

Tatjana Sile (Tartu Ülikool), 2012



Euroopa Liit
Euroopa Sotsiaalfond



Eesti tuleviku heaks

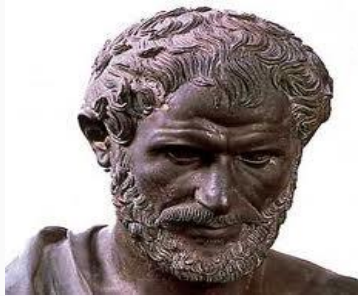
E-kursuse " Mäng ja koolieelne arendus (P2NC.00.265)" materjalid

Aine maht 3 EAP

Tatjana Sile (Tartu Ülikool), 2012

Väga põhjaliku ülevaadet klassikaistest mänguteooriatest annab *Aino Saar* oma raamatus "*Laps ja mäng*".

Klassikalised mänguteooriad



Aristotelese teooria

Juba vanadest aegadest alates on mängus nähtud eelkõige pinget maandavat ja hinge puhastavat meelelahutust ning lõbu pakkuvat tegevust.

J. Locke vaatab mängu kui spetsiifilist laste meelelahutuse ja vaba aja veetmise võimalust, kuid samas rõhutab ta ka mõtet, et mäng arendab last. Täiskasvanu peab hea seisma selle eest, et mäng suunaks lapse kasulikule ja õigele teele. J. Locke pöörab tähelepanu ka mänguasjadele, neid ei peaks olema palju ja eriti sobivad on laste endi poolt valmistatud mänguasjad.

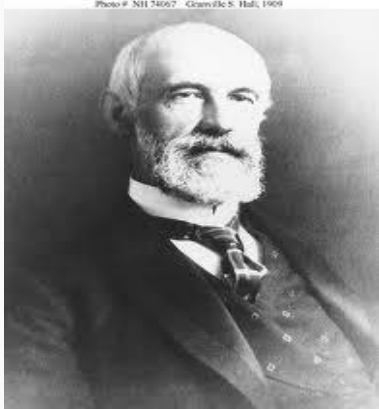
J. Rousseau on märkinud, et lapse mänguline tegevus oma maailmas võimaldab tal ilmutada erilisi võimeid. Lapsele on kasulikud nii ujumine, jooksmine, hüppamine, kivide viskamine, kuid ka meelte arendamist ei tohi unustada. Seega on mäng Rousseau arvates looduse poolt kaasa antud meeli ja füüsilisi võimeid arendav tegevus. Ja kuigi laps kohe kõigi ülesannetega toime ei tule, on tähtis, et ta on valmis olukorda muutma. 18. sajandi lõpus ja 19. sajandi alguses oli mängul eelkõige filosoofiline tähendus.

Esimesena rõhutas mängu psühholoogilist mõju inimesele **Fr. Schiller** (1775).



Schiller võttis käsutusele mõiste "mängutung", ta nägi mängus võtmesõna filosoofilise vabaduse ja esteetilise eraldatuse tähistamiseks. Schiller on kirjutanud, et mäng on ainuke, mis inimest täiuslikuks muudab ja tema kaksikolemust avab. Laialt on tuntud Schilleri lause: "Inimene mängib ainult siis, kui ta on inimene selle sõna tõelises tähenduses ja ta on ainult siis inimene, kui ta mängib."

H. Spencer sai omakorda tugevaid mõjutusi Schillerilt. Spencer (**1975**) põhjendab mängutungi järgnevalt: mäng tuleneb energia ülejäägist, mida bioloogilise liigi alalhoiuks enam ei vajata. Madalamad loomaliigid vajavad kogu energiat oma elutegevuse jätkamiseks, kõrgemad loomaliigid seevastu tulevad toime oma eluvajaduste rahuldamisega ja neil jääb veel energiat üle mängulise ja aktiivsuse jaoks. Spencer toob näite kassist, kes lõngakera taga ajab. Kassi mäng on Spenceri arvates saagi jahtimise dramatiseerimine ja ühtlasi ka destruktivsete instinktide ideaalne rahuldamine, kuna puuduvad reaalsed võimalused oma instinkte rahuldada. Sama seisukoht kehtib ka laste mängu kohta, näiteks kui tüdrukud hoolitsevad oma nukkude eest, joovad teed jne., on see Spenceri arvates täiskasvanute tegevuse dramatiseerimine. Poiste mängudes, näiteks üksteise tagaajamises, vangi võtmises või kaklustes toimub laste röövellike instinktide rahuldamine. Kõikidele mängudele on Spenceri arvates omane võidu saavutamise ning vastasvõitlejatest üleolemise püüe. Spencer leidis, et kui lapsed mängivad, siis nad kasutavad energiat ja samas ka kaotavad seda. Seega on inimese kui aktiivse organismi motivatsioon oma aktiivsuse arendamiseks kaasasündinud. Energia ülejäägi teooria rõhutab eelkõige inimese mängu bioloogilist determineeritust.



S. Hall

(1920) näeb mängus kaasasündinud atavistlike omaduste esiletulekut. Tema põhiteesiks oli, et ontogenees kordab fulogeneesi, indiviidi areng kujutab liigi arengu lühendatud kordust (rekapitulatsiooni). Mänguline käitumine on pärilikkuse poolt määratud ja kulgeb vastavuses inimese arengulooga. Röövli- ja jahimehe mängud, onnikeste ehitamine— kõik need mängud peegeldavad esivanemate eluviise. Ka asjaolu, et Hiina, Euroopa ja Ameerika lapsed mängivad samu mängu, viitab taas recapitulatsiooniteooriale. Agressioon, mis esineb jalgpallimängus, poksis või maadluses, on nagu fulogeneesi vähendatud kordus, mida meie esivanemad oma elus on läbi teinud.

M. Lazarus ja **G. T. W. Patrick** on lõdvestus- ja puhkusteooria olulisemaid esindajaid. Nende arvates on mäng indiviidi vajadus, sest

tänu mängule on võimalik korvata energiapuudust. Seega tekib mäng pigem energia defitsiidist ja rahuldab inimese vajadust motoorse aktiivsuse järele. Lazarus (1975) märgib, et pärast väsitavat tööd vajab inimene puhkust, kuid tõelist puhkust on võimalik saada ainult sellises tegevuses, mis aitab tööst täielikult vabaneda. Mäng täidabki edukalt seda kosutavat funktsiooni. Lazarus püüab mängu kui tegevust teistest tegevustest eristada. Mängu eesmärk on temas endas ning seetõttu pakub ta mängijale rõõmu ja lõbu. Lazarus esitab ka mängu tunnused fikseerides need järgmiselt: mäng on vaba, eesmärgita, rõõmu ja naudingut pakkuv tegevus, mis on seotud kujutlustega.

W. Patrick (1916) laiendab mängu iseloomustust ja leiab, et mäng on seotud eelkõige suure motoorse aktiivsusega. Inimene võib vabaneda vaimses töös tekkinud väsimusest läbi mängu või ka mõnes praktilises tegevuses— näiteks kalapüügi, küttimise vm kaudu. Samas leiab Patrick, et mäng ja töö erinevad teineteisest oluliselt — mängu eristab tööst see, et mäng on sisemiselt motiveeritud, protsessile orienteeritud ning lõbu ja rõõmuga seotud; töö seevastu on väliselt motiveeritud, eesmärgile orienteeritud ja seotud reaalsete vajadustega.

Kaasaegsed mänguteooriad

Fenomenoloogilise mänguteooria esindajaks Prantsusmaal on **J. Chateau**, kes on laste mängu analüüsimisel leidnud oma lähenemistee. Chateau leiab, et väikeste laste juures ei saa veel rääkida mängust, sest tegemist on pseudomänguga. Lapse tegevus on pigem praktilist laadi ja aktiivne kui mänguline. Kuid niisuguses praktilises ja aktiivses tegevuses võib leida juba tõelise mängu algeid. Väiksemad lapsed püüavad mängudes selgusele jõuda oma jõudude suhtes, vanemad lapsed seevastu saavad mängudes näidata oma iseseisvust.

Chateau on mängu juures eriti rõhutanud mängureegleid, distsipliini ja korda (Chateau 1976). Ta väidab, et juba väikesed lapsed armastavad korrapärasust ja rütmi, selle tõenduseks on laste joonistused, milles võib leida geomeetrilisi kujundeid. Samuti mitmesugused liikumis- ja laulumängud, milles esinevad kordused. Lapse korraarmastus on aluseks mängureeglite täitmisele.

Chateau ei nõustunud Groosi mängude liigitusega, ta töötas ise välja põhjaliku jaotuse. Ta jaotab mängud kaheks: reegliteta ja reeglitega mängud. Esimesed on iseloomulikud lastele vanuses 1-7 eluaastat, teised aga alates kaheksandast eluaastast.

Friedrich Froebel - "Mäng, mida on tõeliselt kogetud ja õigesti arendatud, ühendab lapse algava elu hoolitsevalt täiskasvanu küpsete kogemustega ning seega soodustab üht teise kaudu". Selle seisukoha järgi näitab mäng lapse arengut, mida seda saab soodustada täiskasvanupoolse juhendamise abil ja sobivate vahendite pakkumise kaudu.



Spencer väitis, et kõrgelt arenenud loomad saavad paremini hakkama elu vahetute vajadustega ja et mängu stimuleerib pigem närvisüsteem, mitte pikka aega tegevusetuna olemine. "Nii juhtub, et rohkem arenenud olevustel jääb sageli koheste vajaduste rahuldamisest energiat üle, mistõttu tekib kalduvus kasutada liigseid ja kasutuid oskusi, mis on rakenduseta." Spenceri käsitlusviisi nimetatakse "liigse energia" teooriaks.

Karl Gross kritiseeris Spenceri teooriat mitmel põhjusel. Tema arvetes võib liigne energia luua "eriti soodsa tingimuse mänguks", kuid see ei ole peamine. Samuti arvas ta, et mängul on palju selgem funktsioon, kui Spenceri teooria seda oletas. Gross väitis, et peamine lapsepõlve ülesanne ongi see, et lapsel oleks võimalus mängida, et mäng saaks aset leida: "Võib-olla on terve noorsoo eksistents võimalik valdavalt mängu pärast." Seda sellepärast, et mäng andis võimaluse harjutada ja arendada ellujäämiseks vajalikke oskusi. Seda arvamust on nimetatud "harjutamise" või "treenimise" teooriaks ning oma kaasaegses vormis on sel palju pooldajaid.

G. Stanley Hall väitis, et Groosi treenimise teooria on "väga erapoolik, pealiskaudne ja perversne". Seda seetõttu, et Gross pidas mängu kaasaegsete tegevuste harjutuseks. Vastupidiselt sellele arvas Hall: "Mäng on vahend, mille abil lapsed liiguvad läbi kõige primitiivsemate tegevuste, peegeldades meie evolutsioonilist minevikku. Selle näiteks on "poiste sport", kus nad ajavad üksteist taga, maadlevad ja võtavad vangi. Sellega nad ilmselt rahuldavad osaliselt kiskjalikke instinkte". Seega oli mängu funktsioon oma olemuselt katartiline ja võimaldas varasemat inimajalugu iseloomustavate instinktide "välja mängimist". Selline käsitlusviis sai tuntuks kui "rekapitulatsiooni teooria".

Maria Montessori. Tema töö on olnud suur mõju väikelaste hariduse valdkonnas. Montessori pidas oluliseks vanemate juhendamisel toimuvat laste algatatud tegevust. Tema pani aga rohkem rõhku tegeliku elu õppimise tähtsusele ja seega ka konstruktiivse mängu vahenditele, mis abistasid esemete sensoorsel eristamisel ning värvi ja kuju sobitamises. Ta ei hinnanud kujutlus- või sotsiaalset draamamängu, ta pidas kujutlust primitiivseks ja tegelikkusest põgenemiseks. Näiteks eelistas ta ergutada lapsi tegelikult sööki serveerima ja

ise majas koristama, selle asemel et mängida söögikordade ajal "mängumajas".



Jean Piaget. Piaget pidas lapse arengut sõltuvaks kahest protsessist - akommodatsioon ehk kohanemine ja assimilatsioon ehk samastumine. Mäng "manifesteerib assimilatsioonile omast juhtpositsiooni akommodatsiooni ees". Piaget arvates edendasid lapsed mängus juba olemasolevaid käitumisviise või skeeme ja kohandasid reaalsust nendele vastavaks. Piaget käsitusviisis on mängu funktsioonid kahekordsed. Mäng võib kinnitada juba olemasolevaid oskusi aga ka uusi, kui neid korduvalt ja väikeste variatsioonidega sooritada läbi lapsele hästi tuntud skeemide. Samuti võib see anda lapsele "ego jätkuvuse" tunde, s.t enesekindluse ja meisterlikkuse tunde. Seda sellepärast, et läbikukkumist välditakse valdavalt fantaasiamängus, kus vahendite tegelikud omadused ei loe ning ei püüelda ühegi välise eesmärgi poole.

Sigmund Freud ei kirjutanud eriti palju mängu kohta, kuid kirjutatu on omandanud olulise rolli psühhoanalüütilises käsitluses, eriti mänguteraapias. Freud arvas, et mäng annab lapsele meetodi soovide täitmiseks ja traumaatilistest sündmustest ülesaamiseks. Seega andis mäng turvalise keskkonna agressiivsete või seksuaalsete impulsside väljendamiseks, mis reaalsuses oleks olnud liiga ohtlik. Lisaks võis mäng aidata saavutada traumeerivate sündmustega toimetulemist: "Väikseid murehetki talitsetakse mänguga, kuid väga suur mure pärsib mängu".

Lev Vögotski arvas, et mängu põhjustab afektiivne aje, mis on "kujuteldav ja illusoorne ning teostumatute soovide täideviimine". See pole seotud seksuaalsete impulssidega, vaid tema tähendus on üldisem. See puudutab lapse enesekindlust ja vilumust: "Mäng on põhimõtteliselt soovide täideviimine, kuid mitte isoleeritud soovide, vaid üldiste emotsionaalsete soovidega". Vögotski pidas mängu "arengu peamiseks allikaks eelkooli aastatel". Seda sellepärast, et kujutlusmängu olemuse järgi vabastas laps end olukorra tegelikkusest (nt tegelik ese) ning liikus ideede maailma: "Laps vabaneb olukorrast tingitud piirangutest oma tegevuste kaudu väljamõeldud olukorras".

A. Leontjev, L.Vögotski

Venemaa tuntud psühholoog A. Leontjev märkas, et mängu käigus tekib lapsel uus ja väga tugev tunnetuslik motiiv, mis on edaspidi stiimul õppimiseks.

L. Vögotski kirjutab, et seoses kooli minekuga ei kao mäng lapse elust, vastupidi, tal on õpilase õppe- ja vabaaja tegevuses täita oluline roll. "Kooli minekuga mäng ei kao, ta elab sisemiselt edasi koolitegevuses ning töös..."

Kogu lapse tegevus on üks tervik ning põhineb väljamõeldud, tingimuslikul situatsioonil, milles toimubki lapse looming. Mängus sünteesitakse tunnetuslik tegevus, töö ning lapse loominguline tegevus.

Mõned lastepsühholoogid arvavad, et mäng ei ole loominguline tegevus, kuna selle tulemusena ei teki midagi uut. Kuid lapse arengu seisukohalt ei saa seda öelda.

L. Vögotski märkas koolieelikutel *tegevuse kava* ilmumist, mis tähendab loomingulisust. Varasemas eas laps lihtsalt tegutseb, siis lisandub mõtteline tegutsemine ning koolieelikul areneb välja eesmärgi nimel tegutsemise oskus. Kava või eesmärgi tekkimine tähendabki loomingulisuse ilmumist.

Mängu loominguline iseloom seisneb ka selles, et laps ei kopeeri reaalselt elu, vaid kombineerib sellega oma ettekujutusi. Ta väljendab mängus üheaegselt nii oma emotsioone, mõtteid ning tundeid. Mäng on omamoodi kunst, kuid laps ei mängi teiste jaoks. Ta ei õpi rolli pähe, vaid see kujuneb ja areneb mängu käigus. Kui laps on mängus sees, siis ta mõtted liiguvad kiiresti, tema tunded on sügavad ning ta elab kujutatud sündmuse tõeliselt läbi.

Loomingulisus ei ilmne ise, selle avaldumist tuleb soodustada, mis arendatakse välja pedagoogide pikakajalise süstemaatilise töö kaudu. Mängu loomingulisuse areng sõltub eelkõige mängude sisu rikastamisest. Mängu sisu iseloomust sõltub mängu kavade arendamine ning mõtete realiseerimiseks kasutatavate vahendite valik.

Mängu kaudu arendatakse lapse tegevus sihipäraseks. Neljandal eluaastal on lapsed oma tegevustega seotud kirglikult, unustades samal ajal tegevuse eesmärgi. Viiendal eluaastal võib lapsi õpetada teadlikult mängu valima, määratleda mängu siht ning jagada lapsele erinevaid rolle. 5-7 aastatel lastel tekib huvi erinevate elu sündmuste, täiskavasnute töö ning raamatute vastu, mida nad püüavad mängus korrata. Siis võib mängu kava olla juba pikaajalisem.

Mäng on väga tihedalt seotud isiksuse arenguga. Mängu kaudu kujunevad välja lapse isiksuse erinevad küljed - läbi erinevate rollide, muutub lapse isiksus laiemaks, rikkamaks ja sügavamaks.

Lisaks eelnevale seisneb mängu tähtsus veel selles, et mäng suurendab võimalusi olla osa ühiskonnast (meeskonnast) ja seda kujundada. Just mängu kaudu aktiveerib laste ühiskondlik elu, tekivad erinevad suhtlemise viisid ning vormid.

Mäng ja lapse arengusfäärid.

Kasutatud allikad:

Влияние игры на развитие ребенка, Елена Синяк, Москва, "Наш дом", 2007

<http://nsportal.ru/detskii-sad/upravlenie-dou/vliyanie-igry-na-psikhicheskoe-razvitie-doshkolnika>

1. Motivatsiooni ja vajaduste sfääri arendamine.

Mängu kaudu tutvub laps erinevate inimestegevuse liikidega ning tal kujunevad välja uued motiivid tegutsemiseks. Laps ei taha olla "nagu täiskasvanu", kuid ta püüab saada täiskasvanu sarnaseks ja tegeleda täiskasvanutele tähtsate tegevustega. Kui selline soov ei leia konstruktiivset lahendust, siis tekivad teised käitumise vormid - kapriisid, konfliktid jne. Samas saab laps läbi mängu aru, et ta ei ole veel ikkagi täiskasvanu, ta on laps. Siis tekib uus motiiv - saada täiskasvanuks ning täita täiskasvanu funktsioone. L.I.Božovitš selgitas välja, et 7-ndaks eluaastaks tekivad lapsel uued käitumismotiivid. Need motiivid omavad konkreetset vormi - astuda kooli ning täita tõsist ning ühiskonna poolt kõrgelt hinnatud tegevust.

2. Kommunikatiivse sfääri arendamine

Mängu mõju lapse arengule seisneb selles, et mängu kaudu tutvub laps täiskasvanute käitumise ja suhtlemisega, millest saab edaspidi tema enda käitumise mudel. Mängu kaudu omandab laps suhtlemisoskused ning kontakti loomise kogemuse eakaaslastega.

Sundides last reeglitele alluma, aitab mäng arendada lapsel erinevaid tundeid ning reguleerib omavolilist käitumist. Lapse põhitegevusena mõjub mäng lapse arengule. Mängulises tegevuses kujuneb välja psüühiliste protsesside tahtelisus. Eelkõige areneb lapse tahtlik tajus, tähelepanu ja mälu.

Eakaaslastega suhtlemise vajadus sunnib last täpselt järgima neid mängureegleid, mis nõuavad sihikindlust ning spetsiaalseid oskusi.

Lapse mõtlemise arenedes saab mõttest tegevuse käigus ettekujutus. Laps õpib mõtlema reaalistest asjadest või mänguasjadest, tegutsedes samal ajal asendusajaga.

Mängus areneb lapse kõne (reaalne asi - sümbol - sümboli nimetus). Mäng on lapsele iseseisev, loominguline ning vaba tegevus.

Mäng on eelkooliealise lapse jaoks sotsiaalne tegevus. Mängides tunnetab laps sügavamalt ümbritsevat maailma. Mängu kaudu õpib laps lahendama probleeme ja väljendama sõnadega oma mõtteid ning tundeid.

Mängu kaudu proovib laps ennast paigutada erinevatesse positsioonidesse ning erinevatesse rollidesse.

Sel juhul on mängul kahepoolne roll - ühelt poolt ta peegeldab juba omandatud sotsiaalseid oskusi, teisalt õpib laps neid mängudes pidevalt juurde.

Läbi mängu areneb laps füüsiliselt (liikumine, lihaste treenimine), sotsiaalselt (koostegutsemine, sõprussuhete tekkimine, erinevate situatsioonide läbimängimine), emotsionaalselt (nii positiivsete, kui ka negatiivsete emotsioonide väljendamine), vaimselt (laps peab mängu käigus kasutama kõiki oma teadmisi, areneb kõne, mõtlemine jne) ning esteetiliselt (värvide, ruumi ja kujundite tajumine).

3. Mäng ja tunnetuslikud protsessid.

Laste kasvatases on eriline koht mängul ja mängulisel tegevusel. Mäng on emotsionaalselt suunitletud omandamisprotsess, mis aitab kaasa lapse kujutlustegevuse aktiveerimisele ja fantaasia arengule. Mängulises tegevuses kätkevad kõik tarvilikud alged ja toimed loovvõimete arendamiseks. Mäng on erilise tähtsusega, kuna lapsed mängivad väga erinevate esemetega ning õpivad tundma mitmesuguseid probleemilahenduse strateegiaid. Tähtis on innustus ja rõõm. Õppimine mänguprotsessis on eesmärgipärase ja sihikindla tegevuse jaoks vajalike alusoskuste omandamine ja harjutamine. Meeldiva ja huvitava tegevuse käigus arenevad *tajud, kujutlused, mälu ja mõtlemine*. Mäng on sisemiselt motiveeritud tegevus, kus laps peab olema vaba. Mängima ei saa last sundida või teda mängimast keelata. Täiskasvanu peaks suutma mängu rikastada: pakkuma uusi muljeid, andma lapse mõttele suuna, soovitava või võimaldama sobivaid mänguvahendeid.

Mängu arengu etapid

Mäng - kaasasündinud vahend eluks vajalike oskuste harjutamiseks (Groos, 1901)

Mäng - nauditav vabatahtlik tegevus, mis sisaldab palju kordusi ja variatsioone, mille kaudu laps käitumisvõimaluste piire uurib. Mäng on enamasti orienteeritud tegelikkusele (võimaldab vajalikke oskusi turvalistes tingimustes harjutada). Mäng on lapse põhitegevus eelkoolieas. Mäng võib olla:

- Individuaalne vs seltskondlik
- Elutute asjade vs suhete uurimiseks
- Spontaanne vs reeglitel põhinev

2-3 a - paralleelne mäng - lapsed istuvad lähestikku, igaüks mängib omaette

3-4 a - assotsiatiivne mäng - mängivad koos, kas kumbki oma või kordamööda ühe asjaga

4-5 a - kooperatiivne mäng - rollimängud

- Mänguasjadega mängimine (lemmikmänguasjad)
- Sümboolne e rollimäng (arst, õpetaja) - lapsed lepivad omavahel rollid kokku. Rollimäng on arenguliselt väga oluline - lapsed õpivad tundma täiskasvanute maailma, areneb loovus, enesekindlus, suhtlemisoskus jm
- Keeleline mäng - riimide tekitamine, luuletused, jutukesed

Mängul on oluline roll mitte ainult intellektuaalses, vaid ka emotsionaalses arengus. Paljudel lastel on lemmik mänguloom (ese), millesse nad on eriliselt kiindunud. Psühhoanalüütikute termin nende esemete kohta: *siirdeobjektid* - on lapse jaoks sillaks ema ja imiku vahelise tiheda füüsilise kontakti ning väikelapse autonoomsuse suurenemisega kaasneva emast eemaldumise vahel. Lemmikesemed on mingil määral ema asendajad lapse jaoks.

Mänguoskused : 1 – 2 aastane laps:

Lapsel hakkab kujunema matkimismäng.

Mänguline tegevus on suunatud lapsele endale – ta ise joob tühjast tassist, hiljem söötab nukku. Laps mängib episoode pereelust. Täiskasvanu ülesandeks on ergutada last – tuua mängudesse uusi mänguasju ja luua uusi olukordi – pööranda pühkimine, ajalehe lugemine. Laps jäljendab ümbritsevate inimeste tegevusi – riietumine, söötmine, magama panemine. Lapsel on esikohal tegevused mänguasjadega (arstimängus kuuldetoru, kraadiklaas jms) mitte tegevus (arstimängus haige kuulamine, palaviku mõõtmine jms).

Lavastusmängu eeltööna tuleks lapsele laulda, lugeda rütmisalme, mängida hüpitusmänge, sõrmemänge. Matkimismängudes omandab laps erinevaid liigutus – ja kõnemudeleid, mida läheb vaja hilisemas lavastusmängus.

Ehitusmängu osas tegutseb laps ehitusmaterjalidega mitte sihikindlalt, vaid tõstab, viskab, kopsib klotse – tutvub mänguasja omadustega (suur, väike, tekitab heli, mahub teise torsi sisse, pehme jne). Laps liigub ühe mänguasja juurest teise juurde ja tegeleb parajasti sellega, mis vaateväljas on (näeb palli – mängib sellega, kassi nähes viskab palli kõrvale ja jookseb kassile järele).

Mänguasjad olgu lihtsad, parajalt suured, eredavärvilised, erinevast vastupidavast materjalist (kuubikud – kastid, mida saab tõsta, vedada, lükata, auto, mida saab eest vedada, tagant lükata, klotse vedada). Põhiline mäng: täiskasvanu on ehitaja ja laps lõbustab end juba ehitatu ümberlukkamisega, hiljem käteosavuse arenedes ehitab laps ise lihtsamaid tornikesi. Täiskasvanu ülesandeks on arendada lapses püsivust ning äratada huvi ühe mänguasjaga pikemalt tegelemise vastu.

Mänguoskused : 3 – 4 aastane laps:

Lapsel hakkab kujunema rollimäng – laps võtab mõne täiskasvanu rolli ja hakkab tegutsema vastavalt rollile – ema, autojuht, müüja jms. Et laps saaks oma ideid mängus ellu viia, peab mängumaterjal olema mitmekesine – lapse teadmised maailmaasjadest, loodusest, inimeste tegevustest, muinasjutud, luuletused jms. Laps õpib mängima koos kaaslastega. Enne mängu arutlevad mängu teema ja vahendite üle, rollijaotus toimub harva. Laps õpib mängima kõrvuti teise lapsega, ühendab koosmängus oma mänguhuvid teiste huvidega.

Lavastusmängud: laps kuulab meelsasti täiskasvanu poolt esitatud lühikesi lugusid, imiteerib kuulnud tegelaste häälsusi – käitumist, ütleb üksikuid kergemaid lauseid. Lavastusmängu juhtmängija roll jääb täiskasvanu kanda. Ehitusmäng: mängul on mõtestatud tegevus (autojuht võtab koorma telliseid ja viib ehitusplatsile). Rõõm valminud ehitisest on tavaliselt see, mis sunnib teda pöörduma täiskasvanu poole. Laps ootab hinnangut ja tunnustust.

Õppemängus koondab õpetaja laste tähelepanu mängule, äratav huvi ja soovi mängida – tutvustab mänguvahendeid, demonstreerib mängu kulgu, lapsed saavad mänguvahendeid vaadelda – katsuda – nendega mängida. Seejärel õpetab õpetaja mängu kulgu ja reegleid. NB! Reegli täitmine peab olema lapsele jõukohane, nooremad lapsed ei suuda reegleid meeles pidada – korrata reegleid.

Mänguoskused : 5 – 6 aastane laps:

Lapse mängule on omane suur iseseisvus. Lapse vanusega koos kasvab nõudlikkus rolli täitmise suhtes – enne mängu arutletakse kaaslasega mängusüžee üle (kõigepealt söödame lapsi, siis läheme nendega jalutama), lepatakse kokku rollijaotus (mina olen ehitaja, sina oled autojuht), loovad mängukeskkonna (olemasolevad mänguasjad, meisterdavad puuduolevad mänguasjad, ehitavad vajalikud ehitised).

Lapse mängu ilmub rollisuhtlus (arstina mitte ainult ei kuula haiget, vaid lohutab haiget ja soovib kuidas kiiremini terveks saada). Areneb nii lapse koosmänguoskus kui ka üksinda mängimise oskus. Lapsel kujuneb konfliktide lahendamise oskus. Valib mängukaaslasel nii sümpaatia alusel kui ka ühisest huvist mänguteema vastu. Lavastusmängus ei pea täiskasvanu tegelaste häälistsusi ette näitama, vaid lapsed matkivad kuulnud tegelaste käitumist juba ise. Laps tahab ise olla juhtrollis. Lapsed suudavad tuttavaid lavastusmänge mängida iseseisvalt, kusjuures kasvab nõudlikkus rolli täitmise suhtes. Lapsed hakkavad huvi tundma lavastusmängu eriliikide vastu – näpu -, laua -, varjuteater.

Ehitusmäng: lapsed jäljendavad mängus täpsemalt täiskasvanute ehitustegevust, kusjuures nad ei kajasta mitte üksikuid, vaid kompleksseid nähtusi – jagavad ehitades omavahel kohustused (ühed veavad materjale, teised püstitavad maju, kolmandad juhivad ehitustööd). Lapsed viivad oma mängu mõtte ellu, mänguülesanded on täpselt jaotatud ning tekib vastastikune kohustus. Kui mängu jaoks on vaja valmistada mõni mänguasi, väljuvad lapsed ajutiselt mängust, mäng ei katke, sest pärast vajaliku asja meisterdamist tulevad nad mängu tagasi. Nad tahavad, et ehitised oleks sarnane tõelisega. Õppemängud, reeglitega mängud: enne mängu alustamist seletab õpetaja lühidalt reegleid ja lapsed alustavad mängu. Mängudesse ilmuvad võistluselemendid. Lapsi hakkab huvitama mängu tulemus (leida otsitav ese, kiiresti reageerida). Lapsed hakkavad ise lihtsamaid õppemänge mängima ja tutvustavad mängu teistele.

Mänguoskused : 6 –7 aastane laps:

- tunneb mängust rõõmu ning on suuteline mängule keskenduma;
- rakendab mängudes loovalt oma kogemusi, teadmisi ja muljeid ümbritsevast maailmast;
- algatab erinevaid mängu ja arendab mängu sisu;
- täidab mängudes erinevaid rolle;
- järgib mängureegleid ning oskab tuttavate mängude reegleid teistele selgitada;
- suudab mängu käigus probleeme lahendada ja jõuda mängukaaslastega kokkuleppele;
- tunneb rõõmu võidust ja suudab taluda kaotust võistlusmängus;
- kasutab mängudes loovalt erinevaid vahendeid.

Mänguliigid

Kasutatud allikad:

1. Kivi, L.; Sarapuu, H. (2005). *Laps ja lasteaed. Lasteaiaõpetaja käsiraamat*. Tartu.
2. <http://et.scribd.com/doc/40154119/4/LAPSE-MANGU-JUHENDAMINE>



Mäng on eelkoolieas lapse põhitegevus. Mängu käigus omandab ja kinnistab laps uut teavet, uusi oskusi, peegeldab tundeid ja soove, õpib suhtlema, omandab kogemusi ja käitumisreegleid. Mänguoskus on kõigi üldoskuste ning õppe- ja kasvatustegevuse eri valdkondade oskuste ja teadmiste arengu alus.

Mäng:

- annab lapsele võimaluse ennast avastada;
- võimaldab lapsel kogeda võite ja kaotusi;
- annab võimaluse vaikuseks ja mõtiskluseks;
- loob tingimused fantaseerimiseks;
- arendab rühmatöö oskusi;
- annab võimaluse õppida kaaslasid tundma muutuv keskkonnas;
- annab võimaluse end igapäevarutiinist välja lülitada;
- võimaldab märgata ja kuulata oma kaaslasid;
- võimaldab arendada nii füüsilist kui vaimu;
- annab julguse avaldada oma arvamust ning seista selle eest.

Mänguliigid:

Loovmäng: kodumäng, poemäng, arstimäng, juuksurimäng, liiklusemäng, looduslike objektide ja materjalide (puud, kivid, käbid, lehed, tõrud, liiv, lumi) loov kasutamine.

Lavastusmäng: erinevad käpik- ja sõrmenukud, kostüümid, lavastamine tuttavate kirjanduspalade põhjal.

Liikumismäng: jooksumängud, hüplemis-, viske- ja püüdmismängud, ronimis- ja roomamismängud, orienteerumismängud, sportmänguelementidega mängud (jalgpall, korvpall).

Ehitusmäng: ehitamine erineva suurusega erinevast materjalist klotsidega, ehitamine liivast, kividest, okstest, lumest, toolidest, jääkmaterjalidest, ehitamine omal soovil, teatava otstarbe jaoks, fantaasia põhjal, ehitamine juhendi järgi, konstrueerimine.

Õppemäng: mängud mänguasjadega (tornid, esemete liigitamine), lauamängud (lotod, doominod jne.), suulised mängud (äraarvamine, mõistatused) lauamängud, (lotod, memoriin, kabe, male, täringumängud), tähelepanu arendavad mängud, sõna- ja häälikumängud, meeltarendavad mängud (kompimine, haistmine, maitsmine, kuulmine), lükkimine, puhumismängud.

LOOVMÄNG

Loovmäng on lapse iseseisva mõtlemise tulemus. Vabamängud tekivad omaalgatuslikult, inspireerituna ümbritsevast maailmast. Mida sisukam on laste igapäevaelu ja avaram nende silmaring, seda rikkam ja mitmekesisem on vabamäng.

Lapsest lähtuvad eesmärgid:

1– 3-aastane laps:

- oskab varasematest mängudest tuttavaid mängulisi toiminguid üle kanda uutesse mängudesse;
- suudab oma mängulisi toiminguid sõnadega saata, rikastades sellega mängu sisu;
- tuleb toime mängus rolliga seotud toimingute täitmisega ning valib selleks vajalikke vahendeid;
- tunneb huvi koosmängu vastu.

3 – 5-aastane laps:

- oskab väljendada oma fantaasiat;
- soovib mängida erinevate mänguasjade ja -vahenditega, loodusliku- ja ehitusmaterjaliga;
- tuleb toime suhtlemisel nii eakaaslaste kui täiskasvanutega;
- tuleb toime erinevate rollide täitmisega;
- soovib ja oskab koos tegutseda;
- oskab kasutada asendus- ja mõttelisi mänguasju.

5 – 6-aastane laps:

- oskab iseseisvalt valida mängu teema ja arendada selle sisu;
- oskab leida mänguks sobivaid mänguasju;
- oskab kasutada olemasolevaid teadmisi ja tuleb toime uute mänguteemade väljamõtlemisega;
- oskab mängus kinni pidada mängulistest suhetest.

6 - 7-aastane laps:

- oskab enne mängu algust kokku leppida mängu teema, sisu, vahendite ja rollide jaotuse;
- oskab olemasolevaid teadmisi kasutada eriteemaliste mängude ühendamisel uueks mänguks ja nende sisu täiustamisel;
- tuleb toime kolme-nelja-liikmelises lasterühmas mängu organiseerimisega;
- on loov ja oskab kasutada asendus- ja mõttelisi asju;
- huvitub ja tuleb mänguasjade valmistamisega ise toime.

LAVASTUSMÄNG

Lavastusmängus kehastab laps mitmesuguseid tegelasi ja kujutab sündmusi. Lavastusmängudeks annavad ainet kirjanduspala ning mängu sisu ja rollid tulenevad kirjanduspala süžeesist.

Lapsest lähtuvad eesmärgid:

1 – 3-aastane laps:

- omab algteadmisi lavastusmängudest ja mõistab nende sisu;
- oskab tähelepanelikult kuulata ja vaadata;
- soovib kaasa mängida;
- oskab kasutada rollile iseloomulikke kujundlikke vahendeid liigutuste, miimika ja žestide kaasabil;
- tuleb toime eneseväljendusega;
- soovib ja julgeb esineda;
- oskab väljendada tegelaste emotsioone.

3 – 5-aastane laps:

- huvitub ja tuleb toime lavastusmängu mängimisega talle tuttava kirjanduspala põhjal;
- oskab luua tingimused ja valida ise vahendid, et saaks rolli sisse elada ja ennast väljendada;
- on arenenud kõne, ilumeele ja esinemisjulgusega;
- tuleb toime iseseisvalt lavastusmängude süžeede väljamõtlemisega;
- oskab väljendada tegelaste emotsioone.

5 – 6-aastane laps:

- oskab lavastusmängu siduda teiste mänguliikidega ja neid loovalt erinevates tingimustes kasutada;
- oskab tegelaste emotsionaalseid seisundeid väljendada;
- mängib tuttavate kirjanduspala ja muinasjuttude põhjal;
- soovib ja julgeb esineda

6 -7-aastane laps:

- soovib ja julgeb omaloomingulisi süžeesid lavastada;

- oskab loovalt kasutada lihtsaid dekoratsioone, erinevaid nukke, endavalmistatud mänguasju, kostüümielemente.

EHITUSMÄNG

Ehitusmäng on loomisprotsess, milles lapsed ehitavad mitmesugusest materjalist (looduslik, mööbliesemed, mänguklotsid, konstruktorid, legod jm) sildu, maju, laevu, autosid, tänavaid, losse jpm.

Lapsest lähtuvad eesmärgid:

1– 3-aastane laps:

- tuleb toime asjade, nähtuste võrdlemisega;
- teab temale tuttavate erinevate esemete (klotside) omadusi;
- tuleb toime enesevalitsemisega, on ehitamisel kannatlik.

3– 5-aastane laps:

- tunneb ja oskab nimetada viit-kuut geomeetrilist kujundit;
- teab ja oskab erinevaid materjale ja ehitusdetalle kasutada;
- oskab võrrelda ja ehitistes erinevaid suurusi ja vorme kasutada;
- teab ehituse otstarvet;
- oskab kaaslastega arvestada, kooskõlastab oma tegevusi ühise eesmärgi saavutamiseks.

5 – 6-aastane laps:

- oskab erinevaid ehitusmaterjale loovalt kasutada;
- tuleb toime ehitamisega ettenäitamise või jooniste põhjal;
- oskab ehitada iseseisvalt kasutades oma fantaasiat;
- oskab valida ehituseks olemasolevast sobivaima materjali ning kasutada seda otstarbekalt.

6 – 7-aastane laps:

- kasutab oma ehitusmängudes mitmekesisist looduslikku materjali ja objekte;
- tuleb toime keerukamate ehitiste konstrueerimisega;
- oskab kasutada oma konstrueerimisalaseid oskusi iseseisvates ehitusmängudes.

LIIKUMISMÄNG

Liikumismängud kuuluvad reeglimängude alla. Liikumismängud arendavad laste aktiivsust, iseseisvust ja omaalgatuslikkust. Laps oskab täpselt täita mängureegleid, püüab kiiresti ning osavalt tegutseda ja mängida mäng lõpuni. Oskab aru saada, et võistkondlik võit eeldab kõikide osavõtjate ühist jõupingutust.

Lapsest lähtuvad eesmärgid:

1 – 3-aastane laps:

- tunneb rõõmu liikumismängudest, soovib kaasa mängida;
- tunnetab rütmi ja väljendab fantaasiat;
- oskab oma liigutusi teiste lastega kooskõlastada;
- tuleb toime orienteerumisega ruumis.

3– 5-aastane laps:

- saab aru talle õpetatud mängureeglitest, jätab meelde ja täidab neid mängus;
- oskab orienteeruda ruumis ja teatud maa-alal;
- oskab viisakalt ja sõbralikult kaasmängijatesse suhtuda;
- on mängudes täpne ja kiire;
- tuleb toime erisuurustes vahendite kasutamisega;
- saab hakkama lihtsamate liikumismängude iseseisva organiseerimise ja läbiviimisega.

5 – 6-aastane laps:

- soovib liikumismänge omaalgatuslikult mängida;
- on liikumismängudes aktiivne ja iseseisev;
- peab kinni mängureeglitest;
- oskab kaotada, mängides mäng lõpuni;
- kasutab loovalt looduslikke objekte ja materjale.

6 -7-aastane laps:

- tuleb toime tuttavate mängude õpetamisega teistele;
- oskab mängude valikul arvestada ruumi, aega, osavõtjate arvu ja vahendite olemasolu;
- tuleb toime enesevalitsemisega ka juba etteaimatava kaotuse korral, mängides mäng siiski lõpuni;
- oskab iseseisvalt organiseerida liikumismänge arvestades aastaega, looduslikke ja olustikulisi tingimusi;
- saab hakkama mängude sisu ja reeglite omapoolse täiendamisega;
- oskab tunda rõõmu võistlusmängudes osalemisest ja saab aru, et võistkondlik võit eeldab kõikide osavõtjate ühist jõupingutust

Õppemäng

Õppemängudel on nii õpetuslik ja tunnetuslik kui ka emotsionaalne pool. Õppemängud arendavad lapse sensoorseid ja vaimseid võimeid: vaatlusoskust,

esemete võrdlemise oskust, oskust märgata väikesi erinevusi esemete tunnustes, oskust määrata esemete asukoht. Õppemäng annab oskuse mängida rühmas olemasolevaid lauamänge.

Lapsest lähtuvad eesmärgid:

1 – 3-aastane laps:

- on tähelepanelik ja kasutab loogilist mõtlemist;
- tuleb toime peenmotoorikat nõudvate ülesannetega;
- oskab kasutada didaktilisi mänguasju, et soodustada paarismängu;
- oskab asjade, esemete, nähtuste ära tundmiseks ja kirjeldamiseks erinevaid meeli kasutada.

3 – 5-aastane laps:

- tunneb ja oskab kirjeldada erinevate esemete omadusi (värvus, suurus, materjali omapära);
- on tähelepanelik, oskab mängule keskenduda;
- on mängus otsustusvõimeline;
- kasutab vajadusel erinevaid meeli.

5 - 6-aastane laps:

- oskab kirjelduse põhjal ära tunda tuttavaid esemeid;
- oskab esemeid rühmitada;
- mängib iseseisvalt lauamänge ja teisi eriliike õppemänge väikeste rühmadena.

6 – 7-aastane laps:

- tuleb toime osadest terviku moodustamisega;
- saab hakkama lihtsamate õppemängude õpetamisega kaaslastele;
- oskab mängudes kinni pidada mängulistest suhetest ning tuleb toime mängus kahe kolme erineva rolli täitmisega.

Lapse arengu eeldatavad tulemused mängus:

1-3-aastane laps:

- oskab iseseisvalt mängu valida ja mängumõtteid ellu viia;
- on aktiivne mängukaaslase otsimisel;
- oskab mängida kõrvuti teistega;
- oskab mängida paariti ja lühiajaliselt väikeste rühmadena (3-4 last);
- oskab mängida loovmänge (kodu-, rongi-, automängud);
- oskab mängida lihtsamaid rollimänge (lavastusmängud);
- oskab mängida lihtsamaid õppemänge (nelja-viie-osaliste esemepiltide kokkupanemine).

3-5-aastane laps:

- oskab iseseisvalt mängu teema valida ja arendada selle sisu vastavalt oma teadmistele-tähelepanekutele ümbritsevast;
- oskab mängudes peegeldada positiivseid elunähtusi;
- oskab kaaslastega kooskõlastada oma arvamused kasutatavate vahendite ja rollide jaotamises.

5-6-aastane laps:

- oskab mängus kinni pidada mängulistest suhetest ja täita mängus kahte kolme erinevat rolli;
- oskab leida mänguks sobivaid mänguasju;
- oskab ehitismängudes loovalt erinevaid ehitusmaterjale kasutada;
- oskab lavastusmängudes loovalt lihtsaid dekoratsioone, erinevaid nukke, enda valmistatud mänguasju, kostüümielemente kasutada;
- oskab mängida rühmas olemasolevaid lauamänge (õppemänge).

6-7-aastane laps:

- oskab mängida rühmas olemasolevaid lauamänge (mosaiikmängud, lotod jne);
- oskab mängida rollimänge, suudab rollide jaotamisel kokkuleppele jõuda (kodumäng, koolimäng, kauplusemäng, juuksurimäng, raamatukogumäng, meremäng, automäng jne.);
- oskab ehitusmaterjalist keerulisi konstruktsioone (sillad, linnad, autoteed) ehitada;
- oskab mängida liiva ja lumega.

Reeglitega - reegliteta mängud

Laste mängude jaotatakse enamasti kaheks:

1. loovmängud ehk vabamängud;
2. reeglimängud ehk valmismängud.

Loovmängud on laste iseseisvad mängud, kus lapsed saavad ise valida mängu teema, vahendid ja sisu.

Loovmängud:

- rolli-;
- lavastus-;
- ehitusmängud

Reeglimängud on mängud kindlate reeglite ja struktuuriga, mis aitavad muuta õppimise laste jaoks köitvaks, ühendades endas mängu emotsionaalset ja tunnetuslikku külge.

Reeglimängud:

- õppe-;
- laulu-;

- laua-;
- liikumis-;
- võistlusmängud.

Mängu juhendamise põhimõtted

Mängu lisamisel õppetöösse peaks õpetaja meeles pidama järgmist:

- Õpetaja ning laste vahel peab valitsema usalduslik õhkkond. Kui ei ole usaldust, siis ei saa ka mängimist alustada. Kui osalejad ei usalda õpetajat, tema eesmärke ja oma kaaslast, siis kulub mänguaeg suuresti vaidluste ja enesekehtestamise peale.
- Kui ei ole lõbus, siis ei tulda uuesti mängima. Kui õpetaja tegeleb üksnes kasvatamisega ja õpiprotsessi üks oluline osa – meelelahutus – on ära unustatud, siis osalejate huvi kahaneb. Õppimisega peab kaasas käima ka lõbu.
- Kui ei ole väljakutseid, siis ei ole ka põnevust. Kui tegevus on orienteeritud vaid õnnestumisele ja ebaõnnestumisi ei esine, muutub mäng igavaks.

Õpetamise edukus sõltub suurel määral õpilaste osalemisest protsessis. Mänguprotsessis õpitakse – omandatakse mõisteid, teadmisi ja oskusi. Õpetaja ülesanne on jälgida, et harival mängul oleks kindel eesmärk ja selged osaliste jaoks arusaadavad reeglid, millest kõik kinni peavad. Tunnis ei tohiks mängida lihtsalt ajatäiteks. Ilma mängukeskkonda kujundava ja tegevust suunava õpetajata võivad laste mängud joosta ummikusse ja kaotada intellektuaalse eesmärgi.

Õpetaja peab mängu ette valmistades leidma vastused ka sellistele küsimustele:

- Kuidas ma toon esile õpitava iva siis, kui mäng läheb untsu?
- Mida ma teen õpilastega, kes ei taha mängus osaleda, kuidas ma neid kohtlen?
- Mida ma vastan õpilastele, kes küsib, milleks seda totakat mängu on vaja?

Mänguprotsessi juures on väga oluline **distsipliin**, kuid seda ei ole võimalik saavutada karjumisega. Valju häälega karjumine rikub ära kogu mängu vaimu. Distsipliini saavutamiseks ja hoidmiseks peaks õpetajal järgima järgmiseid nõuandeid:

1. Õppeaasta alguses arutage klassiga läbi ja leppige kokku üldised klassi reeglid;
2. Kirjuta need reeglid suurele paberile ja paiguta need klassi seinale;
3. Kui sa pead klassi korrale kutsuma, tõstad oma käe üles;
4. Ära kisa mängu ajal üle klassi, sest karjumine tekitab pinget, aga ülestõstetud käsi levitab rahu;
5. Tee mängimise protseduur kõigile õpilastele väga selgeks;
6. Ole õiglane kõikide õpilaste vastu.

Mängu analüüsimine

Mängu lõppedes tuleb lubada õpilastel mänguga tekkinud emotsioonid välja elada. Seda tuleb teha kindlasti enne, kui hakatakse mängu tulemusi analüüsivalt käsitlema. Mängule peab järgnema arutelu, kus õpetaja teadlikul suunamisel jõutakse järeldusele, milleks mäng korraldati ja mida õpiti.

Pärast mängu peaks analüüsima nii mängust saadud emotsioone kui ka saadud teadmisi ja oskusi.

Mängu kokkuvõtte olgu võimalikult operatiivne, sest pikk ajaline distants võistluse ja selle tulemuste teatamise vahel hajutab tekkinud pinget

Täiskasvanu ülesanded:

- looma lastes mängumotiivi;
- vajadusel ise lapsega koos mängima;
- suunama suurema mängukogemusega lapsi mängima väiksema mängukogemusega lastega;
- täiskasvanu ja kogenum mängija mängivad teistele ette.

Mängima õpetamine ei tähenda traditsioonilist õpetamist (nagu tehakse arvutama ja lugema õpetamise puhul) vaid lapse ja täiskasvanu või kogenenuma mängukaaslasega koos mängimist.

Kogenuma mängupartneriga koos mängides omandab ka väiksema mängukogemusega laps enam julgust, teadmisi ja väärtuslikke kogemusi, et edaspidi sooviks rohkem iseseisvalt mängida. Laste mängu juhendamine võib toimuda *kaudsel* või *otsesel* viisil.

Mängu *kaudse* juhendamise all mõistetakse:

- laste teadmiste rikastamist ümbritsevast elust (teadmised, kogemusi ja muljed mängitava teema, kujuteldava olukorra, isikute ja nende tegevuste kohta n. täiskasvanute tööd tegemised, töövahendid, koostöö jne.);
- mängumaterjali hankimist jne, ühesõnaga täiskasvanu mitte otsest mängus osalemist.

Laps kannab saadud teadmised, muljed ja kogemused vaid siis oma mängu, kui need pakuvad lapsele huvi, on *emotsionaalselt köitvad* ja loovad soovi mängida.

Otsene juhendamine on aga täiskasvanu:

- mängu jälgimine, kuidas lapsed mängivad;
- vahetu osavõtt mängust kas rolli täitmise, abi, selgituse või nõuande näol.

Sellise juhendamise kaudu mõjutab täiskasvanu mängu sümboleid ja laste käitumist ning omavahelisi suhteid.

Juhendamise võtted:

- küsimused (kuidas valmistada kodumängus salatit);
- ettepanekud (täiendada arstimängu uute rollide või mänguvahenditega)
- nõuanded (millega asendada juuksurimängus vajaminevad käärid);
- meeldetuletused (kuidas politseinik suhtleb autojuhtidega)..

Erinevate mängude juhendamine

Kasutatud allikad:

- *Fisher, Robert* 2006. Mõtlemismängud. Tartu: AS Atlex.
- *Saks, Katrin* 1997. Mänge võõrkeeletundideks. Koolibri.
- *Salumaa, Tarmo, Talvik, Mati* 2003. Ajakohastatud õppemeetodid. Merlec ons ja Ko OÜ
- http://www.e-ope.ee/_download/euni_repository/file/2729/M%C3%A4ng%20%C3%B5ppematerjal.pdf



Lavastusmängu juhendamine

- lavastuseks sobiva pala valimine,
- lavastuseks mõeldud pala ettelugemine lastele,
- erinevate tegelaste käitumise arutelu (liikumine, hääletoon jne.),
- mänguvahendite väljavalimine, meisterdamine,

Lavastusmängu ettevalmistus ei tohi võtta palju aega – laste tegutsemisind võib pika aja peale raugeda. Lavastada saab minimaalsete vahenditega (olemasolevad kostüümid, peavõrud, pluusile kinnitatud tegelaskuju pilt jms.)

- tagasihoidlike laste innustamine, liiga tragide laste ohjamine,

Mängus peab iga laps saama ennast välja elada, kartmata väljanaermist. Kui lavastusmängus on tegelasi vähem, tagab õpetaja et kõik lapsed saaksid järjekorras mängida. Lavastusmäng pole vaid kirjanduspala sõnasõnaline järgimine, vaid eelkõige laste looming, kusjuures nende fantaasiat ja loovust ei tohi piirata ega kirjanduspala piiridesse suruda.

Ehitusmängu juhendamine:

- laste silmaringi avardamine, tähelepanu juhtimine ehitajate tööle ja töövahenditele
- õpetaja õpetab klotsidega ehitusvõtteid, arendab laste mõtlemist ja loomevõimeid klotside mängimisel
- õpetaja arendab laste omavahelisi suhteid ja ühendab lapsed sõbralikuks mängurühmaks

Reeglitega mängu – õppemängu – juhendamine:

Õppemängude korraldamises on õpetaja roll suurem kui loovmängude juhendamisel. Õpetaja selgitab mängu kulgu, reegleid ning osaleb vajaduse korral mängudes võrdväärse partnerina.

Enne õppemängu peab õpetaja mõtlema, mis on mängu eesmärgid, tegevus, õppeülesanne ning analüüsima, mida konkreetset mängu mängides lapsed õpivad ja mis vahendeid kasutavad. Mängu selgitus peab olema hästi mõistetav. Mängu ajal jälgib õpetaja, et kõigil lastel oleks tegevust ning et keegi ei peaks asjatult pikalt pealt vaatama. Õppemängude ajal peab mänguõhkkond säilima kogu mängu kestel. Üks põhjusi, miks lapsed õppemängude vastu vähe huvi ilmutavad, võib olla asjaolu, et mängud on igavad ja lapsed ei saa neist täpselt aru (õpetaja on mängu lülitanud liiga palju õppeülesandeid).

Didaktilise mängu roll ja elemendid

Kasutatud allikad:

„Laste arendamine ja õpetamine didaktiliste mängude abil“ Eripedagoogi käsiraamat, J. Strebeleva, Tartu, 2010

Didaktiline mäng on lapse õpetamise ja mõjutamise vorm. Mäng iseenesest on lapse peamine tegevus. Seega on didaktilisel mängul kaks eesmärki: õpetav, mida juhib täiskasvanu, ja mänguline, mille nimel tegutseb laps.

Didaktiline mäng on õppeviis, mida saab kasutada igasuguse õppematerjali omandamiseks individuaalses ja grupitöös. Mängu saab kasutada nii muusikalistes tegevustes kui ka jalutuskäikudel.

Didaktilises mängus luuakse tingimused, mille puhul igal lapsel on võimalik iseseisvalt tegutseda mingis kindlas situatsioonis konkreetsete esemetega, saades sellest tegutsemis- ja tunnetusliku kogemuse.

Täiskasvanu roll mängus on kahe-suunaline: ühelt poolt juhib ta tunnetusprotsessi, õpetab last, aga teiselt poolt on ta mängus osaleja, mängupartner, kes suunab iga last mängima ja annab mängimise mudeli. Tema ülesanne on jälgida mängureeglitest kinnipidamist.

Mängude valikus tuleb olla järjekindel. Arvestama peab jõukohasust, kordusi,



järkjärgulisust.

Didaktilisi mängu saab kasutada igas õppekava osas, arendamaks tunnetustegevust ja kujundamaks käitumist (koostegutsemine, kaaslase tegevuse jälgimine, kannatlikkuse **arendamine**, ühise eesmärgi poole püüdlemine, oma tegutsemise kohandamine teistega).

Mängude valikus tuleb olla järjekindel. Arvestama peab jõukohasust, kordusi, järkjärgulisust.

Didaktilisi mängu saab kasutada igas õppekava osas, arendamaks tunnetustegevust ja kujundamaks käitumist (koostegutsemine, kaaslase tegevuse jälgimine, kannatlikkuse arendamine, ühise eesmärgi poole püüdlemine, oma tegutsemise kohandamine teistega).

Õppemäng kujutab endast õpetuse erilist, mängulist vormi, mis võimaldab õpetada ja kasvatada lapsi jõukohase ja köitva tegevuse kaudu.

Õppemängus peavad tingimata olema järgmised elemendid:

1. Didaktilised, e. õpetuslikud ülesanded - igas õppemängus on üks või mitu didaktilist ülesannet. Tähtis on, et didaktiline ülesanne muutuks mängus nagu lapse enese mänguliseks ülesandeks. Didaktilise ülesande täitmine on tingimuseks, et saavutada seda, mis last antud momendil kõige enam huvitab ja on mängu lähimaks eesmärgiks. Need peavad vastama laste eale (nt. võrrelda ja välja valida esemeid erinevate ja ühesuguste tunnustuste järgi).
2. Mänguliste ülesannete täitmine peab olema seotud mängulise tegevusega. Mänguline tegevus määrab lapse emotsionaalset suhtumist mängusse (nt. mõistatamine - äraarvamine, võistlus, süžee ja rolliliste suhete kujutamine).
3. Mängureeglid - nende all mõistetakse kindlalt määratletud ja täpselt formuleeritud nõudmisi lastele, mida esitatakse mängu kaudu. Reeglid peavad vastama laste eale ja arengutasemele ning reeglid peavad olema vastavuses mängu eesmärgiga.
4. Mängu tulemus - väljendub lastel rahuldustundes kuid samas fikseerib, et ettenähtud didaktiline ülesanne on täidetud.

Didaktiliste mängude liigitus



Didaktilisi mängu saab liigitada erinevate põhjuse alusel.

Lähtudes kasutatavast materjalidest saab mängu liigitada alljärgnevalt:

- Mängud esemetega - mänguks valitakse kindla eesmärgiga esemeid või neist moodustatud komplekte: mänguasju, esemeid, tööristu, looduse objekte jne.
- Lauamängud - kasutatakse esemete kujutisi (pilte), kaarte, mängulaudu vastavate nuppude ja täringutega, mängukive, mitmesuguseid mängudetaile jne (nt loto, doomino, male jne)
- Sõnalised mängud - ei tugine vahetule tajule, vaid laste kujutlustele, nõuavad tähelepanu, kuulamis - ja mõtlemisoskust, kiiret reageerimisvõimet, oskust kasutada teadmisi.

Järgmine klassifikatsioon - mängulise tegevuse järgi.

- mängud - ülesanded. Nende aluseks on laste huvi tegusteda mitmesuguste mänguasjadega, muude esemete ja piltidega, mänguline tegevus on elementaarne ja sageli ühtib praktilise tegevusega.
- peitusmängud - põhinevad laste huvil esemete ootamata ilmumise ja kadumise, nende otsimise ja leidmise vastu.
- süžeelised õppemängud - nende aluseks on mitmesuguste eluliste situatsioonide, täiskasvanute või loomade kujutamine.
- võistlusmängud - põhinevad püüdel kiiremini saavutada mänguline tulemus, võita mäng
- pandimängud, mängud keelu ja karistusega - on seotud huvitava mängulise momendiga, kus laps peab vabanema mittevajalikust kaardist, esemest, mitte ütleva keelatud sõna, mitte eksima sõna või liigutusega.

Didaktiliste mängude klassifikatsioon ülesande, ainevaldkona järgi:

- Kõne arendamise mängud, keelemängud. Mõeldud laste sõnavara arendamiseks, fonemaatilise kuulmise ja õige hääldamise arendamiseks, kõne parandamiseks (logopeedilised mängud), õigete grammatiliste vormide kasutamise harjutamiseks, mängud sidusa kõne arendamiseks.
- Loodusalused õppemängud

- Sotsiaalsete kujutluste ringi arendavad õppemängud (laste kõlbiline kasvatus, esteetiline kasvatus, kunstiline kasvatus jne)
- Mängud laste sensomotoorse kultuuri arendamiseks (mängud värvi, suuruse, vormi ja ruumitaju arendamiseks, kuulmis-, kompimis-, maitsmis- ja haistmismelle arendamiseks, esemete ja tegevuste ära tundmiseks liigituse järgi)
- Mängud vaimsete võimete arendamiseks (laste tähelepanu, mälu, mõtlemise jne arendamiseks)

Osavõtjate arvu poolest didaktilised mängud on:

- individuaalsed mängud - reegliteta harjutusmängud (mosaiigid, piltkuubikud, peitepidid)
- grupimängud - nendes võtab osa 2 - 6 last, mängitakse vabal ajal
- kollektiivsed mängud kogu rühmaga

Õuemängud. Õuesõppe pedagoogika.

Kasutatud allikad:

1. K. Vilen, *Liivakast õpetab ja kasvatab, Pere ja Kodu eriväljaanne "BEEBI" 2012.*
2. Brügge, B., Glantz, M., Sandell, K. (2008). *Õuesõpe. Tallinn: Ilo.*
3. Dahlgren, L.O., Szczepanski, A. (2006). *Õuesõppe pedagoogika. Tallinn: Ilo.*
4. http://26la.haridus.ee/index.php?option=com_content&view=article&id=13:lihtsad-liikumismaengud-oues-3-5-aastastele
5. http://www.eope.ee/_download/euni_repository/file/2729/M%C3%A4ng%20%C3%B5ppematerjal.pdf

Õuesõpe on üks paljudest võimalustest õpetamismeetodite mitmekesistamiseks ja õpilase loomulikule õpikeskkonnale ning igapäevasele reaalsele elule lähemale viimiseks.

Õuuesõppe on õppimine ehedas keskkonnas vahetu kogemise, isetegemise ja kogetu teistele vahendamise teel. Õuesõpe on täiendus traditsioonilisele õpetamisviisile. See hõlmab õpikeskkondi klassiruumidest ja loengusaalidest väljaspool, st õppimine toimub avatud õpiruumis. Avatud õpikeskkonnale on iseloomulik see, et õppimise koht toimib samaaegselt ka õppevahendina ning seal saadud elamused-kogemused juhivad teadmiste ja oskusteni. Avatud õpiruumis tõuseb esikohale laps ja tema aktiivne tegevus, jättes õpetajale suunava ja toetava rolli

Õues õppimisel on õppeprotsessi kaasatud õpilase erinevad meeleorganid ja õppeprotsessis kogetu saab seetõttu mitmekülgsemalt omandatud.

Õuesolek parandab nii õppijate kui õpetajate tervisliku seisundit, vähendab stressi ja ülekaalulisust. Kuna kaasaja lapsed liiguvad vähe, siis on õuesõpe üheks heaks võimaluseks laste tervise edendamisel.

Eesti õuesõppe mudel on tulnud Rootsist ja siin kaasab õuesõppe protsess viit valdkonda, milledeks on:

- õuesõppe tegevuste valdkond, mis põhineb füüsilisel tegevusel;
- isiklik ja sotsiaalne areng, mis põhineb rühmatööl;
- keskkonnakasvatust;
- inimese tervis ja heaolu;
- keskkondlik elu (jätkusuutlikkus).

Õpiruumi laiendamine sisetingimustest välja aitab oluliselt tõsta laste õpimotivatsiooni. „Kogu kehaga õppimine“ õueruumis võimaldab ühendada liikumise, teadmiste omandamise ja õuekeskkonna ühtseks tervikuks. Õuesõppe rakendab praktilist ja meelelist õppimist, et saavutada kestmata õppetulemusi. Selline õpe võimaldab edukalt kokku viia teoreetiliste ning praktiliste teadmiste omandamise. Õuesõppes kujuneb tegevusest teadmine, mida teoreetiline või abstraktsel väidatel põhinev haridus ei saa pakkuda.

Õuesõppe meetodid aitavad ellu viia riiklikus õppekavas sätestatud eesmärgid. Paljusid konkreetseid ja käepäraseid meetodeid (koostöös õppimine, eakaaslaste õpetamine, meeskonnatöö, rollimängud, vestlused, diskussioonid) rakendades õpib laps tõlgendama ja analüüsima nii omaenda tegevusi kui ka teda ümbritsevat maailma. Õuesõppe õpetustegevused peaksid olema ennekõike sellised, et õpilane katsetaks, eksperimenteeriks ning seeläbi omandaks teadmisi ja kogemusi. Õppeülesanded õuesõppes olgu avatud, loovad ja integreeritud teiste ainetega. Kui klassis on õppetöö jaotatud erinevateks aineteks, siis õuesõppes lõimuvad ained tihedalt ja raske on eristada, millise õppeaine valdkonda konkreetse ülesande lahendamise rohkem kuulub. Näiteks kas ülesanne „Arvuta puu aastane kasvupikkus“ on loodusõpetuse võimatemaatika ülesanne?

Õpetaja juhendagu õpilast märkama matemaatikat enda ümber. Olukorrad, mis õhutavad loovust, innustavad ka õppima. Looduskeskkond pakub hulganisti nägemismuljeid, lõhnu, liikumisi, helisid ja reaalseid objekte, mis köidavad lapse meeli niisugusel moel, mida ükski teine keskkond ei suuda.

Me õpime rohkem, kui õppimise aluseks on probleem, mille õppija on sõnastanud ise ning kus õppijal on soov saada rahuldav(ad) vastus(ed) enda poolt püstitatud küsimus(t)ele (st õppija eesmärgiks on probleemi lahendamine). Probleemõppe juures võime välja tuua kolm olulist tegurit – iseseisev õppimine, rühmatöö, looduslähedus – mis on kõik olulised aspektid ka õuesõppe juures. Seega on väga soovitatav õuesõppet siduda probleemõppega.

Õuesõpe on võimalik õppida mitmel erineval moel:

- Üks kõige olulisemaid õppimisviise õuesõppes on *mäng*. Läbi õuemängude areneb laps psüühiliselt, intellektuaalselt ja emotsionaalselt.
- Lisaks mängule on õuesõppe üheks lähtekohaks ka vahetu *vaatlus*, kus õppimine on vaba ja lõppematu protsess. Vaatlus on põhimeetodiks laste õpetamisel koolieelses eas.
- Kolmas väga oluline õppimisviis õuesõppes on *praktiline tegevus*. See tähendab, et kõigis õuesõppe tegevustes peavad lapsed saama ise midagi valmistada, meisterdada.

Tähtis on, et läbi tegemise toimuks ka tegemise *peegeldamine*, sest nii kinnistuvad lapsel uued teadmised.

Liikumismängud



Liikumismängude tähtsus lapse arengule.

- Arenevad kehalised võimed.
- Aktiveeritakse eri lihasgruppide tegevust.
- Harjutatakse liigutusvilumusi (kõnd, jook, hüplemine, hüpped, roomamine, ronimine, kükitamine, viskamine, püüdmine, jne.).
- Õpitakse tegutsema kooskõlastatult ning mängukaaslaste arvestades.
- Tundma võidurõõmu ja võitma.
- Kaotada ja mõelda, mida tehti valesti.
- Otsustama kiiresti, tegutsema koos teistega ja tegevusplaan koostama.

Laste liikumismängud on väga lihtsad, neis ei ole keerulisi reegleid ega ülesandeid. Laste liikumismängudes täidab *mängujuhi rolli täiskasvanu*.

Liikumismänge saab mängida ka toas, eelistades rahulikumaid ja vähem ruumi nõudvaid mänge.

Liikumismängude liigitamine ja rakendamine

Igal mängul on kindel eesmärk ja kokkulepitud reeglid. Liikumismängus toimub eesmärgi saavutamine läbi kehaliselt aktiivse tegevuse, millega taotletakse eelkõige mängijate kehalised võimete parendamist.

Liikumismängud erinevad sportmängudest sellepoolest, et nad on tehniliselt lihtsamad ja suhteliselt kiiresti õpitavad ega allu nii kindlatele reeglitele kui sportmängud. Liikumismängus võib mängujuht muuta reegleid, kohandada tegevust olemasolevatele tingimustele ja eesmärkidele ning kasutada selleks erinevaid vahendeid

Liikumismängude valik on rikkalik ja nende kirjeldusi leiab väga paljudest raamatutest, aga universaalset süsteemi nende liigitamiseks ei ole.

Tervisedenduses võiks liikumismänge liigitada alljärgnevalt:

- *Lähtuvalt kehaliste võimete arendamise seisukohalt* – kiirust, osavust, täpsust, jõudu, vastupidavust jne arendavad mängud;
- *Lähtuvalt vanusest ja jõukohasusest* – mängud, mis sobivad erinevas eas lastele, noortele või täiskasvanuile;
- *Lähtuvalt liikumise intensiivsusest* – väikese, keskmise ja suure intensiivsusega liikumismängud
- *Kasutatavate harjutuste järgi* – jooksu-, heite-, viske-, palli- jne mängud
- *Koha järgi, kus mängitakse* – võimlas, mänguväljakul, aasal, maastikul jne
- *Mängus kasutatavate vahendite järgi* – mängud pallide, hüpitsate, võimlemiskepidde jt vahenditega.

Liikumismängud

- Arenevad kehalised võimed (tasakaal, koordineerimine, osavus, kiirus, vastupidavus jne.).
- Aktiveeritakse eri lihasgruppide tegevust.
- Harjutatakse liigutusvilumusi (kõnd, jooks, hüplemine, hüpped, roomamine, ronimine, kükitamine, viskamine, püüdmine, jne.).
- Õpitakse tegutsema kooskõlastatult ning mängukaaslasiga arvestades.
- Tundma võidurõõmu ja võitma.
- Kaotada ja mõelda, mida tehti valesti.
- Otsustama kiiresti, tegutsema koos teistega ja tegevusplaane koostama.

Liikumismängud on kõikvõimalikud kulli-, palli-, peitus-, ja pimesikumängud.

Liikumismänge saab mängida toas, kus liikumisvõimalused on piiratud, siis tuleb eelistada rahulikumaid ja vähem ruumi nõudvaid mänge (n. pabermängud: vana paber kortsutada palliks ning sooritada visked tühja prügikasti, -korvi-, -karpi; jalatrukk pikale tapeedipaberile; põrandale laotatud papptaldrikutele astumine jne.).

Kaua toas olles (vihmane ilm jne.) vajavad eriti poisid, vahepeal aktiivsust nõudvaid mänge.

Laste liikumismängud on väga lihtsad, neis ei ole keerulisi reegleid ega ülikiikumismängud õues

Lihtsaid liikumismänge tuleks kindlasti mängida õues. Lihtsad mängud ei vaja pikka selgitamist ega keerulisi reegleid. Õues olemine peab olema meeldiv ja sellele aitavad kaasa liikumismängude mängimine. Liikumismäng on üks mängu alaliik, mille kaudu arendatakse lapse kehalisi võimeid, aktiveeritakse eri lihasgruppide tegevust, harjutatakse liigutusvilumusi (kõnd, jooks, hüplemine, hüpped, roomamine, ronimine, kükitamine, viskamine, püüdmine, jne.). Liikumismängudes õpivad lapsed tegutsema kooskõlastatult ning mängukaaslasiga arvestades. Laste liikumismängud on väga lihtsad, neis ei ole keerulisi reegleid ega ülesandeid. Paljud ülesanded on üles ehitatud matkimisele (loomade, lindude liikumine, loodusnähtused, inimeste tegevus). Laste liikumismängudes täidab mängujuhi rolli täiskasvanu. Lastele pakub liikumismäng palju positiivseid elamusi: elevust, rõõmu, rahulolu. Mänge mängides arendatakse mitte ainult oma kehalisi võimeid, vaid saab ka palju eluks vajalikke kogemusi. Õpitakse võitma ja võidurõõmu tundma, kaotama ja

mõtlemata, mida tehti valesti, koos teistega tegutsema, kiiresti otsustama ja tegevusplaan koostama.

Loodus- ja orienteerumismängud

PÄRLIOTSIIJA

Tähistatud alale peidetakse palju hõbepaberist kuulikesi (kivid sees).
Võidablaps, kes võistlusaja jooksul leiab "pärlid" kõige enam.

PEITEMÄNG

Mängu mängitakse pargis või mänguväljakul , kus on mille taha ennast peita.
Maa-ala peab olema piiratud teede või aiaga. Üks laps on kütt, teised metsloomad. Viimased peidavad endid mänguks määratud maa-alale. Teatava aja järel hakkab kütt jahti pidama. Nähes metslooma, hüüab ta teda ja hüütu on tabatud, ta jääb kütile appi. Mäng jätkub koos abilistega. Võitja on see, keda kütt näeb viimasena.

TUNNE ÄRA LEHEKESE JÄRGI

Erineva kujuga või värviga asjade otsimine.
Õpetaja joonistab väikestele kaartidele erinevaid kujundeid (kolmnurk,ring, nelinurk,süda), mille järgi lapsed otsivad loodusest vastava kujuga lehti.

USSIDE OTSIMINE

"Usse" , mis on villase lõnga jupid, peidetakse pöösaste ja taimede alla.
Korja lehti või käbisid
Teatud aja jooksul peavad lapsed korjama ühte sorti lehti või käbisid.

ALLIKAD,OJAKESED,JÄRVED

Lapsed jooksevad mööda väljakut laiali ja kükitavad maha – need on "allikad".Nad annavad endast vett ära "mull-mull-mull".
Käskluse "ojakesed" peale lapsed rivistuvad ja asetavad oma käed eesesisja puusadele või õlgadele ja lapse jooksevad.
Käskluse "järv" võtavad lapsed kätest kinni ja moodustavad ringi.

LEIA PUU

Lastele jagatakse lasteaia maaalal kasvavate erinevate puude lehed ja igaüks jookseb selle puu juurde, mille leht tal käes on.

AED

Lapsed võtavad kätest kinni ja moodustavad "aia". Rivi algusest tuleb esimene paar lapsi ja hakkavad läbi "aiaaukude" pugema ja lõppu jõudes ühinevad riviga.
Mäng jätkub, kuni kõik on läbi "aiaaukude" pugunud.

VÕILILL JA MESILASED

Lapsed jagunevad kahte rühma: võililled ja mesilased.
Päev – võililled avanevad. Mesilased lendavad , valivad endale "lillekese", võililled ja mesilased keerlevad paarides.
Õö – võililled sulguvad, mesilased lendavad koju, oma tarudess/mesipuisse.

HALLRÄSTAD

Üks lastest on aednik. Magab oma majas - tähistatud koht. Teised lapsed on

hallrästad. Kui aednik magab , lähevad hallrästad aeda marju sööma.Kõneldes "Kätt-kätt, küll on head"Aednik virgub ja asub hallrästaid püüdma. Iga püütud hallrästa eest punkti.

VARSAMÄNG

Üks on varss ja teine ratsanik. Varsal on päitsed (hüppenöör). Kõik on tallis.Lepitakse kokku , kus on mägi.

Õpetaja ütleb: Varsakene, kiirekene,

Hõbedane sõbrake

Kiiresti nüüd jookse

Sinna mäe juurde.

Siis ratsutatakse mäele. Vile kutsub tagasi.

Kõnnimängud

KIVIKUJUD

Õpetaja seisab seljaga laste poole. Lapsed alustavad umbes 15 meetri kauguselt.

Kuni õpetaja seisab seljaga nende poole, hiilivad lapsed vaikselt lähemale.

Õpetaja pöörab aga tihti ringi ja kohe, lapsed teda pööramas näevad, peavad nad nagu kivikujud paigale tarduma.

Kui õpetaja näeb kedagi liigutavat, peab ta pöörduma algusesse tagasi. Võitja on esimene laps, kes õpetaja juurde jõuab ja teda puudutab.

RING LÄHEB KOKKU

Moodustatakse ring ja hakatakse koos rütmikalt lugema:

"Ring, ring, väiksemaks,
ring, ring väiksemks."

Ring läheb kogu aeg rütmiliselt väiksemaks.Kui ollakse juba päris üksteise lähedal koos, muudetakse salmi:

"Ring,ring suuremaks,
ring,ring suuremaks.

Praks!"

Viimasel sõnal lapsed lasevad kätest lahti ja kukuvad pepuli.

KELLUKE

Lapsed seisavad ringis. Õpetaja annab ühele lapsele kelluka ja loeb või laulab mõnd kellukaga seotud laulukest. Laps kõnnib kellukat helistades ringi ümber laste ja seisab oma kohale tagasi.Teised lapsed hüplevad koha peal samal ajal. Seejärel annab õpetaja kelluka järgmisele lapsele.

LEIA LIPP

Lapsed seisavad seina ääres. Õpetaja palub lastel silmad sulgeda ja peidab sel ajal eri kohtadesse värvilisi lipukesti või muid silma torkavaid esemeid. Seejärel ütleb: Otsige lipukesti! Lapsed avavad silmad ja asuvad lippe otsima ning toovad need õpetaja kätte. Õpetaja juhendab arglikke ja tagasihoidlikke lapsi.

VÕTA LIPUKE

Ühele mänguväljaku küljele on asetatud toolid ja neile lipud või muud mänguasjad. Vastasküljel seisavad lapsed. Õpetaja antud märguande peale läheb osa lapsi kõndides lippude juurde. Igaüks võtab endale lipu ja tuleb oma kohale tagasi. Seejärel läheb teine rühm lapsi.

LÄHME KÜLLA

Lapsed seisavad kahel pool mänguväljakut . Õpetaja palub ühel rühmal minna vastasistujatele külla. Lapsed lähevad teisele poole väljakut. Külas võib tantsida, hüpata, käsi plaksutada. Seejärel tulevad lapsed oma kohtadele tagasi ja neile tuleb külla teine rühm lapsi.

LÄHME JALUTAMA

Lapsed seisavad Õpetaja läheb ühe lapse juurde, nimetab tema nime ja kutsub teda endaga jalutama. Kutsutu jääb seisma õpetaja taha. Õpetaja kutsub enda taha 3-4 last ja kõnnib nendega 1-2 korda ümber väljaku. Hüüde peale Lapsed koju!, lähevad lapsed kohtadele tagasi. Õpetaja kutsub nüüd jalutama teisi lapsi.

RONG

Lapsed seisavad kolonnis õpetaja selja taga. Õpetaja on vedur. Kui vedur teeb tuut, hakkab rong liikuma, järgmine tuut, rong jääb seisma.

HOBUSED

Lapsed valivad paarilise ja seisavad üks ees, teine taga, moodustades hoburakendi. Lapsed liiguvad hobuvankrid väljakul ringi. Peatudes vahetavad lapsed kohad, eesmine läheb taha, tagumine tuleb ette.

PART JA PARDIPOJAD

Lapsed seisavad. Õpetaja on part ja teeb pardile iseloomulikku taaruvat kõnnakut ning häält. Part liigub ühe lapse (pardipoja) juurde ja kutsub endaga jalutama. Laps tõuseb ja järgneb õpetajale. Siis peatub part teise lapse ees, kes läheb esimese selja taha. Koos kõnnitakse edasi kuni on valitud 4-6 pardipoega. Nüüd hüüab pardiema: Lapsed koju!. Lapsed jooksevad oma kohtadele. Mäng jätkub, õpetaja valib uued pardipojad.

KIISU

Lapsed seisvad mänguväljaku servas (hiired kodus). Mänguväljaku keskel istub õpetaja, mängukass süles ja loeb:

Küll on tore kiisu,
ümarnäoga Miisu,
küüned tal ja vurrud,
oskab lüüa nurru.

Kiisu jääb magama, hiired liiguvad vaikselt päkkadel mööda mänguväljakut, et kiisu ei ärkaks. Kui kass ärkab, jooksevad hiired ruttu oma kohtadele. Kass ei saa hiiri kätte, on väsinud ja heidab uuesti puhkama.

ÕHUPALL

Õpetaja aitab lastel moodustada ringi, seistes käest kinni hoides tihedalt üksteise kõrval. Seejärel hakatakse palli suureks puhuma astudes samm haaval tahapoole. Lõpuks läheb pall plaksuga katki. Mäng kordub.

MINE TEED MÖÖDA

Maha asetatakse 25-35 cm vahemaaga kaks nõõri (või joonistatakse). Lapsed püüavad kolonnis (teed mööda) liikudes astuda nõõri puudutamata. Tee lõpus võib olla esemeid , mida lapsed toovad (lehed, käbid, klotsid, lipud, jne.).

HANED SILLAL

Õues on joonistatud triip mänguväljakule. Lapsed seisavad õpetaja selja taga kolonnis, käed tõstetud kõrvale tiibadeks. Prääksudes ja tiibadega tasakaalu hoides kõnnitakse mööda silda.

ÜLE SILLA

Mänguväljaku ühte serva on pandud laud või pikk pink. Õpetaja palub lastel üle silla minna. Kui kõik on jõudnud üle, lubab õpetaja lastel jalutada, hüpata, joosta. Õpetaja hüüde peale: Lapsed tulge üle sills koju!, lähevad lapsed kolonnis lauda mööda tagasi.

ÄRA PUUDUTA

Mänguväljaku asetatakse laiali ehitusklotsid või võimlemiskepid. Lapsed peavad minema ühest mänguväljaku äärest teise, astudes mahapandud esemetest üle neid puudutamata.

Liivamängud



Üheks lapse peenmotoorika ja puuteaistingute arendamise võimaluseks on mängud liivaga. Liivamängud on lihtsalt läbiviidavad, kuid samas emotsionaalsed ja last köitvad.

Lapse üheks füüsilise ja vaimse arengu näitajaks ja tingimuseks on tema peenmotoorika ja puuteaistingute areng. Mida osavam ja liikuvam on lapse käsi, seda täiuslikum on tema närvisüsteem. Käelaba motoorika arendamine toetab lapsele eneseteenindamis- ja tööoskuste ning kunstilise tegevuse ja käsitöö vilumuste õpetamist, aitab säilitada tema füüsilist ja psüühilist tervist, soodustab tema isiksuse arengut

Üheks lapse peenmotoorika ja puuteaistingute arendamise võimaluseks on mängud liivaga. Liivamängud on lihtsalt läbiviidavad, kuid samas emotsionaalsed ja last köitvad.

Liivamänge on soovitatav läbi viia lastega nii individuaalselt kui alarühmades.

Laste huvi äratamiseks liivamängude vastu võib kasutada erinevaid võtteid: näpuharjutusi, liivast ehitamist, aplikatsioonide valmistamist, liivale

joonistamist, mustrite moodustamist loodusmaterjalidest ja tegevuse seostamist muinasjutuga.

Tegevusi liivaga:

- vormi täitmine liivaga, liivale joonistamine ja jälgede jätmine, liiva hunnikusse kogumine ja kuhikute moodustamine;
- sügavuti liiva sisse minek, aukude ja tunnelite kaevamine, liiva sisse esemete peitmine ja nende välja kaevamine;
- liivast kompositsioonide moodustamine ja süžeealine tegevus

Liivamängude õpetamise etapid:

- Mäng kuiva liiva pinnal
- Sügavuti kuiva liiva sisse minek (kuiva liiva omaduste tundmaõppimine)
- Mäng märja liiva pinnal
- Märja liiva sisse kaevumine (märja liiva omaduste tundmaõppimine)
- Kuiva ja märja liiva omaduste võrdlemine
- Märjast liivast kompositsioonide valmistamine (abiks vormid, mänguasjad, loodusmaterjal)
- Lapse iseseisva tegevuse etapp, seniste kogemuste rakendamine

Lisaks käeosavusele arendavad liivamängud lapse koordinatsiooni, silmamõõtu, tähelepanu, kujutlusvõimet, mõtlemist ja matemaatilisi mõisteid. Liivamängud aitavad kaasa ka varemõpitud teadmiste ja oskuste süvendamisele ja kinnistamisele ning uute teadmiste omandamisele. Liiva pinnal on lapsel kergem oma vigu parandada kui paberil ja laps tunneb end seeläbi edukamana.

Liivamängud toetavad igati laste peenmotoorika ja koordinatsiooni arengut, mis omakorda soodustab laste toimetulekut mosaiigi- ja konstruktormängudega, joonistamise, värvimise ja kirja eelharjutustega; areneb laste sõnavara ja laps tutvub materjali erinevate omadustega - kuiv ja märg.

Liivakastimängud soodustavad ja parandavad laste omavahelist suhtlemist ja võimaldavad tagasihoidlikumatel lastel end avada. Liivamäng mõjub lapsele rahustavalt, maandab pingeid, tõstab tuju, tekitab positiivseid emotsioone.

Liivamängud oma eripäraga ei asenda teisi didaktilisi materjale, vaid on neile suurepäraseks täienduseks.

Täiskasvanu osaks jääb liivamängudeks vajalike tingimuste loomine nii toas kui õues ja lapsele liivaga tegutsemise võimaluste tutvustamine. Autor ise hindab kõrgelt liivamängude arendavat ja teraapilist toimet, peab seda köitvaks ja huvitavaks tegevuseks, mis võimaldab mitmekesistada laste mängu nii toas kui õues.

Laps, arvuti ja meedia

Kasutatud allikad:

http://www.opleht.ee/?archive_mode=article&articleid=5725

<http://www.perekool.ee/index.php?id=95946>

Nii nagu Eestis, on ka mujal maailmas täheldatud, et IKT-vahenditest on saanud lasteaedades küll kasulik täiendus olemasolevatele õppevahenditele, kuid need ei jõua kuigi sageli õpetajate tegevuspraktikasse. Ühelt poolt on see tingitud tehnilise varustuse vähesusest, kuid teisalt, ja ehk enamgi, õpetajate nappidest IKT kasutamise oskustest. Tihtilugu oskavad lapsed seadmeid käsitseda isegi paremini kui nende vanemad või õpetajad, kuna nad ei tunne täiskasvanutele omast eksimise hirmu. Ja õigesti teevad! Selle asemel, et vaadata Aafrika loomade pilte raamatust, võib vaadata slaidiprogrammi, erinevus on vaid andmekandjas. Arvutipildile saab lisada ka heli- ja muid efekte. Õpetajal peab olema selge, kuidas konkreetne tehniline seade või programm kõige rohkem pedagoogiliselt kasu toob. Loomulikult ei kao lasteaiast traditsiooniline õpetamine, sest laps peab lisaks nägemisele ka puudutama, nuusutama, maitsma. Üksnes meediumide vahendusel õppimine jääb ühekülgsesks.

Internet ise ei ole hea ega halb. Ta ei tee inimest ei vabaks ega sunnismaiseks. Arvuti on samasugune tarbeese, nagu olid aastatuhandeid hobune, oda ja mõõk. Tänapäeval on külmkapp, teler, auto ja arvuti. Interneti teevad heaks või halvaks meie eesmärgid. Need toovad küberruumi nii vägivalda, meelelahutust, uudishimu, tarbeinfot kui ka ühiskonna valuprobleemidega toimetulekut. Interneti abil saame konstrueerida sotsiaalset reaalsust, mis aitab meil paremini (vahel ka halvemini) elus orienteeruda. Loomulikult algab interneti kasutamine laste puhul eelkõige mängudest ning liigub seejärel edasi noort huvitavate ja vastust vajavate probleemide juurde.

Kanada psühholoogi ja teadlase Albert Bandura teooria järgi ei vaja inimesed õppimiseks reaalseid kogemusi, vaid suudavad õppida ka teisi ekraanilt jälgides. Nähtu matkimine ja kordamine talletab käitumismustri mällu ning võimaldab seda tulevikus ettetulevates olukordades kasutada. Lapsed matkivad oma mängudes seda, mida nad näevad ja mis neile meeldib

Kaasaegne lasteaiasõpetaja oskab arvestada sellega, et on olemas filmikeel, mis meid kõnetab ning mõjutab meile arvamust tõest. Lastega koos filmi vaatamine ei tähenda, et täiskasvanu pidevalt kommenteerib või tõlgib filmis olevaid sündmusi, vaid pigem suunab ja häälestab lapse tähelepanu enne filmi algust või peale filmi lõppu. Filmi sisu analüüsimisel võib keskenduda paljudele aspektidele, näiteks helidele ja nende tähendustele, kaamera võttenurkadele, pildi mõjule, filmi jutustajale - Kes meile seda lugu räägib?, emotsioonidele, väärtustele. Kindlasti ei pea lastega, kõiki teemasid kohe ja korruga arutama, piisab ka 1-2 teemast, mis antud hetkel oluline, aktuaalne.

Filmil on SÜŽEE ja LUGU lugu ning tavaliselt on lapsed väga agarad jutustama just filmi süžeed, kes kuhu läks, mis juhtus, kuidas juhtus, kellega juhtus. Täiskasvanu roll on siinkohal juhtida laps jutustama ka filmi lugu - MIKS juhtus? Miks keegi kuhugi läks? Miks just nii käituti või öeldi ja miks just selle tegelasega jne.

Samastumine tegelastega on väga tavapärane ja lapsed on väga emotsionaalsed ning ühe filmi jooksul võivad nad samastuda mitme eri tegelasega. Läbi samastumise saab lastega filme analüüsida, kui arutleda selle üle - Kelle pilgu

läbi laps filmi vaatas? Mida üks või teine tegelane tahtis? Mida tegelane sisemiselt tahtis? Mis tegelasel puudu oli? Sõber?

Kuidas kasutada õppeprotsessis filme, klippe?



Enne filmi vaatamist:

- Et filmi mõju ei oleks automaatne, häälesta lapsed nägema konkreetset nähtust!
- Võib arutleda filmi pealkirja üle - miks just selline pealkiri? Millest võib sellise pealkirjaga film jutustada?

Peale filmi vaatamist:

- Head ja halvad kangelased, miks paha tegelane käitus nii nagu ta käitus?
- Tegelastega seotud vanasõnad, väljendid.
- Tegelaste vaheline sõprus? Millised suhted tegelaste vahel olid?
- Kui lapsed ise saaksid olla filmi loojad, siis kuidas nemad filmi lõpetaksid?
- Millise muusika lapsed valiksid?
- Kes selle loo meile jutustas? Kelle seisukohti meile esitati? Peategelase? Või paha tegelase?

Arvutimängud koolieelikutele

Traditsiooniliste mänguasjade asemel valivad lapsed sageli virtuaalseid mängu ja seda aina nooremast east alates. Lapsega arvuti juures esimesi samme tehes võib imetleda tema õppimissoovi ja kiiret omandamisvõimet ning tihti leiavad just isad siin sobiva võimaluse lapsega tegelemiseks

Koolieelsed lapsed eelistavad arvutis mängida erinevaid osavusmänge ja kujundamismänge. Kasutatakse joonistusprogramme ning õpitakse arvuti abil tähti ja numbreid, arvutist kuulatakse muusikat ja vaadatakse filme. 58% lapsevanematest väitsid, et juhendavad sageli last arvutimängude valikul.

Enamasti kasutavad koolieelikud veebis Lastekas.ee (<http://www.lastekas.ee/>) ja MeieOma (<http://www.meieoma.ee/>) pakutud valikuid. Sageli nimetati võõrkeelseid laste arvutimängude kogumikke (<http://www.uptoten.com/>, <http://www.kidwaresoftware.com/>, kids.yahoo.com) kuid eestikeelsed Delfi Täheke (taheke.delfi.ee) ja Lastekaraoke (<http://www.lastekaraoke.ee/>) said ankeedivastustes teenimatult vähe tunnustust. Mõned lapsevanemad arvasid, et arvutimängude mängimine loob lapsele eeldused inglise keele paremaks omandamiseks ja on rahul sellega, et lapsest kujuneb varakult globaliseeruva maailma jaoks sobiv kodanik. Eestikeelseid mängu on tõesti vähe ja

rahvuskultuurile toetuvad õppematerjalid, mida mõnelt muuseumi kodulehelt leiab, ei kõida lapsi. Rahvusriik peaks otsima tehniliselt atraktiivsemaid lahendusi oma kultuuritaustaga lapsi arendavate arvutimängude ja õppeprogrammide loomiseks.

Kuigi koolieelik peab saama võimalusi arvuti juures üksi tegutsemiseks, on vajalik täiskasvanu lähedalolek küsimuste tekkimisel ning eduelamuste jagamiseks. Nii nagu valime lapsele raamatuid ning mänguasju, nii peame arvestama, et arvutimäng oleks eakohane ning arendav. Ka arvutimängude kaudu kujundame lapse väärtushinnanguid ning käitumismudeleid ning seetõttu tuleb täiskasvanul tähelepanu pöörata nende sisule. Koolieelikule sobivaid veebilehti leiab lihtsamalt lingikogude vahendusel, mis asuvad www.kool.ee/?18 (VÄIKESTELE) ja www.hot.ee/nunnukad/index.html.