iga element lapse psühholoogilises keskkonnas, mis võib mõjutada lapse käitumist ja mõtlemist. Mänguasjad on ka elemendid, mis võivad mõjutada lapse käitumist sellel hetkel, kui ta sellega tegutseb.

Erutuse vaheldumise mänguteooria (Berlyne 1960, Ellis 1973, Hutt 1985) kohaselt on mänguasjadega mängimine seotud uurimisega. Asjade uurimine muudab erutuse taset, kui laps kohtub uudsete situatsioonidega. Kui lapse organism on tüdinenud, siis erutus suureneb läbi uurimistegevuse. Laps mõistab ja küsib, mida ta saab selle objektiga teha (Niilo, Kikas 2008: 121).

Bradley (1985) on uurinud erinevaid teooriaid, mis on seotud lapse sotsiaalset ja kognitiivset arengut mõjutavate mänguasjadega. Piaget' teooria järgi on lapsele sensomotoorses arengus väga tähtis uurida konkreetseid objekte ja tegeleda ainult nendega. Tihti võib näha, et laps istub ning tegeleb ühe ja sama mänguasjaga kaua aega (Bradley 1985: 11–30). Vögotski (1984: 162) järgi osalevad mänguasjad reaalsete objektide muutustes, sellega nad arendavad sotsiaalset kognitiivset kompetentsust. Quilitch, Risley (1973) klassifitseerisid mänguasju kahte rühma: isoleerivad mänguasjad, mis on mõeldud ainult ühele lapsele, ja sotsiaalsed, mis on mitmele lapsele mõeldud (Quilitch, Risley 1973: 573–578).

Ümbritsev kasvukeskkond paneb aluse lapse edasisele arengule. Arengupsühholoogia klassikud on enda lähenemistes välja toonud, et kasvukeskkonna tingimused ning lapse areng on omavahel seotud: näiteks Piaget' strukturalism, Lewini väljateooria, Eriksoni psühhosotsiaalne arenguteooria. Ümbritseva keskkonna osatähtsust lapse arengus toonitab alastimulatsiooni teooria. Alastimulatsiooni teoorias öeldakse, et kui lapsel ei ole piisavalt keskkondlikku stimulatsiooni, siis ei anna lapsele keskkonnaga tutvumine mingit uut kogemust ning areng ei toimu (Gottfried 1984: 57–110). Mänguasjad on just

need objektid, mis kuuluvad nende keskkondlike stimulatsioonide hulka. Sellest kirjutab ka Siren-Tiusanen (2003): mänguasi on kogemuse omandamise vahend ning mida rohkem on mänguasju, mida huvitavamad, sisukamad ja mitmekesisemad need on, seda rikkam on lapse kogemus (Siren-Tiusanen 2003: 14–17).

Mitmete uuringute tulemused näitavad, et koolieelses eas kättesaadavate mänguasjade omadustel ja mitmekesisusel on oluline mõju lapse edasisele arengule. Mänguasjad mõjutavad arengut väga erinevate aspektide kaudu: tunnetusliku (konstruktor), motoorse (jalgrattad, pallid), sotsiaalse (nukud), loovuse (meisterdamine, kunstitarbed), rollitaju (arstiriistad) kaudu. Veel mõjutavad mänguasjad lapse sotsialiseerumist ja rollide omandamist. Kultuurikontekst mõjutab liikmete väärtushinnanguid ja käitumisnorme (Verkasalo 1994: 101–117).

Eleanor Gibson leidis oma pertseptuaalse arengu teoorias 1950.–1960. aastatel, et inimesed on aktiivsed keskkonna tajujad, et kogu informatsioon taju jaoks sisaldub stimulatsioonis. Stimulatsioon on ümbritsevates asjades kui ka ruumis. Nende ümbritsevate asjade hulka kuuluvad mänguasjad. Kuna lapsed saavad objekte uurides ja nendega mängides järjest rohkem informatsiooni asjade, sündmuste ja keskkonna ruumilise ülesehituse kohta, siis sellega saavad nad täiendada enda teadmisi ja kogemusi (Gibson, Rader 1979: 66–82).

Lapse pertseptuaalset tegevust toetab motivatsioon. Kui on mingi motivatsioon, siis tegevus toimub uudishimuga. Igas situatsioonis võivad olla püstitatud erinevad eesmärgid, näiteks konstruktori kokkupanemisel peab laps pöörama tähelepanu konstruktori värvile ja kujule, kuna need sisaldavad eesmärgi saavutamiseks vajalikku informatsiooni, ning sellega on lapse aju alati motiveeritud täitma eesmärki. Lapse tajumine paraneb siis, kui laps uurib objekti, võrdleb, otsib ja üldistab informatsiooni erinevates raamistustes. Nii näiteks õpivad väiksed lapsed ära, missugused näod on nukkudel, millist häält teeb helin mänguasjas (Gibson, Walker 1984:55).

Carton (1998: 77–86) kirjutab, et mänguasjad õpetavad lapsi leidma erinevaid lahendusi, kuna mänguasjad on oma olemuselt plastilised ja laps saab neid oma äranägemisel muuta või kombineerida. Laps loob uusi kujundeid, ehitisi. Mida rohkem laps saab ja leiab võimalusi mänguasja muuta, seda rohkem meelitab see last proovima uusi lahendusi. Selles seisneb motivatsioon, millest oli kirjutanud Gibson (1979: 66). Seda tõestab ka Zaitsev (2004), väites, et lapsed on maailmauurijad ning objektide kaudu saavad lapsed

analüüsida, mõelda (Zaitsev 2004: 148–149), Gibsoni kirjeldus lapse aktiivsusest, ennast motiveerivast maailmauurimisest sarnaneb Piaget' vaadetega laste teadmistele „konstrueerimisest“ motoorses tegevuses.

Eeltoodust võib teha kokkuvõtte, et on olemas palju teoreetilisi lähenemisi mänguasjadele, ning esmapilgult võib tunduda, et need lähenemised ei puuduta kuidagi mänguasju, ent tegelikult võib sellest kirjutada palju, lihtsalt on vaja sellesse põhjalikult süveneda. Kõik eeltoodud teoreetilised lähenemised kirjutavad lapse ümbritsevast keskkonnast, kuid sellesse kuuluvad mänguasjad, millega lapsed koolieelses eas pidevalt kokku puutuvad. Lapsed saavad mänguasju uurides ja nendega mängides täiendada oma teadmisi ja kogemusi ning mänguasjadel on oluline mõju lapse edasisele arengule.

### **1.3. Mänguasja ajalooline areng**

Antropoloogid ja kultuuriajaloolased tulid järeldusele, et vanadel aegadel esines kõikide rahvaste lastel soov mängida ja mänguasju kasutada, kõikide rahvaste juures oli see peaaegu sarnane ja sama tähendusega. On tehtud palju uuringuid neandertallaste elust ja tegevusest ning tuldi järeldusele, et juba tol ajal mängisid lapsed teatud vahenditega. Lastel olid tavalised mänguasjad (kivid, käbid, kondid, pulgad). Nende kaudu omandasid nad inimeste väärtushinnanguid ja ellusuhtumist. Kive ja konte kasutades mõtestas tolle aja laps oma mängudes endale teda ümbritsevat maailma. Mänguasjad olid olemas juba väga palju aega tagasi ja oletatakse, et nende ajalugu on sama vana kui inimkond (Kozlova, Kulikova 2000: 337–338).

Palle, nukke ja mänguloomi peetakse vanimateks mänguasjadeks. Palli loetakse kõige mängulisemaks mänguasjaks. Samuti loetakse vanimateks mänguasjadeks täringumänge, mille vanust hinnatakse umbes 5000 aastat. Vanimad mänguasjad on leitud Kreekas, Roomas, Egiptuses, Hiinas ja Kaug-Idas (Saar 1997: 161).

Vana-Kreekas ja Roomas olid olemas mängunukud, mida valmistasid oskuskäsitöölised, kasutades materjalina savi, puitu, vaha, elevantluid (Toomet 2015: 15).

Vana-Egiptuses tehti mänguasju puidust ja riidest. Meistrid püüdsid valmistada mänguasju, mis tegid iseloomulikke liigutusi. Liikuvateks mänguasjadeks olid näiteks suud lahti tegev krokodill või tiiger. Mõned mänguasjad annavad ettekujutuse Vana-Egiptuse sotsiaalsest struktuurist, näiteks orja keheline karistamine või töötav ori.

Antiikaja Kreekas ja Roomas oli mänguasi tähtis kasvatusvahend. Säilinud on mänguasjad elevantiluust, merevaigust. Muistse filosoofi Plutarchose järgi võib öelda, et olid ka mehaanilised mänguasjad (Kozlova, Kulikova 2000: 337–338).

Väljakaevamistel leitud mänguasjade eaks loetakse 3000 aastat. Siis kui hõimudes elati, mängisid väikesed tüdrukud nukkudega, poisid vibude, noolte või odadega. Sellised mänguasjad meenusid tööriistu. Lapsed kasutasid mängides ka looduslikke materjale, nagu muda, liiva, oksti, kive. Arvatavasti mängisid vanasti lapsed maaharimise tööriistadega ja teiste täiskasvanute töövahenditega, on leitud täpseid koopiaid, kõrvuti nendega siledaid kivikesi, teokarpe, töödeldud puutükke. Vanasti valmistati mänguasju puidust ning tehti inimeste ja loomade kujusid. Üheks vanimaks mänguasjaks peetakse lehmade puukujutisi. Mänguasjade valmistamisel kasutati materjalidena metalli, luud, nahka, savi ja kangast. Paberit ja mitmesuguseid tehismaterjale hakati kasutama alles uusajal. Nukk kuulub figuuri- ehk kujundimänguasjade hulka ning kujutab endast ühiskonna väärtuste ja iluideaalide kandjat. Nukkude juurde kuuluvad lahutamatuult muud mänguasjad, eelkõige nukumaja, -nõud ja -mööbel (Saar 1997: 161).

Nukud on peaaegu sama vanad kui inimsugu, nad on olnud mänguasjadeks kümneid tuhandeid aastaid. Nukk on inimese miniatuurne kujutis, nukul on eri aegadel ja kohtades erinevad ülesanded. Vanasti tegid nukke ja muid mänguasju lapsed ise käepärastest materjalidest: puutükkidest, kivikestest, rohust, savist, lilleõitest, taimede viljast ja juurtest. Pikka aega peeti kõige vanemateks mängunukkudeks nelja tuhande aasta vanustest Egiptuse haudadest leitud mõlanukke. Need olid lamedad pisikese peaga puunukud lopsakate savihelmestest juustega ja ornamendiga kaetud kehaga (Toomet 2015: 12–13).

Vanemateks mänguasjadeks on ka mitmesugused muusikariistad, näiteks viled, kõristid. Neil oli sageli maagiline tähendus – nad pidid eemale hoidma halbu vaime. Tugevate mängutraditsioonidega on tuntud Kaug-Ida ja Hiina. Nende maade tuntumad mänguasjad on lohe ja erinevad tööriistad (Saar 1997: 162).

Eesti talulaste mänguasjad olid tehtud käepärastest materjalidest, esemeid valmistasid vanemad või lapsed ise kodus. 19. sajandi lõpus hakati ka laatadelt või poodidest mänguasju ostma. Lastel olid ümbritsevate koduloomade ja -lindude kujulisi mänguasju, nukke, mitmesuguste töö- ja tarbeesemete miniatuurseid koopiad. Olid mänguasjad, mis

on suunatud laste osavuse ja taibukuse arendamiseks. Vanemad püüdsid mänguasjade abil kasvatada lastes töökust ja tööarmastust (Piir 2005: 3–4).

Tänapäeval on lastel ligipääs tehnoloogiale – televiisoritele, arvutitele, mobiiltelefonidele. On oluline, et neid kõiki tehnoloogilisi tarvikuid kasutataks kasutoovatel eesmärkidel ning jälgitakse, kuidas ja kui palju laps neid kasutab. Tänapäeval mängivad paljud lapsed just nendega, aga mitte päris mänguasjadega. Väiksemad lapsed veel ei tea, kuidas neid tehnoloogilisi mänguasju kasutada, kuid vanemad lapsed juba mõistavad. Kuna tänapäeval on laps varakult tihedas kokkupuutes tehnoloogiaga (laua- ja sülearvuti, tahvelarvuti, nutitelefon), on see üsna tavaline osa lapse elust (Plowman, McPake 2012: 27–33).

Vanadel aegadel võis laps lihtsas oksakeses või käbis näha oma kujutelmades mänguasja. Lastel olid puutükkidest välja lõigatud kodulinnud: kanad tibudega ja kuked, pardid ja haned, samamoodi kodu- ja metsloomad. Linde ja loomi vooliti ka savist. Töö- ja tarberiiistadest mänguasjad olid nukumööbel, vee- ja maismaasõidukid, mängupüssid ja mitmesugused tööriistad. Olid ka riidest õmmeldud nukud, nende täidiseks kasutati saepuru, takku või kaltsu. Nukkudele meisterdati voodeid, riidekappe ja toole, vooliti puust nukkudele nõud. Lastel olid ka vankrid ja saanid. Valmistati puupüsse, püstoleid, hanesulepüsse, ragulkasid ja vibupüsse. Lastele valmistati veel mitmeid liikuvaid ja heli tekitavaid mänguasju (käristid, vuristid, kettavurrid). Mänguasjadeks olid pajupill, heinapill ja vile. Talulapsed mängisid kasetohust kuubikutega, mis kõrisesid, kõrina tekitamiseks pandi sisse väikeseid kivikesi või herneid (Piir 2005: 4–5).

Eeltoodust võib teha kokkuvõtte, et mänguasju on kasutatud vanadest aegadest alates ning tollel ajal mängisid lapsed vahenditega. Ometi oli mänguasjadel sama väärtus nagu tänapäevalgi. Mänguasjade kaudu omandasid lapsed väärtushinnanguid ja ellusuhtumist. Lastel olid mänguasjad tavalistest asjadest, puutükkidest, savist, kaltsust. Vanasti rohkem meisterdati mänguasju ning valmistamisel kasutati peamiste materjalidena metalli, luud, nahka. Need materjalid olid kõige levinumad. Tänapäeval on kõik hoopis teistmoodi, lastel on juba ligipääs tehnoloogiale – televiisoritele, arvutitele, mobiiltelefonidele.

#### **1.4. Mänguasjade liigitus**

Tänapäeval on palju erinevaid mänguasju. Oluline on lastele pakkuda õigeid, arendavaid mänguvahendeid, mille kaudu oleks õppimine lõbupakkuv tegevus (Abramenova 2006:

12). On tähtis, et lapse kasvatamise ja arendamisega tegelev inimene oskaks orienteeruda mänguasjade maailmas ja pakkuda lapsele sellist mänguasja, mida ta vajab. Mänguasjade maailmas on välja töötatud palju erinevaid mänguasjade liigitusi, peamiselt liigitakse mänguasju kindlate kriteeriumide järgi:

- funktsioon laste mängus,
- soolised või ealised eelistused,
- lapse arengu tähtsus (Smirnova 2013: 42).

Tänapäeval on mänguasjade valik suur. Mänguasjad erinevad nii suuruse kui hinna poolest. Siiski peaksid mänguasjade puhul tegelikult olema kõige tähtsamad just arendavate funktsioonide olemasolu ja ohutuse aspekt. Tänapäeval juhtub tihti nii, et laste huvi köidavad rohkem luksuslikud mänguasjad, aga mitte arendavate funktsioonidega mänguasjad, kuid see ei tähenda seda, et kui mänguasjad on kalli hinnaga ja luksuslikud, siis on need ka arendavad. Lapsevanemad peaksid rohkem pöörama tähelepanu sellele, et mänguasjad oleksid arendavate funktsioonidega ning arendaksid last ja lapse mängu t (Narey 2010: 5–8).

Paljud teadlased on tegelenud mänguasjade klassifitseerimisega. Mänguasjade klassifikatsioone kasutatakse koolieelses pedagoogikas.

Muhhina (1997) pakub mänguasjade psühholoogilise liigituse, jagades mänguasjad kahte rühma:

- 1) sotsiaalset ja emotsionaalset arengut soodustavad mänguasjad, mis parandavad lapse suhtlemist mänguasjade kui elavate tegelastega;
- 2) intellektuaalsete, kognitiivsete ja motoorsete võimete arengut soodustavad mänguasjad.

Muhhina on uurinud mänguasju ning ta näeb mänguasja mitte ainult meelelahustusliku vahendina, vaid ka psühholoogilise vahendina (Muhhina 1997: 28–33).

Ameerika psühholoog Landreth (1991) on liigitanud mänguasjad kolme kategooriasse:

- 1) mänguasjad, mis modelleerivad igapäevaelu ning kasvavad koos lapsega (nukud, nuku pere, nukumaja, väiksed mänguloomad);
- 2) mänguasjad, mis aitavad vabaneda agressiivsusest (mängusõdur, relv, kummist nuga);
- 3) mänguasjad emotsioonide väljendamiseks (liiv, savi, vesi, kriidid, värvid) (Landreth 1991: 30–31).

Kui valida mänguasju hästi ja teadlikult, siis on võimalik nendega mõjutada lapse arengu kulgu. Tankler (1997) on välja toonud kolme tüüpi mänguasju:

- 1) tagasisidet andvad mänguasjad – nende omadus avaldub alles siis, kui laps selle mänguasjaga tegeleb. Selline mänguasi haarab lapse tähelepanu pikemaks ajaks. Selliseid mänguasju armastavad lapsed igas eas ning need mängivad suurt rolli lapse kognitiivses ja motoorses arengus, kuna panevad ta mõtlema ja sellega tegutsema.
- 2) liikuvad mänguasjad – kõik mänguasjad, mis meelitavad last mingil viisil liigutama. Sellised mänguasjad on eriti kasulikud väikelapseeas, aidates kaasa lapse kõndimisele, jooksmisele, roomamisele, õppimisele, aga ka ruumitaju ja tasakaalutunnetuse arengule.
- 3) mõtlemist ja loovust arendavad mänguasjad – õpetavad lapsele ruumilisi suhteid, koordinatsiooni ja käeosavust ning samaaegselt treenivad mõtlemist. Siia kuuluvad ka plastilised mänguasjad, mille kuju saab laps ise muuta (nt plastiliin, konstruktor).

On olemas veel üks liik mänguasju, mis imiteerivad päris esemeid. Laps omandab selliste mänguasjade kaudu sotsiaalseid vilumusi (Tankler 1997: 118–120).

Aino Saar (1997) on jaotanud mänguasju järgmiste kriteeriumite järgi:

- realistlikud mänguasjad – kopeerivad täpselt ja detailselt tegelikku objekti. Näiteks nukul on olemas nägu kõikide näoosadega (silmad, nina, suu);
- tinglikud mänguasjad – kujutavad reaalselt objekti üldisemalt ja vähem täpselt. Näiteks nuku näos on olemas vaid silmad;
- asendusmänguasjad – annavad edasi objektile kõige iseloomulikumat tunnet. Näiteks nuku puhul võib asendusmänguasjana kasutada lihtsalt ovaalset patja. (Saar 1997: 164).

Saksa professor H. Retter on mänguasjade liigitamisel võtnud liigituse aluseks nii mängu funktsioonid kui ka mänguasja materjali. Ta tõi välja:

- mänguasjad, mis on valmistatud, ja need, mida on vaja konstrueerida – laps saab ise midagi sellest valmistada (legod, veoautod, pallid, nukud);
- reeglitega mängud, nagu lauamängud, kaardi-, täringu-, osavus- ja strateegilised mängud;
- tegevusmaterjalid – siia kuuluvad vahendid eksperimenteerimiseks, sorteerimiseks, meisterdamiseks, mõistatuste koostamiseks jne (näiteks savi, plastiliin, liiv) (Saar 1997: 166).

Smirnova (2013) klassifitseerib mänguasju järgmiselt:

- mänguasjad „üllatused“ – sellised mänguasjad pakuvad lapsele võimaluse teha eksperimente ja fantaseerida, tegutseda esemega iseseisvalt. Üllatus, mis on mänguasjas peidus, peab olema huvitav ja ootamatu;
- mänguasjad heliga – sellistel mänguasjadel on hääl, mis loob positiivse mulje;
- liikuvad mänguasjad – need on mänguasjad, mis liiguvad;
- dünaamilised mänguasjad – sellised mänguasjad nõuavad lastelt pingutust, et sellega tegeleda. Sellistel mänguasjadel on võime teha tegevusi ainult siis, kui vajutada mehhanismi;
- kuubikud, konstruktorid – erinevatest elementidest millegi (maja, sild, auto) konstrueerimine ehk ehitamine. Kui laps ehitab, areneb tal kujutlusvõime. Näiteks nüüdi-aegne konstruktor Lego on väga mitmekesine. Kuue- ja seitsmeaastastele lastele sobiks poltidega konstruktor, kuna see on keerulisem (kraanad, helikopterid). Konstrueerimisega tegeledes saavad lapsed tuttavaks ka ehitusvahenditega (kruvikeeraja, mutrivõti);
- pehmed mänguasjad – üks laste populaarsematest mänguasjadest, mis on tehtud pehmest materjalist (puuvill, vaht). Sellised mänguasjad on lastele sõpradeks, lapsed võivad neid kasutada siis, kui neil on igav või nad muretsevad. Pehmed mänguasjad võivad tekitada heli või laulda;
- nukud – kõige tähtsamad lapse mänguasjad igas eas. Lapsed – mitte ainult tüdrukud, vaid ka poisid – mängivad nukkudega kogu aeg. Nukkudega mängitakse rollimänge. Nukud annavad lastele võimaluse suhtuda nukku kui inimesse;
- ratastega mänguasjad – sellesse mänguasjade rühma kuuluvad erinevad transpordivahendid, mida laps saab kasutada mingi(te) asja(de) vedamiseks (kuubikud, mänguasjad). Ratastega mänguasjad võivad olla autod, veoautod, vagunid, vedurid, lennukid või laevad;
- pusled ja pildid – nende mänguasjade abil lapsed fantaseerivad, mõtleavad, uurivad pildi iga osa (Smirnova 2013: 45–50, 58, 69, 77, 87–88).

Seega annavad erinevate mänguasjade liigitused ettekujutuse mänguasjade mitmekesisusest ja aitavad mõista, et mänguasjad mitte ainult ei soodusta laste kindlalt käitumist, erinevate emotsionaalsete seisundite ja positiivsete iseloomuomaduste arenemist (heatahtlikkus, kaastunne), vaid ka mõned neist aitavad vabastada last negatiivsetest emotsioonidest (agressiivsus, kinnisus, rahutus).

on võimalik pakkuda lapsele huvitavaid tegevusi erinevate esemete abil. Täiskasvanud ei pruugi neid mänguasjadena võtta, aga lapsele saavad need esemed olulisteks tegevuses osalemiseks ja nendega võidakse tulevikuski mängida. Näiteks võib imikule visuaalset lõbu pakkuda esemete kukutamine või võtmekimbuga helide tegemine. Kui laps areneb nii füüsiliselt kui vaimselt, leiab ta, et need asjad on tema jaoks osa mängust, ja tahab nendega ka edasi tegutseda (Niilo, Kikas 2008: 125–131).

Eeltoodust võib teha kokkuvõtte, et mänguasjade maailm on lai ja mitmekülgne, ning olemas palju erinevaid mänguasjade liigitusi, kusjuures kõik liigitused on omavahel seotud. Erinevad autorid jaotavad mänguasju erineval viisil, võttes jaotuse aluseks näiteks mänguasja funktsioonide olemasolu, mänguasja mõju lapse erinevatele arengu aspektidele, või hoopis soolised või ealised eelistused. Mänguasjade erinevad liigitused annavad ettekujutuse mänguasjade mitmekesisusest ning aitavad mõista, millised mänguasjad sobivad lastele ja kuidas orienteeruda mänguasjade maailmas.

### **1.5. Mänguasja tähtsus 6–7aastaste laste arengus**

Koolieelse lasteasutuse riikliku õppekava (2010) § 14 lõikes 1 on toodud ära 6–7aastase lapse eeldatavate üldoskuste loetelus oskus, mis aitab lapsel teistega suhelda. Siia kuuluvad soov suhelda teiste lastega ja täiskasvanutega, lapse huvi suhete ja teiste inimeste vastu, samuti see, et laps järgib kokkulepituid reegleid ja üldtunnustatud käitumisnorme ning loob sõprussuhteid (Koolieelse lasteasutuse riiklik õppekava (2010)). Lisaks kasutab laps mängudes loovalt erinevaid vahendeid, suudab mängu käigus probleeme lahendada, arendab mängu sisu (Koolieelse lasteasutuse riiklik õppekava (2010)).

Kuue-seitsmeaastased lapsed õpivad kasutama oma fantaasiat, paigal istuma, pöörama millelegi oma tähelepanu ja ülesannet algusest lõpuni viima. Lapsed mängivad eri rolle, kasutades erinevaid mänguasju. Nad tahavad, et kujutlusmängud oleksid realistlikumad. Lapsed vajavad abivahendeid (näiteks prille, mobiiltelefoni, kõrge kontsaga kingi), et oma vanemate rolle mängida, ning neile meeldib olla vanemate rollis. Selles vanuses lapsed on emotsionaalsed, uudishimulikud, kergeusklikud. Oluliseks omaduseks on selles vanuses see, et lapsed jälgivad ja imiteerivad vanemate käitumist. Sageli imiteerivad lapsed lastevanemate tegevust mänguasjade abil (Bezrukova 2006: 5).

Vanemas koolieelses eas muutub ka suhtumine mänguasjadesse. Samuti muutub mänguasja osatähtsus mängus. Sellel perioodil on lapsel väiksem vajadus juba valmis kujutisega mänguasjade järele, laps tahab ise neid valmistada. Lapsele on vaja mänguasja materjalina, selleks et midagi ise teha või konstrueerida. Lapsed eelistavad rohkem väikseid mänguasju suuremate mänguasjade asemel, näiteks väikesed mänguasjad inimese kujutisega, autode komplekt. Lapsel kasvavad nõudmised keeruliste mänguasjade järele, kasvab huvi konstruktorite vastu. Lapsed tahavad teha midagi ise oma kätega, tahavad mõelda, kujutleda ja fantaseerida (Zaporozenets 1976: 96).

Selles vanuses laps vajab vanemate tuge ja kaitset, kuid ta hakkab rohkem juhinduma omaenda motiividest ja huvidest. Ta näeb maailma oma isikupärasest vaatevinklist. Eriti areneb selles vanuses meisterdamine, laps tunneb huvi joonistamise, maalimise, lõikamise, liimimise, plastiliinist, savist ja taignast voolimise vastu. Lapse mängudesse mahuvad alati ka uued nukud, nukumajad ja -riided. Eeltoodud tegevustega õpib laps olema tähelepanelik, keskenduma ja tegevuse visalt algusest lõpuni viima, juhiseid ära kuulama, täitma ja teistega koostööd tegema (Einon 2003: 40, 44, 54, 66).

Mänguasi mängib suurt rolli lapse elus. Mänguasja tähtsust lapse elus võib võrrelda samamoodi sellega, et täiskasvanute jaoks on tähtsad maja, auto ja muud asjad. Mänguasi on vahend, mille kaudu toimub töötamise protsess, kus laps teeb tööd iseendaga, laps ületab mingi etapi, elab läbi mitmesuguseid püüdlusi, tundmusi, võib olla hirmul. Laps õpib, uurib mänguasja, fantaseerib, õpib rääkima esemetega (Zaitsev 2004: 149, 305).

Goldstein (2012) on välja toonud oma uurimustes järgmised aspektid, mis tõestavad, et mänguasjal on oluline tähtsus. Mänguvahendid vähendavad ebameeldivaid emotsionaalseid ilminguid, laps muutub enesekindlamaks. Lapsel arenevad sotsiaalsed oskused, paraneb kõne. Selgub, et tegevus mänguasjaga aitab lastel arendada empaatiat, kaastunnet, nad õpivad jagama oma mänguasju teistega (Goldstein 2012: 12).

Alati ei ole võimalik vanematel kutsuda külla nii palju lapse sõpru, kui mängudes tarvis oleks, ning siis sobivad mängukaaslasteks hästi ka mänguasjad. Pehmed mänguasjad ei ole pelgalt sõbrad ja mängukaaslaste asendajad. Hoolimata sellest, et nad rääkida ei oska, saab laps nendega mängides juttu ajada. Eriti hästi sobivad need mänguasjad lapse kuulajate rolli. Sellest selgub, et nukud ja mängukarud sobivad hästi vestluskaaslasteks (Einon 2002: 166).

Smirnova (2011) uurimusest ilmneb, et lapsed tahavad olla täiskasvanute moodi, tegutseda nagu nemad. Näiteks nukukudega mängimine – lapsed imiteerivad tegevusi, mida nad ise on kogenud (nuku toitmine, nukuga jalutamine, unelaulu laulmine) ning selle kaudu õpib laps väljendama emotsioone ja harjutab igapäevaelu tegevusi. Pehmed mänguasjad on lapsele olulised abilised näiteks raskustega toimetulekuks, need mänguvahendid on lapsele turvaelementideks. Sellest võib teha järelduse, et laps areneb nii vaimselt, sotsiaalselt kui ka füüsiliselt (Smirnova 2011: 35 – 43).

Mänguasi on lapsele aken maailma, mänguasjad arendavad maailmavaadet, uudishimu. Mõnede asjadega saab laps tuttavaks mänguasjade abil, mis kujutavad endast loomi, tehnikat jne. On ka selliseid mänguasju, mille abil saavad lapsed lahendada ülesandeid, õpivad iseseisvalt mõtlema, eksperimenteerima. Näiteks kuidas teha konstruktorist käru, mille rattad liiguksid nagu päriselt, või kuidas panna kokku lossi (Kozlova, Kulikova 2000: 336 – 337).

Lapse areng teostub üha rohkem mänguliste esemete kaudu. Mänguasjad arendavad last füüsiliselt, emotsionaalselt, sotsiaalselt ja kognitiivselt (Hayward jt 1974: 131–168).

On palju esemeid, mis sobivad lapsele ja toetavad tema arengut (Frost, Wortham 1988; Eriksen 1985). Järgmiste esemetega tegutsemine avaldab mõju erinevatele arenguaspektidele, näiteks:

- füüsiline areng – palliga, nukukudega, autodega mängimine, jalgrattaga sõitmine, nukuvankriga tegutsemine;
- emotsionaalne areng – muusikariistadega ja ehitusmaterjalidega tegutsemine, joonistamine, maja ehitamine;
- sotsiaalne areng – samad esemed, mis on emotsionaalses arengus; näiteks muusikariistade heli kuulamine, muusikainstrumendil mängimine, mänguarvutiga tegelemine;
- kognitiivne areng – siia kuuluvad kuubikud, konstruktor, vesi, liiv, ehitusmaterjalid, loomad.

Igasuguste mosaiigikildudest pildi kokku panemine treenib lapse kognitiivseid oskusi, käeosavust ja silmade koordineerimist (Newson, Newson 1979: 33).

Lego konstruktori kasutamine on hea võimalus valmistada laps kooliks ette. Konstrueerimine on suurepärase tegevus, kus lapsel areneb suhtlemine, kujutlusvõime,

loovmõtlemine, motoorsed oskused, loogika, meeskonnatöö. Konstrueerimise käigus töötavad lapsel mõlemad ajupoolkerad, kuna laps tegutseb mõlema käega korraga. See aitab arendada loovat mõtlemist, lisaks kujuneb lapsel konstrueerimisprotsessi käigus oskus panna kokku visuaalseid sümboteid (näiteks kui tehakse juhise järgi) verbaalsetega ja tõlgendada kõike praktiliselt ning tegutseda iseseisvalt (Gluškova 2014: 61).

Kuna lapsed mängides kommenteerivad oma tegevust ja räägivad mängukaaslaste eest, siis areneb mängides ka lapse sõnavara ja väljendusoskus. Mida mitmekesisemad on mänguasjad, seda soodsam on keeleline areng (Elardo jt 1977: 595–598).

Eeltoodust võib teha kokkuvõtte, et 6–7aastane laps kuulub juba vanemasse koolieelsesse ikka ning selles vanuses lapsed muutuvad tõsisemateks, muutub ka suhtumine mänguasjadesse ja mänguasja osatähtsus mängus. Sellel perioodil on lapsel tahe ise valmistada ja meisterdada mänguasju. Vanemas koolieelses eas on mänguasja osatähtsus oluline, kuna see on kooliminekuks valmistamise etapp. Lapsel kasvab vajadus keeruliste mänguasjade järele. Ta huvitub konstruktoritest ja tema lemmiktegevuseks on konstrueerimine – selle käigus töötavad lapsel mõlemad ajupoolkerad, areneb ka loov mõtlemine ning järelkult on arendavate funktsioonidega mänguasjadel oluline roll selles vanuses laste jaoks. Eeltoodud autorite mõtted ja uurimused tõestavad seda, et mänguasja olemus on tähtis vanemas koolieelses eas.

## **1.6. Pedagoogilised nõudmised 6–7aastaste laste mänguasjade valikule**

Paljude teadlaste sõnul on mängulise keskkonna tingimused kõige olulisemad lapse arengus. Tänapäeval seisneb olulisim ja aktuaalseim probleem selles, et lapsele oleks vanemate poolt loodud sobiv, turvaline ja kvaliteetne keskkond, mis soodustaks lapse arengut. Keskkonna turvalisus ja kvaliteet mõjuvad laste tervisele, intellektuaalsele, vaimsele, moraalsele arengule ja üldisele psühholoogilisele turvatundele (Dubrovina 2014: 496).

Esmapilgul tundub, et lapsele ei ole raske valida mänguasja. Siiski nõuab mänguasjade valik täiskasvanutelt oskust orienteeruda mänguasjade maailmas (Smirnova 2013: 40).

Tähtis on informeerida lastevanemaid lapsi arendatavatest mänguasjadest ning seletada neile, et mänguasjad on tähtsad koolieelses eas, kuna soodustavad õppimist ja loovad seega võimalused lapse igakülgeks arenguks (Saar 1997: 43).

Varustades last mänguasjadega, peavad vanemad arvestama teatud juhiseid. On tähele pandud, et lapsed, keda ei ole küllaldaselt varustatud mängumaterjaliga, jäävad oma arengus maha. Sama lugu võib juhtuda ja juhtubki lastega, kellele ostetakse palju mänguasju. Vanematel tuleb arvestada, et asjade üleliigsus mõjub lapsele mitmeti halvasti. Laps muutub rahutuks, kärsituks, nagu täiskasvanudki, kellele elu võimaldab kõikide soovide täitmist. Sellised lapsed kaotavad mängutuju, sest nende fantaasia ja loomistarve ei leia rahuldust (Otsasoo 1938: 7).

Smirnova (2013) kirjutab, et mänguasi peab olema atraktiivne. Mänguasja atraktiivsus on seotud füüsiliste omadustega (värvus, materjal, vorm jne). Mida keerulisem ja täiuslikum on mänguasi, seda vähem on lapsel võimalust oma loovust arendada. Hea mänguasi peab olema maksimaalselt avatud erinevatele muutustele tegevustes, peab olema paindlik ja lihtne – need on olulised nõuded heale arengut soodustavale mänguasjale (Smirnova 2013: 41–42).

Teisest küljest peavad mänguasjad olema ka lihtsad ja otstarbekohased. Lapse fantaasia peab töötama – mõned puupulgakesed või kepikesed muudavad oma otstarbe lapse fantaasia kaudu ja laps saab nende abil ise luua. Lapse ilumeelt peavad arendama mänguasjad ning täiskasvanutel tuleb arvestada, et nende ilumeel erineb lapse omast. Elavate ja kirevate värvidega mänguasjad rahuldavad lapse värvimeelt rohkem kui maheda värviga mänguasjad. Otstarbekohasus, ilu ja lihtsus peavad leidma lapse mänguasjades õige lahenduse. Kõige olulisemaks nõudeks mänguasjade valikul on, et need vastaksid lapse vaimse arengu tasemele, kuna ainult siis saavad mänguasjad täita oma otstarvet ja välja arendada lapse igal arenguastmel tahet, jõudu ja võimeid ning järkjärgult ette valmistada last tulevasteks eluülesanneteks (Otsasoo 1938: 7).

Mitmes uurimuses on leitud, et laste arengule mõjub soodsamalt keskkond, kus mänguasjad ja materjalid on mitmekesised ja loovaid tegevusi soodustavad. Seega ei ole oluline mitte vahendite hulk, vaid nende kvaliteet, ehk see, kui palju ja milliseid erinevaid kogemusi lapsed nende abil saavad (Clarke-Stewart 1998: 152).

Mänguasjade valik peab olema ka teadlik. Tähtis on pöörata tähelepanu sellele, et mänguasjad vastaksid lapse arengu tasemele, kuna see väljendub lapse mängus ja tema aktiivsuses. Mänguasjad on lapsele sõnadeks, mäng aga keeleks. Seoses sellega on oluline valida selliseid mänguasju ja mängulisi materjale, mis aitaksid lapse eneseväljendamisele kaasa (Kostina 2006: 57).

Bühler (1941) toob ära, et mittestruktureeritud mänguasju ja mängulisi materjale võib muuta ja deformeerida ning laps saab kasutada neid materjale endale sobivalt (Bühler 1941: 115–116).

Mustakas (1970) arvab, et lapsel peavad olema nii struktureeritud (püstolid, nukud, pallid jne) kui ka mittestruktureeritud (savi, liiv, värvid) mänguasjad (Kostina 2006: 57).

Lendret (1994: 368) nimetab seitse olulist küsimust, mida vanemad peaksid esitama mänguasja valides. Kas mänguasi või mänguline materjal

- 1) kergendab lapse laia loomingulist aktiivsust,
- 2) kergendab lapse emotsionaalset väljendamist,
- 3) erutab lapse huvi,
- 4) kergendab ekspressiivset ja uurimuslikku mängu,
- 5) lubab mängida vaikuses,
- 6) annab võimaluse vabaks mänguks,
- 7) annab võimaluse aktiivseks kasutamiseks?

Kuna mänguasjad ja mängulised materjalid on lapsele kommunikatsioonivahendiks, siis peabki pöörama rohkem tähelepanu mänguasjade valikule, nagu märgib Lendret (1994: 368). Tuleb järgida reeglit, et mänguasju on vaja hoolikalt valida, aga mitte lihtsalt koguda.

Mänguasjad peavad olema esialgu arengut soodustavad. Võiks valida selliseid mänguasju, mis oleksid seotud reaalse eluga, eriti need, mis on seotud vanematega (kotid, käevõrud, kübarad). Mänguasi peab olema ohutu ja selle materjal puhas. Oluliseks aspektiks on ka mänguasja mõju: ei ole hea, kui mänguasi kutsub esile agressiooni. Mänguasjad ei tohi olla lapse tervisele ohtlikud ega kahjustada tema kõlbelist arengut (sõdur, püss, mõõk) ning kõigele lisaks peavad need olema vastupidavad, et laps ei pettuks mänguasja purunemisel. Veel peaks tähelepanu pöörama mänguasja atraktiivsusele ja sellele, et mänguasi inspireeriks last, mitte ei põhjustaks passiivseid tundeid (Miller, Jibbs, 2005: 12–16).

Laste mänguasjad peavad olema pestavad, eredavärvilised, ümarate servadega, et ei tekitaks mängimisel vigastusi. Igasuguste mänguasjade kõrval on vaja lastele anda sellist mängumaterjali, millest lapsed saavad ise kombineerida nende mänguks vajalikku, näiteks niidirulle, mitmesuguseid poole, rattaid, karpe, paelu, plastiliini, paberit jne. Mänguasju, mida lapsed on ise suutelised valmistama, ei ole mõtet anda kätte neile valmis

kujul, vaid lapsi tuleks suunata vastava materjali andmisega ise neid valmistama. Mänguasju meisterdades kinnistavad lapsed teadmisi, peavad pingsalt mõtlema, mõõtma, leiutama, olema püsivad ja kannatlikud. Juhtub, et laste valmistatud mänguasjad ei ole alati väliselt ilusad ega viimistletud, kuid nende kasvatuslik väärtus on suur (Ernesaks 1986: 246).

Mänguasjade kaudu toetame laste vaba tegutsemist, mis arendab last iseseisvalt mõtlema ning fantaasiat kasutama (Caillois 2005: 126; Narey 2010: 5, 8). Kui vanemad tahavad last toetada, siis saavad nad seda teha, valides neile mänguasju. Oluline on valida eakohaseid ja arendavaid mänguasju. Suurematele lastele sobivad paremini mitmesugused pallimängud, rula- ja rattasõit ning teised liikumismängud, mis arendavad tasakaalutunnetust (Newson, Newson 1979: 33; Sutton-Smith 1988:57–69).

Psühholoogiliselt sisutud on aga niisugused mänguasjad, mille funktsioon on jäigalt piiritletud, mis sobivad enamasti ainult ühe kindla mängusituatsiooni jaoks. Näiteks pliidi taga seisvat ja kooki küpsetavat kokapoissi, pruutkleidis nukku, rööbaspuudel akrobaati ja teisi analoogilisi lelusid ei ole lapsel võimalik erinevates mängurollides kasutada. Eespool kirjeldatud lihtsatele asjadele võib laps mänguks vajalikud detailid juurde mõelda, kuid olemasolevat ignoreerida on juba raskem. Nii jäävadki sellised leلود pikkadeks päevadeks lapse mängudes tähelepanuta (Newson, Newson 1979: 33 – 35). Lapse arengut on vaja stimuleerida, on vaja valida selliseid mänguasju, mis toetaksid lapse oskusi, teadmisi ja oleksid aktuaalsed selles vanuse etapis (Eriksen 1985: 45).

Eeltoodust võib teha kokkuvõtte, et pedagoogilised nõudmised on kasulikud nii lapsevanematele kui ka pedagoogidele, kuna nende abil saab orienteeruda laste mänguasjade maailmas. Nõudmised aitavad teha õige ja sobiva mänguasja valiku, aitavad lähtuda lapse arengust ning valida sellist mänguasja, mis sobib lapse vanusele ja arengule. Nõudmised annavad ülevaate sellest, kuidas on vaja mänguasjadesse suhtuda, millele on tähtis tähelepanu pöörata, millistele kriteeriumitele peavad mänguasjad vastama, kuidas mänguasjad mõjuvad lapse arengu tasemele, aga ka lapse mängule ja tema aktiivsusele, samuti milliseid reegleid tuleb järgida, et mänguasju õigesti valida ja mitte lihtsalt koguda.

## **2. Empiiriline uuring**

### **2.1. Uuringu eesmärk ja ülesanded**

Teoreetilisest osast lähtudes olid formuleeritud uurimisülesanded, mis aitavad saavutada käesolevas bakalaureusetöös püstitatud eesmärke – näidata, milliste põhimõtete järgi teevad lapsevanemad valiku mänguasju ostes.

Uuringu eesmärgiks on välja selgitada, milliste põhimõtete järgi teevad mänguasjade valikuid 6–7aastaste laste vanemad tänapäeval.

Eesmärgi saavutamiseks sõnastati järgnevad uurimisküsimused:

- Milliseid tõlgendusi annavad lapsevanemad mänguasjadele?
- Mis põhjustel lapsevanemad ostavad oma lastele mänguasju?
- Mida lapsevanemad arvavad arendavatest mänguasjadest ja milliseid arendavaid mänguasju nad ostavad?
- Milliste mänguasjade ohutuse aspektidega lapsevanemad arvestavad mänguasja valides?
- Mis on oluline mänguasja valides?
- Millistele nõuetele peavad vastama mänguasjad lapsevanemate hinnangul?

Uurimisobjektiks on mänguasjade valiku põhimõtted. Valimiks on 6–7aastaste laste vanemad Ida-Virumaal.

### **2.2. Uuringu metoodika**

Uuringu läbiviimiseks kasutati kvantitatiivset uurimisviisi, kuna selle abil saab uurida suure populatsiooni üldisi näitajaid, mitte üksikisiku vastuseid (Õunapuu 2014: 54–55). Kvantitatiivses uuringus on andmekogumise meetodiks anketeerimine, mis annab võimaluse koguda informatsiooni ja põhjalikke vastuseid uuritavatele küsimustele. Selline uurimisviis sobis käesoleva uurimistöö eesmärgini jõudmiseks, sest võimaldas küsitleda ankeetküsimustike abil korraga suurt hulka vastajaid (Hirsjärvi 2005: 180, 182, 188).

### 2.3. Valimi kirjeldus

Uuringus kasutati eesmärgipärast valimit, mille kaudu kaasati uuringusse kindlatele kriteeriumitele vastavat 60 uuritavat. Valimi moodustamisel järgiti kriteeriumitena lapse vanust (6–7aastaste laste vanemad). Kontaktide saamiseks pöördui isiklikult Ida-Virumaa lasteaedade poole, samuti kasutati lumepallivalimit, kus üks uuritav suunas teise juurde (Salganik, Heckathorn 2004: 196). Kõik uuritavad osalesid uuringus vabatahtlikkuse alusel. Töö autor jagas välja 60 ankeeti lasteaedade direktoritele ning pärast seda jagas töö autor ankeedid lastevanematele.

### 2.4. Mõõtevahendid

Uurimisinstrumendi valiidsuse suurendamiseks tehti kogu protsessi vältel koostööd juhendajaga. Uuringu läbiviimiseks koostas autor lastevanematele ankeetküsimustiku (*Lisa 1*. Anketeerimine on sobilik selle teema puhul, kuna teema on vähe uuritud, ankeedi kaudu saab aga otseselt infot. Ankeet koosneb 22 küsimusest, neist 12 on avatud küsimused (küsimused 3, 5, 10, 11, 12, 14, 16, 18, 19, 20, 21) ja 10 valikvastustega küsimused (küsimused 1, 2, 4, 6, 7, 8, 9, 13, 17, 22). Ankeedi koostamisel lähtuti uurimistöö eesmärgist ning uurimisküsimustest. Valikvastustega küsimused, kus uurija on koostanud vastusevariandid, mille hulgast vastaja tähistab vastuse ringiga, kas ühe vastusevariandi või mitu, siin vastajad vastavad nii, et nende vastused on võrreldavad. Need vastused autor kodeerib arvudeks ja analüüsib statistiliselt ning esitab graafiliselt, kasutades jooniseid ja sektordiagramme. Avatud küsimuste vastused sisaldavad kirjeldusi, vabu arvamusalaldusi ja hinnanguid, neid andmeid autor saab analüüsida kvalitatiivsena. Autor teeb sisuanalüüsi, kus vastustest tehakse kirjeldus (Õunapuu 2014: 159–161). Küsimustiku käigus selgitati välja, milliste põhimõtete järgi teevad mänguasjade valikuid 6–7aastaste laste vanemad tänapäeval.

Ankeedi küsimuste koostamisel toetuti teoreetilisele materjalile, mis on esitatud töö teoreetilises osas. Ankeet koosneb järgmistest teemaplokkidest: 1. Üldine info pere kohta: pereliikmete arv; laste sugu ja vanus; vanemate haridustase ja vanus. 2. Vanemate arvamused mänguasja olemusest. 3. Milliseid arendavaid mänguasju vanemad valivad lastele ja mis põhjustel. 3. Millega vanemad arvestavad mänguasja valides, millised prioriteedid neil on? 4. Milliste mänguasjade ohutuse aspektidega vanemad arvestavad, millistele nõuetele peab vastama mänguasi? 5. Milliseid mänguasju vanemad meisterdavad koos lastega, milliste mänguasjade asendajatega mängivad lapsed kodus?

Erinevate teemaplokkide vastused annavad põhjalikku informatsiooni analüüsimiseks. Teisest teemaplokist algavad küsimused, mis keskenduvad vanemate arvamustele mänguasja olemusest, mänguasjade ostmise põhjustele, viimase poole aasta jooksul ostetud mänguasjade loetelule. Seda teemat uuriti järgmiste küsimustega: 1. *Mis on lapse mänguasi Teie arvates?* 2. *Milliseid mänguasju Te olete ostnud viimase poole aasta jooksul?* 3. *Millistel põhjustel Te ostate mänguasju lapsele?* Näiteks küsimuse „*Mis on lapse mänguasi Teie arvates?*“ (küsimus nr 7) puhul toetuti erinevate autorite mõtetele: Smirnova (2013), Zaitsev (2004), Toomet 2010, Miller ja Jibbs (2005). Kolmandast teemaplokist algavad küsimused, mis keskenduvad arendavatele mänguasjadele, mida vanemad arvavad arendavatest mänguasjadest, vanemate eeldustele. Seda teemat uuriti küsimustega: *Kuidas Te arvate, milline mänguasi arendab last? Milliseid arendavaid mänguasju Te valite oma lapsele?* Nende küsimuste koostamise puhul autor toetus järgmistele autoritele: Abramnova (2006), Miller ja Jibbs (2005). Neljandast teemaplokist algavad küsimused, mis keskenduvad vanemate eeldustele ja nendele olulistele aspektidele, millele nad tähelepanu pööravad, milliste mänguasjade ohutuse aspektidega arvestavad, millistest materjalidest mänguasju eelistavad valida, millistele nõuetele peaks vastama mänguasi. Nende küsimuste koostamisel autor toetus pedagoogilistele nõuetele, mida olid välja toonud erinevad autorid, näiteks Clarke-Stewart (1998), Otsasoo (1938), Kostina (2006), Smirnova (2013) Ernesaks (1968), Lendret (1994). Seda teemat uuriti järgmiste küsimustega: *Kas arvestate mänguasja valides selle kasulikkusega lapse arengule? Mis on Teie jaoks oluline mänguasja valikul? Kas arvestate mänguasja valides selle turvalisuse aspektidega, ja mis aspektid need on? Millistest materjalidest eelistate osta oma lapsele mänguasju? Millistele nõuetele peab vastama Teie arvates mänguasi, mida Te ostate lapsele? Kas arvestate mänguasja valides selle mõjuga lapse tervisele (allergia, astma)? Kas arvestate lapse soovidega/eelistustega, kui valite mänguasju?* Viiendast teemaplokist algavad küsimused, mis keskenduvad mänguasjade asendajatele, millega mängivad lapsed kodus, mänguasjade meisterdamisega, ja sellele, kas on vaja kaasa võtta last poodi mänguasju valima. Küsimuste koostamisel toetuti järgmistele autoritele: Synodi (2010), Samuelsson, Johansson (2009). Seda teemat uuriti järgmiste küsimustega: *Millega mängib Teie laps kodus (teiste ümbritsevate esemetega)? Kas Te meisterdate koos lapsega mänguasju? Kuidas Te arvate, kas on vaja võtta kaasa last poodi mänguasja valimiseks?* Ülejäänud küsimused (küsimused nr 1, 2, 3, 4, 5, 6) andsid töö autorile lapsevanemate taustandmeid. Töö autor kasutas ankeetküsitlust, sest selle abil saab koguda suure andmestiku: kaasata

palju inimesi ja esitada mitmeid küsimusi (Hirsjärvi *et al.* 2005). Esitatud küsimuste vastused aitavad analüüsida ja välja selgitada, milliste põhimõtete järgi teevad lapsevanemad valikud, millistele aspektidele pööravad tähelepanu, mida nad arvavad mänguasjade kohta, kuidas suhtuvad mänguasjade valikusse.

## **2.5. Uuringu protseduur**

Kõik ankeetküsitluse vastused aitavad rohkem ja põhjalikumalt uurida mänguasjade teemat. Ankeet koosneb avatud küsimustest ja valikvastustega küsimustest, mis annab uurijale rohkem informatsiooni (Hirsjärvi 2005: 180, 182, 188). Küsimustiku käigus selgitati välja, milliste põhimõtete järgi teevad mänguasjade valikuid 6–7aastaste laste vanemad tänapäeval.

Küsitluste läbiviimiseks lasteaedades võeti ühendust nõusoleku saamiseks lasteaedade direktoritega. Töö autor andis lühikese ülevaate endast, oma tööst ning palus abi uuringu läbiviimiseks. Pärast seda sai autor direktorite abil jagada lastevanematele kõik ankeedid. Enne ankeetküsimustiku täitmist lugesid vastajad läbi sissejuhatava osa ankeedist, kus uurimistöö autor informeeris vastajat sellest, kes on ankeetküsitluse läbiviija, milleks on vaja kogutavaid andmeid ja vastuseid, mida ankeetküsitluse läbiviija tahab vastajalt teada saada, ning et kõik andmed ja vastused on anonüümsed ja neid kasutatakse uurimistöö tarbeks. Kokkulepitud ajal sai töö koostaja täidetud ankeedid lasteaedadest kätte. Kõik ankeetküsitluse vastused aitavad rohkem ja põhjalikumalt uurida mänguasjade teemat. Erinevate teemaplokkide vastused annavad põhjalikku informatsiooni analüüsimiseks. Avatud küsimuste vastustele tehti kvantitatiivne sisuanalüüs – vaadeldi kirja pandud vastuseid, koondati sarnased vastused ning loendati need kokku. Vastused autor kodeerib arvudeks ja analüüsib statistiliselt ja esitab need graafiliselt, kasutades jooniseid ja sektordiagramme. Küsimuste vastused aitavad analüüsida ja välja selgitada, milliste põhimõtete järgi teevad lapsevanemad valikud, millistele aspektidele pööravad tähelepanu, mida nad arvavad mänguasjade kohta, kuidas suhtuvad mänguasjade valikusse.

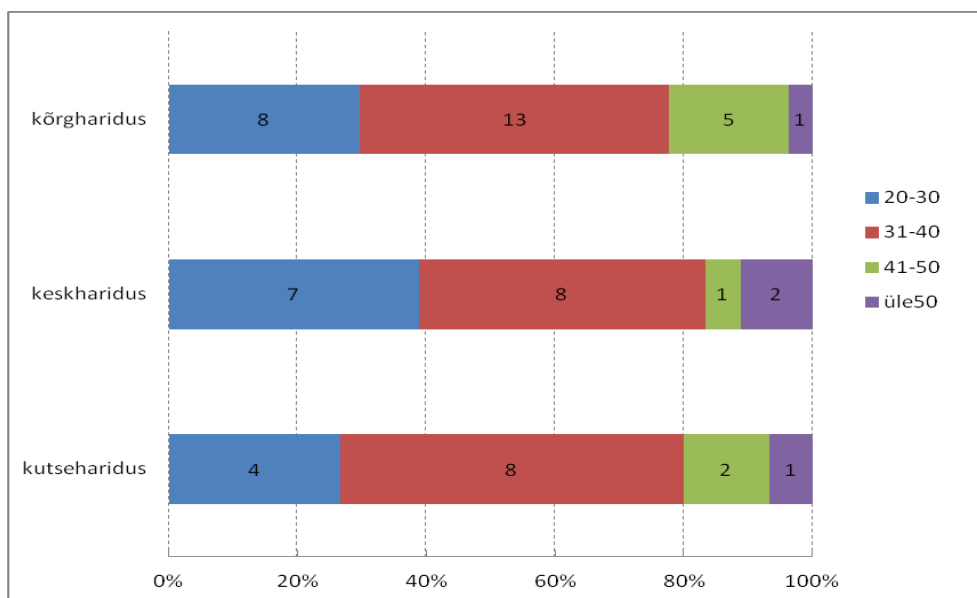
Kogudes uurimustööks vajalikku informatsiooni, jälgiti põhimõtteid, et uuritavad peavad olema vabatahtlikult nõus uuringus osalema (Teadustöö eetika, s.a.). Lasteaedade direktoritele selgitati, et uuringus osalemine on vabatahtlik ning kogutud andmetele on ligipääs vaid bakalaureusetööga seotud isikutel ja osalenud lasteaedade andmeid ei avalikustata.

Ankeetküsitluse vastuste abil koguti palju kasulikku informatsiooni, andmete analüüsimiseks kasutati statistilist andmetöötlusprogrammi MS Excel 2010. Andmete analüüsimiseks kasutati protsente, protsentide võrdluseks kasutati Hii-ruut testi, ja tulemustest parema ülevaate saamiseks esitati need graafiliselt.

## 2.6. Uuringu tulemuste analüüs

Järgnevalt tuuakse välja ankeetküsitluse tulemused. Lastevanemate vastused olid jaotatud teemaplokkide kaupa. Esimene teemaplokk koosnes kuuest küsimusest, mille alusel saab teada üldist infot pere kohta: pereliikmete arv, laste sugu ja vanus, vanemate haridustase ja vanus.

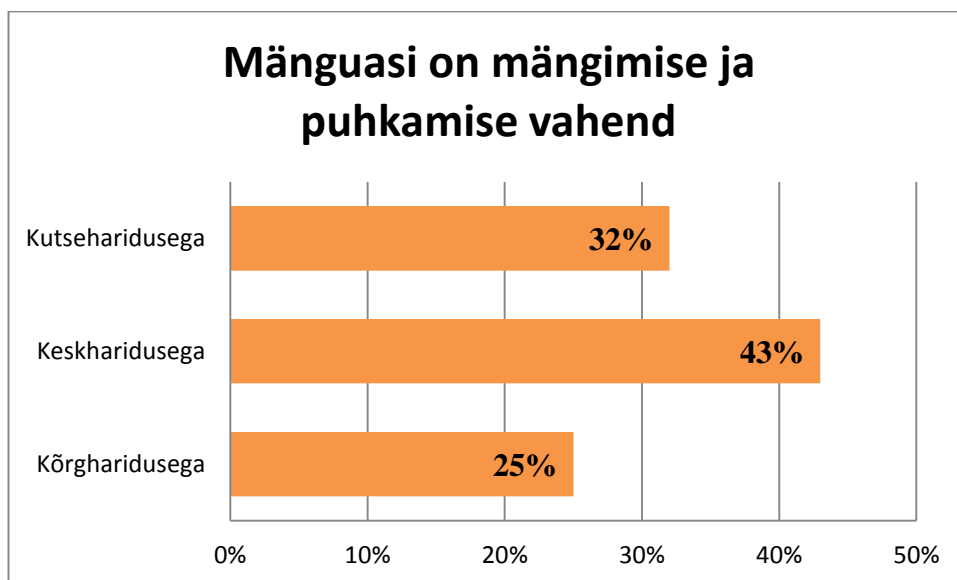
Joonis 1 annab ülevaate lastevanemate vanusest ja nende haridustasemest.



**Joonis 1.** Vanemate vanuse ja haridustaseme jaotus.

Küsitluse tulemuste põhjal selgus, et 20–30aastaste lastevanemate seas oli 8 lapsevanemat kõrgharidusega, 7 keskharidusega ja 4 kutseharidusega; 31–40aastaste seas oli 13 lapsevanemat kõrgharidusega, 8 keskharidusega, 8 kutseharidusega; 41–50aastaste lastevanemate seas oli 5 lapsevanemat kõrgharidusega, 1 keskharidusega, 2 kutseharidusega; üle 50aastaste lastevanemate seas oli 1 lapsevanem kõrgharidusega, 2 keskharidusega, 1 kutseharidusega.

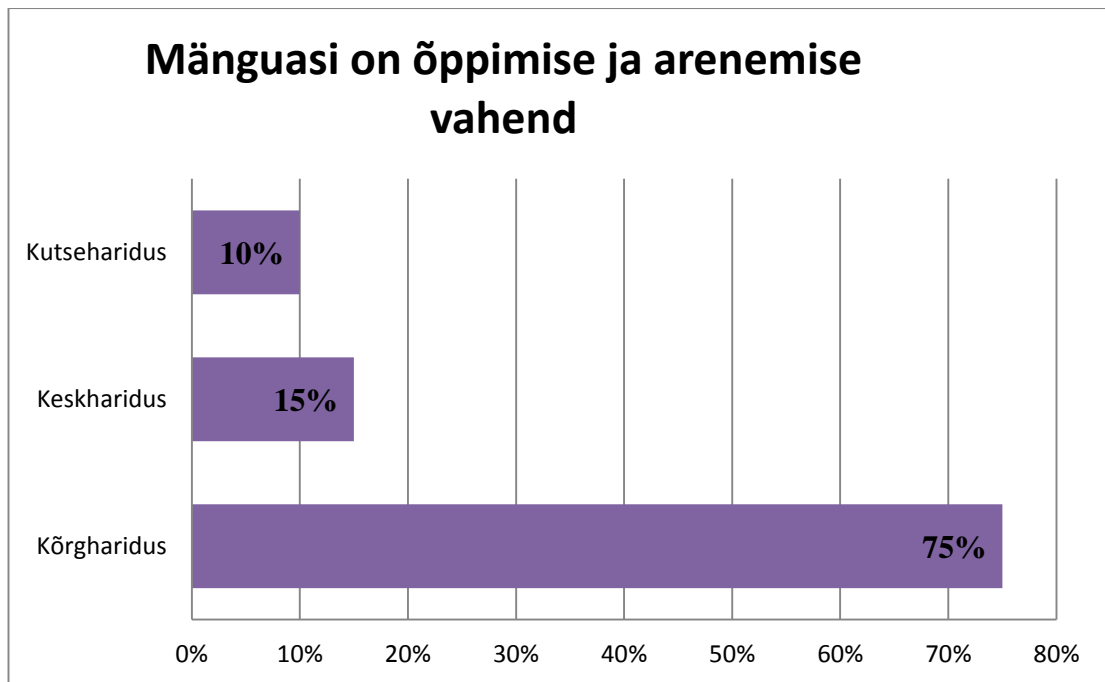
Teise teemaploki moodustasid kolm küsimust, mille alusel saab teada vanemate arvamused mänguasja olemusest. Joonis 2 annab ülevaate sellest, kui palju erineva haridustasemega lapsevanematest pidas mänguasja mängimise ja puhkamise vahendiks.



**Joonis 2.** Erineva haridustasemega lastevanemete arvamus mänguasja olemusest.

Uuringu tulemused näitavad, et 43% keskharidusega lapsevanematest arvab, et mänguasja on mängimise ja puhkamise vahend, kutseharidusega lapsevanematest arvab seda 32%, kõige vähem peavad mänguasja mängimise ja puhkamise vahendiks kõrgharidusega lapsevanemad (25%).

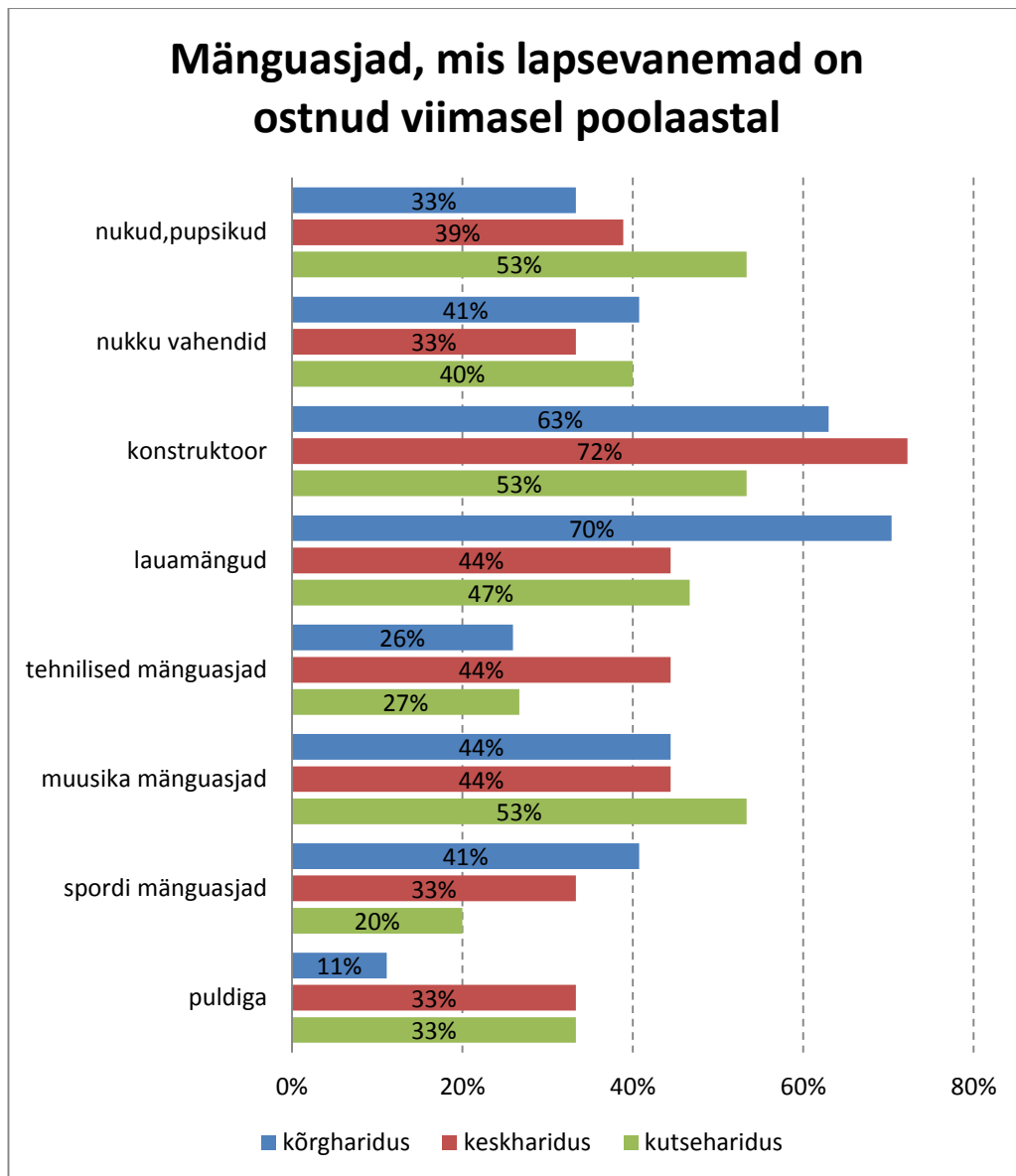
Jooniselt 3 on näha, kui paljud erineva haridustasemega lapsevanemad arvasid, et mänguasja on õppimise ja arenemise vahend.



**Joonis 3.** *Erineva haridustasemega lastevanemate arvamus mänguasjast kui õppimise ja arenemise vahendist.*

Tulemustest selgus, et 75% kõrgharidusega lastevanematest pidas mänguasja õppimise ja arenemise vahendiks, ainult 15% keskkharidusega vanematest ning 10% kutseharidusega vanematest arvab, et mänguasi on õppimise ja arenemise vahend. Need tulemused näitavad, et kõrgharidusega vanemad pööravad rohkem tähelepanu sellele aspektile, et mänguasi oleks õppimiseks ja arenemiseks. Sellest kirjutab Abramnova (2006): mänguasjade kaudu toimub õppimine ning seetõttu on oluline, et vanemad rohkem pööraksid tähelepanu mänguvahenditele, mis oleksid arendavad, nende kaudu on õppimine lõbupakkuv tegevus (Abramenova 2006: 12). Saadud tulemused räägivad sellest, et kõrgharidusega lapsevanemad arvavad kõige rohkem, et mänguasi on õppimise ja arenemise vahend, nad pööravad tähelepanu just mänguasja sellele aspektile. Kutseharidusega ja keskkharidusega lapsevanemad arvavad vähem, et mänguasi on õppimise ja arenemise vahend. Järelikult madalama haridustasemega lapsevanemad arvavad mänguasja funktsioonide puhul teistmoodi.

Joonis 4 annab ülevaate sellest, milliseid mänguasju on lapsevanemad ostnud viimase poolaasta jooksul.

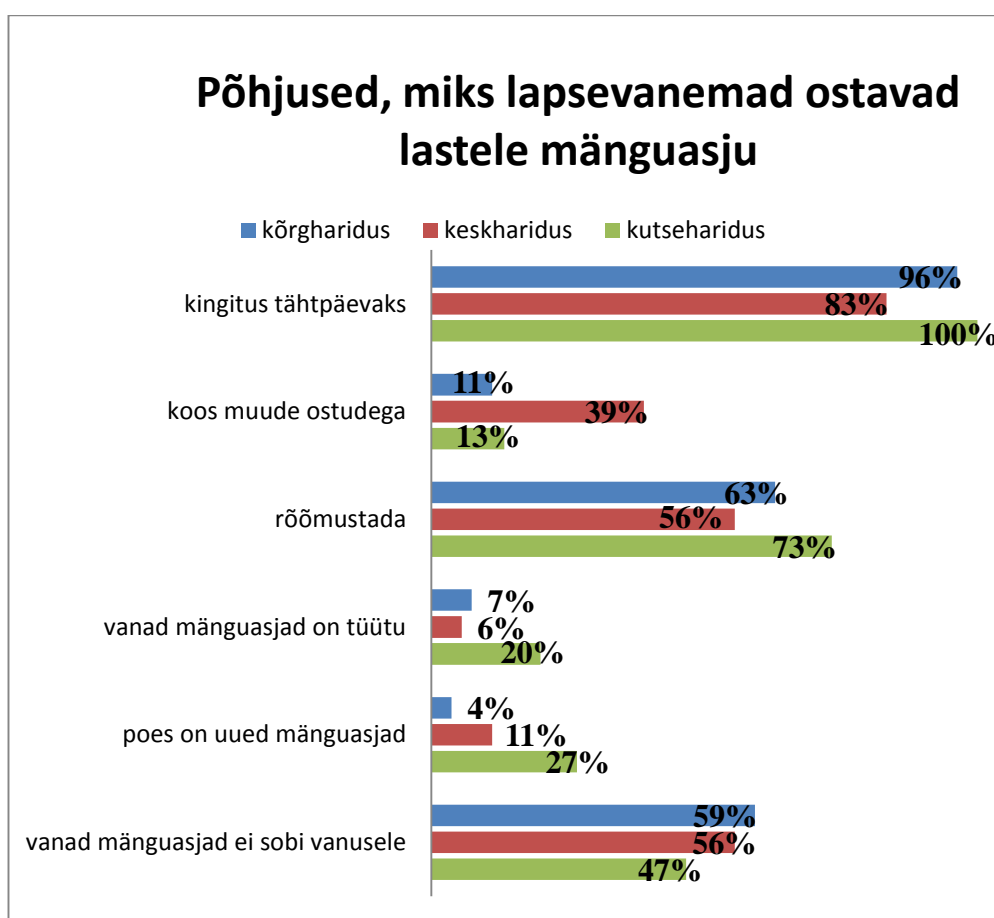


**Joonis 4.** Mänguasjad, mida lapsevanemad on ostnud viimase poole aasta jooksul.

Tulemustest selgus, et kõrgharidusega lapsevanemad olid viimase poole aasta jooksul ostnud järgmiseid mänguasju: nukke (33%), nukuvahendeid (41%), konstruktoreid (63%), lauamänge (70%), tehnilisi mänguasju (26%), muusikamänguasju (44%), spordimänguasju (41%), puldiga juhitavaid mänguasju (11%). Keskharidusega lapsevanemad olid viimase poole aasta jooksul ostnud nukke (39%), nukuvahendeid (33%), konstruktoreid (72%), lauamänge ja tehnilisi mänguasju (44%), muusikamänguasju (53%), spordimänguasju ja puldiga juhitavaid mänguasju (33%). Kutseharidusega lapsevanemad olid viimase poole aasta jooksul ostnud nukke (53%), nukuvahendeid (40%), konstruktoreid (53%), lauamänge (47%) tehnilisi mänguasju (27%), muusikamänguasju (53%), spordimänguasju (20%), puldiga juhitavaid

mänguasju (30%). Vastuste põhjal võib öelda, et kõige rohkem osteti mänguasju, mis on arendavate funktsioonidega, näiteks konstruktorid, lauamängud, muusika-, spordi- ja tehnilised mänguasjad. Sellised mänguasjad on suunatud lapse arendamisele. Tulemustest on näha, et kõrgharidusega vanemad ostsid lastele rohkem arendavate funktsioonidega mänguasju ning keskharidusega lastevanemate vastuste tulemused näitavad, et kõiki mänguasju osteti peaaegu ühepalju.

Joonis 5 annab ülevaate sellest, millistel põhjustel lapsevanemad (lähtuvalt haridustasemest) ostavad oma lastele mänguasju.



**Joonis 5.** Põhjused, miks lapsevanemad ostavad lastele mänguasju.

Tulemuste põhjal selgus, et põhjused, miks lapsevanemad oma lastele mänguasju ostavad, on vanemate haridustasemele vaatamata sarnased. „Mänguasi kingitusena tähtpäevaks” tõid välja põhjusena 96% kõrgharidusega lapsevanematest, 83% keskharidusega ja 100% kutseharidusega vanematest. Sellest võib teha järelduse, et see on mänguasjade ostmiseks kõige populaarsem põhjus. Järgmise põhjusena toodi välja

„rõõmustada last”: 63% kõrgharidusega vanematest, 56% keskharidusega ja 73% kutseharidusega vanematest pidas seda mänguasja ostmise puhul oluliseks. Põhjust „vanad mänguasjad ei vasta laste vanusele” tõi esile 59% kõrgharidusega vanematest, 56% keskharidusega ja 47% kutseharidusega lastevanematest. Järgmisena märgiti põhjuseks „koos muude ostudega”, mille puhul 11% kõrgharidusega, 39% keskharidusega ja 13% kutseharidusega vanemat ostavad oma lapsele mänguasju. Põhjuseks „poes on uued mänguasjad” märkis 4% kõrgharidusega 11% keskharidusega ja 27% kutseharidusega vanematest. Mänguasja ostu põhjusena „vanad mänguasjad on tüütud” valis 7% kõrgharidusega, 6% keskharidusega ja 20% kutseharidusega vanematest. Üldiselt mingeid suuri erinevusi vastustes ei ole, ainult kahe põhjuse puhul – „koos muude ostudega” ja „poes on uued mänguasjad” – võib öelda, et on statistiliselt oluline erinevus (Hii-ruut testi järgi,  $p < 0,10$ ). Need tulemused räägivad sellest, et sõltumata lapsevanemate haridustasemest, nad ikka ostavad oma lastele mänguasju: lapsevanemad ostavad mänguasju kingitusena, kuna see on juba traditsioon, võib-olla ostavad ka siis, kui mänguasi ei sobi lapse vanusele, need kõik on tänapäeva elus tavalised põhjused.

Kolmandasse teemaplokki kuulusid kolm avatud küsimust, mille alusel saab teada vanemate arvamused arendavatest mänguasjadest.

Esimene avatud küsimus oli arendavate mänguasjade kohta: *Kuidas Te arvate, milline mänguasi arendab last? Milline mänguasi on arendav mänguasi?* Vanemate vastused küsimustele andsid ülevaate sellest, milline on vanemate arvates mänguasi, mis arendab. Sellele küsimusele vastasid kõik lapsevanemad ning kirjutasid põhjalikult oma arvamuse. Lapsevanemad kirjutasid rohkem sellest, mida mänguasjad arendavad ja millisele arengu aspektile nad mõjuvad. Kõige enam vastati järgmiselt:

“Mänguasjad, mis arendavad mootorikat, loogikat, taju” (R1, 6, 8, 25, 40, 48);

„Mänguasi, mis annab võimaluse lapsele mõelda, kujutleda ja fantaseerida“ (R3, 7, 9, 10, 12, 15, 20, 21, 22, 32, 39, 40, 56, 60);

“Mänguasi, mis arendab mälu, tähelepanu“ (R 14, 16, 17, 18, 19, 23, 24, 26, 27, 31, 33, 34, 35, 36, 37, 38, 41, 46, 47, 43, 49, 51, 52);

„Mänguasi motiveerib last tegevusele“ (R15, 28, 45, 50, 53, 55);

“Mänguasi, mis hakkab last huvitama“ (R13, 42, 57);

“Mänguasi, millega laps räägib, mõtleb, pidevalt mängib“ (R2, 4, 5, 11, 24, 29, 30, 44, 54, 58).

Need tulemused näitavad, et lapsevanemad on informeeritud, millised mänguasjad on olemas ja mis arengu aspektide võivad need mänguasjad mõjutada. Mänguasjad, mida vanemad ostavad, on kõik suunatud lapse arengule, ainult erinevatele arengu aspektidele.

Teine avatud küsimus annab ülevaate sellest, milliseid arendavaid mänguasju lapsevanemad ostavad oma lastele. Küsimus oli järgmine: *Mis arendavaid mänguasju lapsevanemad ostavad oma lastele?* Küsimuse vastustest sai autor teada, et kõige rohkem ostavad vanemad lastele “LEGO konstruktoreid” (R 1-3, 5-7, 10, 12, 15, 17, 20-22, 24-25, 32, 34, 38, 43-48, 55, 57-58, 60). LEGO konstruktoreid kasutamine on hea võimalus valmistada laps kooliks ette. Konstrueerimine on suurepärane tegevus, kus lapsel areneb suhtlemine, kujutlusvõime, loovmõtlemine, motoorsed oskused, loogika, meeskonnatöö (Gluškova 2014: 61). Järgmisena olid vastused: „puslesid ja lauamänge“ (R1-3, 5, 6, 8-10, 12-14, 16-18), neid ostetakse vähem kui LEGO konstruktoreid. Need on ka kasulikud mänguasjad, sellest on kirjutanud Saar (1997): nende kaudu laps saab konstrueerida, ise midagi sellest valmistada (Saar 1997: 166). Vastustes toodud mänguasjad „raudteesid ja roboteid“ (R1, 3, 5, 11, 19, 22, 24, 33, 42–44, 53, 59) võimaldavad ka lapsel konstrueerida ja fantaseerida. Järgmisena kirjutasid vanemad, et ostavad lastele „muusikariistu ja muusikamänguasju“ (R2, 6, 15, 22–23, 31, 40, 43, 56-57). Muusikariistad ja muusikamänguasjad mõjutavad hästi lapse sotsiaalset ja emotsionaalset arengut (Newson, Newson: 1979). Järgmise mänguasjana märkisid vanemad „tahvelarvuti“ (R 6, 10, 12, 14, 18, 22, 28, 35, 44). Tänapäeval puutub laps juba varakult kokku tehnoloogiaga (laua- ja tahvelarvuti, nutitelefon) ning see on üsna tavaline osa lapse elust (Plowman, McPake 2012: 27–33).

Olid ka teised vastused:

“raamatud” (R10, 25, 32, 43, 50, 57, 60);

“helmeste komplekt, nukuriiete komplekt” (R7,9,10, 14, 24, 30, 34, 43, 44, 46, 49);

“autod” (R2,11, 24, 15, 18);

“jalgrattad, vankrid (R1, 4,11,20,22,24, 37, 42, 44, 57, 60).

Kõik need lastevanemate vastused näitavad, et vanemad ostavad pooli mänguasju sarnaselt peaegu 50%, kõik väljatoodud vastused näitavad, et vanemad ostavad palju ja

erinevaid mänguasju, sellepärast et nad tahavad, et nende lapsed areneksid. Kõik eelnimetatud mänguasjad on omamoodi arendavad.

Kolmas küsimus, mis kuulub avatud küsimuste hulka, oli järgmine: *Kas arvestate mänguasja kasulikkusega lapse arengule mänguasja valides?* Selle küsimuse vastused annavad meile ülevaate sellest, kas vanemad võtavad arvesse mänguasja ostes mänguasja kasulikkuse lapse arengule. Küsimuse vastused olid järgmised:

*„Püüame arvestada, aga mitte kogu aeg“ (R 4,14).*

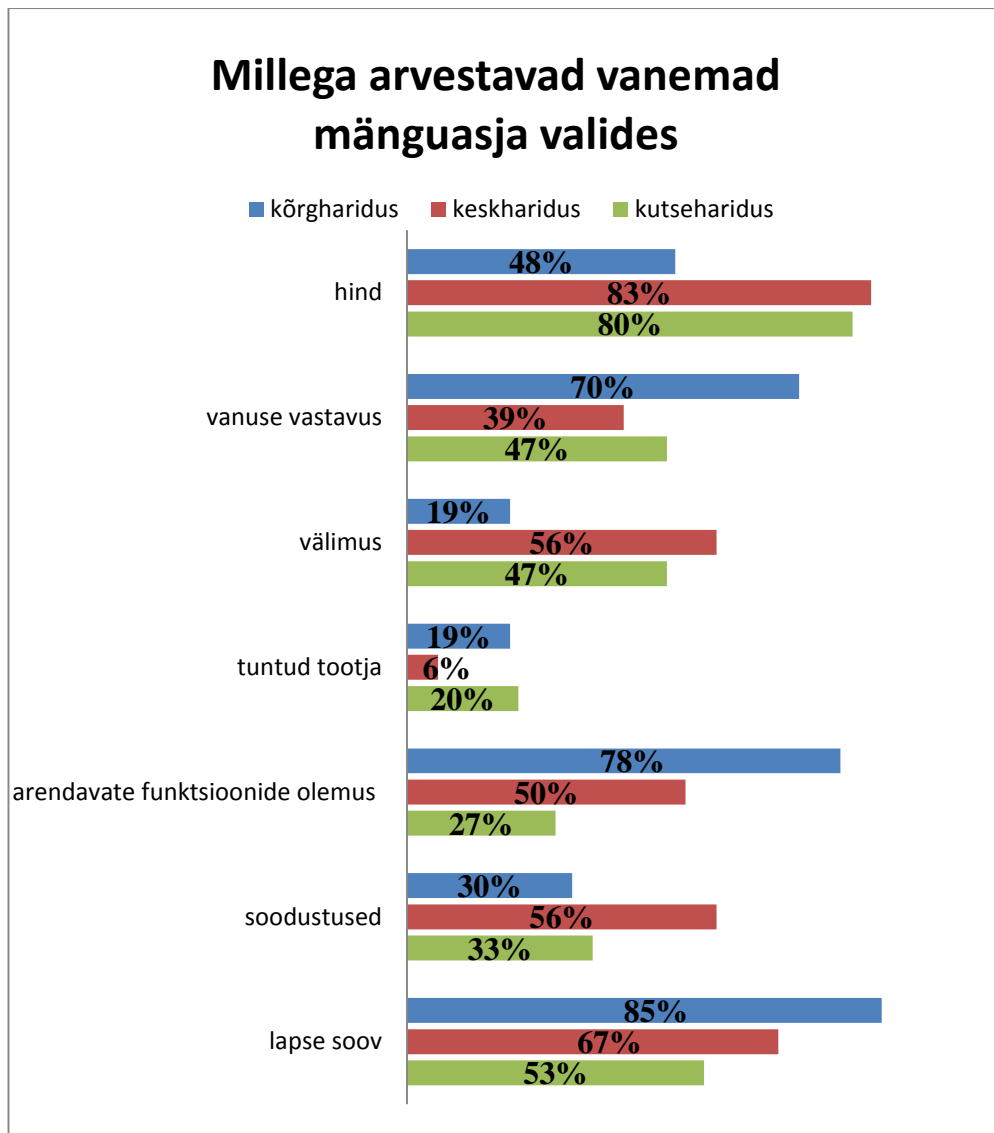
*„Ei arvesta, kuna tänapäeval on vähe kasulikke mänguasju“ (R 42).*

*„Jah, arvestame, aga meil on palju mittekasulikke mänguasju“ (R 35).*

Ülejäänud respondendid vastasid, et *„pidevalt arvestavad mänguasja kasulikkusega lapse arengule“*.

Uuringu tulemustest võib teha kokkuvõtte, et peaaegu kõik vanemad arvestavad mänguasja kasulikkusega lapse arengule, neil ei ole ükskõik, mis mänguasjadega mängivad lapsed.

Neljandas teemaplokis oli valikvastustega küsimus: *„Mis on Teie jaoks oluline mänguasja valikul“* ning vanemad pidid valima, millega nad arvestavad, kui valivad mänguasja.



**Joonis 6.** Millega arvestavad vanemad mänguasja valides.

Tulemustest selgus, et kõrgharidusega vanemad peavad olulisemaks mänguasja valides lapse soovi/eelistust (85%), järgmisena peavad kõrgharidusega vanemad oluliseks arendavate funktsioonide olemasolu (78%), vanusele vastavust (70%), hinda (48%), soodustusi (30%), kõige harvem mõjutab valikut mänguasja välimus ja tootja (19%). Keskharidusega vanemate vastused olid teistsugused: olulisemat rolli mängib mänguasja valides hind (83%) järgmisena on lapse soov (67%), välimus ja soodustused (56%), arendavate funktsioonide olemasolu (50%), vanusele vastavus (39%) ja kõige harvem mõjutab valikut tootja (6%). Kutseharidusega vanemate vastused olid järgmised: olulisemat rolli mängib mänguasja valides hind (80%), järgmisena lapse soov (53%), vanuse vastavus ja toote välimus (47%), soodustused (33%), arendavate funktsioonide olemasolu (27%) ja kõige harvem mõjutab valikut tootja (20%). Tulemuste põhjal võib

öelda, et statistiliselt oluline erinevus (Hii – ruut testi järgi ,  $p < 0,05$ ) on “hind”, “tuntud tootja” ( $p < 0,05$ ), “arendavate funktsioonide olemasolu” ( $p < 0,01$ ).

Need tulemused räägivad sellest, et kõrgharidusega vanemad pööravad rohkem tähelepanu arendavate funktsioonide olemasolule, neile on tähtis lapse soov ja areng, aga kutseharidusega ja keskharidusega vanemate jaoks on eelkõige tähtis mänguasja hind ja soodustused ning alles siis arendavate funktsioonide olemasolu, selline erinevus on tingitud asjaolust, et kõrgharidusega vanematel on rohkem materiaalseid võimalusi võrreldes kutse- ja keskharidusega vanematega, kes ostavad tihti soodushindadega mänguasju.

Neljanda teemaploki alla kuuluvad need avatud küsimused, mis keskendusid kõige olulisematele aspektidele, mis on uuringu jaoks väga tähtsad, ning need küsimused olid suunatud sellele, millistele aspektidele pööravad tähelepanu vanemad mänguasju valides.

Avatud küsimusele „*Kas arvestate mänguasja valides mänguasja turvalisuse aspektidega? Mis turvalisuse aspektid need on?*” vastasid lapsevanemad järgmiselt:

„*Arvestame mänguasja turvalisuse aspektidega, aga mõnedel hetkedel valime ohtlikud mänguasjad*“ – R. 4, 10, 25, 30, 54.

„*Mänguasja valides kogu aeg arvestame mänguasja turvalisuse aspektidega*“ – vastasid kõik ülejäänud respondendid.

Turvalisuse aspektid, mis vanemad märkisid, on järgmised:

„*Odavad, halva kvaliteediga, ei osta* „ – R.14.

„*Usaldusväärsus, hea kvaliteet, halb lõhn, mänguasja funktsioonalsus*“ – R.32, 40, 57.

„*Väikeste detailide juuresolek*“ – R.1-5, 24,40–44,55.

„*Mänguasja koostis, värviainete juuresolek*“ – R. 16.

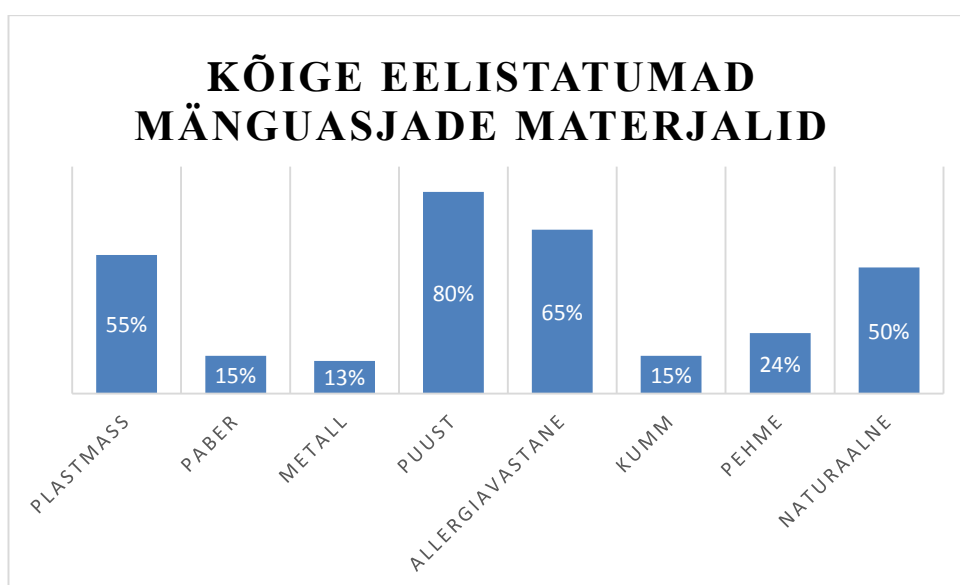
„*Mänguasja kvaliteet, teravate detailide juuresolek*“ – R. 22.

„*Mänguasja mõju lapse tervisele*“ – R. 45.

Kõik teised vastused olid sarnased, erinevust nende vahel ei ilmnenud. Saadud tulemused räägivad sellest, et kõik lapsevanemad arvestavad mänguasja valides ohutuse aspektidega. Enne ostmist pööravad vanemad tähelepanu erinevatele mänguasja aspektidele, kõige rohkem mänguasja kvaliteedile ja usaldusväärssusele, mänguasja

koostisele ja materjalile. Eeltoodust võib teha järelduse, et lapsevanemad arvestavad kõikide ohutuse aspektidega.

Järgmine küsimus oli mänguasjade kõige eelistatumate materjalide kohta: „*Millistest materjalidest eelistate osta oma lapsele mänguasju?*“. Mänguasjade materjalidest eelistavad vanemad puidust mänguasju (80%), järgmisena toodi välja allergia aspekt (75%), järgnesid metallist (60%), naturaalsed (50%), plastmassist (49%), pehmed (38%) ja paberist (15%) mänguasjad. Järelikult ostetakse palju mänguasju naturaalsest materjalidest ja neid, mis vähem põhjustavad allergiat. Lapsevanemad eelistavad naturaalsest materjalidest mänguasju, kuna need materjalid on usaldusväärsemad (joonis 7).



**Joonis 7.** Kõige eelistatumad mänguasjade materjalid.

Järgmine avatud küsimus kuulub ka neljandasse teemaplokki. Küsimusele „*Millistele nõuetele Teie arvates peaks vastama laste mänguasj?*“ antud vastused andsid ülevaate mänguasjade valiku põhimõtetest. Lastevanemate vastused olid erinevad:

”*Mänguasj peaks olema hea kvaliteediga, vastaks vanusele, turvaline ja kahjulike värvainete vaba*” (R 1, 3, 7, 10, 20, 25, 34, 44, 45).

”*Mänguasj peaks olema lapsele huvipakkuv, vastupidav*” (R 32, 50).

”*Kui pehme mänguasj, siis mitte Hiinast pärit*” (R 60).

”*Mitte väga kallis, arendav, vanusele vastav*” (R 12, 20, 40, 43, 59).

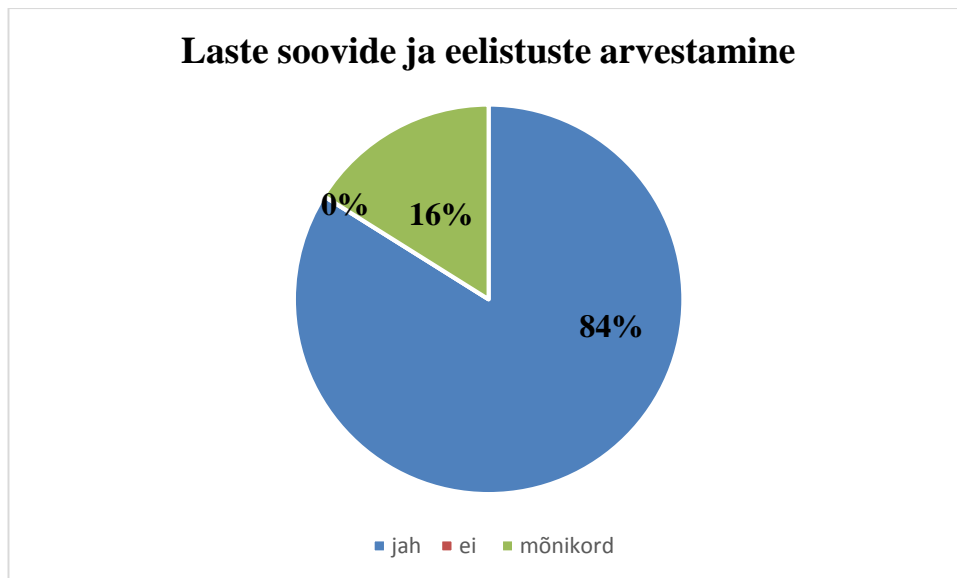
”*Suur, ilus, vastupidav*” (R 21).

*”Mänguasi peab tooma lapsele rõõmu, olema ereda värvideta, turvaline” (R17, 51).*

*”Mänguasi peab olema ilus, luksusliku tootja mänguasi, arendav ja huvipakkuv” (R 13, 26,39, 46).*

Kõik ülejäänud respondendid vastasid, et *mänguasi peab olema hea kvaliteediga, turvaline, huvi pakkuv ja arendav*. Need tulemused räägivad sellest, et mänguasja valides pööravad lapsevanemad tähelepanu sellele, et mänguasi vastaks elementaarsetele nõuetele, et kõige rohkem vanemad tahavad, et mänguasi oleks hea kvaliteediga, vastaks vanusele, oleks turvaline, huvipakkuv, mitte väga kallis ja arendaks last. Väga harva lapsevanemad vaatavad, et mänguasi oleks luksuslik ja tuntud tootja nime all.

Järgmine valikvastustega küsimus on *„Kas Te arvestate lapse soovidega/eelistustega, kui valite mänguasju?“* Sellele vastas 60 lapsevanemast 44 (73%) „jah“ ja 14 (23%) „mõnikord“. Need, kes vastasid „mõnikord arvestavad“, põhjendasid oma vastust järgmiselt: *„Mõnikord lapsevanemad ostavad mänguasju ilma lapse soovita, kuna see on kingitus või mingi üllatus“*- (R.3, 10, 20). *„Mõnikord on vaja seletada lapsele, et mänguasi on sama, ainult on näiteks nukul teine kleit“*- (R.23, 60). *„Mõnikord, kuna ei ole nii palju raha, et osta kohe sellist mänguasja, mida tahab laps“* – (R.5, 18, 28, 30). *Mõnikord, kuna kõik ei saa osta, mida laps tahab“* – (R.50, 54, 57) „Mõnikord, kuna meil on palju mänguasju mis laps saab nooremalt vennalt ja õelt“ - (R. 40, 55); (Lisa 2). Need tulemused näitavad, et lapsevanemad pigem arvestavad rohkem mänguasjade valikul laste soovidega, kui ei arvesta. Lapsevanemad valivad mänguasju lastele selleks, et rõõmustada last mänguasjaga, et mänguasi oleks lõbupakkuv.



**Lisa 2.** *Laste soovide ja eelistuste arvestamine mänguasjade valimisel.*

Avatud küsimusele „*Kas arvestate mänguasja valides mänguasja mõjuga lapse tervisele (allergia, astma)?*” vastused andsid ülevaate sellest, kas vanemad pööravad tähelepanu mänguasja valides lapse tervisele, kas arvestavad lapse allergiaga ja teiste terviseriskidega. Vastused näitasid, et pool vastajatest kirjutasid, et nad arvestavad mänguasja mõjuga lapse tervisele, kuna vastajate lapsed on allergilised. Näiteks vastati järgmiselt: *”Jah, arvestame mänguasja mõjuga lapse tervisele, kuna laps on allergiline”* (R. 1, 4 - 7, 9 - 16, 20, 26, 34 - 36, 38 - 42, 44 - 45, 48, 50 – 52, 57, 59, 60). *”Allergiat ei ole, kuid arvestame mänguasja mõjuga lapse tervisele ”* (R. 2, 8). *”Arvestame, aga allergiat ega astmat lastel ei ole ”* (R. 3, 8, 21- 25, 37, 43, 49, 58). Need tulemused räägivad sellest, et paljudel lastel on tänapäeval allergia ja nende vanemad arvestavad mänguasju valides tervist mõjutavate aspektiga, isegi need vanemad, kelle lastel ei ole mingeid probleeme tervisele, arvestavad selle aspektiga. Järelikult näitab see, et lastevanemad suhtuvad hoolikalt laste mänguasjadesse, neil ei ole ükskõik, milliste mänguasjadega mängivad nende lapsed.

Viiendast teemaplokist algavad küsimused, mis keskenduvad mänguasjade asendajatele, millega mängivad lapsed kodus, mänguasjade meisterdamisele ja sellele, kas on vaja kaasa võtta last poodi mänguasju valida. Siia kuuluvad neli avatud vastustega küsimust ja üks valikvastustega küsimus.

Esimesele avatud vastusega küsimusele „*Millega mängib Teie laps kodus? (teiste ümbritsevate esemetega)*“ olid lastevanemate vastused järgmised:

„Telefon, arvuti, televiisor“ – ( R. 1, 2, 3, 6, 13, 16, 19, 22, 26, 28, 33, 35, 41, 47, 56, 60).

„Muusikakeskus“ – ( R. 23).

„Koduloomadega“ – ( R.4, 8, 10, 34, 50, 51, 54, 55, 57).

„Tolmuimejaga ja pesumasinaga“ – ( R. 40,45, 34, 37).

„Õues mängib lehtedega, okstega, kodus mängib lauaga, tekiga, toolidega“ – ( R. 43).

„Riided (mantlid, kingad, sokid)“ – ( R. 17, 25, 27).

„Kummist mänguasjad vannitoas“ – ( R. 7, 36, 49).

„ Kõõgiriistad, mööbel“ – ( R. 5, 9 11, 12, 14, 20, 21, 31, 32, 42, 48, 58, 59).

„Ajalehed, dokumendid, pliiatsid, värviraamatud“ – ( R. 15, 23, 29, 30, 44, 46, 53).

„Emaga, isaga“ – ( R. 18, 24).

„Toalilledega“ – ( R.38).

„Peegliga“ – ( R. 39, 52).

Need tulemused näitavad, et lastel on kodus palju mänguasjade asendajaid, millega nad võivad mängida. Küsimuse vastustes nimetati mänguvahenditena esemeid, mida laps kasutab mänguasjade asendajana, kõige sagedamini mängivad lapsed telefonidega, arvutitega, kõõgiriistadega, mööbliesemetega, aga ka koduloomadega, ajalehtedega ja raamatutega, tolmuimejaga ja pesumasinaga ja teiste asjadega.

Teisele avatud küsimusele „Kas Te meisterdate koos lapsega mänguasju?“ olid lastevanemate vastused järgmised:

„ Mõnikord, kuna ei ole meisterdamiseks palju aega“ – ( R. 51).

„Mõnikord, kui on selleks vaba aega“ – ( R. 4, 18, 19, 22, 37, 53).

„ Ei meisterda vanematega, kuna neil ei ole aega, ainult vanaemaga ja vanaisaga „ – ( R. 52).

” Ei meisterda üldse” – ( R. 6, 11, 13, 28, 29, 34, 44, 47, 48, 54, 56, 57, 58).

Kõik ülejäänud vastused olid: ” Jah, meisterdame”. Need tulemused räägivad sellest, et pool lassevanematest tegelevad mänguasjade meistedamisega koos lastega, aga on ka

neid, kellel ei ole selleks aega, või mõnikord meisterdavad, aga väga harva. Tulemuste põhjal võib järeldada, et lapsevanematel ei ole palju aega selleks, et tegeleda meisterdamisega, kuigi mõned ikka leiavad selleks aega.

Avatud küsimusele „*Milliseid mänguasju meisterdate koos lapsega?*“ olid lastevanemate vastused järgmised:

„*Tainast küpsetame kukleid, saiakesi*“ – (R. 1, 55).

„*Puidust valmistame pesakaste lindudele*“ – (R. 3, 4).

„*Plastiliinist teeme inimesi, loomi*“ – (R. 5, 10, 20, 21, 35, 38, 39, 41, 46, 49, 59, 60).

„*Paberist meisterdame lennukide, laevakesi*“ – (R. 2, 6, 7, 9, 16, 54, 55).

„*Kangast meisterdame nukkudele kleite*“ – (R. 25).

„*Joonistame vanadele särkidele värvidega*“ – (R. 27).

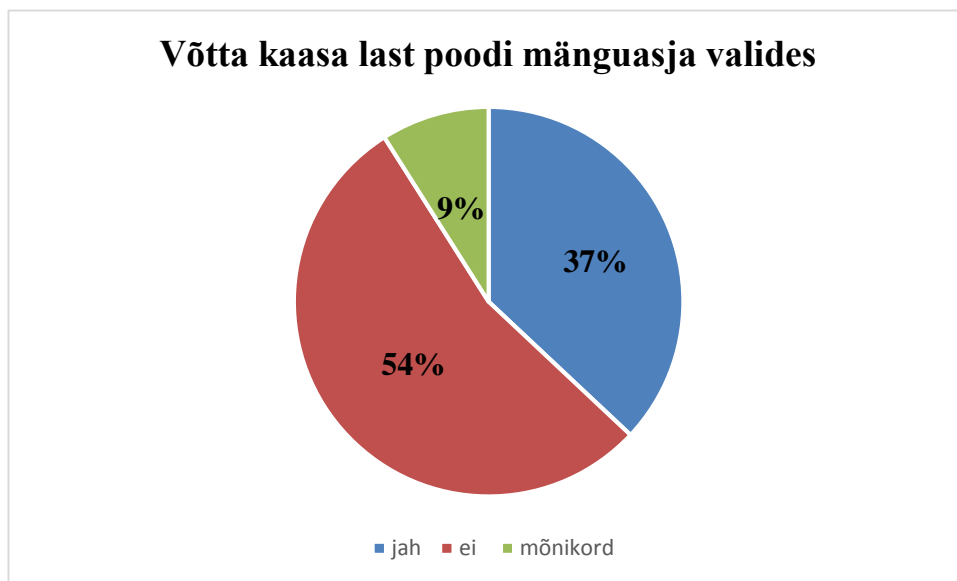
„*Joonistame pliiatsitega ja pastellidega*“ – (R. 14, 31, 34).

„*Metallist meisterdame autosid*“ – (R. 43).

Tulemused räägivad sellest, et kõige rohkem meisterdavad lapsevanemad koos lastega erinevaid asju plastiliinist, paberist, kangast, tainast teevad saiakesi, puidust valmistavad pesakaste lindudele. Järelikult võib öelda, et lapsevanemate ja laste vahel toimub koostöö. Lastele on oluline täiskasvanu osalus, kuna täiskasvanu poolt juhitud mänguline tegevus või meisterdamine aitab lastel koondada ja harjutada seda, mida neile on õpetatud (Synodi 2010: 185–200). Vanemate osalemine ühises mängus tõstab lapse potentsiaali algatada mängulist suhtlust ja mängu ning arendab lapse loogilist mõtlemist (Samuelsson, Johansson 2009: 77–78).

Kolmas oli valikvastustega küsimus: „*Kuidas Te arvate, kas on vaja võtta kaasa last poodi mänguasja valimiseks?*“. Küsimusele vastasid 60 lapsevanemast 22 (37%) „jah“, 3 (9%) vastasid „ei“ ning 32 (54%) vastasid „mõnikord“ (Lisa 3). Mõned vanemad põhjendasid enda vastuseid järgmiselt: „*Parem mitte võtta kaasa last, kui see on näiteks kingitus*“ (R. 1, 8, 19, 25, 43, 54); „*Võtan kaasa, sest siis õpib laps valima endale õiget mänguasja*“ (R. 2, 55); „*Ei võta, sest laps tahab korraga väga palju mänguasju*“ (R. 18, 27); „*Mõnikord võtan, sest siis saan teada, millised eelistused lapsel on*“ (R. 30, 37, 44, 47). Vastuste analüüsist selgub, et lapsevanemad eelistavad mõnikord võtta last poodi siis, kui valivad mänguasja, või võtavad kaasa, aga selleks on neil mingi põhjus, näiteks,

et laps aitaks neid valiku tegemisega või lapsevanem tahab vaadata, millised eelistused on lapsel.



**Lisa 3.** *Mänguasja valides on vaja võtta kaasa last poodi.*

## ARUTELU

Uuringu eesmärgiks oli välja selgitada, milliste põhimõtete järgi teevad mänguasjade valikuid 6–7aastaste laste vanemad. Käesoleva uuringu käigus saadud andmete põhjal sai välja tuua, et lastevanemate jaoks on oluline, milliste mänguasjadega nende lapsed mängivad ja kokku puutuvad ning mänguasja valimisel on kõige olulisemateks mänguasja ohutuse aspektid ja alles seejärel arendavate funktsioonide olemasolu ja arengu toetamine. Uurimistöö eesmärgiks oli välja selgitada lastevanemate mänguasjade valiku põhimõtted. Kirjanduse analüüsi põhjal on uurimistöö autor märkinud järgmist: mänguasja tõlgendusi on palju, ühist ja põhjalikku definitsiooni ei ole, kuna kõikide autorite definitsioonid on omavahel seotud. Tänapäeval on eriti suur mänguasjade valik ning sellega kaasneb lastevanematel probleem, kuna nad ei tea, millist arendavat mänguasja valida oma lastele. Mänguasjaga mängides toimub lapsel iseendaga töötamise protsess, laps elab läbi mitmesuguseid etappe. Arendavate funktsioonide olemasolu mängib suurt rolli lapse arengus, laps õpib, uurib, fantaseerib, arendab sotsiaalseid oskusi. Mänguasjadel on ka oma ajalugu, vanadel aegadel olid paljudel lastel mänguasjad. Tänapäeval on ka palju erinevaid mänguasju ning on oluline pakkuda lastele õigeid, arendavaid mänguvahendeid. Seetõttu on välja töötatud erinevaid mänguasjade liigitusi, peamiselt liigitakse mänguasju kindlate kriteeriumite järgi ning sellised klassifikatsioonid aitavad orienteeruda mänguasjade maailmas.

Lastevanemate küsitlemine on võimaldanud autoril välja selgitada, mida teavad lapsevanemad mänguasjadest, kas nad on teadlikud sellest valdkonnast, kuidas ja milliste põhimõtete järgi lastevanemad teevad mänguasja valikuid, millistele aspektidele pööravad tähelepanu.

Esimese uurimisküsimuse – milliseid tõlgendusi annavad lapsevanemad mänguasjadele – tulemustest selgus, et erinevate haridustasemetega lapsevanemad annavad erinevad tõlgendused: keskharidusega ja kutseharidusega lapsevanemad märkisid kõige rohkem seda, et mänguasi on mängimise ja puhkamise vahend, kuid kõrgharidusega lapsevanemad arvavad, et mänguasi on õppimise ja arenemise vahend. Teoorias kirjutatakse, näiteks Abramnova (2006), et mänguasjad on lastele igapäevaelu tarbeks ja nende kaudu toimub nii õppimine kui ka meelelahustuslik protsess. Saadud uuringutulemuse põhjuseks võib olla see, et kõrgharidusega lapsevanemad pööravad rohkem tähelepanu mänguasja arendavale aspektile.

Teise uurimisküsimuse – mis põhjustel lapsevanemad ostavad oma lastele mänguasju – tulemuste analüüsist selgus, et kõik lapsevanemad, vaatamata sellele, mis haridustasemega nad on, ostavad oma lastele mänguasju. Kõige sagedasem mänguasja ostmise põhjus oli lapsevanemate poolt märgitud ”mänguasi kingitusena mingiks tähtpäevaks”, järgmisena oli välja toodud ”et rõõmustada last” ja ”vanad mänguasjad ei vasta vanusele”. Eelloetletud põhjusi oli lastevanemate seas välja toodud kõige enam.

Kolmanda uurimisküsimuse – mida lapsevanemad arvavad arendavatest mänguasjadest ja milliseid arendavaid mänguasju lapsevanemad ostavad – tulemustest selgus, et kõik lapsevanemad teavad, mida kujutavad endast arendavad mänguasjad ja millistele aspektidele need on suunatud. Kolmanda uurimisküsimuse alla kuulus veel küsimus: milliseid arendavaid mänguasju lapsevanemad ostavad oma lastele. Tulemuste põhjal võib öelda, et lapsevanemad ostavad kõige rohkem LEGO konstruktoreid, kuna nad arvavad, et konstruktor on hea ja arendav mänguasi. Seda kinnitab ka teooria: Gluskova (2014) kirjutab, et konstrueerimine on suurepärase tegevus, kus lapsel areneb suhtlemine, kujutlusvõime, loovmõtlemine, motoorsed oskused, loogika, meeskonnatöö. Konstrueerimise käigus töötavad lapsel mõlemad ajupoolkerad. Lapsevanemate seas on populaarsed ka pusled ja lauamängud, seda kinnitab ka Zaporozhenets (1976): vanemas koolieelses eas lapsel kasvavad nõudmised keeruliste mänguasjade järele, kasvab huvi lauamängude vastu. Lapsed tahavad teha midagi ise oma kätega, tahavad mõelda, kujutleda ja fantaseerida. Järgmisteks mänguasjadeks märkisid lapsevanemad, et ostavad lastele raudteesid ja roboteid, kuna nendega saavad lapsed ka arendada kujutlusvõimet, fantaasiat. Seda kinnitab Smirnova (2013): mehhanismidega mänguasjad aitavad lapsel teha eksperimente ja fantaseerida, tegutseda esemega iseseisvalt. Lapsevanemad eelistavad osta tahvelarvuteid, tuues põhjuseks asjaolu, et tänapäeval on need populaarsed. Seda ostupõhjust kinnitavad Plowman, McPake (2012), kuna tahvelarvutitega saavad lapsed mängida erinevaid mänge, tänapäeval on laps varakult tihedas kokkupuutes tehnoloogiaga ning see on üsna tavaline osa lapse elust. Lapsevanemate seas on populaarsed ka muusikamänguasjad, muusikainstrumendid. Muusikamänguasjad arendavad last, seda tõestasid ka Newson, Newson (1979), väites, et muusikamänguasjad mõjuvad emotsionaalsele ja sotsiaalsele arengule.

Neljanda uurimisküsimuse – milliste mänguasjade ohutuse aspektidega lapsevanemad arvestavad mänguasja valides – tulemustest selgus, et enne ostmist pööravad lapsevanemad tähelepanu erinevatele mänguasja aspektidele. Lapsevanemate arvates on

väga oluline mänguasja mõju tervisele, mänguasja kvaliteet ja usaldusväärsus ning ka mänguasja koostis ja materjal. Järelikult püüavad lapsevanemad valida oma lastele õigeid ja mitte ohtlikke mänguasju. Seda võib kinnitada Dubrovina (2014): tänapäeval seisneb olulisim ja aktuaalseim probleem selles, et ainult vanemad saavad luua sobiva, turvalise ja kvaliteetse keskkonna, mis soodustaks lapse arengukeskkonda ja mõjuks hästi laste tervisele.

Viienda uurimisküsimuse – mis on oluline mänguasju valides – tulemused räägivad sellest, et kõrgharidusega vanemad pööravad rohkem tähelepanu mänguasjade arendavate funktsioonide olemasolule, neile on tähtis lapse soov ja areng, kuid kutseharidusega ja keskharidusega vanemate jaoks on eelkõige tähtis mänguasja hind ja soodustused ning alles seejärel arendavate funktsioonide olemasolu – selline erinevus tuleneb asjaolust, et kõrgharidusega vanematel on rohkem materiaalseid võimalusi võrreldes kutse- ja keskharidusega vanematega, kes eelistavad rohkem osta soodustusega mänguasju. Teoorias kinnitatakse seda, näiteks Saar (1997) leiab, et on tähtis informeerida lastevanemaid laste mänguasjadest ja nende mõjust. Miller, Jibbs (2005) on seisukohal, et mänguasi peab olema ohutu ja selle materjal puhas, oluliseks aspektiks on ka mänguasja mõju tervisele.

Tähtis on informeerida lastevanemaid lapsi arendatavatest mänguasjadest ning seletada neile, et mänguasjad on tähtsad koolieelses eas, kuna soodustavad õppimist ja loovad seega võimalused lapse igakülgeks arenguks (Saar 1997: 43).

Kuuenda uurimisküsimuse – millistele nõuetele peavad vastama mänguasjad lapsevanemate hinnangul – tulemustest selgus, et lapsevanemate hinnangul peavad mänguasjad olema hea kvaliteediga, vastama lapse vanusele, mitte kahjustama lapse tervist, olema huvipakkuvad, arendavad ja mitte väga kallid. Väga harva vaatavad lapsevanemad, et mänguasi oleks luksuslik ja kannaks tuntud tootja nime.

Läbiviidud uuring annab ülevaate lapsevanemate arvamustest mänguasjade kohta ja mänguasjade valiku põhimõtetest. Käesoleva uurimistöö käigus selgitati välja, milliste põhimõtete järgi teevad mänguasjade valikuid 6–7aastaste laste vanemad tänapäeval.

## SUMMARY

The present bachelor's thesis has been written by Irina Bõtskova in 2016.

The thesis has been written in Estonian on the topic "Parents' principles of choosing toys for children aged 6–7 years".

The supervisor of the bachelor's thesis is Nelly Randver.

The aim of the bachelor's thesis is to find out the principles that parents follow when choosing toys for their children aged 6–7 years.

The bachelor's thesis consists of the Introduction, two chapters, the Conclusion, the Summary, the References and Appendices.

Chapter I gives a theoretical overview of toys, provides the interpretation of the concept of a toy, describes the theoretical approach to toys and the historical development of a toy, gives the classification of toys, discusses the importance of a toy in the development of children aged 6–7 years and describes the pedagogical requirements when choosing toys for children. Chapter II is dedicated to an empirical study, namely, to find out the principles that parents follow when choosing toys for their children aged 6–7 years. The empirical part of the thesis describes the aims and tasks of the study, the research method and procedure, also the sample, and provides the analysis of the study results. The study is based on the research method that enables to find out the principles that the parents of 6- to 7-year-olds follow when choosing toys nowadays.

The bachelor's thesis has been written independently, the other authors' ideas have been incorporated by reference and have been included in the list of references. The thesis is aimed at parents.

## KASUTATUD KIRJANDUS

Abramenkova V. = Абраменкова В. «Во что играют наши дети? Игрушка и Анти игрушка. – М.: Яуза, Эксмо, Лепта Книга, 2006.

Bradley, Robert H. (1985) Social-Cognitive Development and Toys. *Topics in Early Childhood Special Education* 5 (3), 11–30.

Bronfenbrenner, U. (1975) Reality and research in the ecology of human development. *Proceedings of the American Philosophical Society*, 119

Bronfenbrenner, U. (1986) Ecology of the family as a context for human development: Research perspectives. *Developmental Psychology*, 723–724.

Bühler Ch. (1941) Science Contributor: Play Therapy. *Child Study* 4: 115–116.

Caillois, Roger (2006). The Definition of Play, The Classification Of Games. Kõlastatud aadressil [http://nideffer.net/classes/270-08/week\\_01\\_intro/Caillois.pdf](http://nideffer.net/classes/270-08/week_01_intro/Caillois.pdf) (viimati vaadatud 02.08.2016).

Carton, J.S. (1998) Nonverbal Maternal Warmth and Children's Locus of Control of Reinforcement. *Journal of Nonverbal Behavior* 22 (1), 77–86.

Clarke-Stewart, A. (1998) Qualität der Kinderbetreuung in den Vereinigten Staaten von Ameerika: 151–152.

Dubrovina I.V.= Дубровина И.В., Данилова Е.Е., Прихожан А.М., Андреева А.Д. Психология: учебник для студ. учреждений сред. проф. образования / под ред. И.В. Дубровиной. — 12-е изд., стер. — М.: Издательский центр «Академия», 2014. — 496 с.

Einon, D. (2000) Meie tark laps (lk 166, 193) Tallinn: Varrak

Einon, D. (2003) Loov laps. (lk 40, 44, 54, 66) Tallinn: Varrak

*Eesti keele seletav sõnaraamat*. 2009. Tallinn: Eesti Keele Sihtasutus. Kõlastatud aadressil <http://www.eki.ee/dict/ekss/> (viimati vaadatud 02.08.2016).

Entsüklopeedia (2012). *Eesti Entsüklopeedia*. 2012. Kõlastatud aadressil <http://entsyklopeedia.ee/> (viimati vaadatud 02.08.2016).

Elardo, R., Bradley, R. H., Caldwell, B.M. (1977). A longitudinal study of relation of infants' home environment to language development at age three. *Child Development*, 48, 595–603.

Eriksen, A. (1985). *Playground Design: Outdoor Environments for Learning and Development* (lk 45) New York: Van Nostrand Reinhold.

Frost, J. L., Wortham, S. C. (1988) The evolution of American playgrounds. *Young children*. 43(5), 19–28.

Gibson, E.J., Rader, N. (1979). The perceiver as performer. *Attention and Cognitive Development*. (66–82). New York: Plenum.

Gottfreid, A.W. (Ed.) (1984). *Home Environment and Early Cognitive Development*. Orlando, FL: Academic Press, (lk 110–129).

Goldstein, J. (2012). *Play In Children's Development, Health and Well-Being*. (lk 12).

Külastatud aadressil <http://www.ornes.nl/wp-content/uploads/2010/08/Play-in-children-s-development-health-and-well-being-feb-2012.pdf> (viimati vaadatud 03.07.2016).

Gluskova, G. 2014. Koolieelne kasvatamine – 18.08.2014, nr 8 lk 91

Hirsjärvi, S., Remes, P., & Sajavaara, P. (2005). Kvantitatiivne uurimus. E. Uuspõld (Toim), Uuri ja kirjuta (lk 130–150). Tallinn: Kirjastus Medicina.

Hirsjärvi, S., Remes, P., & Sajavaara, P. (2005). Uurimuste tüübid ja peamised andmekogumismeetodid. E. Uuspõld (Toim), Uuri ja kirjuta (lk 178–205). Tallinn: Kirjastus Medicina.

Ivanova E.S. = Иванова Е.С. «Анализ различных подходов к классификации детской игрушки» (2011)

Koolieelse lasteasutuse riiklik õppekava (2010) 4.peatükk §12 Külastatud aadressil <https://www.riigiteataja.ee/akt/12970917> (viimati vaadatud 05.06.2016).

Kostina L.M. = Костина Л. М. «Игровая терапия с тревожными детьми» Спб. 2006 (стр. 57–58)

Kozlova S.A., Kulikova T.A. = Козлова С.А., Куликова Т.А. Дошкольная педагогика.- М.: Издательский центр «Академия», 2000. – стр. 262, 266, 336–338.

Landreth, G. L. (1991). *Play therapy: The art of the relationship*. Muncie, IN: Accelerated Development. (30–31)

Linda G. Miller and Mary Jo Jibbs: *Making Toys for Infants and Toddlers*, Published by Gryphon House, Inc, 2002. (lk 12–16).

Liik, K. (1989). Vliyanie domashnei sredy na razvtie rebyonka (lk 71–92, 101–113), Tallinn.

Liik, K. (1993). Ruum ja asjad lapse arengus ehk kuidas luua arenguks soodsat keskkonda. Rmt: A. Baltin, *Psühholoogia* 3. (lk 52, 9–10), Tallinn: Eesti Psühholoogide Liik

Lewin, K. (1939). Field theory and experiment in social psychology: Concepts and methods. *American Journal of Sociology*, (lk 44)

Lendret G. L. = Лэндрет Г. Л. *Игровая терапия: искусство отношений*. М.1994. 368с.

Muhhina V.S. = Мухина В.С. *Дети и куклы: таинство взаимодействия*. Народное образование. 1997. С. 28–29, 33.

Narey, T. A. (2010). *One Thing Leads to Another: Evolution, Play, and Technology*. (lk 5–8, 10). Kõlastatud aadressil <http://files.eric.ed.gov/fulltext/ED521381.pdf>. (viimati vaadatud 25.06.2016).

Newson, J., Newson, E. (1979). *Toys and Playthings*. Harmondsworth (UK): Penguin. (lk 74–89).

Nicholson, J., Shimpi, P.-M., Kurnik, J., Carducci, C., & Jevgjavikj, M. (2014). Listening to children's perspectives on play across the lifespan: Children's right to inform adults' discussions on contemporary play. *International Journal of Play*, 3(2), 136–156.

Niilo, A., Kikas, E. (2008). Mäng. Kikas, E. (Toim). *Õppimine ja õpetamine koolieelses eas* (lk 120–135). Tartu: TÜ Kirjastus.

Otsasoo, M. 1938. *Laps, mäng ja mänguasjad* – Uus Eesti, 10.02.1938, nr 40 lk 7

Kõlastatud aadressil <http://dea.digar.ee/cgi-bin/dea?a=d&d=uuseesti19380210.2.64> (viimati vaadatud 24.04.2016)

Pramling Samuelsson, I., & Johansson, E. (2009). Why do children involve teachers in their play and learning? *European Early Childhood Education Research Journal*, 17(1), 77–78.

Piir, R. 2005. *Tahulaste mänguasjad*. (lk 3–5). Tartu: OÜ Vali Press

Plowman, L., & McPake, J. (2013) Seven myths about young children and technology. *Childhood Education* 89(1), 27–33.

Quilitch, H. R, Risley, T. R. The effect of play materials on social play. *Journal of Applied Behavior Analysis*, 1973, 6, 573–578.

Saar, A. (1997). *Laps ja mäng*. (lk 43, 161–162, 164, 166), Tallinn: EKK trükikoda.

Salganik, M. J., Heckathorn, D. D. (2004). Sampling and Estimation in Hidden Populations using Respondent – Driven Sampling: 196.

Synodi, E. (2010). Play in the kindergarten: the case of Norway, Sweden, New Zealand and Japan. *International Journal of Early Years Education*, 18(3), 185-200.

Siren-Tiusanen, H. (2003). Leikki ja oppiminen. Lastentätänopettajaliiton julkaisu. Helsinki, 14-17.

Spivakovskaja, A. (1986) Mäng on tõsine asi. (lk.3, 26)

S. Ernesaks, E. Lepik, L. Lilleaas, L. Mets, A. Piirmaa, M. Pohlak, J. Sõerd, M. Terri, E. Vee. (1968). *Koolieelsest kasvatuses lasteasutuses*. Tallinn: Kirjastus “Valgus”

Smirnova, E. O. (2011). Character Toys as Psychological Tools. *International Journal of Early Years Education*, 19(1), 35–43.

Smirnova E. = Смирнова Е. Во что играют наши дети? Игры и игрушки в зеркале психологии. – М.: Ломоносовъ, 2013. 41–42 с.

Zaporozenets A.V. = Запороженец А. В. Роль игры в дошкольном воспитании детей. 1976: 96

Zaitsev S. = Зайцев С., Мой малыш. Советы по воспитанию. – М: Махаон, Мн.: Книжный Дом, 2004. – стр. 148–149, 305.

Teadustöö eetika (s.a). Külastatud aadressil <http://www.eetika.ee/et/teaduseetika/teadustoo>. (viimati vaadatud 10.08.2016)

Treffner, E. (1939). *Lapse mäng ja mänguasjad*. (lk 11–14) Tartu: Koduse Kasvatuse Instituut

Toomet, T. (2010) *Mänguasjad jutustavad: 20. sajandi eesti mänguasjade lood*. Tammeraamat (lk 5–6)

Thomas, S.G (2001) *Child`s play* [ON Magazine](#). Apr2001, väljend 2, lk.48.

Külastatud aadressil <http://eds.b.ebscohost.com/eds/detail/detail?sid=b6230727-c3c5-4b89b5ee35f69202877a%40sessionmgr104&vid=17&hid=104&bdata=JnNpdGU9ZW-RzLWxpdmU%3d#db=f5h&AN=5080316> (viimati vaadatud 02.08.2016).

Verkasalo, M., Daun, A., Niit, T. (1994). Universal values in Estonia, Finland and Sweden. *Ethnologia Europea*, 24(2), 101–117.

Valsiner, J. (1987) *Culture and the Development of Childrens Action: A Cultural-Historical Theory of Developmental Psychology*. New York: Wiley, 23.

Võgotski L.S. = Выготский, Л.С. Игра и её роль в психическом развитии ребёнка. – 1975, стр. 74–75.

Võgotski L.S. = Выготский, Л.С. Игра и её роль в психическом развитии ребёнка//Вопросы психологии.-2009.-№6.-стр. 35–38.

Õunapuu, L. (2014). Kvalitatiivne, kvantitatiivne ja kvalitatiiv-kvantitatiivne uurimustöö. E.Kärner (Toim), *Kvalitatiivne ja kvantitatiivne uurimisviis sotsiaalteadustes* (lk 51–64). Tartu: Tartu Ülikool. Külastatud aadressil [http://dspace.ut.ee/bitstream/handle/10062/36419/ounapuu\\_kvalitatiivne.pdf](http://dspace.ut.ee/bitstream/handle/10062/36419/ounapuu_kvalitatiivne.pdf). (viimati vaadatud 24.07.2016)

Õunapuu, L. (2014). Uurimisprotsessi neljas etapp: uuritava nähtuse ja sihtgrupi määramine. E. Kärner (Toim), *Kvalitatiivne ja kvantitatiivne uurimisviis sotsiaalteadustes* (lk 133–151). Tartu: Tartu Ülikool. Külastatud aadressil [http://dspace.ut.ee/bitstream/handle/10062/36419/ounapuu\\_kvalitatiivne.pdf](http://dspace.ut.ee/bitstream/handle/10062/36419/ounapuu_kvalitatiivne.pdf). (viimati vaadatud 08.08.2016)

## LISAD

### Lisa 1. Ankeet lastevanematele

Lugupeetud lapsevanemad!

Mina, Irina Bõtškova, Tartu Ülikooli Narva kolledži üliõpilane, kirjutan bakalaureusetöö teemal „6–7aastaste laste lastevanemate mänguasjade valiku põhimõtted“

Palun Teid vastata ankeedi küsimustele. Teie vastused aitavad mind töö kirjutamises. Kõik informatsioon on konfidentsiaalne ja andmed anonüümsed, neid kasutatakse ainult töö tarbeks.

1. Mitu last on Teie peres?    1    2    3    4    5

2. Millist sugu on laps? M/N .....

3. Kui vana on Teie laps?

.....

4. Milline on Teie haridustase?

- Kõrgharidus
- Keskharidus
- Kutseharidus
- Põhiharidus

5. Kellena Te töötate?

.....

6. Määrake enda vanus:

- 20–30 a
- 31–40 a
- 41–50 a
- Üle 50 a

7. Mis on lapse mänguasi Teie arvates?

- Mänguasi on mängimise ja puhkamise vahend.
- Mänguasi on õppimise ja arenemise vahend.

- Muu

.....  
.....

8. Milliseid mänguasju Te olete ostnud oma lapsele viimase poole aasta jooksul?

- Nukke
- Nukuvahendeid (majakesi, mööblit, riideid, vankreid, vanne)
- Konstruktoreid, mosaiike, kuubikuid jmt
- Lauamänge, loogikakaarte jmt
- Tehnilisi mänguasju (raudteid, autosid jm)
- Muusikamänguasju
- Spordimänguasju
- Puldiga mänguasju
- Muud.....

.....  
.....

9. Millistel põhjustel Te ostate mänguasju lapsele?

- See on kingitus tähtpäevaks (sünnipäev, uusaasta, jõulud)
- Koos muude ostudega
- Rõõmustada last uue mänguasjaga.
- Kõik vanad mänguasjad on lapsele tüütud
- Poes on uued mänguasjad
- Vanad mänguasjad ei sobi vanusele
- Muud.....

.....  
.....

10. Kuidas Te arvate, milline mänguasi arendab last?

.....  
.....  
.....

11. Milliseid arendavaid mänguasju Te valite enda lapsele?

.....  
.....  
.....

12. Kas arvestate mänguasja valides selle kasulikkusega lapse arengule? Põhjendage enda vastust!

.....  
.....  
.....

13. Mis on oluline mänguasja valides?

- hind
- vanuse soovitusel
- välimus
- tuntud tootja
- arendavate funktsioonide olemasolu
- soodustused
- lapse soov
- muu

.....  
.....  
.....

14. Kas arvestate mänguasja valides selle ohutuse aspektidega? Põhjendage enda vastust!

.....  
.....  
.....

15. Millistest materjalidest eelistate osta enda lapsele mänguasju?

- Plastmass
- Paber
- Metall
- Puidust
- Kumm

- Pehme
- Naturaalne

.....  
.....

16. Millistele nõuetele peab vastama Teie arvates mänguasi, mida Te ostate lapsele?

.....  
.....  
.....

17. Kas Te arvestate lapse soovidega/eelistustega, kui valite mänguasju? Põhjendage enda vastust!

- Jah
- Ei
- Mõnikord

.....  
.....  
.....

18. Kas arvestate mänguasja valides selle mõjuga lapse tervisele (allergia, astma)? Põhjendage enda vastust!

.....  
.....  
.....

19. Millega mängib Teie laps kodus? (teiste ümbritsevate esemetega)

.....  
.....  
.....

20. Kas Te meisterdate koos lapsega mänguasju?

.....  
.....  
.....

21. Milliseid mänguasju meisterdate koos lapsega?

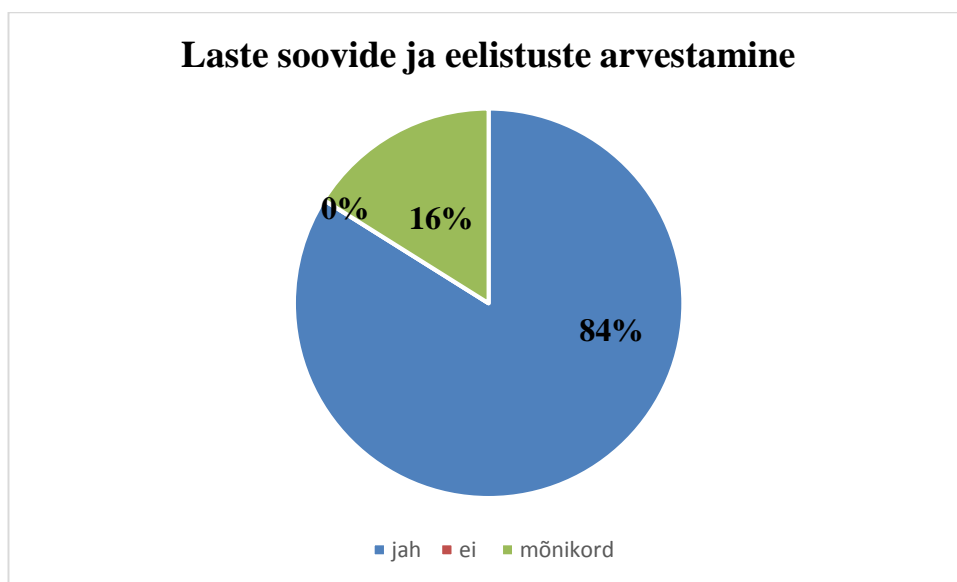
.....  
.....  
.....

22. Kuidas Te arvate, kas on vaja võtta kaasa last poodi mänguasja valimiseks?  
Põhjendage enda vastust!

- Jah
- Ei
- Mõnikord

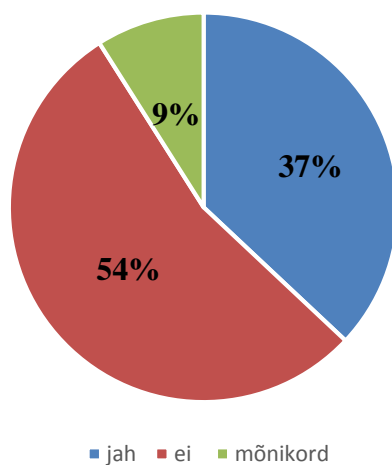
.....  
.....  
.....

Täna Teid vastuste ees!



**Lisa 2.** Laste soovide ja eelistuste arvestamine mänguasja valides.

### Võtta kaasa last poodi mänguasja valides



**Lisa 3.** Mänguasjade valides on vaja võtta kaasa last poodi.

