

Õ P P E M Ä N G U D
K O O L I E E L S E T E L E L A S T E A S U T U S T E L E



Tallinn
1970

EESTI NSV HARIDUSMINISTEERIUM
EESTI NSV VABARIIKLIK ÕPETAJATE TÄIENDUSINSTITUUT

Õ P P E M Ä N G U D
KOOLIEELSETELE LASTEASUTUSTELE
(Metoodiline materjal)

Tallinn
1970

2

Tartu Riikliku Ülikooli
Raamatukogu

84343
ARHIIVKOGU

M ä n g u d
3 - a a s t a s t e l e l a s t e l e

1. "Leia värviline pael"

Eesmärk: kinnistada põhivärvide tundmist.

Vahendid: 2 sinist, 2 punast ja 2 kollast paela.

Mängu käik: kasvataja valib kolm last ja saadab nad ukse taha. Pärast seda seob ta paelad nukuvankri või tooliseljatoe külge jne. Kui lapsed sisse kutsutakse, antakse neile iga ühele ülesanne: leida vastavat värvi pael. Näiteks üks peab leidma punase, teine - sinise paela jne.

2. "Kes leidis mütsi?"

Eesmärk: paljude värvide hulgast valida kindlaksmääratud värv.

Vahendid: igale lapsele antakse karp mitmevärviliste pärlitega või muude värviliste kujunditega. Laua keskel asub tühi karp.

Mängu käik: kasvataja jutustab: "Tiiu kaotas punase mütsi." Lapsed peavad oma karpidest välja võtma punased pärlid ja asetama need laua keskel olevasse tühja karp. Kasvataja kontrollib, kas lapsed valisid õiget värvi pärle, teeb karbi tühjaks ja jätkab jutustust: "Mütsikesel oli sinine vooder." Lapsed valivad sinised pärlid. Kasvataja jätkab jutustust: "Mütsikesel olid kollased täpid, roheline sulg jne."

Märkus. Kõikides karpides on enam-vähem ühesugune hulk pärlid, et lapsed saaksid ühel ajal lõpetada.

3. Mäng "tuulikutega"

Eesmärk: kiirelt reageerida sõnalisele signaalile.

Vahendid: igale lapsele antakse üks põhivärvi tuulik.

Mängu käik: Lapsed jooksevad vabalt läbisegi ruumis või mänguväljakul. Kasvataja ütleb: "Lapsed, punaste tuulikutega tulge

minu juurde ja seiske ringis." Lapsed tulevad tema juurde ja seisavad ringis.

Samal kombel teeb kasvataja lastele korralduse istuda määratud kohale, tõsta kõrgele üles tuulikud, joosta ritta jne.

4. "Pane lill õigele kohale"

Eesmärk: kinnistada laste teadmisi värvidest.

Vahendid: värvilised kettad (sinised, punased, rohelised, kollased).

Mängu käik: kettad asetatakse põrandale. Lapsed moodustavad ringi. Käes on neil paberist lilled. Nad keerlevad vabalt ringis. Kasvataja märguandel lapsed peatuvad ja igatiks püüab kiiremini panna oma lille vastavat värvi kettale. Siis lähevad nad oma kohtadele tagasi ja mäng kordub.

5. "Riietame nukke"

Eesmärk: kinnistada laste teadmisi riietusesemetest ja värvidest.

Vahendid: nukukleidid, põlled, 2 nukku.

Mängu käik: kasvataja istub laste vastas. Tema kõrval, väikestel toolidel istuvad pesuväel 2 nukku, kleidid ja põlled kõrval. "Vaatame, kui palju tüdrukuid on meil rühmas?" Kasvataja näitab käega igat tüdrukut, nimetab nende nimesid ning näitab lõpuks nukukudele. "On veel kaks tüdrukut, kuid nad pole riides. Paneme nad riidesse. Millist värvi kleidi valime nukk Mallele? Millise kleidi sina, Tiia, nukule valiksid? Aga sina, Maie?" Kasvataja võrdleb nukukude kleite ja juhhib laste tähelepanu nende ilule. Sellele järgneb põlled valik. "Millist värvi põll sobib Malle kollasele kleidile? Millist värvi põll sobib Urve punasele kleidile?" Lapsed riietavad nukke.

6. Leia samasugune.

Eesmärk: juhtida laste tähelepanu sellele, et vormilt ühesugused esemed erinevad värvuselt.

Vahendid: punased, sinised, kollased, rohelised lipud.

Mängu käik: Ühed lipud asetatakse rühmaruumis mitmesugustesse

lastele kättesaadavatesse kohtadesse, teised jaotatakse laste vahel, igale üks (lippude asemel) võib kasutada värvilisi paelu, rõngaid jm.).

Kasvataja ütleb: "Meie rühmaruumis on samasuguse värvusega lipud nagu teiegi käes. Otsige, kes leiab kõige kiiremini üles samavärvilise lipu, nagu teil käes on."

Kui lapsed toovad nende käes olevast erineva värvusega lipu, laseb kasvataja lipud kõrvuti asetada ja võrrelda, kas värvus on ühesugune. Kui kõikidel on lipud käes, nimetab kasvataja iga lapse käes oleva lipu värvuse.

Mängu korrates laseb kasvataja lastel nimetada, mis värvusega lipud neil on.

7. "Vannitame nukke"

Eesmärk: kinnistada laste teadmisi kehaosade nimetustest.

Vahendid: vannid, nukud, pesemiskäsna, käterätik igale nukule.

Mängu käik: "Näete (vaadake), lapsed, need nukud siin ootavad vannitamist. Kas te aitate neid ilusasti puhtaks pesta?" Kasvataja asetab nuku vette, kastab pesemiskäsna vette, peseb kõigepealt puhtaks nuku näo, siis käed, jalad, keha. Pesemise ajal laseb ta lastel nimetada kehaosi, mida ta parajasti peseb. Edasi laseb kasvataja juba lastel endil nukke pesta, kutsudes ühte pesema nuku nägu, teist käsi jne., lastes lastel sealjuures rääkida, mida nad teevad.

8. "Imekotike"

Eesmärk: kinnistada laste teadmisi mänguasjadest, kinnistada korraharjumust.

Vahendid: kott, mänguasjad.

Mängu käik: kasvataja räägib lastele, et karu leidis ja tõi mänguasju, mis polnud kohale pandud. Ta laseb lastel võtta kotist mänguasju, nimetada neid ja jutustada karule, kuhu neid tuleb panna.

9. "Söödame nukke"

Eesmärk: kinnistada laste teadmisi sööginõudest.

Vahendid: nuku kohviserviis, lusikad, lillevaas, mängukipsised.

Mängu käik: kasvataja: "Nukud istuvad laua ääres ja tahavad kohvi juua ning küpsiseid süüa, kuid laud pole kaetud. Aitame neid. Katame laua ja söödame siis nukke." Kasvataja küsib lastelt, mida on vaja lauale panna, ja laseb siis lastel kordamööda midagi lauale panna, kusjuures nad nimetavad lauale pandavaid esemeid. Kui laud on laetud, laseb ta lastel nukke süüta.

10. "Nukuvoodi"

Eesmärk: kinnistada praktilises tegevuses tuttavaid mõisteid.

Vahendid: nukuvoodi ja voodiriided.

Mängu käik: kasvataja asetab laste ette tühja voodi. Siis viib lapsed magamistuppa ja näitab, millised esemed on voodis, nimetades igat tühte neist. Kui nad tulevad tagasi rühmatuppa, asetab kasvataja laste ette lauale voodi kõrvale voodiriided ja ütleb: "Lapsed, lauale on kõik seatud nii, et nukk võiks voodisse puhkama heita. Mis on vaja kõigepealt voodisse panna? Arvake ära: see on pikk, pehme, tmi-buline - mis see küll on?" - "Madrats." Keegi lastest leiab selle teiste vooditarvete seast ja näitab teistele. Madrats asetatakse voodisse. "Valge, puhas, suur - mis see on?" - "Voodilina," vastavad lapsed. Kasvataja võtab kätte nuku ja lisab: "Ka nukk tahab teada, mida lapsed panevad madratsi peale. Mille me paneme madratsi peale? Ütleme kõik koos (valge, puhta lina)." Siis arvavad lapsed ära, et voodisse on tarvis panna veel padi ja tekk. Kui voodi on tehtud, pannakse nukk magama. Kasvataja laulab koos lastega häällaulu.

11. Üks kass ja palju linde.

Eesmärk: hulkade "palju" ja "üks" võrdlemine.

Vahendid: Väikesed mänguasjad.

Mängu käik: Näidatakse linnupesast, milles on palju linnukesi. Paljud linnud lendavad pesast välja. Tuleb üks kass ja kat-sub linde püüda. Palju linde lendab ühe kassi eest. Linnud lendavad pessa tagasi. Kass peidab end ära. Mängu kor-ratakse.

12. Karumõmm leidis ühe lehe.

Eesmärk: arendada võrdlemisuskust.

Mängu käik: Karumõmm võetakse jalutuskäigule kaasa. Metsas, aasal või oma mänguväljakul paneb kasvataja karu kápale ühe lehe ja ütleb lastele: "Vaadake, mis meie karumõmm leidis. Ta palub teid, et teie talle veel palju selliseid lehti otsiksite".

Kui laps teeb mingi vea, siis mõmised karu ja raputab pead; ta palub, et seda ülesannet korratakse ja õigesti täidetakse.

13. Üks ja palju

Eesmärk: tutvustada lapsi mõistetega üks ja palju.

Osavõtjad. 2-4 kasvandikku.

Vahendid. 2-4 papist kaarti (20x16 sm) jaotada joontega nelja osaks; igale osale valmistada vastavalt väikseid kattekaarte (5x4 sm). Igale kaardile on joonistatud mitmesuguseid lastele tuttavaid ja neile huvi pakkuvaid loomi või esemeid. Kahele osale joonistatakse üks olend või ese, kahele palju. Näiteks on ühe aluskaardi ühel osal üks koer, teisel kass, kolmandal palju tibusid, neljandal palju lilli. Teistel kaartidel on teistsugused olendid või esemed.

Mängitakse tavalise pildiloto põhimõttel. Kasvataja võtab kattekaardi, näitab seda lastele ja laseb neil öelda, mis pildil on ja kas seal on üks ese või palju esemeid või olen-deid. Esialgu võivad lapsed kooris vastata; hiljem, kui mängu on juba korduvalt mängitud, juhendada lapsi üksikult vastama. Kasvataja küsimusele "Kellel on palju tibusid?" vastab laps, kelle käes on kaart: "Minul on palju tibusid!"

14. Too mänguasju

Eesmärk: kinnistada mõisteid üks ja palju.

Osavõtjad. 2-6 kasvandikku.

I variant. Laudadel on mitmesuguseid esemeid - lipukesed, väikesed kanad, nukud jne.

Lapsed vastavalt kasvataja ettepanekule toevad kas ühe või palju esemeid.

II variant. Kahel laual on niihästi üksikuid kui ka palju esemeid. Näiteks ühel laual on palju karusid, üks koer, teisel laual vastupidi.

III variant. Esemed asetada rühmaruumis mitmesugustele kohtadele, näiteks riiulile, vaibale, aknalauale jne.

IV variant. Lastele jaotatakse pildid - ühtedele ühe, teistele paljude esemete kujutistega. Vastavad esemed on ka rühmaruumis. Laps peab vastavalt pildil kujutatud esemetele need üles otsima või tooma.

Mängu vastu huvi äratamiseks on soovitatav kasutada mitmesuguseid mängulaade. Näiteks võib laste poolt toodud väikesed mänguasjad asetada "näärivana kotti", "imekotikesse", suuremaid mänguasju kauplusest osta; ülesande õigesti sooritanule käteplaksutusega kiitust avaldada jne.

15. Vähe - palju

Eesmärk: kinnistada kujutlusi sellest, mis on palju ja mis on vähe.

Vahendid: Kolm kotti, mis on täidetud erineva hulga suhkruga jne.

Mängu käik: Lapsed määravad kompamise järgi, millises kotis on palju, millises vähe ja millises pole midagi. Võrreldakse.

16. Näita, mis on suur

Eesmärk: tutvustada lapsi mõistetega "suur" ja "väike."

Vahendid: erinevas suuruses mänguasjad.

Mängu käik. Kasvataja näitab lastele, millised esemed on suured ja millised väikesed. Siis laseb lastel valida kõiki väikeseid esemeid ja kõiki suuri esemeid.

17. Üks ja palju

Eesmärk: arendada hulga mõistet.

Vahendid: korv, tammeterud, kastanid, käbid jne.

Mängu käik: Kasvataja asetab lauale ühe eseme ja eraldi palju esemeid. Siis võtab ta ühe käbi, peidab selle pinku ja laseb lastel seda sama teha. Mõned korrad kasvataja arvab, kumba kätte on ühel või teisel lapsel käbi peidetud. Peale selle soovitatav kasvataja peita kõik tammeterud või käbid

oma pihku. Selgub, et seda pole võimalik teha - palju esemeid ei mahu pihku. Kasvataja, näidates ühte eset, ütleb: "üks käbi" ja näidates esemete rühmale, ütleb "palju." "Võtke igaüks suurest hunnikust endale üks käbi!" Lapsed täidavad ülesande. Tiinal on üks käbi, Marel on üks käbi, Peetril on üks käbi jne. Näidake, kellel on veel üks käbi. Lapsed näitavad. "Nüüd asetage oma käbid korvi! Igaühel oli üks käbi, aga kuipalju on nüüd kokku? Palju."

Hiljem võib kasvataja anda igale lapsele karbikese ja soovitab sellesse panna algul ühe, siis aga mitu eset.

18. Missugune pall on kotis

Eesmärk: kinnistada suuruse mõistet.

Vahendid: kaks suurt ja kaks väikest palli ning üks kott.

Mängu käik: Kasvataja asetab lauale kaks palli: üks neist on suurem, teine väiksem. Samas suuruses kaks teist palli asetab ta vaheldumisi kotikesesse nii, et lapsed ei näe. Laps peab käega kombates ja laual olevaid palle vaadates ütlema, missuguse suurusega pall on kotikeses. Pärast seda võtab ta palli kotist välja ja teised otsustavad, kas vastajal oli õigus või mitte.

M ä n g u d
4 - a a s t a s t e l e l a s t e l e

19. "Nukuriiete kauplus"

Eesmärk: ära tunda ja nimetada riietusesemete värvi.

Vahendid: mitut värvi kleidid, mütsid, paelad, vööd, kotid jne.
on asetatud suurde karpi, mis kujutab endast kauplust.

Mängu käik: Kasvataja näitab lastele kleite ja teisi riietusesemeid ning küsib, millist värvi need on. Siis seletab ta lastele, et nad võivad osta nukuriideid ja ühtlasi õpetab, kuidas seda teha: "Tuleb öelda: "Palun andke mulle kollane kleit."" Kui nukule on kleit selga pandud, siis tuleb osta sinna juurde sama värvi riietusesemeid (näit. pael, müts jne.).

Variant. Mängida võib ka paberist väljalõigatud nukkudega, millel on põhivärvis kleidid. Lapsed ostavad kauplusest ühte värvi mütsi ja paela.

20. "Paat jõuab randa"

Eesmärk: kinnistada värvide nimetust.

Vahendid: paberist paadid värviliste lippudega (võib olla mitu lippu ühte värvi).

Mängu käik: Lapsed istuvad ringis. Igatüel on paat. Ringi keskel on sadam, mis on piiratud ehitusklotsidega. Kui kasvataja ütleb: "Sadamasse jõudis paat punase lipuga," siis toovad lapsed, kellel on punaste lippudega paadid, need sadamasse. Kasvataja kutsub välja teist värvi lippudega paadid, teatades näiteks, millised paadid sõidavad randa, millised aga välja merele.

21. "Arva ära värv"

Eesmärk: kindlaks määrata värvi ja arendada osavust.

Vahendid: värvilised paberkettad.

Mängu käik: Lapsed istuvad ringis. Üks laps läheb ukse taha, teine laps läheb ringi keskele ja talle kinnitatakse seljale värviline ketas. Kui laps, kes oli ukse taga, kasvataja kutsel sisse tuleb, peab ta minema ka ringi keskele vastamisi lapsega, kellel on ketas seljal. Ta peab püüdma teada saada, millist värvi ketas on teise seljal. Sealjuures laps, kellel on ketas seljal, peab pidevalt liikuma sel kombel, et mõistataja ei näeks tema ketast (mõlemad lapsed hoiavad käed puusas või ristamisi rinnal). Peale selle, kui mõistataja nimetab õige värvi, mängijad vahelduvad.

22. "Nukk läheb jalutama"

Eesmärk: kinnistada üksikute riietusesemete nimetuste tundmist.
Vahendid: suur nukk ja tema mõõtmetele vastav palitu, sall, kindad jne.

Mängu käik: Lapsed nimetavad ja toovad üksteise järel riietusesemeid, mida on jalutama minnes nukule vaja selga panna. Sealjuures paneb iga laps ise nukule selga tema poolt toodud eseme.

23. "Postimees toob pakke"

Eesmärk: arendada laste kõnet.

Vahendid: mänguasjade pakid vastavalt mängijate arvule.

Mängu käik: Mänguasjade pakid paigutatakse veoautosse. Postimees kannab neid laiali. Esimese paki annab ta kasvatajale, kes teeb paki lahti ja jutustab, mida ta sai, kirjeldab mänguasja ja räägib, kuidas sellega saab mängida. Kui lapsed saavad oma paki, jutustavad nad kasvataja eeskuju järgi.

24. "Tuline pall"

Eesmärk: arendada lastes pidurdust: mitte katsuda tulist eset.

Vahendid: pall.

Mängu käik: Lapsed istuvad põrandal ringis ja veeretavad palli. Kui laps veeretab teisele palli ja ütleb: "Külm," võib teine laps palli katsuda. Kuid kui öeldakse: "Tuline," siis ei tohi ta palli katsuda. Kes eksib ja katsub tulist

palli, seda trahvitakse: ta peab pöördma palli, seistes ühel jalal jne.

25. "Mis millega?"

Eesmärk: kirjelduse järgi mõnede esemete äraarvamine.

Vahendid: igapäevases elus kasutatavad tarbeesemed (võti, haamer, riidepuu, tass, taldrik jne.).

Mängu käik: Kasvataja laseb otsida seda, millest sütiakse suppi, millega lukustatakse uks, millest juuakse piima jne. Välja kutsutud laps valib vastava eseme ja nimetab seda.

Variant. Kasvataja laseb lapsel tuua mängumurgast mingi eseme-mänguasja. Ta ei nimeta eset, vaid ainult kirjeldab seda. Näiteks: "Too see, millel nukk istub, millega teda sõidutame, milles keedetakse" jne. Laps toob eseme ja nimetab seda.

26. "Ülekäik"

Eesmärk: tutvustada lapsi liikluseeskirjadega.

Vahendid-mänguasjad: sõiduauto, veoauto, omnibuss, tramm, mootorratas, jalgratas, traktor.

Mängu käik: Kasvataja joonistab pörandale laia sõidutee ja kõnniteed sõidutee mõlemale poolele. Ülesõidukohal seisab liiklusjuht ja määrab liiklemise suuna mitmesugustele transpordivahenditele (neid kujutavad lapsed) ja jalakäijatele. Mängu algul vestleb kasvataja sellest, et transpordivahendid sõidavad sõiduteel ja laseb mõnel lapsel seda sõiduteed näidata. "Lapsed, kelle käes on veovahendid - mänguasjad, liiguvad sõiduteel, teised - jalakäijad - kõnniteel. Tähelepanelikult tuleb ületada tänavat, vaa-dake, et poleks lähedal autot ega jalgratast." Jalakäijad ületavad mitmel korral reeglite järgi tänavat, need lapsed, kes kujutavad transpordivahendeid, liiguvad sõiduteel ja teevad sõidukitele vastavaid hääliitsusi.

27. "Liiklusjuht"

Eesmärk: kinnistada roheline ja punase värvi tundmist ja liikluseeskirju.

Vahendid: punased ja rohelised lipud.

Mängu käik: Kasvataja näitab mõlemat lippu, et veenduda, kas kõik lapsed neid värve hästi teavad. Siis näitab ta tee, mida mööda kahes suunas liiguvad autod ja jalakäijad. Kasvataja on liiklusjuht, lapsed - veovahendid. Kui kasvataja tõstab üles punase lipu ja vehib sellega, siis autod ei tohi sõita, kui rohelisega, siis võivad.

28. "Puhtad lapsed"

Eesmärk: süvendada ja kontrollida laste teadmisi hügieenitarvestest ja nende kasutamisaladest.

Mängu käik: Kasvataja kõneleb lastele, et ta tahab teada, kas kõik lapsed on korralikud ja hoolitsevad puhtuse eest. Nüüd kõnelgu lapsed, mis on selleks tarvis, et juuksed, nägu ja käed oleksid puhtad ja korras (mida rohkem nad teavad sellest jutustada, seda parem). Hiljem ütleb kasvataja: "Käed." Laps, keda ta välja kutsub, vastab: "Seep, hari, käterätik." Samal kombel reageerivad lapsed sõnadele "juuksed" (hari, kamm, käärid, seep, šampoon), "vannitamine" (vann, käterätik, dušš, pesukauss, pesemiskäsn, seep jne.).

Variant. Kasvataja esitab küsimuse: "Mis meil on tarvis, kui hommikul tõuseme?" Lapsed teavad, et neil tuleb nimetada neid hügieenitarbeid, mida kasutavad hommikul.

29. Kes korjab kiiremini mänguasju kokku

Eesmärk: arendada kiiret reageerimist.

Vahendid: mitmesuguseid mänguasju mitmes eksemplaris, korvid, kastid, ämbrid.

Mängu käik: Lapsed istuvad poolkaares. Kahele lapsele antakse ülesanne kasvataja märguandel võtta korv ja kokku korjata antud hulk teatud liiki mänguasju (näiteks mänguloomi, nukke, autosid jne.). Kumb ülesandega varem toime tuleb, on võitja.

30. Kop-kop, kes majas elab?

Eesmärk: õppida õigesti ütlema oma nime.

Vahendid: Papist maja uksega, mis käib kinni ja lahti, kogu rüh-

ma laste eraldusmärgid (tugeval paberil või kartongil).

Mängu käik: Kasvataja asetab maja uksele järjekorras laste eraldusmärke ja küsib: "Kop-kop, kes majas elab?" Lapse, kes tunnevad ära oma märgi, nimetavad oma täieliku nime.

Märkus: Eeldatakse, et lapsed teavad oma märke.

31. Postimees

Eesmärk: Meeles pidada laste nimesid.

Vahendid: Ümbrikud laste eraldusmärkidega.

Mängu käik: Lapsed panevad karpil "kirjad" oma eraldusmärkidega.

32. "Leia selline puu"

Eesmärk: eraldada puude lehti.

Vahendid: lastele tuttavate puude lehed.

Mängu käik: Kasvataja näitab lastele puude lehti ja küsib, milliselt puult need on võetud. Koos otsitakse lehtede järgi nimetatud puud.

Teises variandis jagab kasvataja lastele erinevate puude lehti ja lasab lastel joosta selle puu juurde, millel on sellised lehed nagu lapsel käes. Edasi nimetab kasvataja mingisuguseid puud ja laps, kes selle puu juures seisab, peab jooksuma kasvataja juurde.

33. "Nopime lilli"

Eesmärk: eraldada ja nimetada 3 metsalille: näiteks võilill, sinilill ja ülane.

Mängu käik:

I variant. "Täna mängime uut mängu nende lilledega (nimetab ja näitab neid). Mina nimetan lilli, aga teie otsite ja nopite neid." Ülesanded lastele: Leia võilill! Too sine lill! Näita valget lille! Leia kollane lill ja nimeta seda! Lõpuks lasta lastel nimetada lille nime ja mõnel lapsel otsida ja noppida nimetatud lill.

II variant. Kasvataja annab igale lapsele ühe lille (võilill, sinilill) ja ütleb: "Jookse nüüd sellel legendikul, aga kui ma käsi plaksutan, siis leidke endale kohe paarilised - võililled võililledega, sinililled sinililledega.

III variant. "Aga kui ma käsi plaksutan, siis jooksevad lapsed minu juurde ja teevad kaks ringi: ühes ringis on vöililledega lapsed, teises sinililledega." Lõpuks lapsed kõnnivad ringis ja laulavad sobivat laulu.

34. Otsi sama, mis pildil

Eesmärk: arendada hulkade võrdlemise oskust.

Vahendid: kogus mänguasju, nagu seeni, tibusid, kalu, parte, kuuski jne. Väiksed pildid, millel on kujutatud vastavad esemed kas üksikult, kahe-, kolme- või nelja kaupa.

Mängu käik: Lapsed istuvad toolidel poolkaares. Kasvataja paigutab esemed ruumis laiali. Laual on väiksed pildid (igast esemest mitu tükki).

Kasvataja: "Mul on laual palju mitmesuguseid väikseid pilte, mida teile jagan. Vaadake hooliga, mis neil piltidel on kujutatud. Rühmatoas on meil samasugused asjad. Igauks võtab ühe väikse pildi ja otsib üles seal kujutatud esemed. Tuleb leida täpselt sama palju esemeid kui pildil. Kui olete leidnud mänguasjad, võtke need ja istuge tagasi oma kohtadele. Ma vaatan siis, kas olete õigesti leidnud".

Kui laps on eksinud, siis kasvataja parandab teda. Lõpuks laseb kasvataja mänguasjad jälle kohtadele ja kaardid tagasi panna. Pildid jagatakse uuesti lastele, kusjuures kasvataja paneb tähele, et iga laps seekord teise pildi saab.

35. Lisa täpselt niisama palju

Eesmärk: arvude võrdlemine.

Vahendid: ping-pongi pallid, korv kastaniviljadega, karp kivikes- tega, karp kividega.

Mängu käik: Kasvataja paneb maha kaks ping-pongi palli ja hüüab välja ühe lapse: "Vali sellest korvist niisama palju pal- le, nagu mina võtsin. Palju võtsin mina ja palju võtsid sina?"

Laps loendab: "Üks, kaks. Üks, kaks." Siis paneb kasva- taja maha kolm kivikest. "Mart, pane kivide juurde niisa-

ma palju kastanimune." (Poiss täidab ülesande) "Nüüd ütle, kui palju kive oli maha pandud ja kuipalju kastaneid!" Laps loendab. Samal kombel jätkatakse ülesannete andmist teistele lastele.

36. Kaks karumõmmi

Eesmärk: hulkade võrdlemine.

Mängu käik: Koos lastega ehitatakse suurest ehitusmaterjalist üks laud ja kaks tooli. Kes kiiresti vastab küsimusele, mitu tooli on laua ääres, saab ülesande tuua kaks karumõmmi ja laua äärde istuma panna. Meie karud tahavad süüa. Küsimus. Mitut taldrikut nad vajavad (kaht taldrikut)? Kes kiiresti ja õigesti vastab, toob taldrikud. Loendatakse taldrikuid. Koos tehakse kindlaks, et meil on kaks karu ja kaks taldrikut. Niisamuti toimitakse lusikate ja tassidega. Üks laps võib ühe karu toas ära peita. Küsimus: Mitu karu istub laua ääres (üks karu)? Kuna karu ei taha ükski olla, võib üks laps koos karuga teise karu üles otsida. Kõik rõõmustavad, kui ta selle leiab. Nüüd on meil kaks karumõmmi.

37. Tore rong

Eesmärk: kinnistada värvide tundmist ja hulkade loendamist.

Vahendid: rong ja värvilised kuulid.

Mängu käik: Lapsed istuvad laua ääres. Tikutoosist valmistatud rong (värvilised vagunid ja must vedur - ratasteta) sõidab ühe lapse juurest teise juurde. Iga lapse ees on väike karbike värviliste kuulikestega. Lastele antakse ülesanne vastavasse karpri sorteerida kas üks, kaks või kolm värvilist kuuli (esimene, teine, kolmas - punane, sinine, roheline). Siis sõidab rong järgmise lapse juurde. Need lapsed, kes parajasti midagi rongi ei laadi, kontrollivad. Samal kombel võib toimuda rongi mahalaadimine. Mängujuht on algul kasvataja, hiljem üks laps. Kes midagi valesti teeb, peab ise vea parandama.

Variant. Kui mäng on lastele juba tuttav, kehtestatakse reegel, et iga laps peab võimalikult kiirelt oma kuule rongi laadima. Mängujuht vilistab ja rong sõidab edasi, ka siis, kui laps pole veel ladumist lõpetanud.

Laaditavate kuulide arvu võib anda ka tamburiini lööki-
dega.

38. Riietame nukke

Eesmärk: võrrelda esemete suurust.

Vahendid: kolmes suuruses nukud ja riietus igaihele vastavas suu-
ruses.

Mängu käik: Kasvataja abiga tehakse kindlaks nukkude suurus ja va-
litakse neile vastavas suuruses riietus.

Näiteks: "See nukk on suurem, tema kleit peab olema ka
suur jne. "Siin on mits kõige suuremale nukule."

39. Mäng matrjoškadega

Eesmärk: võrrelda esemete suurust.

Vahendid: nukud - matrjoškad, ehitusklotsid erinevas suuruses.

Mängu käik: Vaadeldakse nukke ja tehakse kindlaks, milline neist
on suurem, milline väiksem ja milline kõige väiksem. Siis
tehakse kindlaks klotside suurus. Lastel tuleb panna mat-
rjoškad vastava suurusega klotsile.

Kasvataja ütleb näiteks: "Pane kõige väiksem nukk kõige
väiksemale klotsile. Võta suur nukk ja pane see väikse kõr-
vale" jne.

Laps, kes õigesti täitis ülesande, võib saada mänguju-
hiks.

40. Kus on kerake?

Eesmärk: arendada orienteerumisoskust.

Mängu käik: Kokkupendava kera kahe poole vahele kinnitatakse lint
ja asetatakse kera koos lindiga varna rippuma. Kasvataja
laseb lapsi kerakest kiigutada, kuid ise tõmbab seda las-
tele märkamatult kõrgemale. "Nüüd on kera kõrgel, seda ei
saa kätte, nüüd lasen kera allapoole ja seda võib kiiguta-
da" ütleb kasvataja. Kui lapsed hakkavad kera kiigutama,
tõmbab kasvataja selle uuesti üles ja küsib: "Kus on kera,
miks te sellega ei mängi?" Kasvataja täpsustab laste vas-
tuseid, et kera on üleval, kõrgel või jällegi all, madalal.

M ä n g u d

5 - a a s t a s t e l e l a s t e l e

41. Kauplus

Eesmärk: õpetada esemeid eraldama värvuse, kuju või suuruse järgi.

Mängu käik: Kasvataja koos lastega liigitab mitmevärvilisi esemeid ja asetab neid vastavalt värvuse järgi riiulitele, näiteks riiuli ülemisele lauale panevad lapsed kõik punased esemed, järgmistele suuri kollaseid esemeid jne.

Üks lastest on müüja, teised koos kasvatajaga ostjad. Esimesena läheb ostma kasvataja, kes selle juures kriipsutab alla, kas eseme värvust, suurust või sarnasust jne., näiteks: "Palun, andke mulle üks punane tass! Palun, andke mulle üks väike pall!" Esiialgu lapsed valivad värvuse järgi esemeid, hiljem suunab kasvataja neid esemeid suuruse järgi võrdlema.

Kaupluse mängu saab siduda ka nukkudega, näiteks minna poodi ostma nukule talveriideid või üldse riideid jne.

42. "Millest on asjad tehtud"

Eesmärk: kinnistada teadmisi materjalidest, milledest tehakse asju.

Vahendid: mänguasjad ja tarbeesemed.

Mängu käik: Mäng kulgeb muinasjutu ainel. Keskne kuju - näärivana. Selleks valitakse hea kõnearenguga laps. Näärivana vajab palju mänguasju, et neid kinkida lastele, kuid neid pole millestki teha. Seepärast saadab ta välja oma abilised - "Puust sõduri", "Paberist nuku", "Plekist vankri", et need tooksid valmis mänguasju või selliseid asju, millest võiks mänguasju teha. "Puust sõdur" võib tuua ainult puust asju, "Plekist vanker" - plekist, aga "Paberist nukk" - paberist asju. Näärivana kontrollib, kas nad on õigesti asju

toonud. Abilisi tuleb vahetada, et paljud lapsed saaksid mängust osa võtta.

I Variant. Näarivana avaldab soovi, näiteks: "Tahaksin ilusat tooli. Kes mulle selle toob?" "Puust sõdur" vastab kiiresti: "Puust tool, selle toon mina" jne.

II Variant. "Ütle mulle, "Paberist nukk", millised mänguasjad on teil lasteaias. Too kõik, mis sina saad näidata."

43. "Kauplus"

Eesmärk: kinnistada teadmisi esemete omadustest.

Vahendid: produktid, mida müüakse kaupluses: veidike jahu, suhkurut, soola, leib, puuvili jne.

Mängu käik: Ostjad tulevad kauplusesse ja paluvad mingit produkti, näiteks: "Palun, andke mulle suhkrut." Müüja küsib igalt ostjalt selle produkti omadusi, näiteks: "Milline on suhkur?" Vastus: "Valge ja magus." Ainult siis, kui ostja nimetab ostetava omadusi, saab müüja talle seda anda.

44. Millest on asjad tehtud?

Eesmärk: Kinnistada teadmisi materjalidest, millest esemed on valmistatud.

Vahendid: Mänguasjad ja tarbeesemed.

Mängu käik: Mängitakse muinasjutu ainel. Keskmise kuju on näarivana, kelleks tuleb valida hästi arenenud kõnega laps. Näarivana vajab palju mänguasju, et neid näaripuul lastele kinkida. Kuid neid pole millestki teha. Seepärast saadab ta oma abilisi "puust sõdurit", "metallist vankrit" ja "paberist inimest" otsima valmis mänguasju või selliseid materjale, millest neid valmistada. "Puust sõdur" võib tuua ainult puust esemeid, "metallist vanker" ainult metallist, "paberist inimene" - paberist esemeid. Näarivana kontrollib, kas esemed on õigesti toodud. Abilised peavad vahetuma, et kõik lapsed saaksid mängust osa võtta.

Variant. Näarivana küsib näiteks: "Mul on tarvis ühte tugevat tooli. Kes mulle selle toob?" "Puust sõdur" vastab kiiresti: "Tool on puust, selle toon mina" jne.

Või jällegi nii: "Ütle mulle, "paberist inimene", millised

mänguasjad on lastel lasteaias? Too kõik, mida saad mulle näidata."

45. "Mis kasvab metsas?"

Eesmärk: süvendada teadmisi metsataimedest.

Mängu käik: Kasvataja valib välja kolm last ja laseb neil nimetada, mis kasvab metsas. Näiteks, üks ütleb "seened", teine "vaarikad", kolmas "kuused" ja siis jätkab loetelu jälle esimene. Kasvataja hoiatab, et kaua mõelda ei tohi. Kui mängijad ei pea reeglist kinni, siis istuvad nad tagasi kohtadele ja valivad endale asetäitjad. Uus kolmik saab uue ülesande, näiteks loetleda, mis kasvab aias, mänguväljakul jne.

46. "Arva ära, mis lill see on"

Eesmärk: õpetada lapsi lilli ära tundma.

Vahendid: Lilled, pildid ja lillekimbud samadest lilledest.

Mängu käik: Kasvataja annab lastele lillede pildid. Lapsed peavad valima lillekimpudest samasuguse lille nagu pildil ja nimetama seda. Näiteks karikakar, moon jne.

47. "Leia õige puu"

Eesmärk: eraldada puude lehti.

Vahendid: umbes nelja lastele tuttavate puude lehed.

Mängu käik: Kasvataja näitab lastele puude lehti ja küsib, millistelt puudelt need on. Koos otsivad nad lehtede järgi nimetatud puud.

Variant. Kasvataja jagab lastele puude lehti ja laseb neil signaali puhul joosta selle puu juurde, millel on samasugused lehed nagu lastel käes.

48. Istuta lilli!

Eesmärk: Orienteeruda ruumis, eraldada mõisted "serv" ja "keskpaik".

Vahendid: Kandikud liivaga, paberist lilled.

Mängu käik: Laua juurde istuvad 5-6 last. Igal laual on kandik liivaga ja karp, milles on palju mitmevärvilisi paberist lilli. "Lapsed, nüüd me istutame lilli," ütleb kasvataja.

"Karbis on teil palju lilli. Neid tuleb istutada korrallikult ritta. Tiiu ja Mart istutavad siniseid lilli peenra servale. Innar istutab punaseid lilli keskpaika." Kasvataja jälgib laste tegevust; iga laps kõneleb, kuhu ta lilled istutas, mis on serval ja mis keskpaigas.

49. Otsi ja leiadki!

Eesmärk: Eraldada aastaegade iseloomustavaid tunnuseid.

Vahendid: Pildid aastaegadest.

Mängu käik: Lapsed klassifitseerivad pilte ja asetavad neid kokku olenevalt sellest, kas nad kuuluvad kevadele, suvele, sügisele või talvele.

50. Küsime sügiselt

Eesmärk: Sidusa kõne arendamine.

Mängu käik: Lapsed on ringis, üks laps keskel (valitud liisutus-salmi abil) - see on sügis. Teised lapsed sammuvad ringis ja ütlevad: "Tere, sügis! Tere sügis! Hea, et tulid. Sügis, küsime nüüd sinult, mida kaasa tõid?"

Sügis: "Tõin teile mustikaid."

Lapsed: "Hea, siis teeme pirukaid."

Nii toimub huvitav kõnelus juurviljast ja puuviljast, milledest sügis on rikas.

51. Must notsu

Eesmärk: arendada tähelepanu, süvendada võrdlemise oskust.

Vahendid: Õhemast papist või kartongist lõigatakse välja kaardid suurusega umbes 8x6 sentimeetrit (25 tk.). Kaartidele joonistatakse erineval arvul mitmesuguseid esemeid ja olendeid, näiteks üks koer, kaks liblikat jne. Iga kaarti on kaks ühesugust, ainult üht kaarti - "musta notsut" - on üks. Sellel kaardil on kujutatud porine notsu.

Mängu käik: Kaardid segatakse ja jagatakse mängijate vahel. Kellel on käes kaks ühesugust kaarti, paneb need lauale. Kellel ühtset paari ei ole, peab tõmbama oma vasakul pool istuvalt naabrilt ühe kaardi. Kaarte tõmmatakse üksteiselt järjekorras. Kaotab see, kelle kätte jääb üksik "must notsu".

52. Tuksi õpib arvutama

Eesmärk: rõõmsa meeleolu loomine ja kuulmise järgi arvude loendamise.

Vahendid: Käpiknukk Tuksi.

Mängu käik: Kasvataja teatab lastele, et neile on külla tulnud koer Tuksi. Tuksi tahab lastele näidata oma arvutamisoskust. Ilmub tooli seljatoe tagant käpiknukk Tuksi. "Tere, lapsed! Kas teie arvutada ka oskate?" Laste vastused: "Mina oskan ka arvutada." Kasvataja: "Tuksi, loe ära, mitu nukku siin istub!" (Nukke on neli.) Tuksi haugatab aga kaks korda. Tavaliselt ei ole lapsed Tuksiga ühel arvamusel. Tuksi loeb uuesti ja teeb sama vea. Lapsed abistavad teda ja loendavad kooris neljani. Tuksi katsub esikäpaga iga nukku puudutada ja haugatab õigesti neli korda. Tuksile võib anda veel mitmesuguseid ülesandeid - haugatada teatav arv kordi, võtta laualt teataval hulgal esemeid jne. Lapsed võivad küsida, mida on toas rohkem, kas uksi või aknaid, lapsi või kasvatajaid jms. Osa ülesandest lahendab Tuksi õigesti, osa valesti. Lõpuks kiidab Tuksi laste arvutamisoskust ja teatab, et ta on väsinud ning peab ära minema, kuid lubab teinekord jälle tulla arvutama.

53. Mänguasjade kauplus

Eesmärk: kinnistada loendamisoskust.

Vahendid: Mänguasjad ja arvukujunditega kaardikesed.

Mängu käik: Mänguasjad asetatakse laiali kahele-kolmele lauale.

Iga eseme alla pannakse arvukujundiga kaardike - eseme hind. Teisele kahele lauale asetatakse kuue eri lahtriga karbid - kassad, milles on arvukujunditega kaardid (tšekid).

Valitakse välja müüjad ja kassapidajad. Ülejäänud lapsed on ostjad. Ostjad astuvad laudade juurde, vaatlevad välja pandud mänguasju ja nende hindu, lähevad siis kassa juurde ja teatavad, mitmekopikalist mänguasja nad soovivad osta. Kassapidaja annab neile vastava arvuga kaardikese (tšeki). Müüd läheb laps müüja juurde ja saab tšeki äraandmisel soovitud mänguasja. Mängurahaks võib kasutada looduslikku materjali.

54. Pea meeles!

Eesmärk: süvendada viieni loendamise oskust, arendada tähelepanu ja mälu.

Vahendid: 4-5 lippu.

Mängu käik: Kasvatatajal on käes teatav arv lippe, näiteks viis lippu. Enne mängu algust seletab kasvataja, kuidas lastel tuleb tema poolt ülestõstetud lippude hulgale reageerida. Näiteks, kui kasvataja tõstab üles ühe lipu, peavad lapsed ühekaupa kõndima, kaks lippu - kahekaupa, kolm lippu - kolmekaupa jne.

Kasvataja peab lippe hoidma käes nii, et lastel oleks kerge nende hulka kindlaks määrata.

55. Kitsas - lai

Eesmärk: eraldada mõisted "kitsas" - "lai".

Mängu käik: Kasvataja joonistab kriidiga kitsa ja laia "basseini", asetab ruumi keskele toolid ritta, millele istuvad lapsed, ja küsib neid, kas nad teavad, mis on ujumisbassein. Kui nad teavad, ütleb kasvataja: "Meie ees on kaks basseini. Nende ees on kassa, milles müüakse kahte sorti pileteid. Kes ostab kitsa pileti, võib ujuda ainult kitsas basseinis; kes laia, ainult laias basseinis."

Kasvataja jagab lastele mängurahad ja nimetab ühe lapse kassapidajaks. Lapsed ostavad pileteid, lähevad vastavasse basseini ja matkivad ujumisliigutusi. Basseinist väljudes viskavad nad piletid vastavasse korvi (ühele korvile on liimitud kitsas pilet, teisele - lai).

56. Mida karukesed vajavad?

Eesmärk: täpsustada laste kujutlusi suurustist.

Vahendid: kolm karu, kolm nukutooli, kolm kaussi ja kolm voodit, kõik erinevas suuruses.

Mängu käik: Mäng koostatakse muinasjutu "Kolm karu" ainetel. Kasvataja küsib, milline tool sobib igale karule ja soovib ühel lastest asetada karud neile toolidele istuma. Kasvataja kontrollib koos lastega, kas toolid on valitud õigesti. Teisel lapsel laseb tuua karudele kausid, kolman-

dal asetada karud voodisse magama.

Võib lasta karudele tuua veel erinevas suuruses palle, rattaid jne.

M ä n g u d
6 - a a s t a s t e l e l a s t e l e

57. "Kes nii töötab?"

Eesmärk: nimetada tööd liigituste järgi.

Mängu käik: Lapsed istuvad nii, et näevad hästi kasvatajat. Ta teatab, et hakkab matkima inimesi mingisuguse töö sooritamise juures. Lapsed jälgivad tähelepanelikult kasvatajat ja püüavad arvata, millise tööga on tegemist. Kasvataja matkib näiteks rätsepa liigitusi, kes õmbleb, autojuhti, kes juhib autot jne. Kes teab, keda kasvataja matkib, tõstab käe ja kõneleb sellest.

58. "Kuidas riietume"

Eesmärk: kinnistada teadmisi riietusesemetest ja harjumusi neid õigesti kasutada.

Vahendid: laste riietusesemed.

Mängu käik: Iga laps mõtleb välja mingisuguse riietuseseme (rätik, kleit, seelik, kindad, püksid, särk jne.) ja nimetab seda ainult kasvatajale, et teised lapsed ei kuule. Kasvataja jälgib, et mitu last ei vali ühte ja sama eset. Siis hakkab üks laps jutustama. Näiteks: "Tahtsin minna kelgutama ja panna endale jalga ..." katkestades jutustust, näitab ta kellelegi mängijaist. See peab nimetama riietuseseme, mida oli välja mõelnud. Teised lapsed peavad otsustama, kas poisas või tüdruk riietus õigesti. Mäng on väga lõbus, sest mõnikord esinevad naljakad kokkusattumised.

59. "Raamatukogu"

Eesmärk: kinnistada laste teadmisi raamatutest ja viisakuskommetest.

Vahendid: lasteraamatud.

Mängu käik: "Täna mängime raamatukogu. Siin on riivulid raamatutega. Mina olen raamatukogu juhataja. Valin kedagi raamatute

väljaandjaks ehk laenutajaks. Teised lapsed on laenajad ehk lugejad. Mida teevad lugejad raamatukokku tulles? Te-retavad ja ütlevad, millist raamatut soovivad. Mängu ree-gel: öelda raamatu nimi ning jutustada, mis on joonistatud kaanele. Kui laps on seda öelnud, annab raamatukoguhoidja temale raamatu. Lugeja tänab, ütleb "head aega" ja lahkub. Raamatu saab laenutada see, kes õigesti ütleb raamatu ni-me, kirjeldab kaanepilti ning ei unusta öelda raamatukogu-hoidjale "palun", "tänen" ja "head aega". Sel puhul, kui laps seda unustab, jääb ta raamatust ilma."

60. "Mis kellele kuulub"

Eesmärk: kinnistada laste teadmisi inimeste tööst.

Vahendid: pildid kokast, arstist, õpetajast.

Mängu käik: Kasvataja näitab lastele vastavate töötajate pilte ja küsib, mis neil nende töös tarvis läheb. Lapsed näitavad vastavaid pilte töövahenditest ja töövahendid jutustavad, mis nad sellest töötajast teavad. Mängida võib seda ka pil-tideta. Kasvataja esitab lastele küsimusi, milliseid va-hendeid kasutab oma töös üks või teine töötaja.

61. "Kohalik raadio"

Eesmärk: tuletada meelde oma aadressi.

Mängu käik: Lapsed istuvad poolkaares nii, et näevad hästi üks-teist. Kasvataja vaatab lapsi ja peab meeles nende riietu-se värvi ning üksikuid iseloomustavamaid detaile. Siis ta pöörab lastele selja ja teadustab: "Hallo, hallo! Tähele-panu! Üks tütarlaps on kadunud, tal oli juustes valge pael, seljas punane jakk ja ruuduline seelik. Ta tulgu kohe kas-vataja juurde." Laps, keda otsitakse, tõuseb, tuleb kasva-taja juurde, ütleb oma nime ja aadressi.

62. Näitus

Eesmärk: Teada, millisest materjalist on esemed.

Vahendid: Puust, klaasist ja metallist esemed.

Mängu käik: Esemed on asetatud lauale nagu näitusel. Kasvataja ja vanim laps on giidid. Nad seletavad lastele, millest on

Näitusele pandud esemed valmistatud. Nad kutsuvad välja 3-4 mängust osavõtjat, et nad valiksid kas puust, klaasist või metallist esemeid. Siis jagatakse kõik esemed lastele, kes neid tähelepanelikult vaatlevad. Seejärel laseb kasvataja esemeid tagasi tuua näitusele, kusjuures paigutada tuleb neid kindla süsteemi järgi, näiteks ühes reas on kõik puust esemed, teises reas - klaasist esemed jne.

63. Mis kuulub talle?

Eesmärk: kinnistada teadmisi töötajate tegevusest.

Mängu käik: Kasvataja alustab mängu. Ta hüüab: "Õmblemine!" Kes on leidnud õige vastuse, vastab ühe lausega: "Rätsep õmbleb" ja peab jätkama, näiteks: "Lilli kastma". Vastus: "Aednik kastab lilli".

64. Ranits valmis panna

Eesmärk: kinnistada teadmisi koolitarvetest.

Vahendid: ranits, pinal, sullepea ja pliiatsiga, raamatud, joonlaud.

Mängu käik: Kasvataja paneb laste ees koolitarbed ranitsasse. Ta näitab, kuidas ühe korraliku õpilase ranits välja näeb. Edasi laseb ta kahel lapsel võidu ranitsa kooliks valmis seada, kusjuures jälgitakse korralikkust.

Variant I.

Vahendid: ranits - koolitarvetega, portfelli - kaustade, ajalehtede ja prillidega, kandekott - rahatasku, võtmekimbu, plastikaatkotiga jne.

Laual on üks ranits, kandekott emale ja portfelli isale; laual on segamini mitmesugused esemed, mida igasse kotti pakkida võib.

Kasvataja määrab kolm last: isa, ema ja koolilapse. "Isa" ütleb: "Hommiikul vara peame kodunt lahkuma. Pakime kiiresti." Kolm last pakivad võidu, mis igasse kotti kuulub.

Teised lapsed kontrollivad, kas nad on õigesti toiminud.

Variant II. Pakitakse võidu ja kantakse kotid kindlaksmääratud kohtadesse.

65. Kus see asub

Eesmärk: õigesti määrata asukohta ruumis.

Vahendid: maja, puu, pink, linnuke, kass, aed ja eit (nukuteatri rekvisiidid).

Mängu käik: Lapsed nimetavad esemeid. Kasvataja asetab neid lauale: keskele maja, selle ette aia, aia sisse puu, puu alla pingi. Ta jutustab lühidalt: Taat tuli majast välja ja istus puu alla pingile. Puul istus linnuke. Lind laulis. Teda kuulis kass, hüppas puule linnu järele, kuid lind lendas ära ja istus maja katusele. Kass ronis temale järele, kuid lind lendas ära. Majast tuli välja eit ja taat jutustas sellest kõigest talle. Eit vihastas kassi peale ja ajas ta põõningule hiiri püüdma. Siis läksid eit ja taat majja lõunat sööma.

Kasvataja kordab lastega seda juttu ja esitab neile küsimusi. Küsimusele vastates asetavad lapsed esemeid vastavale kohale.

66. Mis muutus?

Eesmärk: arendada orienteerumisoskust.

Vahendid: mänguasjad (umbes 5-6 eset).

Mängu käik: Kõik lapsed vaatavad mänguasjade asetust laual. Siis lahkub üks laps, sel ajal aga vahetatakse mänguasja asukohta. Laps peab arvama, mis muutus.

Näiteks: laua keskel seisis nukk, vasakus ülemises nurgas kuusk, vasakpoolses alumises nurgas seen, parempoolses ülemises nurgas jänes, parempoolses alumises nurgas korvike. Nukk asetati vasakpoolsesse alumisse nurka, aga seen laua keskele.

Algul on soovitatav vahetada ainult kahte eset, hiljem rohkem.

67. Kuhu lähed?

Eesmärk: arendada orienteerumisoskust.

Vahendid: mänguasjad.

Mängu käik: Kasvataja peidab mänguasju toa mitmesugusesse ossa, näiteks: karu asetab ta paremale mängija arvatavast asu-

kohast, nuku asetab vasakule kapi taha, lipu asetab selja taha laua alla jne. Pöördudes ühe lapse poole, ütleb kasvataja: "Lähed paremale - leiad karu, lähed vasakule - leiad nuku, lähed tahapoole - leiad lipu, lähed ettepoole - leiad auto. Kuhu sa soovid minna?"

Laps peab vastama, kuhu ta läks, mida ja mida ja kus leidis, millises suunas tuli tagasi.

68. "Aednik"

Eesmärk: teada puu- ja aedvilja, lillede iseloomustavamaid tunnuseid.

Vahendid: pildid lilledest, puu- ja aedviljadest.

Mängu käik: Lapsed istuvad ümber laua, millele on pandud pildid joonisega allapoole. Üks lastest on aednik, kellel on käes väike kastekann või midagi muud, mis on tüüpiline aednikule. Ta tuleb laste juurde ja ütleb: "Mul on suur aed. Tule minu juurde, Anne, ja võta endale midagi aiast." Laps, keda aednik laua juurde kutsub, valib endale pildi, vaatab seda ja kirjeldab selliselt, et lapsed saaksid mõistatada, millise taime ta aiast võttis. Siis hakkab pildi valinud laps aednikuks ja mäng jätkub seni, kuni on valitud kõik pildid.

69. "Tuul ja lehed"

Eesmärk: kinnistada laste teadmist lehtedest ja arendada laste kõneoskust.

Mängu käik: Lapsed seisavad ringis, igahel on käes mingisugune puuleht (vahtra, kase, tamme, haava jt. lehed). Keskel on üks laps - see on tuul, temal ei ole lehte. Üksik laps käib ringi keskel ja kõneleb:

"Tuul käib ringi meie õues,
korjab sügislehti põue."

Lapsed küsivad: "Millist lehte tahab tuul?"

Tuul vastab: "Seda lehte tahab tuul,
mis teil kasvab vahtrapuul"
(või mõnel teisel puul)

Nüüd astuvad kõik need lapsed keskele, kellel on käes

vahtralehed ja tuul valib ühe lehe endale. Keskele jääb laps, kelle lehe tuul ära võttis, ta jääb tuuleks ning mäng algab uuesti. Enne mängu kordamist võivad lapsed omavahel lehti vahetada, et ka teisi puulehti korrata ja meelde jätta.

70. "Loomad koplis"

Eesmärk: ära tunda loomad kirjelduse järgi.

Vahendid: koppel mänguloomadega.

Mängu käik: Lapsed seisavad loomade kopli juures ja üks neist ütleb liisusalmi:

"Üks, kaks, kolm, neli, viis,
kes teist sisse läheb siit?"

Laps, kellele langeb salmi viimane silp, peab ütlema "mõistatuse" ühest koplis olevast loomast: kirjeldab, kuidas ta välja näeb, mida teeb, kuidas häälitseb, mida sööb. Teised lapsed mõistatavad. Kes esimesena ära arvab, võtab koplis mängulooma. See laps, kes "mõistatuse" andis, ütleb nüüd liisusalmi. Mäng jätkub seni, kuni koppel on tühi.

71. Milline loom see on?

Eesmärk: Kinnistada teadmisi loomadest, kirjeldada neid kõige iseloomulikumate tunnuste järgi.

Mängu käik: Laste ette tulevad kaks last, kes kujutavad mingisuguseid loomi, näiteks kitse. Nad kõnelevad: "Tulid teile külla valged loomad, neil on neli jalga, sarved, lühike sabaga; nad annavad piima." Teised lapsed peavad ära arvama, kes need loomad on.

72. "Õige ja vale"

Eesmärk: teadmiste kinnistamine ja tähelepanu arendamine.

Mängu käik: Kasvataja jutustab lastele neile tuttavatest nähtustest, loomade, taimede eest hoolitsemisest, aastaegade iseärasustest jne. Jutustuse käigus räägib ta millestki ebaõigesti. Lapsed peavad seda märkama ja hüüdma "Vale!" Hiljem võib jutustajaks olla üks lastest.

73. "Kirjakandja"

Eesmärk: kõne ja loogilise mõtlemise arendamine.

Vahendid: pilt-postkaardid, ümbrikud.

Mängu käik: Iga mängija saab ümbrikus ühe pilt-postkaardi. Igaüks peab järjekorras jutustama, mis on pildil kujutatud ja vastavalt pildi sisule vastama küsimustele: Millal see toimus? Kus see kasvab või elab? jms.

74. "Ütle vastupidi"

Eesmärk: kinnistada laste teadmisi esemete omadustest.

Vahendid: pallid.

Mängu käik: Kasvataja viskab palli ja nimetab eseme omadust, aga palli püüdja peab ütleva vastupidise tähendusega omaduse. Näiteks: magus - kibe, kõrge - madal, lai - kitsas jne. Raskem variant. Nõuda vastupidise omadusega eseme nimetamist. Näiteks: maja on kõrge - aed on madal; maantee on lai - teerada on kitsas.

75. Ütle, millest tehtud!

Eesmärk: Sõnavara aktiveerimine.

Vahendid: pall.

Mängu käik: Lapsed seisavad ringis. Mängujuht on ringi keskel, viskab kellelegi mängijaist palli ja nimetab mingi eseme. Pallipüüdja peab vastama, millest see ese on tehtud.

76. Nädalapäevad

Eesmärk: kinnistada teadmisi nädalapäevadest.

Mängu käik. Kasvataja annab seitsmele lapsele, kes istuvad erinevate laudade juures, nädalapäevade nimed. Siis seletab ta lastele: "Kui ma ütlen "Nädalapäevad", siis seate end õigesse järjekorda ritta (kas üksteise kõrvale või üksteise taha)."

1. aste.

Kasvataja küsib: "Kes on esimene päev nädalas?" Laps, kes kannab "esmaspäeva" nime, tõuseb oma kohalt ja vastab: "Esmaspäev on esimene päev nädalas".

2. aste.

Kasvatataja jutustab lühikese väljamõeldud loo, milles nimetab nädalapäevi. Laps, kes kannab nimetatud nädalapäeva nime, tõuseb oma kohalt ja vastab: "Mina olen esmaspäev." Kui kasvatataja nimetab kõiki nädalapäevi, tõusevad püsti kõik seitse last ja rivistuvad üles õiges järjekorras.

77. Pallimäng

Eesmärk: kinnistada arvude järjekorra tundmist.

Vahendid: pall.

Mängu käik: Lapsed moodustavad ringi. Kasvatataja on mängujuhiks ringi keskel. Ta viskab ühele lapsele palli ja hüüab "üks". Laps hüüab vastu "kaks" ja viskab palli tagasi. Mäng jätkub, kuni kõik arvud ühest kuni kümneni on nimetatud.

Variant. Kasvatataja hüüab välja mingi arvu, näiteks "kolm" ja viskab palli ühele lapsele, kes loendab edasi kuni selle arvuni, mis nad on õppinud ja viskab palli tagasi.

78. Kujundite kiire ladumine

Eesmärk: kinnistada vormi tundmist ja arendada ausust mängus.

Vahendid. Geomeetrilised kujundid.

Mängu käik: Igal lapsel on 6 geomeetrilist kujundit (ruut, ristkülik, väike kolmnurk, suur kolmnurk, ring, poolring). Igast vormist on 2 eksemplari, kokku 12.

Mängu algul vaadeldakse koos neid vorme ja nimetatakse neid. Siis paneb iga laps ühe volditud sirmi enda ette (takistab teiste pealtvaatamist). Mängujuht hüüab: "Iga laps võtab ühe ruudu ja ühe kolmurga - kõik laovad neist maha." Kes kõige enne saab valmis, tõstab oma sirmi eest ära, nii et ta kujundite ladumine on nähtav. Teised lapsed jätkavad oma sirmid paigale, võivad aga oma tööd teistega võrrelda. Mängujuht küsib lapselt: "Mitmest osast sa ladusid maha?" Laps peab arvutama ja vastama: "Ladusin ruudust ja kolmurgast, see tähendab kahest osast". Õigesti laotud kujundite puhul saab laps ühe väikse mängumärgi, mille ta enda ette lauale paneb. Mäng jätkub. Män-

gujuht ütleb: "Iga laps võtab kaks ruutu ja ühe suure kolmnurga - kõik lapsed laovad maja." Mängukäik nagu ennegi. "Iga laps võtab kaks ruutu ja kaks väikest kolmnurka, kõik laovad kaks maja." "Iga laps võtab ühe ristküliku ja kaks ringi - kõik lapsed laovad vankri."

Variants. Mängujuht ei nimeta, millistest vormidest, vaid ainult mida ehitada.

79. Kellel midagi õnnestus?

Eesmärk: arendada orienteerimist, tähelepanu ja täpsust, kinnistada mõisteid "vasak", "parem", "üleval", "all".

Vahendid: ruuduline paber, pliiatsid.

Mängu käik: Lapsed peavad kasvataja etteütlemise järgi joonistama pliiatsiga ruudulisele paberile. Ülesande täpsel täitmisel saadakse ilus pilt (näiteks koer, kuusk jm.) või muster.

80. Jõua sadamasse.

Eesmärk: arendada orienteerumisoskust ja kinnistada mõisteid "paremale", "vasakule", "ette", "taha", "kõrvale".

Mängu käik: Põrandale joonistatakse üks suur ruut, mis on jagatud 16 väikseks ruuduks, millest ühte paneb kasvataja väikese paadi. Laps, kes alustab mängu, valib ruudu, mis on talle lähemal. Kasvataja määrab paadi liikumise suuna. "Paremale läbi ühe ruudu, nüüd üks vasakule, nüüd otse edasi." Kui laps on tähelepanelik, jõuab ta sellise liikumisega sihtkohta, vastasel korral aga mitte.

81. Kellel on rohkem?

Eesmärk: arendada arvude võrdlemise oskust.

Vahendid: papist või kartongist kaardikesed (8x6 sm), millele on joonistatud erineval hulgal ühesuguseid esemeid või täpikesi. Lastele jagatakse välja 2-4 kaardikest. Kasvataval endal on suurte täütüüdega kaart (20x14 sm) arvukujunditega ühest kuni kümneni.

Mängu käik: Kasvataja näitab üht kaardikest ja küsib: "Kellel on rohkem?" Lapsed, kellel on suurema esemete arvuga kaart, tõstavad need kiiresti üles. Kaks kõige kiiremat kaardi

üleöstjat on võitjad.

Kui lapsed juba oskavad niiviisi mängida, võib kasvataja iga ülesande täitmise järel kord ühelt, kord teiselt kaardi üleöstjalt küsida, kui palju tema kaardil on esemeid rohkem. Õige vastuse puhul loetakse vastaja võitjaks.

82. Korgimäng

Eesmärk: kinnistada viieni loendamise oskust, kasvatada kannatlikkust, osavust.

Vahendid: 6 korki, kepikese ja tükike niiti.

Mängu käik: Niit seotakse otsapidi kepikese külge; niidi teise otsa kinnitatakse kork. Ülejäänud 5 korki asetatakse lauale üksteise otsa riita. Mängija võtab kepi ja püüab nõõril rippuva korgiga riida otsast ülemise korgi maha lütia, nii et alumised korgid jääksid püsti. Õnnestub see, püüab ta ükshaaval järgmisi kõrke maha lütia. Ebaõnnestumisel läheb mängukord järgmisele mängijale.

Kes vähima löökide arvuga kõik 5 korki ükshaaval maha lööb, on võitnud.

83. Mitmes mänguasi puudub?

Eesmärk: õpetada kasutama järgarve.

Vahendid: 4-10 erinevat mänguasja.

Mängu käik: Lapsed istuvad näoga kasvataja poole. Lauale asetatakse ühte ritta vasakult paremale mitmesuguseid mänguasju ja loendatakse neid samuti vasakult paremale. Üks laps lahkub ruumist või katab silmad kinni. Sel ajal peidetakse üks mänguasi ära. Teiste laste käteplaksutus on märguandeks, et ruumist lahkunud laps võib tagasi tulla või avada silmad. Viimane peab tühja koha järgi kindlaks tegema, mitmes ese on ära peidetud (teine, viies, seitsmes jne.). Laste mälu ja kõne arendamise eesmärgil võib hiljem lasta ära arvata, missugune ese on kõrvaldatud.

84. Teatris

Eesmärk: arendada järgarvude loendamise oskust.

Vahendid: kaht eri värvi arvkujunditega kaardid ühest kuni küm-

neni.

Mängu käik: Ühevärvilised kaardid kinnitatakse rea äärmiste toolide külgedele; need näitavad toolide ridu. Teisevärvilised kaardid asetatakse toolidele; need näitavad istekohti. Kolmandad kaardid - piletid - on joonega jaotatud kaheks ja on kahevärvilised. Vasakpoolne osa on toolirea kaartidega üht värvust; täppide arv kaardil näitab, millisesse ritta tuleb istuda. Kaardi parem pool ühtib toolidele asetatud kaartide värvusega; täppide arvu järgi leiab laps üles oma koha.

Kohanäitajateks määratakse paremad arvutajad; viimastele võivad teatrisse tulijad öelda, mitmendas reas asetseb nende koht ja mis on istekoha number. Kohanäitajaid peab olema mitu, et ei tekiks liigset ootamist ja rüülemist.

Kasvataja peab enne mängu algust selgitama, kuidas leida pileti järgi rida ja koht.

Kui kõik lapsed on kohtadel, algab etendus või ettekanne.

85. Kaupluses

Eesmärk: kinnistada hulga mõistet, õpetada kasutama sõnu meeter, liiter, kilo.

Osavõtjad: olenevalt vahendite hulgast.

Vahendid: palju arvkujunditega (1-10) kaarte, mitmesuguseid mänguasju toiduainete-, mänguasjade- ja riidekaupluse mängimiseks, ühed kaalud, kolm eri lahtritega karpi-kassat rahade jaoks, konstrueerimisel volditud rahakotid ja vabal ajal valmistatud rahad.

Mängu eel tuletatakse meelde, milliseid kauplusi on, mida sealt osta saab (mänguasju, toiduaineid, riiet jm.), kuidas küsitakse riiet, piima, suhkrut, jahu jne., kellele makstakse raha.

Kolmele lauale, üksteisest sellises kauguses, et nende vahel saab vabalt liikuda, asetatakse vastavalt kaupluse liigile kaubad: riidekaupluses riided (papitükkidele rullitud riidelapid), toiduainete kaupluses kaalud, toiduai-

ned (leivad, piimapudelikud, juustud, vorstid jne.), manguasjade kaupluses manguasjad. Iga eseme juurde asetatakse hind - vastava täppide arvuga kaardikesed.

Paremate arvutajate hulgast määratakse müüjad ja kassapidajad, kuna need peavad oskama ka liitmist ja lahutamist.

Müüjad asuvad leti taha, kassapidajad iga laua otsa või eri laua taha. Ostjad vaatavad algul kaupa ja seejärel valivad neile vajaliku, maksavad kassasse raha ja saavad soovitud kauba.

Rahamaksmist võib mitmeti organiseerida.

1. Iga ostja peab kassa juures koputama lauale nii mitu korda, kui palju tema poolt soovitud kaup maksab, misjärel saab kassast vastava täppide arvuga tšeki.

2. Ostja annab vastava täppide arvuga ümmarguse raha. Ta võib maksta ka suurema rahaga, kahe eseme eest korraga või annab mitu raha, saades kassast kandilise arvkujundiga kaardi - tšeki, mille vastu saab müüjalt soovitud kauba.

3. Kassapidajat ei ole, on kaks müüjat. Ostja maksab otse müüjale rahakotist, mis volditud konstrueerimisel, enda poolt vabal ajal valmistatud rahadega.

Segarühmas võivad nooremad lapsed minna vanemate lastega (isa, ema) poodi kaasa; keskmise rühma lapsed käivad manguasjade kaupluses, vanemad lapsed toiduainete ja riidekaupluses.

Nõrgematele arvutajatele annab kasvataja väiksemad rahad.

Kasvataja jälgib korda, kontrollib müüjate ja ostjate tegevust, raskuste puhul abistab rahalugemisel ning tekkinud vigade parandamisel.

86. Loterii

Eesmärk: kinnistada hulkade võrdlemise ja liitmise oskust ning arendada tähelepanu.

Osavõtjad: piiramatul arvil.

Vahendid: laudadele asetatakse mitmesuguseid manguasju. Iga ese-

me alla paigutatakse kaart vastava numbri või märgi-
ga - näiteks 4 punast kolmnurka, 3 musta ringi, 2 lillat
ruutu jne. Iga kaarti on kaks: üks on eseme juures, tei-
ne rullitakse kokku ja asetatakse karp - "loosiratas-
se". Loosiratas on teisel laual. Kolmandal laual on kas-
sa.

Lapsed tulevad kassa juurde loteriipileteid ostma.
Eelnevalt lepatakse kokku loteriipileti hinnas. Näiteks
maksab iga pilet 2 (1,3) kopikat. Laps peab ütleva, mitu
piletit ta soovib osta, ja andma vastavalt raha. Näiteks
kui pileti hind on 2 kopikat ja laps küsib 2 piletit,
peab ta ütleva, et tasub 4 kopikat, ja andma raha. Kui
raha ei ole antud juhul mängus ette nähtud, lööb ta kas-
sapidaja käele vastava arvu kordi või koputab neli korda
vastu lauda. Kassapidaja annab lapsele vastavalt pileti-
te arvule arvukujundiga kaardi, käesoleval juhul kahe tä-
piga. Laps läheb kaardiga loteriiratta juurde ja valib
oma käega loosid; seejärel avab ta need ning otsib üles
vastava märgiga võidud.

Mäng on huvitavam, kui lapsed juba varem võtavad lote-
riimängu ettevalmistustöödest osa: teevad näiteks mitme-
suguseid mänguasju - karpidest ja tikutoosidest toole,
laudu, diivaneid, autosid, kartongist järjehoidjaid, kar-
bikesi, korvikesi jm. Sel juhul saavad lapsed võidetud
esemed päriselt endale.

87. Mitu on teises käes?

Eesmärk: õpetada liitmist, lahutamist, arvu koostise teadmist;
kinnistada parema ja vasaku käe äratundmist.

Vahendid: Mitmesuguseid väga väikesi esemeid: looduslikust ma-
terjalist kivikesi, tammeterüüsid, mänguasjadest väikseid
loomakesi, nõõpe jm. (Lapse kinnisesse pihku peab mahtuma
mitu eset.)

Mängu käik: Esemed asetatakse grupeeritult lauale. Lapsed istu-
vad lauast eemal toolidel. Kasvataja nimetab teatava ar-
vu ja seejärel lapse nime. Nimetatu peab minema laua juur-
de, võtma kahte pihku niipalju esemeid, et need kokku moo-

dustaksid kasvataja poolt öeldud summa. Nüüd läheb laps teiste juurde tagasi, jääb nende ette seisma, avab peo ja ütleb, missuguse käe ta avas ning mitu eset tal selles on. Seejärel esitab teistele küsimuse, mitu eset on tal suletud peos.

Näiteks nimetas kasvataja arvu 5. Laps ütleb: "Mul on paremas käes 3 kivikest. Mitu kivi on mul vasakus käes?" See, kes kõige kiiremini ja õigesti ära arvab, on võitja; viimane kontrollib, kas toojal on suletud pihus õige arv esemeid, võtab temalt need ja viib lauale. Pärast seda saab ta uue ülesande, mida läheb laua juurde lahendama.

Võib ka nii mängida, et esimene vastaja on võitja, kes viib esemed lauale tagasi; uut ülesannet aga lahendatakse järjekorras. Sel juhul rakendatakse ka aeglasemalt mõtlejad ja nõrgemad arvutajad tööle.

88. Loenda edasi!

Eesmärk: arendada oskust loendada öeldud arvust alates.

Mängu käik: Lapsed seisavad ringis. Kasvataja, visates palli ühele lastest, nimetab teatava arvu; laps, püüdnud palli kinni, loendab mängu eel kokkulepitud piirini (viieni, kümneni). Õigesti loendajad on võitjad.

89. Tänav

Eesmärk: tutvustada lapsi tänavaliikluse eeskirjadega.

Vahendid: ohjad, roolid, kepid, punane ja roheline ketas.

Mängu käik: Mänguväljak kujutab endast 8-10 m laiust paralleeljoontega piiratud tänavat. Kui on palju ruumi, võib olla kaks risttänavat ja kaks millitsat. Tänaval sõidavad autod, trammid, hobuveokid.

Iga laps valib endale soovikohase sõiduki: ohjad hobuliikluseks, rooli auto jaoks jne. Kolm last võivad moodustada tuletõrjeauto: kaks last hoiavad kinni kahe kepi otstest, kolmas asub keskel.

Väljaku keskel selleks märgitud kohal seisab liikluskorraldaja (algul kasvataja, hiljem laps). Tal on kaks kettast - punane ja roheline. Liiklemisvahendid sõidavad

siis, kui liiklusekorraldajal on üles tõstetud roheline ketas. Tuletõrje- ja esmaabiauto lastakse läbi alati. Teised veokid peavad jääma seisma punase ketta ülestõstmisel. Mängija, kes ei peatu õigel ajal, maksab trahvi (1800 miilita käele viimase poolt määratud arvul, ise seejuures valjusti loendades). Kui millits lahkub, on õõ, liiklus lakkab: hobused viiakse talli, autod garaaži, kõik puhkavad. Seejärel valitakse uus millits, ja mäng kerab.

90. Leia paariline!

Eesmärk: arendada arvude koostise tundmist, liitmise ja järgarvude kasutamise oskust.

Vahendid. Kartongist või papist alustele, mille suurus on umbes 20x30 sm, joonistatakse või kleebitakse värvilisest paberist kujundeid ühest kuni üheksani (esialgu ühest kuni kuueni), näiteks sõõre, kolmnurki jms. Kujudid peavad olema kaugelt nähtavad (läbimõõduga umbes 3 sm). Kaarte peab olema vastavalt mängijate arvule. Kaarte, millel on võrdne arv kujundeid, võib olla mitu. Iga kaardi külge seotakse sellise pikkusega pael, mis võimaldab lastel kaarti endale kergesti kaela riputada, nii et see jääks rinna kõrgusele rippuma.

Mängu käik: Lapsed liiguvad läbiseigi üksikult, kas muusika saatel või ilma selleta. Kasvataja hüüab: "Leidke paariline, kellega teil kokku on ...!" (Nimetab arvu.) Lapsed, kes on vastava paarilise leidnud, tulevad käest kinni hoides kasvataja juurde ja rivistuvad paaridena üksteise taha. Kasvataja kontrollib paaride õigsust. Võitjate järjekord määratakse kolonni rivistumise järgi: esimene paar on esimene võitja, selle selja taga seisev paar teine võitja jne.

Pärast võitjate väljaselgitamist, mis peab kiiresti toimuma, lastakse kätest lahti ja liigutakse jälle üksikult, kuni kasvataja nimetab uue arvu.

Kõnni asemel võib vahelduseks kasutada hüppeid ja jooksu.

91. Kindluse vallutamine

Eesmärk: õpetada loendama ja ruumis kasutama mõisteid vasak, parem, otse.

Vahendid. Põrandale joonistatakse või asetatakse värvilistest paberiribadest ruudustik 4x4 (külje pikkus 40-50 sm). Ühte ruutu asetab kasvataja lipu või nuku.

Mängu käik: Mängida saab korraga üks. Kasvataja teatab kindlust vallutama minejale käigu ja määrab seismise suuna. Mängu alatakse ruudustiku ühes nurgaruudus seistes. Näiteks öeldakse alumises vasakpoolses nurgaruudus parema küljega lipu suunas seisjale: "Astu paremale üle ruudu, siis otse järgmise ruutu, veel kord paremale kõrvalolevasse ruutu!" Iga käik tuleb üksikult öelda. Liikumisel ei tohi laps muuta keha asendit. Kui laps on tähelepanelik, jõuab ta lipuni ja on kindluse vallutanud, seega võitnud; kui eksib - kaotab, kuna liigub vales suunas.

Liikumist võib alata ükskõik millisest nurgast.

92. Vissupulk

Eesmärk: arendada kiiret reageerimise oskust, osavust.

Vahendid: Vastavalt mängijate arvule lõigatakse niimitetahuline pulk, kui palju on mängijaid. Iga mängija teeb oma tahule tunnuse.

Mängu käik: Liisu järgi määratakse kindlaks esimene viskaja, teised aga sulgevad viskamise ajal silmad. Pulk visatakse mängijaile teadmata suunas. Pärast viskamist avavad mängijad silmad ja hakkavad üksteise võidu "vissupulka" otsima. Leidja teeb oma tahule kriipsu. Seejärel sulgevad mängijad jälle silmad, pulga aga viskab järjekorras järgmine mängija. Algab taas otsimine. Kes mängijaist saab esimesena kokkulepitud arvu kriipse, on võitja.

Iga viskaja püüab pulka visata eri suunas, ligemale või kaugemale, rohkem või vähem peitu, nii et oleks huvitavam otsida.

93. Popkamäng

Eesmärk: õpetada liitmist ja loendamist.

Vahendid: neli pulka.

Mängu käik: Pulgad pistetakse õrnalt otsapidi maasse, ühele joo-
nele, üksteisest umbes 10 sm kaugusele. Mitu pulka män-
gija viskejoone tagant kaikaga maha lööb, nii mitu punk-
ti ta saab.

Mängijad viskavad liisu järjekorras. Kes kokkulepitud viskekordade arvuga (2-4) kõige rohkem punkte saab, on võitja.

Punktide meelespidamise hõlbustamiseks ja liitmise harjutamiseks asetab iga mängija pärast viskamist enda ette vastavalt võidetud punktide arvule pulgakesi, kivi-kesi vms. Järgmise viskekorra võit märgitakse kas esimese alla või veidi eemale ritta.

94. Rattamäng

Eesmärk: õpetada liitmist ja loendamist ning arendada osavust ja silmamõõtu.

Vahendid: Ratas ja neli pakku.

Mängu käik: pakud asetatakse ühte viirgu; nende vahele jääb kolm vahet.

Mängijad asuvad pakudest eemale ja veeretavad vaheldu-
misi ratas läbi vahede. Läbi keskmise vahe veeretamisel
saadakse kaks punkti, läbi ükaskõik kumma äärmise vahe - üks
punkt. Kes mängijaist saavutab esimesena kokkulepitud punk-
tide summa, on võitja.

Võidetud punktide meelespidamiseks asetab igaüks enda ette vastavalt teatavaid esemeid.

95. Numbrimäng

Eesmärk: õpetada järgarvude kasutamist kümneni.

Vahendid: Mõni mittepurunev mänguasi (kummist nukk vms.).

Mängu käik: Mängijad on nummerdatud. Iga numbrit on kaks. Mängu-
juht viskab mänguasja ringi keskele ja hüüab numbrit. Vas-
tavad mängijad jooksevad ringi keskele, püüdes mänguasja

enne teist endale haarata. Ilmajääja on kaotaja. Võib mängida ka nii, et ilmajääja annab pandi.

Teisend. Mängijad on nummerdatud. Mängujuht hüüab kaht numbrit. Need peavad vahetama kohad. Mängujuht püüab kohavahetuse ajal üht vabanenud kohta endale saada. Kohata jäänud mängija hakkab mängujuhiks.

96. Kettahaaramine

Eesmärk: õpetada naturaal- või järgarvude kasutamist kümneni.

Vahendid: vineerist ketas diameetriga 30-50 sm.

Mängu käik: Mängijad moodustavad kas toolidel või maas istudes ringi. Kõik mängijad on nummerdatud. Keskelolija paneb vineerist ketta serviti keerlema ja hüüab ühe numbriga. Laps, kes kannab vastavat numbrit, peab ketta enne selle kukkumist kinni haarema. Laseb hüütud mängija kettal kukkuda, annab ta pandi või loetakse kaotajaks.

Ketta asemel võib kasutada ka keppi, mida hoitakse ringi keskel püsti, hüüdmise momendil aga lastakse lahti.

97. Pallipüüdmine

Eesmärk: õpetada naturaal- või järgarvude kasutamist kümneni; harjutada osavust.

Mängu käik: Mängijad on nummerdatud. Mängujuht viskab palli õhku ja hüüab teatava numbriga. Hüütuga peab jooksuma palli haarama. Saab püüdjat palli enne kukkumist kätte, on ta võitnud; kaotamisel annab pandi.

98. Mets, meri, heinamaa

Eesmärk: arvude loendamine ja kiire mõtlemisvõime arendamine.

Mängu käik: Moodustatakse kaks võrdarvulist rühma. Rühmad rivistatakse saali vastasseinteäärde sirgjoonele. Võistkonnad seisavad nägudega vastamisi. Ühele võistkonnale antakse käsklus: "Vasakult järjest loe!", teisele: "Paremalt järjest loe!" Nii saab iga võistleja endale numbriga.

Mõlema võistkonna vahele saali keskjoonele tõmmatakse kriidiga kolm sõõri. Ühte sõõri asetatakse mängulaev, s.o. "Meri", teise sisse puu - "mets", kolmandasse lill - "hei"

namaa".

Kasvatataja nimetab ükskõik missuguse võistleja järjenumbriga, mis on eelkäskluseks mõlema võistkonna vastavale mängijaile. Seepeale ütleb kasvatataja mingi looma, kala, putuka või taime nime. Mõlema võistkonna hüütud lapsed peavad nüüd kiiresti jooksmata nimetatut peamist elukohta tähistavasse sõõri (liblika puhul heinamaad tähistavasse sõõri, kala puhul merd tähistavasse jne.). Kumb võistleja enne õigesse sõõri jõuab, toob oma võistkonnale punkti.

Mängujuht hüüab numbreid segamini, kuid peab seejuures silmas, et kõik võistlejad joosta saaksid.

99. Nuiamäng

Eesmärk: kinnistada järgarvude kasutamise oskust.

Mängu käik: Mängijad seisavad (istuvad, lamavad kõhuli) kahes teineteisest 10-20 m kaugusel asuvas viirus, nägudega vastastikku. Mõlema viiru mängijad on nummerdatud (esimene, teine, kolmas jne.). Viirgude vahele, kummaltki poolt võidule kaugusele on asetatud nui. Pärast mängujuhi hüüet sõõstatab kummastki viirust vastavat numbrit kandev laps nuiaga haarama. Jooksja, kes jõuab esimesena nuiaga juurde, püüab sellega oma kohale tagasi joosta. Ürituse õnnestumisel saab ta punkti. Vastanumber peab teda jälitama ja püüdma puudutada. Puudutamise puhul saab punkti jälitaja. Nuiaga üheaegselt haaramisel hakkavad jooksjad nuiapidi teineteist vedama. Kumb teise üle omapoolse piiri veab, saab punkti. Juhul, kui üks mängijaist laseb nuiaga käest lahti, saavutab teine punkti.

Mängu lõpul loendatakse, kumb viirg on rohkem punkte saanud ja seega mängu võitnud.

100. Eile, täna, homme

Eesmärk: arendada aja mõistatust.

Mängu käik: Lapsed moodustavad ringi. Kasvatataja ütleb lühikese lause ja viskab kellelegi palli. See, kellele pall visati, peab ütlema sobiva aja. Näiteks: "Võimlemine toimub (homme). Meie voolisime (eile). Jalutama läheme (täna).

Обучающие игры в дошкольных детских
учреждениях
(Методический материал)
На эстонском языке
Ротапринт РИУУ

Составила Э. Лотсар
Koostaja E. Lootsar

Trükki antud 18.01.71.a. Trükipoognaid 2,75. Arves-
tuspoognaid 1,8. Tell. nr.228. Tir. 2000 eks.
MB 10769.

VõT-1 rotaprint
Hind 5 kop.

Hind 5 kop.

A A

31 422

84 343

TÜ RAAMATUKOGU



1 0300 00395755 4