

Tartu Ülikool
Sotsiaalteaduste valdkond
Narva kolledž
Õppekava Keeled ja mitmekeelsus koolis

Nadežda Tšinarjova

**MÄNGULISED ÕPPEVORMID KOHTLA-JÄRVE KOOLIEELIKUTE OSKUSTE
ARENDAMISES**

Bakalaureusetöö

Juhendaja: Maret Vihman
Kaasjuhendaja: Szilárd Tibor Tóth (PhD)

Lõputöö autorsuse kinnitus

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

Lihtlitsents lõputöö reprodutseerimiseks

Lihtlitsents lõputöö reprodutseerimiseks ja üldsusele kättesaadavaks tegemiseks

Mina, Nadežda Tšinarjova,

1. annan Tartu Ülikoolile tasuta loa (lihtlitsentsi) minu loodud teose

„Mängulised õppevormid Kohtla-Järve koolieelikute oskuste arendamises“,

mille juhendajad on Szilárd Tibor Tóth (PhD) ja Maret Vihman

reprodutseerimiseks eesmärgiga seda säilitada, sealhulgas lisada digitaalarhiivi DSpace

kuni autoriõiguse kehtivuse lõppemiseni.

2. Annan Tartu Ülikoolile loa teha punktis 1 nimetatud teos üldsusele

kättesaadavaks Tartu Ülikooli veebikeskkonna, sealhulgas digitaalarhiivi DSpace

kaudu Creative Commons'i litsentsiga CC BY NC ND 4.0, mis lubab autorile

viidates teost reprodutseerida, levitada ja üldsusele suunata ning keelab luua

tuletatud teost ja kasutada teost ärieesmärgil, kuni autoriõiguse kehtivuse

lõppemiseni.

3. Olen teadlik, et punktides 1 ja 2 nimetatud õigused jäävad alles ka autorile

4. Kinnitan, et lihtlitsentsi andmisega ei riku ma teiste isikute intellektuaalomandi

ega isikuandmete kaitse õigusaktidest tulenevaid õigusi.

Nadežda Tšinarjova

SUMMARY

The aim of my thesis focuses on the development of preschoolers' skills using playful learning methods, paying special attention to the development of cognitive, communicative skills and speech. The aim of the thesis is to study the frequency of use of playful methods and which games are used by teachers to develop communicative, cognitive skills and speech with 5–7-year old children in Kohtla-Järve kindergartens, paying special attention to games that effectively develop speech according to the teacher's assessment. Accordingly, the aim of the thesis is to study how often and which games are used in teaching in Kohtla-Järve kindergartens in older groups. Two questions arose: how often are different playful learning methods used, which ones are used most often and which ones are used least often, and what types of games support children's speech development according to the kindergarten teacher. Based on the results obtained, I investigated which games are used the most and which games, on the contrary, are used the least, and which games from the list of games given in the thesis are considered by teachers to be better speech development games.

The work consists of three parts: theoretical and empirical parts and analysis of the results. To achieve the goal, I used a qualitative research method in the research, specifically the case study method. The first part discusses the concept of game and gamified learning, the impact of game and gamified learning methods on learning, the characterization of types of play activities of preschool children, and as a separate subsection, the cognitive, communicative nature of skills and speech development, and games that develop these skills. The second chapter presents the empirical part of the work. In order to find out how often and what games are used in teaching in Kohtla-Järve kindergartens in older groups and what types of games support children's speech development in the opinion of kindergarten teachers, I conducted a survey with teachers of Kohtla-Järve kindergarten in older groups. I contacted the teachers of Kirju-Mirju kindergarten, Väikemehe kindergarten and Buratino kindergarten and gave them a table to fill out on paper for data collection. Three responses were received. The third part discusses the results of the responses received from teachers and the conclusions drawn from them. The results confirm that games that develop communicative and cognitive skills are used the most. The study revealed that games that develop speech are used less, since most of the children in the group are children with a different mother tongue, they still have difficulty expressing their thoughts and composing sentences.

SISUKORD

SISSEJUHATUS	6
1. TEOREETILINE OSA	8
1.1. Terminoloogia	8
1.2. Mäng ja mängustatud õppe mõiste	8
1.3. Mängu ja mängustatud õppemeetodi mõju õppimisele	9
1.4. Eelkooliealiste laste mängutegevuste liikide iseloomustus.....	11
1.5. Kognitiivne oskus	14
1.5.1. Kognitiivse oskuse olemus	Error! Bookmark not defined.
1.5.2. Kognitiivset oskust arendavad mängud	16
1.6. Kommunikatiivne oskus	17
1.6.1. Kommunikatiivset oskust arendavad mängud.....	19
1.7. Kõne areng	20
1.7.1. Hääldus ja sõnavara	21
1.7.2. Sidus kõne ja kõne arendamise mängud	23
2. EMPIIRILINE OSA.....	28
2.1. Metoodika	28
2.2. Valim.....	29
2.3. Empiirilise osa tulemused	30
3. TULEMUSED	35
JÄRELDUSED	39
KOKKUVÕTE	41
KIRJANDUS.....	43
Lisa 1. Informeerimise ja teadliku nõusoleku vorm	47
Lisa 2. Õpetaja hinnang kõne efektiivselt arendanud mängule skaalal 1-5. Lasteaed nr 2.	57
Lisa 3. Õpetaja hinnang kõne efektiivselt arendanud mängule skaalal 1-5. Lasteaed nr 1.	58
Lisa 4. Õpetaja hinnang kõne efektiivselt arendanud mängule skaalal 1-5. Lasteaed nr 3.	59

SISSEJUHATUS

Üle maailma on lasteaedades kuueaastaste laste kasvatamisel ja õpetamisel juhtivaks meetodiks saanud mängumeetod. Seda kinnitavad nii Š. Amonašvili pikaajaline kogemus kuueaastaste lastega töötamisel, mida ta kirjeldab oma raamatus „Tere, lapsed“, kui ka muud teadusuuringud selles valdkonnas. (Bondarenko, 1991, lk 121)

A. Leontjev, A. Usova ja D. Elkonin on tõestanud, et mäng on tegevus, mille käigus areneb eelkoolieas lapse tegutsemisvõime ja kujutlusvõime, oskus orienteeruda inimestevahelistes suhetes ning kujunevad esialgsed koostööoskused. Nad märgivad, et vaba rollimäng on eelkooliealiste laste jaoks kõige köitvam tegevus. Selle võlu seisneb selles, et laps kogeb mängides „sisemist subjektiivset vabadusetunnet“. Psühholoogide andmetel, mis on saadud lapsevanematega ja õpetajatega peetud vestlustest mängu tähtsuse kohta laste arengus, võib järeldada, et koolis on edukamad need lapsed, kes on eelkoolieas saanud piisavalt mängida ja oma arengupotentsiaali mängutegevuse kaudu välja arendada. Lapsed, kes on eelkoolieas vähem mänginud, kipuvad koolis olema madalama õppeedukusega, neil ei ole piisavalt välja kujunenud õppimise ja teadmiste omandamise motiivid ning nad kaotavad kiiresti huvi koolis õppimise vastu. Lapsed, kelle mängutegevus ei ole välja kujunenud, ei tunne tavaliselt vajadust minna üle uuele juhtivale tegevusele – õppimisele. (Skorolupova & Tihonova, 2006 lk 3-4)

Laps õpib rääkima reaalses suhtlussituatsioonides, mängides ja rääkides täiskasvanuga. (Hallap & Padrik, 2008, lk 17) Hea keeleoskus võimaldab oma mõtteid ja tundeid selgemalt väljendada. Kõne arengutase on lapse üldise arengu näitaja. Varajane kõne areng võib anda aimu sellest, kuidas laps edaspidi areneb. (Kikas, 2008, lk 39)

Kõnearendus ei tohi piirduda kõne ja keele valdkonna tegevustega. Lapse kõnet tuleb arendada kõikides igapäevategevustes: mängudes, käelises tegevuses, liikumis- ja muusikategevustes, tavatoimingutes, näiteks lõunalauas, riidesse panekul, rühmaruumi koristamisel, mis pakuvad elulisi suhtlemisolukordi. Lapsele luuakse selline kõnekeskkond, kus kuuleb teiste inimeste kõnet. See inimene on näidis tema jaoks, mille alusel laps loob ise oma keelesüsteemi ning laps saab edaspidi ise kõneleda. (Hallap & Padrik, 2008, lk 17)

2011. aastal töötas riik välja õppekava, mis on koolieelse lasteasutuse alusdokument. Selles dokumendis on kirjeldatud üldoskused, mille laps peab omandama. (Vabariigi Valitsus, 2008,

lk 4) Üldoskused jagunevad nelja rühma: mänguoskused, tunnetusoskused, õpioskused ning sotsiaalsed ja enesekohased oskused. (Kulderknup, 2009) Dokument kohustab õpetajaid arendama 6 –7-aastaseid lapsi kindlate kriteeriumide alusel, millest üks on arutleva dialoogi kasutamise oskus. (Vabariigi Valitsus, 2008, lk 4)

Bakalaureusetöö eesmärk on uurida mänguliste meetodite kasutamise sagedust ja milliseid mängu kasutatakse 5–7-aastaste lastega kommunikatiivsete, kognitiivsete oskuste arendamiseks ja kõne arendamiseks Kohtla-Järve lasteaedades.

Eesmärgi saavutamiseks olen püstitatud järgmised uurimisküsimused:

1. Kui sageli ja milliseid mängulisi meetodeid kasutatakse eelkoolieelikute seas?
2. Mis liiki mängud toetavad lasteaiaõpetaja hinnangul laste kõne arengut?

Uurimistöö koosneb kolmest osast: nendeks on teoreetiline osa, empiiriline osa, kus täidetakse kahte tabelleid ning nende põhjal tehakse mängude sageduste analüüsi ning, kus selgitakse välja, mis liiki mängud toetavad lasteaiaõpetaja hinnangul laste kõne arengut. Uurimistöö kolmas osa on tulemused.

Eesmärgi saavutamiseks kasutan uurimistöös kvalitatiivset uurimismeetodit, et saada tulemusi, mida edaspidi kasutan järelduste tegemiseks. Andmete kogumiseks viin läbi küsitluse Kohtla-Järve lasteaia õpetajatega vanemates rühmades, uurides, millised mängulisi meetodeid kasutatakse sagedamini ning, milliseid meetodeid kasutatakse harvemini. Uuringu käigus saadud andmete ja tulemuste põhjal tegin alalüüsi ning järeldused.

1. TEOREETILINE OSA

1.1. Terminoloogia

Oma töös lähtun järgmistest mõistetest.

Mäng – tegevus, mida harrastatakse selle enda pärast meelelahutuseks, lõbustuseks, tegevusrõõmuks. (EKSS, 2009)

Mängustamine (ingl *gamification*) ehk mänguelementide (väljakutsed, liikumine, ootamatus, mõistatamine, loovus, nali) rakendamine tavapäraselt mittemängulistest kontekstides. (Kitsnik & Kängsepp-Puun, lk 106)

Kognitiivne oskus – oskus, mis hõlmab mentaalseid protsesse (nt taju, tähelepanu, mõtlemist), tunnetusega seotud. (Kikas, 2008, lk 19)

Kommunikatiivne oskus – oskus, mis areneb ja toimub tänu ühistegevustele, kas paaris või grupis ning omavahelise vestluse kaudu lastel arenev oskus. (Kikas, 2008, lk 64, 348)

Keeleline oskus – oskus kasutada keeleteadmisi (hääldus, grammatika, sõnavara) eesmärgipäraselt nii suuliste ja kirjalike tekstide mõistmiseks (kuulamine ja lugemine) kui ka koostamiseks (rääkimine ja kirjutamine)

1.2. Mäng ja mängustatud õppe mõiste

Pedagoogikas mõistetakse termini „mäng“ all elus tarvilike toimingute eelharjutust, käitumisviiside kogumit, mille elemente mõningase vabadusega kombineeritakse. Mängu aluseks on imitatsioon ja kogemused. (Gramakovski, 2006, lk 3) Raamatus „Kakskeelsuse karid elus ja mängus“ autorid rõhutavad, et mäng on otsene õppimisprotsess, mis annab kogemuse. Mäng on lapse sotsiaalse teadmise kujundamise vahend. Mängus arenevad kõik psüühilised protsessid ja isiksuseomadused, eelkõige taju ja fantaasia, mis on igasuguse loomise ning loovmõtlemise alus. Eakohane mäng arendab ajus mõtlemisprotsessi, kõnet, käelist tegevust, motoorikat ja suhtlemisoskust. (Niiberg & Karu & Malva & Rajamäe & Vaher, 2007, lk 62) Lapseas on mäng loomupärane kehaliste ja vaimsete võimete arendamine ning kõlbelise ja esteetilise kasvatuse vahend. Mängima ergutavad uudishimu ja tegutsemisvajadus. Lapse mänguoskus areneb sedamööda, kuidas laps õpib asju käsitsema ja

kasutama, samuti jälgides täiskasvanute käitumist või suheldes nendega. Mängu sotsiaalset ülesannet aitab täita teadlik juhtimine. (Gramakovski, 2006, lk 3)

Mäng on kõige loomulikum ja rõõmsam tegevusviis, mis kujundab laste iseloomu. (Molodova, lk 5) Mängud annavad tegevustele emotsionaalse värvingu, täidavad need erksate värvidega, muudavad need elavaks ja seega laste jaoks huvitavamaks.

E. S. Rapatsevitš käsitleb mängu kui tegevusvormi, märkides, et „mäng on tegevusvorm tinglikes olukordades, mis on suunatud ühiskondliku kogemuse taasloomisele ja omandamisele, mis on fikseeritud sotsiaalselt kinnistatud viisides esemliste tegevuste teostamiseks esemetes, teaduses ja kultuuris“ (Rapatsevitš, 2006).

Eesti keele seletav sõnaraamat kinnitab, et termin mäng defineeritakse järgmiselt, „mäng - tegevus, mida harrastatakse tema enda pärast, meelelahutuseks, lõbustuseks, tegevusrõõmuks.“ (EKSS, 2009)

Mängustatud õpe on koolieelses hariduses on saanud populaarseks kui uuenduslik strateegia, mis aitab parandada õpitulemusi mänguliste elementide abil (Wijoyo, 2025). Õppemängu saab pidada tõeliselt õpetuslikuks vaid juhul, kui osa selle didaktilistest eesmärkidest ei ole mängijale otseselt nähtavad, vaid jäävad varjatuks ja avanevad mänguprotsessi käigus. Samas on määrava tähtsusega, et sellised mängud oleksid kujundatud atraktiivseks ja kaasahaaravaks, et toetada õppija motivatsiooni ning tagada tema aktiivne osalemine. (Rugelj & Pata, i.a)

1.3. Mängu ja mängustatud õppemeetodi mõju õppimisele

Laps on kergesti suunatav ja seda tuleb oskuslikult kasutada. (Niiberg & Karu & Malva & Rajamäe & Vaher, 2007, lk 62) Seitsmendal eluaastal iseloomustab laste vaimset arengut nende suurem püüdlus detailsema analüüsi ja sünteesi poole nii esemete kui ka informatsiooni suhtes. Selles vanuses arendavad lapsed oskust eristada esemete ja nähtuste üldisi ning individuaalseid tunnuseid, võrrelda neid erinevate tunnuste alusel, leida sarnasusi ja koondada esemeid rühmadesse, teha üldistusi, väljendada oma arvamust ning teha järeldusi. Kuueaastastel lastel tekib suurem huvi õppimisprotsessi ja kooli vastu. Kuueaastaste laste mängude korraldamisel

arvestab lasteaiaõpetaja nende vanuselisi iseärasusi. Kõige sagedamini kasutatakse mängu, mis aitavad kujundada oskust oma mõtteid sidusalt ja järjestatult väljendada, arendada jutustamisoskust, matemaatilisi ettekujutusi – seega omandavad lapsed mängutegevuse kaudu järk-järgult matemaatilise mõtlemise põhielemente, arendavad kuulmise kaudu suulise kõne analüüsi võimet, samuti taiplikkust, vastupidavust ja tahtemadusi. 6–7-aastaste laste mängudes usaldatakse juhtija roll tavaliselt ühele osalejatest, mis peegeldab nende suurenenud iseseisvust. (Bondarenko, 1991, lk 121) Liiga keerukad ülesanded toovad sageli kaasa ebaõnnestumisi ning laps võib kaotada usu endasse, muutuda kartlikuks, saamatuks ja teotahetuks igavlejaks. Õige lähenemise korral mäng aitab mõista enda ja teiste igapäevast käitumist, näiteks mängides rollimänge. Mäng arendab vaatlusvõimet ja rahuldab uudishimu ning arendab loovust ja fantaasiat. Mängude jooksul tekib füsioloogiline väsimus, mis on kasulik ning see on eeldus sügavale unele. Ühtlasi see õpetab füsioloogiliselt lõdvestuma ning eriti aitavad mängud korraldatud värskes õhus. (Niiberg & Karu & Malva & Rajamäe & Vaher, 2007, lk 62, 64)

Lapsed ilmutavad initsiatiivi didaktiliste mängude valikul, mängukeskkonna korraldamisel ja partnerite leidmisel. Lasteaiaõpetaja jälgib mängu kulgu ning vajaduse korral astub nõuandja või õiglase kohtuniku rolli. Selline lasteaiaõpetaja käitumine tagab tasakaalu laste iseseisvuse ja pedagoogilise juhendamise vahel. Didaktilist mängu kasutatakse kõigis tundides kui mängulist õpetamismeetodit. Selline meetod aitab omandada teatud vaimse tegevuse viise, korrastada teadmisi ning soodustab laste teadmiste analüüsi. Mängu valimise algatus kuulub lasteaiaõpetajale. Mängu sisu ja reeglid sisaldavad suuri võimalusi nii õpetamisel kui ka koolieelses kasvatuses. Seda võib edukalt rakendada nii õppevormina, iseseisva mängulise tegevusena kui ka lapse isiksuse kasvatamise vahendina. (Bondarenko, 1991, lk 121) Didaktilised mängud jagunevad esememängudeks, laua-trükimängudeks ja sõnamängudeks. (Bondarenko, 1991, lk 124, 126, 131) Esemega mängu ülesanne on kinnistada laste teadmisi sellest, mida on koolilapsel vaja õppetööks, kasvatada soovi koolis õppida, korrektsust ja hoolikust. Reeglid seisnevad selles, et esemeid kogutakse signaali peale, ajaliselt on see piiratud. Mänguline tegevus selles mängus on võistlus, kus, näiteks, kiiruse peale kogub kooli jaoks vajalikud esemed koolikotti. Kes sellega esimesena hakkama saab, osutub võitjaks. Mäng õpetab lastel arendama tähelepanelikkust, oskust märgata väikeseid, vaevumärgatavaid muutusi, mis on esemete juures toimunud. Näiteks vahetatakse nukul lipsuke teise vastu ja laps peab muutust märkama. (Bondarenko, 1991, lk 124) Mängud esemetega aitavad kujundada lastel taiplikkust, aktiivsust ja iseseisvat mõtlemist; nad kinnistavad arusaamist igapäevaste

tarbeesemete, tööriistade ja töövahendite funktsioonidest ning samal ajal soodustavad laste kasvatamist hoolivaks ja säästlikult suhtuma nendesse. (Bondarenko, 1991, lk 125)

Lasteaegades õpetatakse lastele teadmisi erinevatest rahvastest ja kultuuridest. Näiteks lauatrukimängude abil õpivad lapsed, et igal riigil on oma lipp ja vapp, et seal elavad inimesed räägivad oma rahvuskeeli ning kannavad rahvuslikke rõivaid. Need mängud kinnistavad ja süstematiseerivad laste teadmisi sellest, et kõigil riikidel on oma sümboolika, ning kasvatavad austust teiste rahvuste vastu. (Bondarenko, 1991, lk 128) Sõnamängud õpetavad lapsi mõtlema, loogiliselt küsimusi esitama ja õigeid arutlusi tegema. (Bondarenko, 1991, lk 131)

Eelkooliealise lapse põhitegevus on mäng. Lapse vaimne areng toimub siis, kui ta mängib või teeb eakohast tööd, ning siis, kui laps tutvub täiskasvanu abiga uute esemete ja nähtustega. Mäng tekitab lapses küsimusi, mis juhatavad ta uute teadmiste juurde. Mängu ja mängureeglite täitmise kaudu õpib laps end pidurdama, tahteliselt suunama oma mõtlemist, tähelepanu, mälu. Areneb tähelepanu, kui laps ei ole tähelepanelik, lülitatakse ta mängust välja. Mängu käigus kasutab laps pidevalt olemasolevaid teadmisi. Suhtlemisel teiste lastega kerkib üles küsimusi, millele leitakse koos vastuseid. Seega on mäng lapse teadmiste süvendamise, rikastamise ja täpsustamise asendamatuks vahendiks. (Gramakovski, 2006, lk 4)

1.4. Eelkooliealiste laste mängutegevuste liikide iseloomustus

Saksa pedagoog ja psühholoog Friedrich Fröbel oli 19. sajandil esimene pedagoog, kes esitas teesid mängust kui erilisest kasvatusvahendist, tuginedes oma klassifikatsioonis põhimõttele, et mängudel on erinev mõju mõistuse, välise meelte ja liikumise arengule. Mänge, mis arendavad mõistust, nimetatakse mõttemängudeks. Mänge, mis arendavad väliseid meeli, nimetatakse sensorilisteks mängudeks. Mänge, mis arendavad liikumist, nimetatakse motoorseteks mängudeks.

Saksa psühholoog K. Groos andis mängudele iseloomustuse nende pedagoogilise tähenduse järgi. Selle iseloomustuse hulka arvas ta liikumismängud, mõttemängud, sensorilised mängud ja tahet arendavad mängud. Teine mängude rühm tema klassifikatsiooni järgi kujutab endast harjutusi instinktide täiendamiseks – peremängud, jahimängud, kurameerimismängud. Arst ja

pedagoog P. Lesgaft märkis, et eelkooliea periood on aeg, mil laps aktiivselt jäljendab uusi muljeid ja õpib neid mõtestama vaimse tegevuse kaudu. Esimese 6–7 eluaasta jooksul püüavad lapsed peegeldada ja mõista ümbritsevat maailma ning see püüdlus realiseerub mängudes. Sellised mängud on sisult imitatsioonilised, kuid vormilt jäävad iseseisvateks ega nõua täiskasvanute ranget kontrolli. Koolieas mängivad lapsed seevastu meelsamini spetsiaalselt loodud mängu, kus tegevus on reglementeeritud nii sisu kui ka vormi poolest. Nii jagas P. Lesgaft mängud kaheks rühmaks: imitatsioonilised ehk jäljendusmängud ja liikumismängud ehk reeglitega mängud. Nüüdisaegne pedagoogika jagab laste mängu sama põhimõtte järgi nagu P. Lesgaft, kuid nimetused on teised. Esimene mängude rühm – laste endi poolt välja mõeldud mängud, mida nimetatakse loovmängudeks. Nende mängude peamine tunnus on iseseisvus. Teise rühma moodustavad täiskasvanute loodud reeglitega mängud. Loovmängude hulka kuuluvad rollimängud, ehitusmängud ja dramatiseerimismängud. Reeglitega mängude hulka kuuluvad didaktilised ja liikumismängud. (Kalinchenko & Mikljaeva & Sidorenko, 2004, lk 34, 35) Mängu klassifitseeritakse kõige sagedamini õppe sisu, mängumaterjali olemasolu või puudumise, õppijate aktiivsuse astme ning mängureeglite ja -tegevuste järgi. (Chen, 2011, lk 7)

Süžee-rollimäng ilmub lastel umbes viieaastaselt. Laps oskab kasutada rolli ühise süžee arendamiseks, ta väljendab seda oma tegevuste kaudu ja näitab partnerile selgelt, millist rolli ta täidab. Süžee-rollimängu eripära seisneb selles, et süžee mõeldakse ja kujundatakse mängu käigus, mitte ei planeerita ette. (Kalinchenko & Mikljaeva & Sidorenko, 2004, lk 32) Rollimängude abil saab siduda keeletunde tegelikku eluga. Lapsed loovad mitmesuguseid elulisi olukordi rühmas ning laps õpib võtma uue rolli enda peale, näiteks müüja, hunt või arst. (Kärtner, 2000, lk 26)

Põhjus, miks ühistes mängudes võivad tekkida raskused, seisneb selles, et mängu astudes on lastel oma ettekujutus süžee arenemise suunast. Vanemas eelkoolieas muutub mängu sisu keerukamaks, sest lastel on kasvanud omandatud kogemused ja teadmised ning arenenud kujutlusvõime. Vanema eelkooliea laste mängudes ei ole enam tingimata vaja asendusobjekte. Lapsed õpivad samastama esemeid ja tegevusi nendega, looma oma kujutlusvõimes uusi olukordi. (Kalinchenko & Mikljaeva & Sidorenko, 2004, lk 32) Rollimängud annavad õppijatele võimaluse keelt kasutada uutes situatsioonides. Kuna tegevus hõlmab rollide mängimist, on tõenäoline, et lapsed kasutavad loomulikke liigutusi ja loomulikku

intonatsiooni. Rollimängud suurendavad kindlasti laste kõneaktiivsust lasteaias. (Kärtner, 2000, lk 29)

Ehitismängud aitavad lapsel mõista inimkättega loodud ehitiste ja mehhanismide maailma. Vajadus ehitiste järele võib tekkida mängu käigus. Iga ehitismäng sisaldab intellektuaalset ülesannet „Kuidas ehitada?“, mille laps lahendab erinevate materjalide ja tegevuste abil. Teatraliseeritud mängud ehk dramatiseerimismängud on loovmängu liik. Mängudes väljendavad lapsed oma muljeid ja elamusi, omandavad neid tegevuses otseses kontaktis üksteisega. (Kalinchenko & Mikljaeva & Sidorenko, 2004, lk 35). Dramatiseerimismängus, nagu süžee-rollimängus, on süžee, rollid, mängutegevused ja rollide täitjad. Selle mängule on samuti omased atribuudid, mänguesemed, maskid, dekoratsioonid, rolli- ja tegelike tegevuste ning suhete kombinatsioon, laste iseseisvus ja eneseorganisatsioon. Mängu käigus omandavad lapsed emotsionaalselt probleemseid olukordi, tungivad tegelaste tegude sisemisse tähendusse, neil kujuneb kujuteldav pilt ja hinnanguline suhtumine tegelasse. (Kalinchenko & Mikljaeva & Sidorenko, 2004, lk 36)

Reeglitega mängude hulka kuuluvad didaktilised ja liikumismängud. (Kalinchenko & Mikljaeva & Sidorenko, 2004, lk 35). Liikumismängude struktuuri kuuluvad mängutegevused, reeglid ja materjal, mõnikord ka roll ja süžee. Reeglid sellistes mängudes formuleeritakse enne mängu algust. Laps peab täitma mängu reegleid, kuid mängus esinevad ka vabatahtlikud liigutused, mida mõnikord tuleb reeglite tõttu peatada. Näiteks ei tohi „karu“ eest ära joosta enne kindlat signaali, tuleb tegevus peatada või muuta neid vastavalt juhendaja signaalile, nagu mängus „Meri lainetab“. Võistlusmängudes ja teatevõistlustes õpib vanem eelkooliealine laps säilitama tegevuse eesmärgi, tegutsema täiskasvanu juhiste järgi, kontrollima oma käitumist ja tegevust. Üheks reeglitega mängude liigiks on ka didaktiline mäng. Selle loob spetsiaalselt täiskasvanu õppe eesmärgil ning siis toimub õppimine mängulise ja õpetliku ülesande alusel. Didaktilised mängud arendavad nii kognitiivseid kui ka kommunikatiivseid ja keelelisi oskusi eelkooliealistel lastel. Didaktilises mängus laps mitte ainult ei saa uusi teadmisi, vaid ka üldistab ja kinnistab neid. Eelkooliealistel arenevad kognitiivsed protsessid ja võimed ning järk-järgult kujuneb oskus kasutada neid mõtlemise vahendeid ja võtteid, mis on ühiskonnas välja töötatud ja kultuuris kinnistunud. Laps õpib rakendama üldtunnustatud arutlemise,

probleemide lahendamise ja maailma tunnetamise viise, omandades neid mängu, suhtlemise ja õppimise kaudu. Didaktiliste mängude peamine eesmärk on õpetamine. Reeglite järgimine on vältimatu tingimus mängulise ja didaktilise ülesande lahendamisel ning reeglid täidavad erinevaid funktsioone. Need suunavad mängu etteantud teel, ühendades didaktilise ja mängulise ülesande, määravad mängutegevuste järjestuse, suurendavad mängu huvitavust. Didaktiline mäng ei võta lapselt sugugi võimalust end loovalt väljendada. Siiski säilitab ta selge suunitluse mängu eesmärgi saavutamisele kehtestatud reeglite järgimise kaudu. Näiteks avaldavad lapsed end loovalt, kui nad mõtlevad välja uusi mängu variante, kasutavad uut mängumaterjali või ühendavad mitu mängu üheks. Didaktilise mängu reeglid võimaldavad lasteaiaõpetaja kaudselt mängu juhtida, reguleerida osalejate omavahelisi suhteid ning kujundada laste suhtumist üksteisesse. Didaktiline mäng võib toimuda ka ilma süžeejoone ja rollide jaotuseta. (Kalinchenko & Mikljaeva & Sidorenko, 2004, lk. 36, 37)

1.5. Kognitiivne oskus ja selle olemus

Eve Kikas märgib, et tunnetusprotsessid hõlmavad endas tajumise, tähelepanu, mälu ja arutlemisoskuse oskusi. (Kikas, 2008, lk 19)

Eelkoolieas täheldatakse vaimse arengu kõrgemat tempot kui hilisemates vanuseperioodides ning seetõttu on oluline on mitte kaotada võimalusi vaimseks arenguks sel ajal. (Kozlova & Kulikova, 2006, lk 138) Näiteks, kui lasteaias ei pöörata tähelepanu mängudele ehitusmaterjalidega või konstruktoriga, võib lapse ruumiline kujutlusvõime jääda ebapiisavalt arenenuks. See võib koolis tekitada raskusi geomeetria mõistmisel ja joonestamisoskuse omandamisel. „Lapse eelkooliea vaimse arengu peamine eripära on kujundlike tunnetusvormide ülekaal: taju, kujundlik mõtlemine ja kujutlusvõime.“ (Kozlova & Kulikova, 2006, lk 139)

Eelkooliealiste laste vaimse kasvatuses põhieesmärk on kognitiivse tegevuse kujundamine. Laps tunnetab ümbritsevat maailma mängides, töötades, jalutuskäikudel, suheldes täiskasvanute ja eakaaslastega. Tunnetustegevus toimub taju ja mõtlemise vormide kaudu. Tajumise abil õpib laps tundma esemete väliseid omadusi nende terviklikkuses, näiteks ta näeb nende värvi, suurust, kuju. (Kozlova & Kulikova, 2006, lk 140)

Taju ja mõtlemise vahel on tihe seos. Mõtlemine mõjutab positiivselt taju arengut ja täiustumist, suurendades selle püsivust ja tulemuslikkust. Laste vaimse kasvatuse kõige olulisemad ülesanded on: sensoorne areng, mõtlemistegevuse arendamine ning uudishimu ja tunnetuslike huvide kasvatamine.

Sensoorseid mängu eelkoolihariduses ei peeta pelgalt laste meelelahutuseks, vaid vastupidi – need on õppevorm ja lapse kognitiivse arengu tegur. (Amet-Usta, i.a.) Laste mõtlemise õpetamine on ülesanne, mida peavad täiskasvanud lahendama. Isegi väikestele lastele ei ole otstarbekas anda teadmisi valmis kujul, kui põhirõhk langeb mälule. Tuleb õpetada last analüüsima, võrdlema, kõrvutama, üldistama, aidata tal klassifitseerida, julgustada last esitada oma oletusi. Lastele tuleb esitada ülesandeid, mis stimuleerivad nende kognitiivset aktiivsust, nõuavad arutlemist ja võrdlemist. Eelkoolieas arenevad ka sellised olulised kognitiivsed protsessid nagu mälu ja kujutlusvõime. (Kozlova & Kulikova, 2006, lk 149)

Tänu mälule laps mäletab, säilitab ja taastoodab seda, mida ta varem tajus, tegi või tundis. Tuleb õpetada last meelde jätma raamatute ja multifilmide tegelasi, ilukirjandusteose autoreid, heliloojaid ja kunstnikke. Lapse mälu tuleb arendada spetsiaalsete mängude ja luuletuste päheõppimise abil.

Olulise koha eelkooliealise lapse kognitiivsete protsesside seas hõivab kujutlusvõime. (Kozlova & Kulikova, 2006, lk 150). „Kujutlusvõime seisneb uute kujutiste loomises varasemalt tajutud kujutiste ning samuti uute teadmiste põhjal.“ (Kozlova & Kulikova, 2006, lk 150). Kujutlusvõime on seotud erinevate keerukate mõtteprotsessidega, mis on lapse loomingulise tegevuse aluseks. Täiskasvanute ülesanne on arendada lastes kujutlusvõime võimeid.

Alguses tekib lapsel selline kujutlusvõime, mille alusel kujuneb loominguline mõtlemine tänu elukogemusele ja mõtlemise arengule. Lapse kujutlusvõimet tuleb arendada nii, et ta suudaks vaimselt ette kujutada seda, mida talle loetakse või jutustatakse, või ette kujutada, millises järjestuses ta hakkab mingit ülesannet täitma. Eelkoolieas on väga oluline arendada lapse

loomingulist kujutlusvõimet. Selleks tuleb suunata last ülesannete lahenduste otsimisele, innustada teda väikestele avastustele enda ümber ning õpetada teda fantaseerima. (Kozlova & Kulikova, 2006, lk 150).

1.5.1. Kognitiivset oskust arendavad mängud

Kognitiivset oskust arendavad eelkõige didaktilised ja liikumismängud, mis soodustavad kujundliku mõtlemise kiiremat arengut. (Tihomirova & Basov, 1995, lk 15).

Didaktiliste mängude hulka kuuluvad esememängud, lauamängud-trükimängud ja sõnamängud. Esemetega mängudes kasutatakse mänguasju ja reaalseid esemeid. Nendega mängides õpivad lapsed võrdlema, määrama esemete sarnasusi ja erinevusi. Nende mängude väärtus seisneb selles, et nende abil tutvuvad lapsed esemete omaduste ja tunnustega – värvi, suuruse, kuju, kvaliteediga. Mängudes lahendatakse ülesandeid võrdlemise, klassifitseerimise ja ülesannete lahendamise järjekorra määramise kohta. Mängude korraldamisel jalutuskäigu ajal tutvustab lasteaiaõpetaja lastele looduslikku materjali, näiteks taimede seemneid, lehti, erinevaid lilli, kivikesi. Lasteaiaõpetaja korraldab nende materjalide abil selliseid didaktilisi mängu nagu „Millisest puust on leht?“, „Kes teeb kiiremini mustri kivikestest?“, „Kogu sügislehtedest kimp.“ Sellistes mängudes kinnistatakse laste teadmisi ümbritsevast keskkonnast, kujundatakse vaimseid protsesse, nagu analüüs, info töötlemine ja klassifitseerimine. Laua-trükimängud jaotatakse erinevate ülesannete järgi nende kognitiivse arengu toetamiseks ning need on pildipaarid, doominod ja lotod. Piltide paaride leidmine. Kõige lihtsam ülesanne sellises mängus on leida erinevate piltide hulgast kaks ühesugust. Näiteks kaks mütsi või kaks nukku, mis väliselt ei erine. Sellises mängus õpib eelkooliealine laps ühendama esemeid välise tunnuse ja tähenduse alusel. Piltide valimine ühise tunnuse järgi. Laps õpib sellises mängus üldistama ja määrama esemete vahelisi seoseid. Näiteks mängus „Mis kasvab aias?“ valivad lapsed pilte vastavate taimede kujutistega kasvukoha järgi ja ühendavad pildid selle tunnuse alusel. Mäng piltide koosseisu, arvu ja paigutuse meeldejätmiseks. Näiteks mängus „Arva ära, milline pilt peideti“ peavad lapsed meelde jätta piltide sisu ja seejärel määrama, milline pilt pöörati ümber. See mäng arendab mälu ning oskust meelde jätta ja meenutada. (Bondarenko, 1991, lk 15)

Mäng lõigatud piltide ja kuubikute kokkupanekuks. Sellises mängus peavad lapsed kokku panema tervikliku kujutise 8–10 osast. Nendel pildidel võivad olla kujutatud süžeed lastele tuttavatest muinasjuttudest või kirjandusteostest. Mängu läbiviimise peamine tingimus on see, et pildidel kujutatud esemed oleksid lastele tuttavad. Mäng arendab eelkooliealistel oskust panna üksikuid osi kokku tervikuks ning täiustab loogilise mõtlemise oskust. (Bondarenko, 1991, lk 15-16)

Sageli kasutatakse mängu pildi kirjeldamisel, jutustamine ja rääkimine tegevuse, liikumise näitamisega. Vanemates rühmades kujutavad mõned lapsed pildi järgi tegevust, teised lapsed peavad ära arvama, kes on sellel pildil kujutatud ja mida inimesed seal teevad. Näiteks tuletõrjujad kustutavad tulekahju või orkester mängib erinevaid pille. Selline mäng kujundab lapse isiksuses väärtuslikke omadusi, nagu võime võtta roll enda peale, loov otsing ja inspiratsioon vajaliku kujutise esitamiseks. (Bondarenko, 1991, lk 16)

Sõnamängud on üles ehitatud mängijate sõnade ja tegevuste alusel. Vanemas eelkoolieas hakkab lastel aktiivselt kujunema loogiline mõtlemine. Sellega koos kasutatakse sõnamänge kõige sagedamini mõtlemistegevuse kujundamiseks ning selleks, et arendada lapses iseseisvust ülesannete lahendamisel. Sellised mängud on eriti kasulikud vanemate eelkooliealiste laste kasvatamisel ja õpetamisel, sest need aitavad lapsi ette valmistada kooliõppeks. Sõnamängud arendavad oskust tähelepanelikult kuulata lasteaiaõpetaja, aitavad kiiresti leida täpse vastuse esitatud küsimusele ja selgelt formuleerida oma mõtteid. (Bondarenko, 1991, lk 16-17)

1.6. Kommunikatiivne oskus

Kommunikatiivsete oskuste all mõistetakse lapse oskusi teistega suhelda, tajuda nii iseennast kui ka partnereid, võtta omaks ühiskonnas üldtunnustatud tavasid ning lähtuda eetilistest tõekspidamistest. (Vabariigi Valitsus, 2008, lk 4)

Lasteaiaõpetaja toetub oma töös koolieelse lasteasutuse riiklikule õppekavale. Õppekava järgi mõistetakse sotsiaalsete oskuste all lapse oskusi teistega suhelda, tajuda nii iseennast kui ka

partnereid, võtta omaks ühiskonnas üldtunnustatud tavasid ning lähtuda eetilistest tõekspidamistest. (Vabariigi Valitsus, 2008)

Õppe- ja kasvatustegevuse tulemusel 6–7aastane laps:

- 1) püüab mõista teiste inimeste tundeid ning arvestada neid oma käitumises ja vestluses;
- 2) tahab ja julgeb suhelda – huvitub suhetest ja tunneb huvi teiste vastu;
- 3) hoolib teistest inimestest, osutab abi ja küsib seda vajadusel ka ise;
- 4) osaleb rühma reeglite kujundamisel;
- 5) oskab teistega arvestada ja teha koostööd;
- 6) loob sõprussuhteid;
- 7) saab aru oma-võõras-ühine tähendusest;
- 8) teeb vahet hea ja halva käitumise vahel;
- 9) mõistab, et inimesed võivad olla erinevad;
- 10) järgib kokkulepitud reegleid ja üldtunnustatud käitumisnorme;
- 11) selgitab oma seisukohti. (Vabariigi Valitsus, 2008, lk 4)

Eestis on vähe uuritud, kuidas lasteaia õpetajad arendavad laste sotsiaalseid oskusi. (Haili, 2017, lk 2) Sotsiaalsed oskused on olemuselt interaktiivsed ja toimivad vastastikuses inimsuhtes, oluline on mõju, mis avaldab teatud olukordades käitumine teistele. (Kikas, 2008, lk 64). Kommunikatsioon toimub tänu ühistegevustele, kas paaris või grupis. Omavaheliste vestluste kaudu lastel areneb suuline kõne ja oma mõtete formuleerimise võimekust. (Kikas, 2008, lk 348). Kõige enam panustavad õpetajad suhtlemisoskusesse, teistega arvestamise oskuse, kuulamisoskuse ja tundmuste väljendamisoskuse arendamisele. Õpetajad loob pinda arenguks, milles lapsel on võimalik osaleda sotsiaalsetes protsessides, kogeda kogemusi ning õppida tunnetama iseenda osa selles. (Seepter, 2017, lk 2)

Koolieelikute kommunikatiivne areng toimub õppimise kaudu, mitte juhuslikult. Laps õpib iseseisvalt, uurib ümbritsevat keskkonda, suhtleb õdede, vendade ja eakaaslastega ja saab toetust ja juhiseid täiskasvatutelt. (Kikas, 2008, lk 69).

Laps peab esmalt omandama mitmesuguseid sotsiaalseid oskusi, mis on vajalikud erinevates igapäevastes olukordades. Lisaks tuleb tal õppida käituma viisil, mida teised peavad sobivaks, näiteks teatris või mänguväljakul. Õpitud käitumise rakendamise tulemuslikkus sõltub suurel määral suhtlemissituatsiooni kontekstist ning sellest, kuidas laps seda mõistab. (Kikas, 2008,

lk 65) Kooli mineval lapsel on kommunikatiivse oskuse arenemisel mõtlemise areng esikohal, kuna laste kommunikatiivse võimekuse areng on tugevasti seotud kognitiivse arenguga. (Kikas, 2008, lk 69). Kommunikatiivse oskuse olulisteks tingimustest peetakse teiste jälgimist ja jäljendamist. (Kikas, 2008, lk 64).

Teatud käitumisel on eesmärk, mis võib lähtuda suhetest, näiteks laps ütleb: “Ma tahan teistega koos keksu mängida” või vajadustest, näiteks: “Ma vajan abi selle pusle tegemisega”. Kommunikatiivne oskus on tihedalt seotud lapse keelelise võimekuse ja üldise arengulise tasemega. (Kikas, 2008, lk 64).

Arvestades, et sotsiaalseid oskusi väljendav käitumine on omandatud, tuleb silmas pidada, et mõnel lapsel võib selle õppimine olla raskendatud. Kui lapsel esineb tähelepanuprobleeme või esineb impulsiivne käitumine, ei ole tal sageli võimalik jälgida ega jäljendada sotsiaalselt sobivat käitumist. Samuti ei pruugi endasse tõmbunud või tõrjutud lapsed omandada vajalikke käitumismustreid teiste pealt. Sellistes olukordades võib otsene juhendamine toetada sobiva käitumise kujunemist, kuid see peab toimuma suhtlemise kaudu ning hõlmama erinevaid sotsiaalseid kontekste ja keskkondi, mitte toimuma isolatsioonis. (Kikas, 2008, lk 64) „Vanema eelkooliea lapseks saades peab laps juba valdama kommunikatiivseid oskusi.“ (Dubina, 2006, lk 2) Sellesse oskuste rühma kuuluvad koostöö; kuulamine ja kuuldu mõistmine, tajumine ja arusaamine, see tähendab info töötlemist, keeleline areng ja kõnesuhtlus. (Dubina, 2006, lk 2)

1.6.1. Kommunikatiivset oskust arendavad mängud

Eelkooliealise lapse täisväärtuslikuks arenguks on olulised ühised mängud eakaaslastega. Üksteisega mängides tunnevad lapsed rõõmu kaaslaste kohalolekust ja tema tähelepanust enda suhtes. Lastele meeldib pidada omavahel dialoogi ja kommenteerida oma tegevusi mängu käigus. Neil tekivad ühised meelelahutuslikud mängud, kus lapsed peavad sõnadega määrama oma rolli, kelleks nad saavad. Näiteks öeldakse: „Sina oled kokk! “. Mängudes nimetavad nad sõnadega asendusobjekte, mängutegevusi, lepivad kokku ühistes tegevustes, süžee arendamises ja peavad rollide järgi dialoogi. Laste enda algatusel tekkinud mängudes areneb laste kommunikatiivne loomingulisus. (Dubina, 2006, lk 5)

Kommunikatiivseid oskusi arendavad mängud jagunevad nelja tunnuse järgi:

- mängud koostööoskuse arendamiseks;
- mängud aktiivse kuulamise oskuse arendamiseks;
- mängud info töötlemise oskuse arendamiseks;
- mängud oskuste arendamiseks. (Dubina, 2006, lk 5)

Koostööoskuse arendamise mängude ülesannete hulka kuuluvad:

- õpetada kuulama, mõistma ja järgima mängu reegleid;
- arendada liigutuste kontrolli ja oskust tegutseda juhendi järgi;
- kasvatada usalduslikku suhtumist üksteisesse;
- arendada vastutustunnet teise inimese eest. (Dubina, 2006, lk 7)

Näide mängust: „Külm – soe“

Abivahend: „mänguasi“.

Mängu kirjeldus: Loenduse abil valitakse kulli. Kull läheb ruumist välja, samal ajal peidab lasteaiaõpetaja mänguasja. Seejärel kutsutakse kull ehk laps tagasi ja palutakse tal mänguasja otsida, järgides juhiseid, näiteks: „samm paremale“, „kaks sammu edasi“, „kolm vasakule“ ja nii edasi. Otsimise ajal aitavad lapsed kulli sõnadega „soe“, „kuum“, „külm“. Kui mänguasi leitakse, vahetub kull ja mäng algab uuesti.

1.7. Kõne areng

„Lapse kõne on lahutamatult seotud tema kognitiivsete ja kommunikatiivsete oskustega.“ (Korotkova, lk 5) Eelkoolieas pannakse alus keelekultuurile, mis on vajalik suhtlemiseks ja mõtlemistegevuseks. Lasteaias arendab laps kõiki keele aspekte: kõneaktiivsust, hääldust, sõnavara, kõne ülesehitust ehk sidusat kõnet, grammatilist süsteemi, väljenduslikkust ja kõnekäitumise oskusi. (Alekseeva & Jashina, 1999, lk 156) Kõnelemisoskuse arendamiseks on tarvis arendada samaaegselt kuulamisoskust. Vestluses on iga osaline nii kuulaja kui ka kõneleja, seetõttu suhtlemisel on samaväärne kuulamine kui kõnelemine. (Kärtner, 2000, lk 8) Laps on keele aktiivse õppimise algfaasis esmalt kuulaja ja hiljem kõneleja rollis. (Niiberg & Karu & Malva & Rajamäe & Vaher, 2007, lk 48)

1.7.1. Hääldus ja sõnavara

Lasteaia ülesanne on kujundada lastel seitsmendaks eluaastaks puhas ja korrektne häälikute ning sõnade hääldamine. Kui laps kiirustab, „komistab“ sõnade otsa või räägib väga vaikselt, võib tema kõne olla ümbritsevatele raskesti mõistetav isegi siis, kui häälikud on iseenesest õiged. Õpetaja peab järjekindlalt töötama lapse kõneaparaadi arendamise nimel, saavutades järk-järgult õige ja selge häälduse. (Alekseeva & Jashina, 1999, lk 156)

Peale iga silbi ja sõna on igal lausel olemas oma intonatsioon. (Niiberg & Karu & Malva & Rajamäe & Vaher, 2007, lk 48) Suulise kõne juurde kuulub ka oskus oma häält kontrollida. Lapsed peavad oskama reguleerida hääle tugevust — mitte pingutama häält üle, kuid samas vastama täiskasvanute küsimustele piisavalt kuuldavalt. Mängides satuvad lapsed sageli ülierutusse ja hakkavad rääkima väga valjult või lausa karjuma. Vesteldes ja vastates täiskasvanute küsimustele tegevuse ajal räägivad nad aga mõnikord liiga vaikselt, mistõttu on raske aru saada, mida laps ütleb. (Alekseeva & Jashina, 1999, lk 156–157) Intonatsioon kannab informatsiooni selle kohta, kas kõneleja suhtub kuulajasse heatahtlikult või halvasti, lugupidavalt või ükskõiksest. Intonatsiooniga võidakse väljendada hirmu, rõõmu või irooniat. (Niiberg, Niiberg & Karu & Malva & Rajamäe & Vaher, 2007, lk 48)

Lapse vabaks kõnevaldamiseks peab tal olema piisavalt suur sõnavara. (Paramonova, 2004, lk 9) „Õpetaja peab laiendama laste sõnavara, täpsustama sõnade tähendusi, kinnistama neid lapse mälus ning harjutama last oma sõnavara aktiivsemalt kasutama.“ Mida rohkem on lapse sõnavaras nimisõnu, tegusõnu, omadussõnu ja määrsõnu, seda täpsemalt ja täielikumalt suudab ta oma mõtteid väljendada, seda lihtsam on tal suulise kõne abil suhelda ning hiljem omandada kirjalikku kõnet. Keiu Barndõki 2010. aastal läbiviidud uuringust selgus, et vanusenormi järgi arenenud 5–6-aastaste laste jaoks olid nimisõnade nimetamise ja liigitamise ülesanded kerged. (Barndõk, 2010) Kõnesuhtluse käigus räägitakse tavaliselt elusolenditest ja eluta objektidest – inimestest, loomadest, taimedest, toiduainetest, riietest, mööblist, mänguasjadest, raamatutest, teatritest, maalidest, linnadest, riikidest, loodusenähtustest. Seega domineerivad kõnes nimisõnad. Mida pädevamalt õpetaja last toetab, seda edukamalt laps oma sõnavara rikastab. (Barndõk, 2010)

Selleks et lastel oleks lihtsam uusi sõnu meelde jätta, on loodud süsteem, mis ühendab sõnu kindlatesse loogilistesse rühmadesse: loomad, taimed, mööbel, puuviljad. See aitab lapsel paremini orienteeruda lõputus hulgas esemetest. Oluline on aidata lapsel seda süsteemi kasutada, mitte täiendada tema sõnavara juhuslikult. (Paramonova, 2004, lk 10)

Lapse sõnavara tuleb rikastada ka tegusõnadega. Vajadus täiendada lapse sõnavara tegusõnadega tuleneb nende olulisest rollist lauses. Tehakse pidevalt midagi, sooritatakse erinevaid tegevusi, ning kõigi nende tegevuste ja toimingute tähistamiseks on keeles olemas vastavad sõnad. Ilma tegusõnata ei ole võimalik moodustada ühtegi lauset. Lapse kõne võib tunduda vaene, kui selles on vähe tegusõnu. Selline laps kasutab tavaliselt vaid kõige tuttavamaid tegusõnu, näiteks: sööb, magab, kõnnib, jookseb, riietub, peseb end, vaatab, kuulab, jalutab, mängib, haugub, mäub. (Paramonova, 2004)

Kui laps ei tea palju tegusõnu, võivad tal tekkida raskused teatud tegevuste või nähtuste kirjeldamisel. Näiteks: hunt jahib, vihm tibutab, lehed langevad puudelt. Lapse sõnavara rikastamiseks kasutatakse sageli luuletusi, milles leidub rohkesti tegusõnu. Näiteks:

Väike Ennu ratsutab,

hobu kaela patsutab.

Sõit, sõit, suksuke,

lähme külla tädile.

Suksu vilkalt kepsu lööb,

Ennule see rõõmu teeb.

Sõit, sõit, suksuke,

lähme külla tädile. (Nilson, 1990)

Meid ümbritsevad esemed erinevad üksteisest mitmete tunnuste poolest — näiteks värvi, kuju, suuruse või kaalu poolest. Neid omadusi väljendatakse kõnes omadussõnade abil. Tänu omadussõnadele saab kirjeldada, milline miski on, näiteks loomade iseloomu: rebane on kaval, hunt on kuri. Omadussõnade kasutamine rikastab kõnet ja muudab selle väljendusrikkamaks. Paljude laste kõnes puuduvad omadussõnad peaaegu täielikult. Kõige sagedamini kasutatakse

vaid selliseid sõnu nagu hea, halb, väike, suur. Oluline on, et laps harjuks juba varakult oma kõnet õigesti kujundama ja oskaks seda omadussõnade abil kaunistada. (Paramonova, 2004)

Sageli aitavad lastel omadussõnu omandada luuletused. Näiteks:

Linnud tiivulised,

tiigrid vurrulised,

lennatavad nahkhiired,

roomavad maod.

1.7.2. Sidus kõne ja kõne arendamise mängud

Psühholoog Lev Võgotski arvates omandab laps kõne nii, et liigub osadest tervikuni: üksiksõnast kahe- või kolmesõnaliste ühenditeni, seejärel lihtlauseteni ja hiljem keerukamate lauseteni. Lõpuks kujuneb lapsel välja sidus kõne, mis koosneb mitmest järjestikulisest lauseühikust. (Alekseeva & Jashina, 1999, lk 352) 5.- 6. aastased lapsed teavad üle 2000 sõna ning järgneva paari aasta jooksul õpib juurde umbes 1000 sõna. Laps räägib pikemate, 6-8 sõnaliste lausetega ning oskab juba moodustada veelgi keerulisemaid lauseid. (Einon, 2004, lk 15)

Kõnearenduseks on olemas palju mängu, mille käigus lapsed õpivad üksteisele tähelepanu pöörama, sõpru hääle järgi ära tundma, märkama välimuse detaile ning looma kõnekontakti. Keele omandamisel saab rakendada nii keelelisi kui ka suhtlusele suunatud mängupõhiseid tegevusi. (Kitsnik & Hallas, 2020, lk 80). Sellisteks mängudeks on ümberjutustamise mängud, mängud esemete ja mänguasjade kirjeldamise põhjal jutustamiseks, piltide kirjeldamise põhjal jutustamiseks, mängud, kus tuleb koostada jutuke mälu järgi, ning mängud, kus lapsed loovad ise jutustuse mõne eseme põhjal. Juttude ja muinasjuttude ettelugemine ning nende ümberjutustamine on lahutamatu osa nii emakeele kui ka võõrkeele õpetamisest, sest jutud annavad lapsele võimaluse tutvuda fantaasiamaaailmaga ja rikastavad tema sõnavara. Muinasjuttudes kasutatakse sageli korduvaid sõnu, fraase ja lauseid (näiteks: „vanaema, miks

sul on nii suured silmad/kõrvad/suu?"; „peeglike, peeglike seinä peal, kes on kauneim kogu maal"), mis jäävad kergesti meelde ja kutsuvad last neid kordama. Tegelased räägivad lapselikult ja lühikeste lausetega, samal ajal on sõnavara rikas ja kujundlik, eriti omadussõnade poolest (näiteks: tibatilluke, hiigelsuur jne), ning sageli kasutatakse vastandusi (ilus, kuid vaene; rikas, kuid õel). (Mitte-eestlaste integratsiooni sihtasutus, 2006, lk 46)

Ümberjutustamise mängudes kehtivad teatud nõuded tekstile: iga tekst peab õpetama midagi kasulikku. Valitavad tekstid peavad vastama laste vanusele ning tuginema nende elukogemusele, mis võimaldab lapsel ümberjutustamisel väljendada isiklikku suhtumist kirjeldatavatesse sündmustesse. Oluline on, et raamatus esineksid lastele tuttavad tegelased selgelt eristuvate ja kergesti märgatavate iseloomujoontega. Tegelaste käitumismotiivid peavad olema lapsele arusaadavad. Teksti keel peab sisaldama laste kõne arengutasemele vastavat sõnavara ning lühikesi ja struktuurilt lihtsaid ütlusi. Raamatud peavad olema väljendusrikkad ja lastele jõukohase pikkusega, arvestades nende tähelepanu- ja mäluvõimet. (Borodich, 1981, lk 64–65)

Lisaks sellele arendavad jutud ja muinasjutud laste kujutlusvõimet ning innustavad neid aktiivselt suhtlema ja ise kuuldu põhjal jutustama. Uuringud näitavad, et juba nelja-aastased lapsed suudavad võõrkeeles kuulnud lugu ümber jutustada, kuigi mõnikord on neil raske eristada olulist ebaolulisest. Kuueaastased lapsed kasutavad jutustamisel juba põhjus-tagajärg seoseid, näiteks: hunt sõi vanaema ära, sest ta oli näljane. Sama vanad lapsed suudavad tähelepanu pöörata ka kolmele jutustamise põhielemendile: aeg ja koht, põhisisu ning lõpptulemus. Selles vanuses soovib laps sageli jutustaja rolli üle võtta ning võib vahele segada või küsimusi esitada, mis näitab tema huvi kuulamise ja osalemise vastu. (Bettelheim, 2007, lk 9)

Ettelugemine on oluline ka seetõttu, et lastekirjandus aitab arendada laste sotsiaalseid, emotsionaalseid ja kognitiivseid oskusi. Jutud aitavad suunata laste käitumist, sest nad soovivad sarnaneda lugude ja muinasjuttude tegelastega. Rahvajutud sisaldavad iidset tarkust, mis selgitab inimese ja looduse suhteid, ning selliseid lugusid saab õpetaja kasutada erinevate

teemade selgitamiseks ja looduse kohta huvitavalt jutustamiseks. (Mitte-eestlaste integratsiooni sihtasutus, 2006, lk 46-47)

Esimestel tundidel võib kasutada lastele korduvalt ette loetud muinasjutte, näiteks „Tare-tareke“, „Kakuke“, „Naeris“, „Kolm karu“, „Kolm põrsakest“, „Punamütsike“. Samuti sobivad miniatuurjutud või katkendid loodust käsitlevatest teostest. Alguses tuleb aidata lastel teksti mõista ja meelde jätta, et neil oleks hiljem lihtsam seda ümber jutustada. Psühholoogide uuringud on näidanud, et teksti mõtestamine loob loogilisi seoseid, mis hõlbustavad selle meeldejätmist. Enne kui lapsed alustavad teose ümberjutustamist, tuleb läbi viia ettevalmistav vestlus teksti sisu analüüsimiseks. Selle vestluse eesmärk on täpsustada jutu sisu, arutada ühiselt tegelaste omadusi ning suunata laste tähelepanu keelekasutusele, mis on oluline samm väljendusrikka ümberjutustuse ettevalmistamisel. (Borodich, 1981, lk 64–65)

Oluline meetod laste kõne arendamisel on piltide, reproduktsioonide ja slaidide vaatlemine. Piltide, kaartide ja skeemide abil kujunevad lastel püsivad visuaalsed ettekujutused. Pilte vaadeldes areneb lapsel tähelepanelikkus, ta õpib keskendunult pilti uurima, eristama olulist, mõtlema ja arutlema nähtu üle, väljendama end verbaalselt ning rikastama oma kõnet. (Kozlova & Kulikova, 2006, lk 227) Lasteaias kasutatakse erinevat tüüpi pilte. Eelkõige rakendatakse spetsiaalselt loodud didaktilisi pilte, mis on rühmitatud teemade kaupa, näiteks aastaajad, loomad ja muud teemad, samuti tuntud kunstnike teoste reproduktsioone. Visuaalse õppematerjalina kasutatakse ka raamatuillustratsioone, mille abil teose tegelased juskui virguvad. Lisaks valib õpetaja välja esemepilte ja liigitab neid teemade järgi, näiteks „Mänguasjad“, „Transport“, „Täiskasvanute ametid“, „Loomad“, „Meie linn“. (Kozlova & Kulikova, 2006, lk 230) Tuleb arvestada, et laps ei pruugi alati osata pildil kujutatud objektidest või elusolenditest olulist esile tõsta ega märgata nende omadusi. Selline iseeneslik vaatlemine ei vii lapse jaoks õigete ettekujutuste kujunemiseni pildil olevatest objektidest. Õpetaja suunav roll on laste tajuprotsessi soodustamiseks hädavajalik. (Kozlova & Kulikova, 2006, lk 231) Seepärast lapsi tuleb õpetada pilte mõtestatult vaatlema, selgitades järk-järgult, mida pildil kujutatakse. Pildi sisu mõistmiseks on esmalt vaja tutvuda üksikute elementidega, näiteks inimestega, loomadega, ning uurida iga kujutise asukohta ja nende omavahelisi seoseid pildi üldises ülesehituses. (Alekseeva & Jashina, 1999, lk 425)

Seoses sellega on oluline küsimuste järjestus, mille abil õpetaja juhib piltide vaatlemise protsessi. Ta kasutab küsimusi, mis aitavad mõista pildi üldist sisu, näiteks: „Mida on pildil kujutatud?“. Seejärel esitatakse küsimusi pildi sisu analüüsimiseks — kes ja mis on kujutatud — ning küsimusi, mis nõuavad kujutatud esemete ja tegelaste omavaheliste seoste selgitamist. Edasi kasutatakse küsimusi, mis eeldavad lastelt iseseisvaid järeldusi ja arutlusi. Nähesõnaline õpetamismeetod toetab kõne ja mõtlemise arengut. (Kozlova & Kulikova, 2006, lk 231)

Teine meetod laste kõne arendamisel on jutustamine mälu järgi. Jutustamist mälu järgi saab õppida didaktiliste mängude abil. Selleks kasutatakse sageli mõistatusmänge, näiteks „Arva ära, mis loom see on?“, „Arva ära, kes või mis see on?“. Looma kohta mõistatuse koostamisel tuleb kirjeldada tema välimust, toitumist ja elupaika. Sarnased on ka mängud puuduvate esemete kirjeldamiseks, näiteks „Arva ära, mida me mõtlesime“, „Millal see juhtub“. Selliste mängude peamine reegel on mitte nimetada mõeldud eset, vaid kirjeldada seda oluliste tunnuste kaudu. Tundides aitab nende tunnuste esiletoomisele kaasa õpetaja jutustuse eeskuju. Sõnalised didaktilised mängud, mis sisaldavad laste jutustusi mälu järgi, näiteks „Raadio“, „Kes teab rohkem“, „Arva ära“, „Lõngakera“, ei tohiks olla liiga pikad, sest need on lastele keerukad. (Borodich, 1981, lk 76)

Mäng „Kes teab rohkem“ arendab laste mälu ning rikastab teadmisi esemetest. Mängu reeglid on järgmised: laps peab meenutama, kuidas ühte ja sama eset saab kasutada. Näiteks hoiab õpetaja käes klaasi. Lapsed peavad ütlema, kuidas ja milleks seda saab kasutada: näiteks teed juua, lilli kasta, tange mõõta, taimedele katteks panna või pliiatseid hoida. Võidab see, kes nimetab kõige rohkem võimalusi ühe ja sama eseme kasutamiseks. (lk 119, Дидактические игры)

Mäng „Lõngakera“ toetab omandatud teadmiste ja kogemuste meeldetuletamise kiirust ning mõtete ja kujutluste voolavust. Selles mängus väljendab laps end verbaalselt lihtsate lausetega. Mängu käigus alustab õpetaja juttu teemal, näiteks „minu tuju teeb heaks...“, „mulle meeldib...“ või „mina kardan...“. Mängujuhil on käes lõngakera. Ta alustab juttu ja ulatab seejärel kera kõrvalistujale, jättes lõnga otsa enda kätte. Kui kõik on jutustanud, keritakse kera tagasi ning laste rõõmud ja mured justkui „kogunevad“ kera sisse. (Kabanen, 2010, lk 14)

Psühholoogid on kindlaks teinud, et kõige tugevam mälu liik on emotsionaalne mälu. Seetõttu on soovitatav pakkuda lastele jutustamiseks teemasid, millega neil seostuvad tugevad emotsionaalsed mälestused ja tunded. Jutustuste teemad võivad olla seotud lasteaia pidude ja üritustega, näiteks „Jõulupidu lasteaias“, „Kuidas me meisterdasime mänguasju väikestele“. Sellist mälu järgi jutustamist ei korraldata kohe pärast pidu või üritust. Laste muljed kinnistuvad esmalt vestlustes nähtust ja kogetust, ning alles seejärel koostatakse jutustus mälu järgi suuliselt. (Borodich, 1981, lk 73)

Veel üks meetod laste kõne arendamiseks on jutustamine esemete ja mänguasjade abil. Enne mänguasjade kirjeldamisega seotud tegevusi tuleb korraldada nende vaatlemise tundeid, mille käigus lapsed õpivad eristama mänguasjade detaile ja omadusi ning omandavad vastava sõnavara. (Borodich, 1981, lk 68) Tundeid mänguasjadega — nende kirjeldamine ja lugude väljamõtlemine mänguasjade põhjal — õpetavad lapsi jutustama. Visuaalsed ja taktiilsed aistingud toetavad lapse jutustamisoskust, mistõttu on sellised tegevused lastele kergemad. (Alekseeva & Jashina, 1999, lk 416)

Enne mänguasja kohta jutustuse koostamist peab laps mänguasja hoolikalt uurima ja määrama, milliseid omadusi tuleks kirjeldada: näiteks mänguasja nimetust, värvi, kasutusviisi ja materjali. Enamikul esemete või mänguasjade kirjeldamise mängudel on kindlad reeglid, millega lapsi eelnevalt tutvustatakse. Näiteks mõistatustega sarnastes mängudes seisneb reegel selles, et eset tuleb kirjeldada seda nimetamata. (Borodich, 1981, lk 72) Vanemates rühmades valitakse keerukamad mänguasjad. (Borodich, 1981, lk 68) Eriti kasulik on see, kui mänguasja kirjeldamine eeldab selle osade ruumilise paigutuse, kuju ja materjali täpsustamist, näiteks mängukella, telefoni, pliidi või bussi puhul. Tunnis annab õpetaja lastele jutustuse koostamise plaani. Suunavad küsimused võivad olla näiteks: „Mis ese sul on?“, „Millised osad sellel on?“, „Milleks need osad vajalikud on?“, „Näita või selgita, kuidas seda eset kasutatakse?“. Suur tähtsus on õppetegevustel, kus kasutatakse pärisesemeid, mis on lastele elukogemusest tuttavad ja neid ümbritsevad. Need võivad olla loodusobjektid (köögiviljad, lehed, taimed), tööriistad, pesemisvahendid, koolitarbed. Jutustades selgitab laps kohe eseme otstarvet ja kasutusviisi ning demonstreerib tegevusi, näiteks hambaharja liigutusi hammaste pesemisel. Esemekirjeldamise oskust kinnistatakse ka rollimängudes, näiteks mängides kosmonaute. Kosmonaut teatab raadiosse, mida ta all Maal näeb. Mängud esemetega võimaldavad lahendada mitmesuguseid kasvatus- ja õpetamise ülesandeid, näiteks laiendada ja täpsustada laste

teadmisi, arendada mõtlemisprotsesse, sealhulgas analüüsioskust ja võrdlemist, aidata eristada esemeid, üldistada ja liigitada neid. Mängud esemetega arendavad kõnet, oskust nimetada esemeid ja nendega tehtavaid tegevusi, kirjeldada nende omadusi ja otstarvet, koostada ja ära arvata mõistatusi. Samuti arendavad need mängud lapse tahtlikku käitumist, mälu ja tähelepanu.

2. EMPIIRILINE OSA

2.1. Metoodika

Eesmärgi saavutamiseks kasutan uurimistöös kvalitatiivset uurimismeetodit, et saada tulemusi, mida edaspidi kasutan järelduste tegemiseks. Andmete kogumiseks viisin läbi küsitluse kolmes Kohtla-Järve lasteaedade õpetajatega vanemates rühmades, uurides, millised mängulisi meetodeid kasutatakse sagedamini ning milliseid meetodeid kasutatakse harvemini. Andmekogumise põhimeetodiks oli küsitlus. See tähendab, et kogutakse standartiseeritult ja katseisikud moodustavad valimi või näidise suuremast üldkogumist. (Hirsjärvi & Remes & Sajavaara, 2005, lk 180). Uuringu käigus saadud andmete ja tulemuste põhjal tegin alalüüsi ning järeldused. Oma töös kasutasin juhtumiuuringu meetodit. Juhtumiuuringuga uuritakse üht või mitut indiviidi, programmi, sündmust, tegevust või protsessi. Juhtum on piiritletud aja ja tegevustega. Uurija kogub teatud aja jooksul üksikasjalikku informatsiooni, kasutades mitmesuguseid andmekogumismeetodeid. Uuring võib toetuda nii kvalitatiivsetele kui ka kvantitatiivsetele andmetele. Samuti võib ühes uuringus kasutada mõlemat tüüpi andmeid. (Õunapuu, 2014, lk 60)

2.2. Valim

Uuringu viisin läbi kolmes Kohtla-Järve linna Järve linnaosa lasteaias. Uurimistöö valimi moodustasin eesmärgipärase valimi põhimõttel. Uuringu korraldasin lasteaedade Kirju-Mirju, Väikemees ja Buratino vanemates rühmades, kus on 5–7-aastased lapsed. Plaanis oli teha küsitlust ainult rühmades, kus on 5–7-aastased lapsed, aga lasteaias Väikemees oli sel ajal liitrühm, kus olid 3-7-aastased lapsed. See ei olnud takistuseks, kuna õpetaja oli valmis vastama esitatud küsimustele. Erineva vanusega lastega rühmas on oma eelised, sest väiksemad lapsed mängides koos vanemate lastega arendavad oma kõnet ja sotsiaalseid kommunikatiivseid oskusi. Kõik osalenud õpetajad kirjutasin alla nõusoleku vormi (Lisa 1). Õpetajate vastuste anonüümsuse tagamiseks kasutasin küsitlusest saadud andmeid ainult lõputöös. Kolmest lasteaiast saadud andmeid analüüsisin nii eraldi kui ka koos ning anonüümsuse tagamiseks kodeerisin numbritega lasteaiad. Igast lasteaiast valisin ühe vanema rühma, ning 1. lasteaias ja 2. lasteaias vastas üks õpetaja igast rühmast ning 3. lasteaias andsid vastuseid kaks õpetajat koos, aga analüüsides arvestasin ühe vastusega.

2.3. Empiirilise osa tulemused

Järgmises tabelis esitan empiirilise osa tulemused.

Tabel 2. Kognitiivsete, kommunikatiivsete ja kõnet arendavate mängude sagedus, mida kasutatakse 5 –7-aastaste lastega poole aasta jooksul

Nr	MÄNGU NIMETUS	MÄNGU KIRJELDUS	MIDA MÄNG ARENDAB	MÄNGU KASUTAMISE SAGEDUS			
				Poole aasta jooksul (Jah - kordade arv)			
				JAH			
I	II	III					
	Äraarvamismängud						
1	„Arva ära, milline pilt on peidetud?“	Lapsed peavad piltide sisu meelde jätma, seejärel määrama, milline neist pöörati pildiga allapoole, ning ütlema, mida sellel oli kujutatud. (Bondarenko, 1991, lk 15)	Arendab tähelepanu, mälu ja meeldejätmist.	-	9	48	
2	Sõnamäng Mõistatused	Arva ära mõistatus. Muinasjutu või mingi asja ära tundmine seletuse või kirjelduse järgi (Vihman, 2016)	Arendab loogilist mõtlemist, analüüsimis- ja võrdlemisoskust .	-	11	72	
	Sõnamängud						
3	Sõnamäng „Kes ma olen“	Üks laps mõtleb, kes või mis ta on. Näiteks loom, ese, mõni objekt või nähtus. Teised mängijad esitavad kinniseid küsimusi, millele saab vastata ainult „jah“ või „ei“. (Vihman, 2016)	Arendab kujutlusvõimet ja loovat mõtlemist	6	-	20	
4	Sõnamäng „ALIAS“	Arva ära sõna, mille mängu juht on välja mõelnud, seda ise välja ütlemata, ühe minuti jooksul. Mängitakse paarides, kõik koos	Arendab kujutlusvõimet ja loovat mõtlemist	-	-	72	

		või väikestes meeskondades. (Vihman, 2016)					
	Tähelepanumängud						
5	Bingo piltidega	Lasteaiaõpetaja annab igale lapsele kaardi. Kaardil on 9 või 12 pilti. Kui õpetaja nimetab pildi, siis lapsed peavad need kaartidelt üles otsima, seejärel märgistama, näiteks nõõpidega. Kui kaartidel on märgitud kõik pildid, mängija ütleb „Bingo!“ (Sher, 2007, lk 29)	Arendab tähelepanu ja visuaalset taju	-	4	6	
6	„Ühenda esemed ühte rühma“	Antakse pildid erinevate esemetega. Näiteks: õun, pirn, apelsin, banaan. Need tuleb ühendada ühise tunnuse järgi – et need on puuviljad. (Tihomirova & Basov, 1995, lk 27)	Õpetatakse koondama esemeid ühte rühmadesse, ehk leidma neile ühine tunnus.	25	8	24	
7	„Kas nii juhtub või mitte?“	Loos tuleb märgata seda, mida päriselus ei juhtu, midagi ebatavalist. Näiteks tüdruk viis rihma otsas varest. Vares kiskus end lahti ja hüüdis: „Ki-ke-ri-kii!“ (Bondarenko, 1991, lk 120)	Arendab loogilist mõtlemist ja oskust märgata väite ebajärjekindlust.	-	-	-	
8	„Mis ei sobi?“	Antud on 4 pilti. Kolmel pildil on kujutatud erinevaid köögivilju, aga neljandal – õun. Liigne piltide reas on õun. Tuleb nimetada tunnus, mille järgi see erineb teistest. (Tihomirova & Basov, 1995, lk 29)	See õpetab esemeid ühendama mingi põhilise tunnuse järgi ning rühmitama neid ühte gruppi.	25	11	48	
9	„Leia erinevused“	Antud on kaks pilti, tuleb leida 4 erinevust. (Bonsels, 2008)	Õpetab võrdlema esemeid omavahel, leidma erinevusi.	12	5	15	
	Kokkupanemismängud						

10	Lõigatud piltide ja kuubikute kokkupanemine (Pusle)	Lapsed peavad panema lõigatud piltidest ja klotsidest kokku ühe terviku. Pildil on kujutatud lastele tuttava muinasjutu, ilukirjandusliku teose või multifilmi stseen. (Bondarenko, 1991, lk 15)	Arendab loogilist mõtlemist ning arendab oskust panna üksikuid osi kokku tervikuks	45	-	24	
	Mälumängud						
11	„Paarid“ (Memo)	Paarides mängimiseks. Vaja on kaarte, millel on paarikaupa samad pildid. Mängu alguses on kõik kaardid pildiga allapoole. Järjekorras keeravad lapsed kaks kaarti. Kui tuleb paar, saab laps veel teise korra kaarte pöörata. Kui paari ei tule, on kord järgmise mängija käes. Võitjaks tuleb kõige rohkem paare leidnud mängija. (Einon, 2000, lk 125)	Treenib lapse mälu, arendab keskendumist, tähelepanu.	6	48	12	
		KOMMUNIKATIIVNE OSKUS					
	Rollimängud						
12	Rollimängud „Loomakliinik“	Näidata lastele, kuidas siduda pehmete mänguasjade jäsemete ümber sidemeid. Tõenäoliselt peab neid esialgu aitama. Hoolitseda, et lapsed kasutaksid selle mängu jaoks ainult mänguasju. (Pitamic, 2010, lk 102)	Arendab oskust kasutada rolli ühise süžee arendamiseks.	-	-	10	
13	Rollimängud „Supermarket“	Üks laps on müüja, tema vastutab kassaaparaadi ja raha eest. Teised lapsed on kliendid. Õpetaja aitab pisut alustamisel, siis lapsed jäävad iseseisvalt sündmustikku arendama. (Pitamic, 2010, lk 100)	Arendab oskust kasutada rolli ühise süžee arendamiseks.	70	20	60	
	Näitlemismängud						
14	Teatrimäng	Lapsed mängivad läbi süžee, stseeni või olukorra, kasutades rolle, dialooge ja vahel ka rekvisiite. See meenutab	Otseses omavahelises suhtluses arendatakse kujutlusvõimet	3	6	12	

		etendust, näiteks mõne muinasjutu järgi. Teatrietüüdid. Õpetaja ütleb: „Kujutage ette, et olete koerake kuudis. Tõsine koer. Keegi tuleb — tuleb hoiatada (uriseme). “ Nukuteater. (Antipina, 2009, lk 36.)	ning õpitakse väljendama erinevaid emotsioone, näiteks muljeid ja läbielamisi.				
	Kuulamismängud						
15	“Katkine telefon”	Esimene mängija sosistab üks või kaks sõna järgmisele mängijale kõrva sisse ning kõik ülejäänud annavad edasi sama sõna kordamööda sosinal. Viimane ütleb kõvasti kõigile, mida kuulis. Kui viimane mängija nimetab vale sõna, siis otsitakse, kes ütles valet sõna. (Einon, 2000, lk 169)	Arendab oskust aktiivselt kuulata, arendab kuulmistaju ja mälu ning õpetab mõistma saadetud sõnumite tähendust.	25	24	26	
	Liikumismängud						
16	„Külm – soe“	Valitakse otsija. Ta läheb toast välja ja õpetaja peidab mänguasja. Seejärel kutsutakse otsija tagasi ning tal palutakse mänguasja üles leida. Näiteks: „samm paremale“, „kaks sammu edasi“, „kolm vasakule“. Otsimise ajal aitavad lapsed teda sõnadega „soe“ ja „külm“. (Dubina, 2006, lk 11)	Arendab koostööoskust, arendab oskust mõista ja järgida mängureegleid, arendab liigutuste kontrolli ning oskust tegutseda juhendi järgi, arendab koostööoskust.	40	8	36	
		KÕNE ARENG					
	Loovmängud						
17	„Piltjutustus“	Laps koostab pildi järgi loo. (Pitamic, 2010, lk 126)	Arendab oskust jutustada pildi põhjal.	70	-	20	

	Fantaasiamängud						
18	„Mõtles välja jutt eseme abil“	Lapsele näidatakse eset, mille põhjal ta peab välja mõtlema loo. (Pitamic, 2010, lk 122-123)	See arendab oskust jutustada esemete ja mänguasjade kirjelduste järgi.	1	-	3	
	Suhtlemismängud Kõnelemismängud						
19	„Pood“	Juhendaja on müüja, teised on ostjad. „Letile“ pannakse välja erinevad kaubad. Üks ostja kirjeldab eset seda nimetamata, räägib, milleks seda kasutatakse ja mida sellega saab teha. Müüja peab ära arvama, millist kaupa ostja soovib. (Dubina, 2006, 41)	Arendab oskust ise rääkida.	-	2	3	
20	„Ma viskan sulle palli“	Lapsed seisavad ringis ja viskavad üksteisele palli, nimetades selle lapse nime, kellele nad palli viskavad. Palliviskaja ütleb: „Ma viskan sulle kommi.“ Laps, kes palli saab, peab vastama näiteks: „Aitäh, sa tead, et ma armastan magusat.“ Kes vastas, viskab palli järgmisele lapsele küsimusega. (Dubina, 2006, 41)	Arendab oskust infot töödelda.	10	-	6	
21	Ümberjutustamine Muinasjutt „Kakuke“; „Seitse kitsetalle“; „Sipsik“; „Naksitrallid“	Lapsed peavad ümber jutustada muinasjuttu või loo. Tekstid valitakse sisult jõukohased, et loos oleksid lastele tuttavad tegelased. Tekstis on lühikesed laused ja lihtsad igapäevased sõnad. (Lempu, 2020)	Arendab ümberjutustamise oskust.	1	-	2	
22	Jutustus peast „Uusaastapidu“	Lasteaiaõpetaja antud teema järgi mingi sündmuse või ürituse kohta peavad lapsed jutustama enda poolt loodud loo.	Arendab oskust jutustada peast.	6	-	10	

		Kõige tugevam mälu liik on emotsionaalne mälu. Seetõttu on parem pakkuda teemasid, mis on jätanud laste teadvusse ja tunnetesse ereda jälje.					
23	„Mõtle ise välja“	Lapsed mõtlevad ise välja jutu teemal, mille annab õpetaja. Näiteks: „Lemmikmänguasi“, „Minu tuba“, „Kõige huvitavam nädalavahetus“, „Minu hea tegu“.	Arendab oskust ise juttu välja mõelda.	2	-	2	

3. TULEMUSED

Uuringu uurimismeetodina kasutasin juhtumiuuringut ning andmekogumismeetodiks oli ankeetküsitlus ehk kahe tabeli täitmine (Lisa 1). Esimese tabeli täitmise puhul õpetajad pidid

esialgu tutvuma mängude nimekirjaga, nende seletuste ja reeglitega ning sellega, mida see mäng arendab. Õpetajad vastasid 23 küsimusele, kus pidid panema viimasesse tulpa „Jah“ vastuse alla, kui seda mängu mängitakse lastega, siis esitada kordade arv poole aasta jooksul. Koos tabeliküsimustele saadud vastustega sain ma ka mõned kommentaarid mängude läbiviimise kohta ning selle kohta, milliste raskustega puutub õpetaja kokku mängude valimisel. Tabeli 2 ja Tabeli 5 (Lisa 6) andmete põhjal selgub, et kõige sagedamini mängitakse poole aasta jooksul kõiges kolmes lasteaia rollimängu “Supermarket” (150 korda). Teine mäng, mida kasutatakse päris palju, on “Piltjutustus”, seda mängiti 90 korda. Kuna seda mängu mängitakse tihti, siis see kindlasti arendab nii kõnet kui ka loovust ja kommunikatiivset oskust. Samapalju kordi mängitakse mängu “Külm-soe” ja mängu “Mis ei sobi” ehk 84 korda poole aasta jooksul.

Kolmandas lasteaia kasutatakse mõistatusi päris sageli, teises lasteaia ka tihti, aga esimeses lasteaia mõistatusi ei kasutata. Populaarseks mänguks osutus ka “Katkine telefon”, mida on mängitud 75 korda. Mängu “Alias” kasutati ainult kolmandas lasteaia, aga küllaltki tihti, poole aasta jooksul jõuti mängiti 72 korda. Peamiselt mängitakse lasteaedades rollimänge, loovmänge, natukene vähem mängitakse tähelepanumänge, äraarvamismänge ja kuulamismänge.

Mängu „Kas nii juhtub või mitte?“ ei kasutata mitte üheski lasteaia, kuid see mäng arendab loogilist mõtlemist ja oskust märgata väite ebajärjekindlust. (Bondarenko, 1991, lk 120) Muinasjutu ümberjutustamist kasutatakse väga harva, kolmes lasteaia kokku kasutati seda ainult kolm korda poole aasta jooksul. Sama väike kordade arv (4) oli mängudel, kus oli vaja mõelda välja iseseisvalt jutt, kas eseme abil või õpetaja antud teemade põhjal jutt välja mõelda. „Mäng „Pood“ nõuab lastelt mitte ainult fraaside, vaid juba tervete täislausete moodustamist.“ Tabelist 5 on näha, et poole aasta jooksul seda mängu kasutati ainult viis korda ning esimeses lasteaia seda üldse ei kasutud selle aja jooksul. teisest lasteaiaõpetaja rõhutas, täites tabeleid, et põhimõtteliselt kõik mängud aitavad kaasa kõne arengule. Kuid selles rühmas ja lasteaia on muukeelsed lapsed, kasutatakse seal peamiselt õpetaja järel kordamise meetodit, sõltumata, mis mängu valitakse mängida. Lisaks märkis õpetaja, et mängud sageduse andmetest, mis on seotud rääkimisega ning kus laps peaks ise jutu välja mõtlema, olid kõige raskemad laste jaoks. Lasteaiaõpetajate sõnul selgus, et rühmas on kõik lapsed erinevad ning rühmas on ka erivajadusega lapsi. Seetõttu praegu, üleminekul eestikeelsele haridusele, ei õnnestu kõigil

lastel end veel väljendada fraaside ja tervete lausetega. Sagedamini on need üksikud sõnad või lühikesed vastused.

Tabel 3 (Lisa 2), Tabel 4 (Lisa 3) ja Tabel 5 (Lisa 4) näitavad, et õpetajad andsid oma hinnangud 23 mängule minu poolt antud mängude nimekirjast. Õpetajad hindasid mängu skaalal 1–5 vastavalt sellele, kui tõhusalt mäng nende arvates arendab lapse kõnet. Hinne 1 tähendab kõige madalamat tõhusust ning hinne 5 – õpetaja hinnangul kõige kõrgemat tõhusust.

Tabelist 4 (Lisa 3) selgub, et esimese lasteaia õpetaja hinnangul soodustavad kõne arengut kõige efektiivsemalt kõnelemismängud, näitlemismängud, loovmängud ja fantaasiamängud. Need mängud on „Teatrimäng“, muinasjuttude ümberjutustamine, „Mõttele välja jutt eseme abil“, „Piltjutustus“, jutustus peast „Uusaasta pidu“, „Mõttele ise jutt välja“. Teises lasteaias pidas õpetaja kõne arendamisel kõige tõhusamaks tähelepanumänge. Teises lasteaias olid rohkem neid mängu, mida hinnati 4 palliga. 5 palli anti näiteks „Ühenda esemed ühte rühma“, „Mis ei sobi“ mängudele. Liikumismängud, kuulamismängud ja näitlemismängud said kõige kõrgema hinne. Kolmandas lasteaias õpetaja arvates arendavad kõige paremini kõnet peamiselt rollimängud ja näitlemismängud. Samas valis õpetaja ka ühe kõnelemismängu „Pood“, mis õpetaja hinnangul hästi soodustab kõne arengut.

Esimeses lasteaias õpetaja hinnangul said 23 mängust 9 mängu väiksemat palli. Nendest mängudest said „1“ palli „Arva ära milline pilt on peidetud?“, „Paarid“, „Kas nii juhtub või mitte“, „Ühenda esemed ühte rühma“. Nendest mängudest said „2“ palli „Bingo piltidega“, „Lõigatud piltide ja kuubikute kokkupanemise mängud“, „Mis ei sobi?“, sõnamäng mõistatused, „Külm-soe“. Saab järeldada, et vähem efektiivsed mängud kõne arendamiseks õpetaja arvamusele on äraarvamismängud, mälumängud, tähelepanumängud, kokkupanemismängud ning üks liikumismäng. Teises ja kolmandas lasteaias ei olnud ühtegi mängu, mis oleks saanud hinded „1“ või „2“. Nende lasteaedade õpetajad leiavad, et need mängud arendavad eelkooliealiste laste kõnet üsna hästi, kui neid regulaarselt mängida.

Kõikides kolmes lasteaedades oli pandud keskmine pall „3“ Esimeses ja teises lasteaedades pandi rollimängule „Loomakliinik“. Veel üks mäng, millele panid „3“ on tähelepanumäng „Leia erinevused“. Võrreldes esimese lasteaiaõpetajaga said mälumängud „Paarid“ ja tähelepanumäng

„Kas nii juhtub või mitte“ „3“ palli. Tähelepanumäng „Bingo piltidega“ ja mõistatuste äraarvamismäng said kõrgemat palli kui esimeses lasteaias. Sõnamäng „Alias“ ja kõnelemismäng „Jutustus peast“ osutusid mitte väga efektiivseteks mängudeks, sest paljudele muukeelsetele lastele on see raske ülesanne ning väljendada ennast eesti keeles on paljudele veel väljakutse. Kolmandas lasteaias said mängud „Mõtle välja jutt eseme abil“ ja loovmängu eest „Piltjutustus“ „3“ balli. Võrreldes esimeste lasteaia sai mäng „Külm-soe“ sai kõrgemat palli.

Lisavestluse jooksul selgus, et neid mängud, mida lasteaiaõpetajad märkasid „5“ palliga osutavad positiivset mõju. Esimeses lasteaias arendab „Teatrimäng“ õpetaja arvamusel suulist eneseväljendust, sest laps peab rolli kaudu kasutama sõnu, fraase ja dialooge. Suurendab sõnavara, sest laps kasutab uusi rolle, tegevusi ja situatsioone. „Muinasjuttu ümberjutustamine“ aitab kujundada sidusat kõnet ja grammatilist korrektsust. Mäng „Mõtle välja jutt eseme abil“ arendab loovust ja sõnalist kujutlusvõimet. „Piltjutustuse“ mäng arendab sõnade järjestamist, lausete ehitust ja jutustuse struktuuri. Mäng „Jutustus peast – Uusaasta pidu“, arendab jutustamise oskust ning jutustada seda, mis toimus lastega minevikus. Mäng „Mõtle jutt välja ise“ suurendab lapse aktiivset sõnavara ning tugevdab jutustamisoskust ja lausete loomist.

Teises lasteaiaõpetaja valis ainult viis mängu, millele andis „5“ palli. Teatrimängu eelisteks nimetas ta, et see arendab suulist eneseväljendust, dialoogi pidamist ja intonatsiooni. „Katkine-telefon“ mängus laps peab kordama või edasi andma sõnu, seepärast tugevneb tema hääldus ja mälu. See mäng toetab kuuldud info täpset edastamist. Mainiti mängu „Külm-soe“, mis arendab kuulamisoskust ja suuliste juhiste mõistmist. „Ühenda esemed ühte rühma“ on tähelepanumäng. Õpetaja rõhutas, et see mäng õpetab selgitama oma valikut, mis tugevdab lauselist kõnet ja argumenteerimist. „Mis ei sobi?“ mäng Laps õpib eristama omadusi, tegevusi ja kategooriaid. Selles mängus tuimub valiku põhjendamine, mis arendab suulist eneseväljendust ja lausete loomist.

Kolmanda lasteaiaõpetaja valis samamoodi „Teatrimängu“, põhjendades seda nii, et see suurendab sõnavara ja aitab lapsel kasutada keelt erinevates rollides. Samas dialoogi

pidamise oskus. Kõrge hinne andis lasteaia õpetaja kahele rollimängule, sest Iga roll, näiteks, arst, müüja, ema, õpetaja, toovad kaasa uued sõnad ja väljendid. Rollimäng nõuab suhtlemist teiste lastega, nad peavad küsima, vastama üksteisele, kokku leppima. See arendab dialoogi pidamist, vestluse alustamist ja lõpetamist, mis on kindlasti oluline oskus kõne arendamiseks. Mäng „Pood“, mida valis ainult üks õpetaja kõige kõrgema pallina „5“, arendab kirjeldamisoskust, laps õpib selgelt ja täpselt väljendama oma mõtteid.

JÄRELDUSED

Uuringu eesmärk oli välja selgitada, milliseid kõnearendusega seotud mängu kasutatakse kolmes lasteaias, kui sageli neid rakendatakse ning milliseid mängu peavad õpetajad lapse kõne

arengule kõige tõhusamaks. Juhtumiuuringu ja ankeetküsitluse tulemusel ilmneseid mitmed olulised seaduspärasused, mis iseloomustavad mängude kasutamist eelkooliealiste laste kõne arendamisel.

Selgus, et mängude kasutamise sagedus erineb lasteaedade lõikes märkimisväärselt, kuid üldine tendents on sama: enim kasutatakse rollimänge, loovmänge ja näitlemismänge, mis õpetajate hinnangul toetavad lapse suulist eneseväljendust, sõnavara laienemist ja dialoogioskust. Kõigis kolmes lasteaias osutus kõige sagedamini mängitavaks rollimäng „Supermarket“, mida poole aasta jooksul mängiti kokku 150 korda. Teisel kohal oli „Piltjutustus“ (90 korda), mis õpetajate hinnangul arendab nii jutustamisoskust kui ka loovust. Samuti mängiti sageli mängu „Külm-soe“ ja „Mis ei sobi“ (84 korda), mis toetavad tähelepanu, kuulamisoskust ja mõtlemist.

Mitmed mängud osutusid aga vähe kasutatuks või üldse mitte kasutatuks. Näiteks mängu „Kas nii juhtub või mitte?“ ei kasutatud üheski lasteaias, kuigi kirjanduse põhjal arendab see loogilist mõtlemist ja oskust märgata väidete ebajärjekindlust. Väga harva kasutati ka muinasjuttude ümberjutustamist ning mängu, kus laps peab iseseisvalt jutu looma – kokku vaid 3–4 korda poole aasta jooksul. See viitab, et kõige keerulisemad on laste jaoks ülesanded, mis nõuavad iseseisvat kõne loomist, eriti rühmades, kus on palju muukeelseid lapsi.

Õpetajate hinnangud mängude tõhususele näitasid, et kõige kõrgemalt hinnati rollimänge, näitlemismänge ja loovmänge. Esimese lasteaia õpetaja pidas kõne arendamisel kõige mõjusamaks „Teatrimängu“, „Piltjutustust“, muinasjuttude ümberjutustamist ning erinevaid jutustamismänge. Teises lasteaias hinnati eriti kõrgelt tähelepanumänge, nagu „Mis ei sobi?“ ja „Ühenda esemed ühte rühma“, mis õpetaja sõnul arendavad argumenteerimisoskust ja lauselist kõnet. Kolmandas lasteaias peeti kõige tõhusamaks rollimänge, mis toetavad sõnavara kasvu ja dialoogi pidamise oskust.

Oluline on märkida, et esimeses lasteaias said mitmed mängud madala hinnangu („1“ või „2“) – peamiselt äraarvamismängud, mälumängud ja kokkupanemismängud, mida õpetaja ei

pidanud kõne arendamisel kuigi tõhusaks. Teises ja kolmandas lasteaias selliseid madala hinnanguga mängu ei olnud, mis viitab, et õpetajad tajuvad mängude mõju erinevalt ning mängude valik sõltub rühma eripärasest ja laste keeletasemest.

Lisavestlused õpetajatega tõid esile veel ühe olulise aspekti: muukeelsete laste suur osakaal mõjutab mängude valikut ja kasutamist. Õpetajate sõnul on mitmed kõnelemismängud lastele liiga keerulised, sest nad ei suuda veel väljendada end tervete lausete või sidusate jutustustena. Seetõttu kasutatakse sageli õpetaja järel kordamise meetodit, mis ei toeta iseseisva kõne arengut samal määral kui loovad ja jutustamist nõudvad mängud. Need tulemused kinnitavad, et mängud on oluline ja tõhus vahend eelkooliealiste laste kõne arendamisel, kuid nende mõju sõltub nii mängu tüübist, kasutamise sagedusest kui ka rühma keeletasemest.

Uurimistulemused annavad väärtusliku ülevaate sellest, milliseid kõnearenduse mängu kasutatakse lasteaedades ning kuidas õpetajad hindavad nende tõhusust. Samas avanes uuringu käigus mitmeid võimalusi edasiseks arendamiseks, mis aitaksid saada veel täpsemaid ja mitmekülgsemaid teadmisi mängude mõjust laste kõne arengule. Käesolevas töös tugines analüüs õpetajate hinnangutele ja mängude kasutamise sagedusele. Edasistes uuringutes võiks läbi viia süstemaatilise vaatluse, kus uurija jälgib mängude tegelikku kasutamist rühmas. See võimaldaks hinnata, kuidas lapsed mängus osalevad, milliseid keelelisi väljendeid nad kasutavad, kuidas õpetaja mängu juhib ja suunab ning millised mängud tekitavad lastes kõige rohkem kõneaktiivsust. Edasistes uuringutes võiks ka hinnata laste kõneoskust enne ja pärast mängude kasutamist. Võiks kasutada kõneproove, sõnavara teste või lauseloome ülesandeid ja jutustamisülesandeid.

Bakalaureusetöö tulemusi saavad kasutada lasteaiaõpetajad, et valida tõhusamaid kõnearenduse mängu ja planeerida õppeaastat sihipärasemalt. Töö on kasulik lasteaia juhtkonnale, kes saab selle põhjal täiendada õppekava ja suunata õpetajate metoodilist tööd. Töö pakub väärtuslikku infot ka lapsevanematele, tugispetsialistidele ja koolituste osavõtjatele, kes soovivad lapse kognitiivse, kommunikatiivse oskust ja kõne arengut mängude abil toetada.

KOKKUVÕTE

Minu bakalaureusetöö keskendub koolieelikute oskuste arendamisele kasutades mängulisi õppevorme, konkreetsemalt kognitiivsete, kommunikatiivsete oskuste ja kõne arendamisele. Töö eesmärk on uurida mängulisi meetodeid kasutamise sagedust ja milliseid mängu kasutavad õpetajad 5–7-aastaste lastega kommunikatiivsete, kognitiivsete oskuste arendamiseks ja kõne arendamiseks Kohtla-Järve lasteaedades, pöörates erilist tähelepanu kõne efektiivselt arendavate mängudele õpetaja hinnangul. Sellest tulenevalt on töö eesmärgiks uurida, kui tihti ja milliseid mängu kasutatakse õppetöös Kohtla-Järve lasteaedades vanemates rühmades. Kerkisid kaks küsimust, kui sageli kasutatakse erinevaid mängulisi õppevorme ning milliseid kõige sagedamini ning milliseid kõige harvemini ja, mis liiki mängud toetavad lasteaiaõpetaja hinnangul laste kõne arengut. Lähtudes saadud tulemustest uurisin, milliseid mängu kasutatakse kõige rohkem ja, milliseid mängu vastupidi kõige vähem ning millised mängud töös antud mängude nimekirjast õpetajad hindavad paremateks kõne arendamise mängudeks.

Töö koosneb kolmest osast: teoreetiline ja empiiriline osa ning tulemuste analüüs. Eesmärgi saavutamiseks kasutasin uurimistöös kvalitatiivset uurimismeetodit. Töö käigus oli püstitatud 2 uurimisküsimust, millele sain vastused küsitluse ja uurimise läbiviimise teel.

Esimesele uurimisküsimusele „Kui sageli ja milliseid mängulisi meetodeid kasutatakse eelkoolieelikute seas?“ sain vastuseks (Tabel 2), et uuritud koolieelikute rühmades peamiselt mängitakse rollimänge, loovmänge, natukene vähem mängitakse tähelepanumänge, äraarvamismänge ja kuulamismänge. Kõige rohkem kasutatakse rollimängu „Supermarket“, mis arendab kommunikatiivset oskust, loovmäng „Piltjutustus“, mis arendab kõne arengut rohkesti, liikumismäng „Külm-soe“, mis arendab kommunikatiivset oskust ja tähelepanumäng „Mis ei sobi“, mis arendab kognitiivset oskust.

Teisele uurimisküsimusele „Mis liiki mängud toetavad lasteaiaõpetaja hinnangul laste kõne arengut?“, sain vastuseks (Tabel 3, Tabel 4, Tabel 5), et kõigist kolmest lasteaiaõpetajad andsid enamik vastuste puhul kõrget hinnangut mängudele, mis tähendab, et neid mängud on efektiivsed kõne arendamise jaoks. Kõrget palli „5“ ja „4“ said näitlemismängud, rollimängud, kõnelemismängud, tähelepanumängud, fantaasiamängud, loovmängud. Kõige populaarsemad olid „Teatrimäng“, muinasjutu ümberjutustamine, „Piltjutustus“, Jutustus peast.

Lasteaiaõpetaja andis kõrgemat palli nendele mängudele, mis nende hinnangul arendavad kõne tõhusamalt, aga nad ise kasutavad neid mängu oma õppetegevuses vähe. Need mängud on lastele keerulised, sest neis tuleb suuliselt oma mõtteid sõnastada ja koostada pikemaid lauseid.

Ühes uuringus osalenud lasteaias oli 3–7-aastaste segarühm, mistõttu ei saanud kõik lapsed minu mängude nimekirjas esitatud mängudes osaleda. Lasteaiaõpetajad lähtuvad eelkõige laste võimetest, nende kaasatusest ja huvist ning valivad seetõttu lastele jõukohased mängud.

Uuringust selgus, et andmete kogumisel osalevad lasteaiaõpetajad kõige rohkem kasutavad kommunikatiivset ja kognitiivset oskust arendavad mängu. Analüüsi põhjal võib kinnitada, et kõne arendavad mängud kasutatakse vähem, kuna enamik rühma lastest on muu emakeelega lapsed, on neil veel keeruline oma mõtteid väljendada ja lauseid koostada. Enamik räägib endiselt üksikute sõnade ja fraasidega.

Saadud tulemused näitasid, et Kohtla-Järve lasteaedades mängivad lapsed kõige rohkem rollimänge. Selleks mänguks osutus rollimäng „Supermarket“. Kuigi rollimänge on väga palju, esitasin oma töös vaid mõned näited. See tõendab, et rollimäng on eelkooliealistele lastele kõige köitvam tegevusviis. Mängu käigus areneb lapse tegutsemis- ja kujutlusvõime, kujuneb oskus pidada dialoogi teiste lastega ning arenevad esimesed koostööoskused.

Kuid kõne arendamisele suunatud mängu kasutati vähem. Seda kinnitab Tabel 6, kus mängude kasutussageduse järgi oli nende mängude arv poole aasta jooksul kõige väiksem. Õpetajate sõnul olid esitatud kõnearenduse mängud enamiku laste jaoks keerulised. Kõik lapsed ei suuda muinasjutte ümber jutustada ega rääkida eesti keeles terviklikke lauseid. Õpetajad püüavad valida mängu vastavalt laste individuaalsetele eripäradele, vanusele, soovidele ning koolieelse lasteasutuse riiklikule õppekavale.

KIRJANDUS

Barndök, K. (2010). Sõnadevahelised paradigmaatilised seosed 5—6-aastaste laste kõnes. Tartu. Magistritöö.

Bettelheim, B. (2007). *Muinasjuttude võlujõud*. Tartu: Atlex.

Bonsels, W. (2008). Mesilane Maaja õpiraamat, Tallinn: Junior.

Langemets, M., Tiits, M., Valdre, T., Veskis, L., Viks, Ü., Voll, P. (2009). *Eesti keele seletav sõnaraamat III köide = EKSS*. Tallinn: Eesti Keele Sihtasutus.

Einon, D. (2000). *Meie tark laps*. Tallinn: Maalehe Raamat.

Einon, D. (2004). *Mängime & õppime*. Tallinn: Varrak.

Kitsnik, M., Kängsepp-Puun, L. (2025). *Laste ja noorte eesti keele kui teise keele rääkimisoskuse arendamine*.

mängustatud aktiivõppe abil

(i.a.). *Mängude tund. Vaimsed võimed arendavad mängud*. (2006). Tallinn: Audentese Erakool.

Hallas, P-M. (2019). Mängustatud õppetegevuste mõju üheksanda klassi õpilaste suhtumisele eesti keele kui teise keele tundidesse. Magistritöö.
<https://dspace.ut.ee/server/api/core/bitstreams/4c88d643-32e2-4ae9-8d6d-8a0975400f41/content>

Haili, M. (2017). Lasteaia sobitus- ja tavarühma õpetajate arusaamad ning tegevus seoses laste sotsiaalsete oskuste kujundamisega. Tartu: Magistritöö. Külastatud aadressil
<https://dspace.ut.ee/server/api/core/bitstreams/dd811f7d-b181-4ac4-896e-b971d60c7d7f/content>

Hirsjärvi, S., Remes, P., Sajavaara, P. (2005). *Uuri ja kirjuta*, Tallinn: Kirjastus Medicina.
https://sisu.ut.ee/wp-content/uploads/sites/460/oppemeetodid_korgkoolis.pdf

Kabanen, K. (2010). *Loovtegevused läbi mängu*. Tallinn: TEA.

Kaivapalu, A., Martin M. (2010). *Mis on võõrkeeleeõpe ja kuidas võõrkeelt õpitakse*. Haridus- ja Noorteamet. <https://oppekava.ee/mis-on-voorkeeleeope-ja-kuidas-voorkeelt-opitakse/>

Kikas, E. (2008). *Õppimine ja õpetamine koolieelses eas*. Tartu: Tartu Ülikool.

Kitsnik, M., Hallas P.-M. (2020). *Mängustatud õppetegevuste mõju üheksanda klassi õpilaste suhtumisele eesti keele kui teise keele tundidesse*.

Kulderknup, E. (2009). *Üldoskuste areng koolieelses eas*. Tallinn: Studium.

Kärtner, P. (2000). *Kuulamisoskuse arendamine*. Tallinn: TEA

- Kärtner, P. (2000). *Kõnelemisoscuse arendamine*. Tallinn: TEA.
- Lempu, K. (2020). *Kuidas hunt tõmbas ukse lahti Kääks! Ehk Logopeedilisi muinasjutte*. Tallinn: Koolibri.
- Niiberg, T., Karu, H., Malva, M., Rajamäe, R., Vaher, E. (2007). *Kakskeelsuse karid elus ja mängus*. Tartu: Atlex.
- Nilson, M. (1990). *Muusikaalne kasvatus lastesõimes*. Tallinn.
- Pitamic, M. (2010). *Lapse mängud*. Tallinn: Pegasus.
- Seepter, H. (2017). *Õpetajate arvamused eelkooliealiste laste sotsiaal-emotsionaalse arengu toetamisest koolivalmiduse kujunemise kontekstis*. Tallinn: Magistritöö. Külastatud aadressil <https://www.etera.ee/zoom/32510/view?page=61&p=separate&tool=info&view=0,800,2481,2708>
- Tartu Ülikooli õppekava arenduskeskus. (2005). *Üldoskused – õpilase areng ja sellemsoodustamine koolis*. Tartu: Tartu Ülikooli Kirjastus.
- KLRÕ = Koolieelse lasteasutuse riiklik õppekava. (2008). Riigi Teataja. Külastatud aadressil <https://www.riigiteataja.ee/akt/13351772>
- Vihman, M. (2016). *Mängud ja maastikumängud*.
- Mitte-eestlaste Integratsiooni Sihtasutus. (2006). *Õppematerjal. Koolieelsete lasteasutuste eesti keele kui teise keele õpetajate põhi- ja täienduskoolituseks*. Tartu: Atlex.
- Õunapuu, L. (2014). *Kvalitatiivne ja kvantitatiivne uurimisviis sotsiaalteadustes*. Tartu.
- Wijoyo, A. (2025). *Gamification in Early Childhood Education*. Indonesia. Külastatud aadressil https://www.researchgate.net/publication/395127679_Gamification_in_Early_Childhood_Education_A_Novel_Adaptive_Learning_Framework_for_Enhancing_Cognitive_and_Social_Skills_in_Kindergarten_Students
- Alekseeva, M., Jashina, V. (1999). *Хрестоматия по теории и методике развития речи детей дошкольного возраста*. Москва: Академия.
- Amet-Usta Z. (i.a.). *Дидактические материалы Марии Монтеessori как средство когнитивного развития дошкольников*. Külastatud aadressil

<https://cyberleninka.ru/article/n/didakticheskie-materialy-marii-montescori-kak-sredstvo-kognitivnogo-razvitiya-doshkolnikov>

Antipina, E. (2009). *Театрализованная деятельность в детском саду*. Москва: Творческий центр.

Bondarenko, A. (1991). *Дидактические игры в детском саду*. Москва: Просвещение.

Borodich, A. (1981). *Методика развития речи*. Москва: Просвещение.

Dubina, L. (2006). *Коммуникативная компетентность дошкольников*. Москва: Книголюб.

Kalinchenko, A., Mikhajeva J, Sidorenko, V. (2004). *Развитие игровой деятельности дошкольников*. Москва: Айрис-пресс.

Kozlova, S., Kulikova, T. (2006). *Дошкольная педагогика*. Москва: АСADEMA.

Korotkova, J. (1982). *Обучение детей дошкольного возраста рассказыванию*. Москва: Просвещение.

Molodova. L. (i.a.). *Игровые экологические занятия с детьми*, lk. 5. [L. P. Molodova. (i.a.) Igrovyje ekologicheskie zaniatiia s detmi]

Paramonova, L. (2004). *Стихи для развития речи*. Санкт-Петербург: КАРО.

Skorolupova O., Tihonova T. (2006). *Игра – как праздник!*. Москва.

Tihomirova L., Basov, A. (1995). *Развитие логического мышления детей*.

Chen, N. (2011). *Дидактическая игра-основа развития воображения и фантазии*. Külastatud aadressil https://www.e-osnova.ru/PDF/osnova_17_0_729.pdf

Lisa 1. Informeerimise ja teadliku nõusoleku vorm

Olen Nadežda Tšinarjova, õpin TÜ Narva kolledžis kolmandal kursusel. Kirjutan praegu bakalaureusetööd “Mängulised õppevormid Kohtla-Järve koolieelikute oskuste arendamises”. Bakalaureusetöö eesmärk on uurida mänguliste meetodite kasutamise sagedust ja milliseid mängu kasutatakse 5–7-aastaste lastega kommunikatiivsete, kognitiivsete oskuste arendamiseks ja kõne arendamiseks Kohtla-Järve lasteaedades.

Kogutud andmeid kasutatakse töös vaid üldistatud kujul, mis ei anna võimalust neid konkreetse isikuga seostada. Isiku identifitseerimist võimaldavaid andmeid uurimistöös ei avaldata.

Selle nõusolekuga te lubate oma vastuseid töödelda bakalaureusetöö raames. Andmeid hoitakse elektrooniliselt. Andmetele on juurdepääs ainult autoril ja juhendajatel ja ka andmeid ja vastuseid intervjuu jooksul näeb ainult töö autor ning neid ei edastatata kolmandatele isikutele.

Osalejal on võimalus igal hetkel oma nõusolek tagasi võtta.

Nõusolek

Osaleja annab nõusoleku, millega ta lubab isikuandmeid töödelda. Osaleja annab nõusoleku vabatahtlikult.

Mind....., on informeeritud
eelmainitud uuringust ja ma olen teadlik läbiviidava uurimistöö eesmärgist ja uuringu
metoodikast,

Kinnitan oma nõusolekut selles osalemiseks.

Uuritava allkiri:.....

Kuupäev, kuu, aasta.....

Uuritavale informatsiooni andnud isiku nimi: Nadežda Tšinarjova

Tabel 1. Kognitiivsete, kommunikatiivsete ja kõnet arendavate mängude sagedus, mida kasutatakse 5—7-aastaste lastega poole aasta jooksul

Nr	MÄNGU NIMETUS	MÄNGU KIRJELDUS	MIDA MÄNG ARENDAB	MÄNGU KASUTAMISE SAGEDUS Poole aasta jooksul (Jah - kordade arv)			
				JAH			
				I	II	III	
	Äraarvamismängud						
1	„Arva ära, milline pilt on peidetud?“	Lapsed peavad piltide sisu meelde jätma, seejärel määrama, milline neist pöörati pildiga allapoole, ning ütlema, mida sellel oli kujutatud. (Bondarenko, 1991, lk 15)	Arendab tähelepanu, mälu ja meeldejätmist.				
2	Sõnamäng Mõistatused	Arva ära mõistatus. Muinasjutu või mingi asja ära tundmine seletuse või kirjelduse järgi (Vihman, 2016)	Arendab loogilist mõtlemist, analüüsimis- ja võrdlemisoskust.				
	Sõnamängud						
3	Sõnamäng „Kes ma olen“	Üks laps mõtleb, kes või mis ta on. Näiteks loom, ese, mõni objekt või nähtus. Teised mängijad esitavad kinniseid küsimusi, millele saab vastata ainult „jah“ või „ei“. (Vihman, 2016)	Arendab kujutlusvõimet ja loovat mõtlemist				

4	Sõnamäng „ALIAS“	Arva ära sõna, mille mängu juht on välja mõelnud, seda ise välja ütlemata, ühe minuti jooksul. Mängitakse paarides, kõik koos või väikestes meeskondades. (Vihman, 2016)	Arendab kujutlusvõimet ja loovat mõtlemist				
	Tähelepanumängud						
5	Bingo piltidega	Lasteaiaõpetaja annab igale lapsele kaardi. Kaardil on 9 või 12 pilti. Kui õpetaja nimetab pildi, siis lapsed peavad need kaartidelt üles otsima, seejärel märgistama, näiteks nõõpidega. Kui kaartidel on märgitud kõik pildid, mängija ütleb „Bingo!“ (Sher, 2007, lk 29)	Arendab tähelepanu ja visuaalset taju				
6	„Ühenda esemed ühte rühma“	Antakse pildid erinevate esemetega. Näiteks: õun, pirn, apelsin, banaan. Need tuleb ühendada ühise tunnuse järgi – et need on puuviljad. (Tihomirova & Basov, 1995, lk 27)	Õpetatakse koondama esemeid ühte rühmadesse, ehk leidma neile ühine tunnus.				
7	„Kas nii juhtub või mitte?“	Loos tuleb märgata seda, mida päriselus ei juhtu, midagi ebatavalist. Näiteks tüdruk viis rihma otsas varest. Vares kiskus end lahti ja hüüdis: „Ki-ke-ri-kii!“ (Bondarenko, 1991, lk 120)	Arendab loogilist mõtlemist ja oskust märgata väite ebajärjekindlust.				

8	„Mis ei sobi?“	Antud on 4 pilti. Kolmel pildil on kujutatud erinevaid köögivilju, aga neljandal – õun. Liigne piltide reas on õun. Tuleb nimetada tunnus, mille järgi see erineb teistest. (Tihomirova & Basov, 1995, lk 29)	See õpetab esemeid ühendama mingi põhilise tunnuse järgi ning rühmitama neid ühte gruppi.				
9	„Leia erinevused“	Antud on kaks pilti, tuleb leida 4 erinevust. (Bonsels. 2008)	Õpetab võrdlema esemeid omavahel, leidma erinevusi.				
	Kokkupanemise-mängud						
10	Lõigatud piltide ja kuubikute kokkupanemine (Pusle)	Lapsed peavad panema lõigatud piltidest ja klotsidest kokku ühe terviku. Pildil on kujutatud lastele tuttava muinasjutu, ilukirjandusliku teose või multifilmi stseen. (Bondarenko, 1991, lk 15)	Arendab loogilist mõtlemist ning arendab oskust panna üksikuid osi kokku tervikuks				
	Mälumängud						
11	„Paarid“ (Memo)	Paarides mängimiseks. Vaja on kaarte, millel on paarikaupa samad pildid. Mängu alguses on kõik kaardid pildiga allapoole. Järjekorras keeravad lapsed kaks kaarti. Kui tuleb paar, saab laps veel teise korra kaarte pöörata. Kui paari ei tule,	Treenib lapse mälu, arendab keskendumist, tähelepanu.				

		on kord järgmise mängija käes. Võitjaks tuleb kõige rohkem paare leidnud mängija. (Einon, 2000, lk 125)				
		KOMMUNIKATIIVNE OSKUS				
	Rollimängud					
12	Rollimängud „Loomakliinik“	Näidata lastele, kuidas siduda pehmete mänguasjade jäsemete ümber sidemeid. Tõenäoliselt peab neid esialgu aitama. Hoolitseda, et lapsed kasutaksid selle mängu jaoks ainult mänguasju. (Pitamic, 2010, lk 102)	Arendab oskust kasutada rolli ühise süžee arendamiseks.			
13	Rollimängud „Supermarket“	Üks laps on müüja, tema vastutab kassaaparaadi ja raha eest. Teised lapsed on kliendid. Õpetaja aitab pisut alustamisel, siis lapsed jäävad iseseisvalt sündmustikku arendama. (Pitamic, 2010, lk 100)	Arendab oskust kasutada rolli ühise süžee arendamiseks.			
	Näitlemismängud					
14	Teatrimäng	Lapsed mängivad läbi süžee, stseeni või olukorra, kasutades rolle, dialooge ja vahel ka rekvisiite. See meenutab etendust, näiteks mõne muinasjutu järgi.	Otseses omavahelises suhtluses arendatakse kujutlusvõimet ning õpitakse väljendama erinevaid			

		Teatrietüüdid. Õpetaja ütleb: „Kujutage ette, et olete koerake kuudis. Tõsine koer. Keegi tuleb — tuleb hoiatada (uriseme). “ Nukuteater. (Antipina, 2009, lk 36.)	emotsioone, näiteks muljeid ja läbielamisi.				
	Kuulamismängud						
15	“Katkine telefon”	Esimene mängija sosistab üks või kaks sõna järgmisele mängijale kõrva sisse ning kõik ülejäänud annavad edasi sama sõna kordamööda sosinal. Viimane ütleb kõvasti kõigile, mida kuulis. Kui viimane mängija nimetab vale sõna, siis otsitakse, kes ütles valet sõna. (Einon, 2000, lk 169)	Arendab oskust aktiivselt kuulata, arendab kuulmistaju ja mälu ning õpetab mõistma saadetud sõnumite tähendust.				
	Liikumismängud						
16	„Külm – soe“	Valitakse otsija. Ta läheb toast välja ja õpetaja peidab mänguasja. Seejärel kutsutakse otsija tagasi ning tal palutakse mänguasja üles leida. Näiteks: „samm paremale“, „kaks sammu edasi“, „kolm vasakule“. Otsimise ajal aitavad lapsed teda sõnadega	Arendab koostööoskust, arendab oskust mõista ja järgida mängureegleid, arendab liigutuste kontrolli ning oskust tegutseda juhendi järgi,				

		„soe“ ja „külm“. (Dubina, 2006, lk 11)	arendab koostööoskust.				
		KÕNE ARENG					
	Loovmängud						
17	„Piltjutustus“	Laps koostab pildi järgi loo. (Pitamic,2010, lk 126)	Arendab oskust jutustada pildi põhjal.				
	Fantaasiamängud						
18	„Mõtles välja jutt eseme abil“	Lapsele näidatakse eset, mille põhjal ta peab välja mõtlema loo. (Pitamic,2010, lk 122-123)	See arendab oskust jutustada esemete ja mänguasjade kirjelduste järgi.				
	Suhtlemismängud Kõnelemismängud						
19	„Pood“	Juhendaja on müüja, teised on ostjad. „Letile“ pannakse välja erinevad kaubad. Üks ostja kirjeldab eset seda nimetamata, räägib, milleks seda kasutatakse ja mida sellega saab teha. Müüja peab ära arvama, millist kaupa ostja soovib. (Dubina, 2006, 41)	Arendab oskust ise rääkida.				
20	„Ma viskan sulle palli“	Lapsed seisavad ringis ja viskavad üksteisele palli, nimetades selle lapse nime, kellele nad palli viskavad.	Arendab oskust infot töödelda.				

		Palliviskaja ütleb: „Ma viskan sulle kommi.“ Laps, kes palli saab, peab vastama näiteks: „Aitäh, sa tead, et ma armastan magusat.“ Kes vastas, viskab palli järgmisele lapsele küsimusega. (Dubina, 2006, 41)					
21	Ümberjutustamine Muinasjutt „Kakuke“; „Seitse kitsetalle“; „Sipsik“; „Naksitrallid“	Lapsed peavad ümber jutustada muinasjuttu või loo. Tekstid valitakse sisult jõukohased, et loos oleksid lastele tuttavad tegelased. Tekstis on lühikesed laused ja lihtsad igapäevased sõnad. (Lempu, 2020)	Arendab ümberjutustamise oskust.				
22	Jutustus peast „Uusaastapidu“	Lasteaiaõpetaja antud teema järgi mingi sündmuste või ürituste kohta peavad lapsed jutustama enda poolt loodud loo. Kõige tugevam mälu liik on emotsionaalne mälu. Seetõttu on parem pakkuda teemasid, mis on jätnud laste teadvusse ja tunnetesse ereda jälje.	Arendab oskust jutustada peast.				

23	„Mõtletse ise välja“	Lapsed mõtlevad ise välja jutu teemal, mille annab õpetaja. Näiteks: „Lemmikmänguasi“, „Minu tuba“, „Kõige huvitavam nädalavahetus“, „Minu hea tegu“.	Arendab oskust ise juttu välja mõelda.				
----	----------------------	---	--	--	--	--	--

Lisa 2. Õpetaja hinnang kõne efektiivselt arendanud mängule skaalal 1-5. Lasteaed nr 2.

Tabel 3. Mängud, mis õpetaja hinnangul arendavad kõne efektiivselt

Nr	Mängu nimetus	1	2	3	4	5
1	“Arva ära, milline pilt on peidetud?”				+	
2	“Paarid”			+		
3	Bingo piltidega			+		
4	Lõigatud piltide ja kuubikute kokkupanemise mängud” (Pusle)				+	
5	“Kas nii juhtub või mitte?”			+		
6	“Ühenda esemed ühte rühma”					+
7	“Mis ei sobi”					+
8	“Leia erinevused”				+	
9	Sõnamäng “Kes ma olen”				+	
10	Sõnamäng “Alias”			+		
11	Sõnamäng Mõistatused			+		
12	“Külm-soe”					+
13	“Katkine telefon”					+
14	“Ma viskan sulle palli”				+	
15	“Pood”				+	
16	Rollimäng “Loomakliinik”			+		
17	Rollimäng “Supermarket”				+	
18	Näitlemismäng					+
19	Ümberjutustamine muinasjutt “Kakuke”; “Seitse kitsetalle”; “Naksitrallid”; “Sipsik”				+	
20	“Mõtlen välja jutt eseme abil”				+	
21	“Piltjutustus”				+	
22	Jutustus peast (Uus Aasta pidu)			+		
23	“Mõtlen jutu välja ise”				+	

Lisa 3. Õpetaja hinnang kõne efektiivselt arendanud mängule skaalal 1-5. Lasteaed nr 1.

Tabel 4. Mängud, mis õpetaja hinnangul arendavad kõne efektiivselt

Nr	Mängu nimetus	1	2	3	4	5
1	“Arva ära, milline pilt on peidetud?”	+				
2	“Paarid”	+				
3	Bingo piltidega		+			
4	Lõigatud piltide ja kuubikute kokkupanemise mängud” (Pusle)		+			
5	“Kas nii juhtub või mitte?”	+				
6	“Ühenda esemed ühte rühma”	+				
7	“Mis ei sobi”		+			
8	“Leia erinevused”			+		
9	Sõnamäng “Kes ma olen”				+	
10	Sõnamäng “Alias”				+	
11	Sõnamäng Mõistatused		+			
12	“Külm-soe”		+			
13	“Katkine telefon”				+	
14	“Ma viskan sulle palli”				+	
15	“Pood”				+	
16	Rollimäng “Loomakliinik”			+		
17	Rollimäng “Supermarket”				+	
18	Näitlemismäng					+
19	Ümberjutustamine muinasjutt “Kakuke”; “Seitse kitsetalle”; “Naksitrallid”; “Sipsik”					+
20	“Mõtles välja jutt eseme abil”					+
21	“Piltjutustus”					+
22	Jutustus peast (Uus Aasta pidu)					+
23	“Mõtles jutu välja ise”					+

Lisa 4. Õpetaja hinnang kõne efektiivselt arendanud mängule skaalal 1-5. Lasteaed nr 3.

Tabel 5. Mängud, mis õpetaja hinnangul arendavad kõne efektiivselt

Nr	Mängu nimetus	1	2	3	4	5
1	“Arva ära, milline pilt on peidetud?”				+	
2	“Paarid”				+	
3	Bingo piltidega				+	
4	Lõigatud piltide ja kuubikute kokkupanemise mängud” (Pusle)				+	
5	“Kas nii juhtub või mitte?”					
6	“Ühenda esemed ühte rühma”				+	
7	“Mis ei sobi”				+	
8	“Leia erinevused”				+	
9	Sõnamäng “Kes ma olen”				+	
10	Sõnamäng “Alias”				+	
11	Sõnamäng Mõistatused				+	
12	„Külm-soe”			+		
13	“Katkine telefon”				+	
14	“Ma viskan sulle palli”				+	
15	“Pood”					+
16	Rollimäng “Loomakliinik”					+
17	Rollimäng “Supermarket”					+
18	Näitlemismäng					+
19	Ümberjutustamine muinasjutt “Kakuke”; “Seitse kitsetalle”; “Naksitrallid”; “Sipsik”				+	
20	“Mõtlevälja jutt eseme abil”			+		
21	“Piltjutustus”			+		
22	Jutustus peast (Uus Aasta pidu)				+	
23	“Mõtlevälja jutt ise”				+	

Lisa 5. Mängude kasutamise sagedus poole aasta jooksul kahanevas järjekorras.

Tabel 6. Koondtabel mängude kasutamise sagedus poole aasta jooksul kahanevas järjekorras

Nr	Mängu nimetus	I lasteaed	II lasteaed	III lasteaed	Kokku
1	Rollimäng „Supermarket“	70	20	60	150
2	„Piltjutustus“	70	-	20	90
3	„Külm-soe“	40	8	36	84
4	„Mis ei sobi“	25	11	48	84
5	Mõistatused	-	11	72	83
6	„Katkine telefon“	25	24	26	75
7	Sõnamäng „Alias“	-	-	72	72
8	Lõigatud piltide ja kuubikute kokkupanemine (Pusle)	45	-	24	69
9	„Paarid“	6	48	12	66
10	„Arva ära, milline pilt on peidetud“	-	9	48	57
11	“Ühenda esemed ühte rühma”	25	8	24	57
12	“Leia erinevused”	12	5	15	32
13	“Kes ma olen”	6	-	20	26
14	Teatrimäng	3	6	12	21
15	“Ma viskan sulle palli”	10	-	6	16
16	Jutustus peast “Uusaastapidu”	6	-	10	16
17	Rollimäng “Loomakliinik”	-	-	10	10
18	“Bingo piltidega”	-	4	6	10
19	“Pood”	-	2	3	5
20	“Mõtles välja jutt eseme abil”	1	-	3	4
21	„Mõtles välja ise“	2	-	2	4
22	Muinasjutt “Kakuke”; „Seitse kitsetalle”; „Sipsik”; „Naksitrallid“	1	-	2	3
23	„Kas nii juhtub või mitte?“	-	-	-	-

