

Tartu Ülikool
Sotsiaal- ja haridusteaduskond
Haridusteaduste instituut
Eripedagoogika õppekava

Margit Alberg, Kaire Leetsar

ÕIGE HÄÄLDUSE KUJUNEMIST TOETAV HARJUTUSVARA
KOOLIEELIKUTELE: S HÄÄLIK

Bakalaureusetöö

Juhendaja: Signe Raudik

Läbiv pealkiri: Häälikuseade

KAITSMISELE LUBATUD

Juhendaja: Signe Raudik (teaduskraad)

.....
(allkiri ja kuupäev)

Kaitsmiskomisjoni esimees: Pille Häidkind (PhD)

.....
(allkiri ja kuupäev)

Tartu 2013

Kokkuvõte

Käesoleva bakalaureusetöö eesmärgiks oli koostada s hääliku õige häälduse kujundamist toetav harjutusvara eelkooliealistele lastele. Eelnevalt uuriti logopeedide arvamust eestikeelse õppematerjali piisavuse ja konkreetse hääliku õige häälduse kujundamist toetava süstematiseeritud harjutusvara vajaduse kohta. Küsitlus viidi läbi elektroonselt. Valimi moodustas 46 Eesti eri piirkondades töötavat logopeedi. Küsitluse tulemusel selgus, et häälikuseadet toetavat õppematerjali võiks olla senisest rohkem ning süsteemse harjutusvara järele on vajadus.

Töö raames koostatud harjutusvara sisaldab kokku 55 töölehte ja mängu, mida logopeedid saavad töös lasteaiaaialiste lastega kasutada. Harjutusvara hõlmab materjali nii s hääliku häälduse uurimiseks, häälikuseade kõikide etappide toetamiseks kui ka töölehti, mille alusel saab laps kodus lapsevanema juhendamisel tunnis õpitut kinnistada. Harjutusvara koostamisel järgiti süsteemsust, arvestati häälikuseade põhimõtete ning traditsiooniliste hääliku kõnesse viimise etappidega. Oluliseks peeti mängulisust.

Harjutusvarale saadi neljalt eksperdilt positiivne hinnang. Valminud harjutusvara on töö autoritepoolne nägemus, milline võiks olla ühe konkreetse hääliku õige häälduse kujundamist toetav kogumik. Ekspertide soovitudele tuginedes saab harjutusvara edaspidi täiendada.

Abstract

Exercises Supporting the Development of Correct Pronunciation for Pre-School

Children: S-Sound

The aim of the present bachelor thesis was to compile a wealth of exercises supporting the correct development of s-sound for pre-school children. Previously, opinions of speech therapists were asked that concerned sufficiency of study material in Estonian language, and necessity for systematic exercises that would support the development of correct pronunciation of a particular speech sound. The research was conducted electronically.

46 speech therapists from all over the country were selected for the questionnaire. The research proved that there could be more study material to support the correction of sounds, also that there is a need for systematic exercises. The exercises compiled for the thesis include 55 worksheets and games that speech therapists could use in their work with pre-school children. The wealth of exercises include material for both researching s-sound, supporting all stages of speech correction and also worksheets that would help a parent recycle the material that has been previously learned.

When compiling the exercises, the following concepts were applied: systematization, the principles of speech correction and traditional stages of taking a speech sound into speech. Playfulness was considered as an essential feature. The collection of exercises was given positive feedback by four specialists. The results of expert opinions proved that the compiled study material meets the established goal and is relevant regarding the age and needs of the target group. The compiled exercises share the authors' vision of the potential study material that would support the development of a particular speech sound. The compilation allows extensions in the future, as based on recommendations by experts.

Sisukord

Sissejuhatus	5
<i>S häälik eesti keele häälikusüsteemis</i>	5
<i>Sigmatism ja selle põhjused.....</i>	6
<i>Õige häälduse kujundamine</i>	8
<i>Häälduse uurimine</i>	8
<i>Häälikuseade etapid.</i>	8
<i>Sigmatismi korrigeerimine</i>	11
<i>Ülevaade Eestis ilmunud häälikuseadet toetavatest materjalidest.....</i>	12
<i>Väljatöötatava harjutusvara lähtealused</i>	14
Metoodika.....	16
<i>Vajadusanalüüs (valim, mõõtvahend, protseduur).....</i>	16
<i>Harjutusvara õige s hääliku häälduse kujundamiseks</i>	17
<i>Eksperthinnang (valim, mõõtvahend, protseduur)</i>	19
Tulemused	20
<i>Vajadusanalüüsi tulemused</i>	20
<i>Eksperthinnangu tulemused.....</i>	22
Arutelu.....	24
Kasutatud kirjandus	28
Lisa 1	31
Lisa 2	33
Lisa 3	34

Õige häälduse kujunemist toetav harjutusvara koolieelikutele: s häälik

Sissejuhatus

Eesti laps omandab artikuleerimise põhiliselt teisel ja kolmandal eluaastal (Karlep, 1998) ning eeldatavalt hääldab 6-7-aastane laps oma kõnes ja etteöeldud sõnade kordamisel õigesti kõiki emakeele häälikuid (Koolieelse lasteasutuse..., 2011). Siiski ei kujune kõigi laste õige häälduse omandamine tõrgeteta. Eesti keeles on artikulaatoorselt kõige keerulisemad häälikud *s*, *r* ja *l* (Erelt, Erelt, Ross, 1997), mistõttu esineb nende häälduses sageli kõrvalekaldeid (Hint, 1998; Oks & Jagomägi, 2006). Naestemaa (2008) sõnul esineb lasteaiaaeglastel lastel kõige sagedasemini just *s* ja *r* häälikute vaeghääldust. Sama näitab Loutoneni uurimus (1998, viidatud Kulju & Savinainen-Makkonen, 2008 j) ka Soome laste kohta.

Logopeedi poole pöördumise vajadus hääldusvigade korrigeerimiseks sõltub nii konkreetse lapse hääldusprobleemist kui ka tema üldisest õppimisvõimest. Üldjuhul soovitatakse (nt Lepik, 1969; Naestema, 2008; Смирнова, 2011; Фомичева, 1997 jt) sihipärast häälikuseadet teha enne kooli. Selles vanuses lapsed tajuvad oma häälduse erinevust kaaslaste omast, neil ilmneb teadlikkus hääldusnormist ning on motivatsiooni saavutada normikohane hääldus ja püsivust sihipäraseks tegevuseks.

Oma töö sisukamaks ja mängulisemaks muutmisel kasutavad logopeedid kas enda valmistatud materjale, kolleegide koostatud mängu või Eesti Logopeedide Liidu poolt välja antud trükiseid (Kukk, 2012). Häälikuseadet toetavaid materjale on Eestis ilmunud vähesel määral (nt „Häälik ja täht S sõna alguses“ (Künnapuu, 2007b); „Häälik ja täht R sõna alguses“ (Künnapuu, 2007a); „Häälikuseade ja kõnearenduse harjutustik“ (Lukanenok & Tammemäe, 2004) jt). Meie andmetel ei ole Eestis seni ilmunud süstematiseeritud harjutusvara, mis hõlmaks ühe konkreetse hääliku õige häälduse kujundamise kõiki etappe. Eeldame, et logopeedilises töös kasutatava praktilise materjali valik võiks olla suurem ja pakume käesoleva töö raames olemasolevale lisa.

S häälik eesti keele häälikusüsteemis

Igal häälikul on kindlad artikulaatoorsed ning akustilised omadused (Erelt et al., 2007). Artikulatsioonitasandil liigitab Hint (2004) konsonante kahesuguselt aluselt: (a) sõltuvalt sellest, kui vaba on õhu läbipääs häälduselunditest (moodustusviis) ja (b) selle järgi, kus kohas hääldusorganites on õhuvoolul ees takistus (moodustuskoht). Moodustusviisilt järgi on

s frikatiivide ehk hõõrdhäälikute rühma kuuluv konsonant ning moodustuskohalt alveolaar ehk hambasombuhäälik (Erelt et al., 2007). Hint (1998) määratleb *s*-i hääldusviisi alusel üldisemalt ahtushäälikuks ehk spirandiks. Fonatsioonilt on *s* eesti keeles helitu häälik (Erelt et al., 2007), kuid esmavälteline *s* vokaalide vahel kõlab poolhelilisena (Espe, 1973). Kraut (2000) märgib, et tüüpiline eesti *s* on kõlalt vähem teravam kui vene, läti või rootsi oma, kuid mitte nii lai kui soome keeles. Õhku kulub *s*-i moodustamisel ligi kolmandiku võrra rohkem kui täis- ja kõlahäälikutele. Eesti keele häälikutest on *s* kõige kuuldavam häälik (Rõuk, 1967).

Espe (1973) kirjeldab, et õige isoleeritud *s* hääliku hääldamisel on suunurgad kergelt tagasi tõmbunud, huuled paljastavad veidi hambaid ja hambakaarte vahe on 1,5–2 mm. Keeleselja ja kõva suulae eesosa vahele jääb kitsas pilu. Keeletipp on suunatud alumiste hammaste poole, keeleküljed on tõstetud vastu ülemisi hambaid ning keele keskjoonel tekib rennitaoline nõgu, millest väljub jahe õhuvool. Tõstetud pehme suulagi suleb käigu nina. Häälekurrud on *s*-i hääldamisel passiivsed. Kõnes sõltub huulte ja hammaste asend *s*-i hääldamisel naabervokaalist (Espe, 1973; Lepik, 1969; Rõuk, 1967), mida põhjustab küllalt suur naaberhäälikute mõju hääldamisliigutustele (Hint, 1998). Hint (1998) märgib, et individuaalselt on *s* häälikud häälduslikult üsna erinevad.

Lapse kõnesse tuleb *s* teistest häälikutest hiljem, kuna selle hääldamine nõuab täpseid artikulatsiooniliigutusi ning häälik on seetõttu lapsele motoorselt keeruline (Espe, 1973; Hint, 1998; Rõuk, 1969).

Sigmatism ja selle põhjused

Hääldamisel võib esineda normist kõrvalekaldeid. Häälduspuuded (Espe, 1973; Смирнова, 2011) on kinnistunud individuaalsed kõrvalekalded hääldusnormist, mis võivad avalduda kõnelemisel hääliku ärajätmises, moonutatult hääldamises või asendamises mõne teise häälikuga. Häälduspuue võib olla mõne teise kõnepuude sümptomiks või esineda iseseisvalt. Viimasel juhul on tegemist düslaaliaga, mis avaldub peamiselt ühe-kahe hääliku ebaõiges hääldamises ning muudes kõne komponentides kõrvalekaldeid ei täheldata (Espe, 1973).

Espe (1973) toob välja, et logopeedilises terminoloogias nimetatakse üksikhäälikute häälduspuudeid vastava hääliku kreekakeelse tähenime järgi. Sigmatism (*s* - kr *sigma*) on kõigi sisihäälikute häälduspuue. Eesti keele seisukohalt kuuluvad sigmatismi alla *s*-i ja *š* häälduspuuded. Parasigmatismiks nimetatakse *s* hääliku asendamist muu häälikuga.

Luotoneni (1998, viidatud Kulju, Savinainen-Makkonen, 2008 j) uurimuse põhjal esineb 32,5% ($n > 1500$) viieaastastel Soome lastel konsonantide hääldusvigu, millest 30% moodustavad *s*-i hääldusvead. Ka Eesti laste seas on sigmatism rotatsismi kõrval häälduspuuetest üks levinuim (Espe, 1973, Naestema, 2008).

Sigmatismil on mitmeid vorme, mille nimetused tulenevad hääliku moodustamise viisist ja kohast (interdentaalne, addentaalne, lateraalne, nasaalne, stridentaalne, labiodentaalne, palataal-alveolaarne, soselev *s*). Enim esineb sigmatismi vormidest kirjanduse andmetel interdentaalset sigmatismi (Espe, 1973; Волкова & Шаховская 2002; Полякова, 2006; Филичева & Чевелева, 1987). Sagedasemad sigmatismi vormid lastel on interdentaalne, addentaalne, lateraalne, palataal-alveolaarne ja stridentne *s* (Naestema, 2008). Eelkooliealistel lastel täheldatakse sageli parasigmatismi, mille puhul *s* asendatakse *t* häälikuga (Rõuk, 1967).

Düslaalia põhjused on nii funktsionaalsed (talitluslikud) kui ka mehaanilised (ehituslikud) (Espe, 1973; Волкова & Шаховская, 2002). Konsonantide hääldusvead on tingitud peamiselt huulte ja keele ebaõigest tööst või vastavate elundite lihaste nõrkusest. Üheks sigmatismi põhjuseks võibki olla keelelihaste nõrkus, eriti lateraalse sigmatismi juhtudel. Sigmatismi võib põhjustada ka keeletipu vähene liikuvus ning mõnikord pikk ja paks keel (Espe, 1973; Maantee, 1964).

Mehaanilise düslaalia üheks sagedaseks põhjuseks on erinevad hamba-lõualuusüsteemi anomaaliad. Ortodondid Oks ja Jagomägi (2006) toovad välja, et artikulatsiooniaparaadi muutuste suhtes on tundlikumad häälikud *s*, *r*, *l*, *t* ja *n*. Samad autorid on seisukohal, et sigmatismi saab otseselt seostada eesmise vertikaalse lahihambumuse (vastashammaste vahel puudub kontakt ja keelel tugipunkt hammastega) või progeeniaga (alumised hambad paiknevad ülemistest eespool). Ka mitmed teised autorid (nt Espe, 1973; Karlep, 1998; Maantee, 1964, Naestema, 2008; Полякова, 2006 jt) nimetavad sigmatismi tekkepõhjusteks erinevaid hambumusanomaaliaid.

Mari Randlepp (2010) uuris oma magistritöö raames, millised häälduspuuded esinevad tavakooli 14-19aastaste hambumusanomaaliatega eesti noortel. Selgus, et enim esines uuringus osalenud isikutel sigmatismi. *S* hääliku moonutamisvariantidest oli ülekaalus interdentaalne sigmatism (lahihambumuse või koosinenud lahihambumuse ja progeenia korral), kuid täheldati ka suhteliselt palju soseleva *s* hääldust. Kõige enam esines *s* hääliku valehääldust lahihambumuse, sügavhambumuse ja ruumiülejäägi korral. Sigmatismi esinemissagedus hambumusanomaaliaga tütarlastel ja noormeestel oli sarnane.

Ligi 10% juhtudest (Филичева & Чевелева, 1987) on häälduspuuded tingitud kuulmislangusest. Kahjustunud kuulmine võib põhjustada ka sigmatismi (Espe, 1973).

Õige häälduse kujundamine

Häälduse uurimine. Keele ja kõne arengu hindamisel uuritakse alati ka lapse häälduslikku külge (Naestema, 2008). Lapse häälduse uurimiseks on kõige sobivam aeg 4.-5. eluaasta vahel (Филичева & Чевелева, 1987). Uurimise käigus hinnatakse nii oskust hääldada konkreetse(te) hääliku(te)ga sõnu, hääldushäire iseloomu (asendamine, moonutamine, segistamine, ärajätt) kui ka artikulatsiooniparaadi ehitust ja liikuvust (Смирнова, 2011).

Mitmed autorid (Espe, 1973; Lepik, 1969; Смирнова, 2011; Филичева & Чевелева, 1987; Фомичева, 1997) soovivad häälduse uurimist läbi viia üldlevinud metoodika järgi. Konkreetse hääliku puhul kontrollitakse selle hääldust nii isoleeritult, lahtises ja kinnises silbis kui ka sõnas (alguses, keskel, lõpus, häälikuühendis) ning lauses. Võib esineda juhte, kus laps isoleeritult hääldab häälikut õigesti, kuid kõnes ei rakenda. Samal põhimõtel kontrollitakse lapse hääldust iseseisvas kõnes ja järelkõnes, st lastakse ette öeldut korrata. Viimane on vajalik, kuna esineb juhtumeid, kus laps hääldab iseseisvas kõnes häälikut valesti, kuid järelkõnes on ta seda võimeline hääldama õigesti.

Häälikute ärajätmise, asendamise või segistamise korral (Смирнова, 2011) kontrollitakse foneemikuulmist. Lapsel lastakse korrata vastandlikke silpe või esitatakse talle tähenduselt erinevaid, kuid kõlalt sarnaseid sõnu. Puuduliku foneemikuulmise korral on häälikute diferentseerimine raskendatud ning seetõttu takistatud ka õige häälduse kujunemine.

Häälikuseade etapid. Häälikuseade kujutab endast sihipärast organiseeritud protsessi, mille eesmärk on õige hääldamisoskuse ja vilumuse kujundamine ning õige häälduse kinnistumine kõneprotsessis (Волкова & Шаховская, 2002). Lähtuvalt eesmärkidest ja ülesannetest eristatakse õige häälduse kujundamisel omavahel seotud etappe (Espe, 1973; Lepik, 1969; Волкова & Шаховская, 2002; Смирнова, 2011; Филичева & Чевелева, 1987; Фомичева, 1997), mis eesti- ja venekeelses kirjanduses küll arvu ning nimetuste osas mõnevõrra erinevad, kuid sisulisi erinevusi häälikuseade protsessis tervikuna ei ole. Käesolevas töös toome välja etappide jaotuse Espe (1973) järgi, kuid etappide kirjeldamisel toetume ka teistele autoritele.

Õige hääldamise õpetamine sisaldab (a) ettevalmistavat, (b) häälikuseade, (c) hääliku kõnesse viimise ja (d) automatiseerimise etappi. Vajadusel lisatakse diferentseerimise etapp.

Ettevalmistava etapi üheks ülesandeks on kuulmistähelepanu ja foneemitaju arendamine, sest just foneemikuulmise abil omandab laps häälikud, õpib neid sõnas eraldama, eristab kõlalt lähedasi häälikuid ja teeb vahet ebaõige ja õige häälduse vahel (Espe, 1973; Смирнова, 2011). Koolieelikud võivad sel etapil teha lihtsamat häälikanalüüsi (hääliku positsiooni

määramine sõna alguses, keskel ja lõpus), kuid lisaks võib sooritada ka keerulisemat, mis on seotud hääliku täpsema asukoha määramisega sõnas (Смирнова, 2011).

Etapi teiseks ülesandeks mitmete autorite (nt Espe, 1973; Lepik, 1969; Буденная, 2008; Смирнова, 2011 jt) sõnul on valmistada artikulatsiooniparaat ette õige hääliku seadeks. Laps sooritab spetsiaalseid artikulatsiooniparaadi harjutusi, mis tugevdavad kõneprotsessis osalevate elundite lihaseid, arendavad nende liikuvust, täpsust, võimet säilitada asendit, ümberlülitumisvõimet ja koostööd. Lisaks arendatakse puhumisharjutuste kaudu oskust õigesti ja täpselt suunata väljahingatavat õhku ning reguleerida õhujoo tugevust. Artikulatsiooniparaadi harjutusi tehes õpib laps valitsema oma häälduslihaseid, tahtlikult tegema erinevaid hääldusliigutusi ning tajuma hääldamiselundite asendit ja liikumist.

Kraut (2000) märgib, et iga uus hääldusliigutus omandatakse esialgu tahtliku keskendumise ja kontrolli abil ning harjutada tuleb nii palju, et liigutus muutuks automaatseks. Oskuse kinnistumine nõuab lastel süstemaatilist kordamist (Kraut, 2000; Буденная, 2008; Комарова, 2009).

Artikulatsiooniparaadi harjutuste valikul tuleb lähtuda nii häälduspuude iseloomust kui ka lapse vajadustest. Iga konkreetse artikulationiliigutuse õppimisel tehakse harjutusi vastavalt korrigeeritava hääliku omapärale, selle hääldusliigutuste täpsustamiseks ja koordineerimiseks eesmärgiga saavutada hääliku õige artikulatsioon (Espe, 1973; Буденная, 2008; Смирнова, 2011).

Häälikuseade etapi eesmärk (Espe, 1973; Волкова & Шаховская, 2002; Смирнова, 2011; Фомичева, 1997) on õpetada last andma oma artikulationiorganitele selline positsioon, mis on omane hääliku õigele hääldamisele ja kindlustab selle õige kõla. Häälik kutsutakse esile või täpsustatakse hääldust, kui see on moonutatud. Tammemäe ja Lukanenok (2004) märgivad, et isoleeritud hääliku õige häälduse kujundamine ja harjutamine võib olla aeganõudev protsess.

Hääliku seadmisel kasutatakse kolme põhilist meetodit (Смирнова, 2011): matkimine, mehaaniline sekkumine ja kombineeritud meetod. Esimesel juhul logopeed näitab ja selgitab lapsele, kuidas häälikut õigesti hääldada. Laps kuuleb kõla, näeb artikulationi ja proovib häälikut jäljendamise teel teadlikult esile kutsuda. Mehaanilisel sekkumisel võetakse kasutusele erinevad vahendid (nt spaatel, tikk), millega saab artikulationiorganeid vajaliku asendi võtmisel või liigutuste tegemisel abistada. Kombineeritud meetodi puhul logopeed näitab ja kirjeldab, kuidas hääldada ning täiendavalt kasutatakse abivahendit. E. Rossijskaja ja L. Garanina (Российская & Гаранина, 2012) andmetel väheneb hääliku seadmisel traditsiooniliste võtete kasutamine ja 60% logopeedidest kasutab enda välja mõeldud võtteid.

Häälikuseade etapil on soovitatav (Полякова, 2006; Смирнова, 2011) vältida õpitava hääliku nimetamist. Teades, millist häälikut tuleb hääldada, kasutab laps senist ebaõiget hääldust ja seetõttu on uute hääldusoskuste kujunemine takistatud. Lapsele tuleks öelda, et ta jäljendab erinevaid hääli (nt õhupallist väljuva õhu sisin, sääse pinin vms).

Kõnesse viimise etapil ühendatakse omandatud häälik teiste häälikutega. Karlep (1998) pöörab tähelepanu koartikulatsiooni tähtsusele. Kuna häälikud omandatakse sõnades, ei piisa seetõttu hääliku hääldamisest isoleeritult, vaid seda tuleb harjutada koos naabritega. Oskus häälikut hääldada on vaid eelduseks selle kasutamisele sõnades.

Seatud häälik viiakse kõnesse kindlas süsteemis (Espe, 1973; Laanisto, Pentšuk & Raidla, 2003a; Lepik, 1969; Полякова, 2006; Смирнова, 2011; Волкова & Шаховская, 2002; Фомичева, 1997). Esmalt viiakse häälik silpi. Hint (1998) märgib, et häälikute hääldamine on reeglina kergem lihthäälikuna, diftongid ja konsonantühendid on keerulisemad. Samuti on lapsel lahtist silpi (silbi alguses konsonant, millele järgneb vokaal) lihtsam hääldada kui kinnist silpi (konsonandiga lõppev silp). Ahtushäälikute ühendamine toimub vokaalidega algul lahtises, seejärel kinnises silbis; sulghäälikute puhul on vastupidi – esmalt kinnises ja seejärel lahtises silbis (Смирнова, 2011). Järgnevalt harjutatakse häälikut sõnades. Espe (1973) ja Laanisto jt (2003a) toovad täpsemalt välja, et traditsiooniliselt harjutatakse häälikut esmalt sõna alguses, seejärel lõpus, sõnas täishäälikute vahel lihthäälikuna, häälikuühendis ning lõpuks sõnades, kus õpitav häälik esineb mitmes positsioonis. Paralleelselt kasutatakse õpitud sõnu lausetes ja lühikestes tekstides. Kõnelise materjali hulk on esialgu väike (5-10) sõna, kuid järk-järgult see suureneb (Espe, 1973).

Automatiseerimise etapi eesmärk on omandatud oskuse arendamine vilumuseks ja selle automatiseerumine igapäevases kõnes (Espe, 1973; Волкова & Шаховская, 2002; Смирнова, 2011;). Laps harjutab hääliku hääldamist mängudes, jutukestes ja luuletustes, milles on palju harjutatavat häälikut (Espe, 1973). Etteantud materjaliga ei maksa liialdada, sest laps peab harjuma ise sõnu valima. Oluliseks tuleb pidada ka lapsevanema abi, mis seisneb lapse kõnes kinnistava häälikuga sõnade süstemaatilises kuulamises ja nende õigsuse kontrollimises (Смирнова, 2011).

Venekeelses kirjanduses (nt Полякова, 2006; Смирнова, 2011; Фомичева, 1997 jt) tuuakse eraldi välja diferentseerimise etapp. Etapi eesmärk on eriharjutuste abil saavutada seatud hääliku kõnes kasutamise vilumus, ilma et laps ajaks seda akustiliselt või artikulatsioonilt sarnaste häälikutega segamini. Diferentseerimise etapp lisatakse juhul, kui laps segistab häälikuid. Häälikute moonutamise korral lõpeb häälikuseade automatiseerimise etapiga. Häälikute diferentseerimist võib teha ka paralleelselt automatiseerimisega

(Полякова, 2006). Karlepi (1998) sõnul esineb eesti keeles segistamist suhteliselt vähe, sest puuduvad sisi- ja susihäälikute rühmad ning helilised ja helitud häälikute paarid.

Sigmatismi korrigeerimine. Kraut (2000) märgib, et häälduse õppimine ja õpetamine peab lähtuma õpitava keele fonoloogilisest süsteemist, seostest ja erisustest. Eesti keele hääldamisele on iseloomulik liigutuste ulatus ja kiirus ning eriti tähtis on keele liikumine. Espe (1973) ja Lepiku (1969) sõnul alustatakse sigmatismi kõrvaldamist üldjuhul artikulatsiooniparaadi harjutustega, mis on suunatud keele liikuvuse ja püsivuse saavutamiseks, sest *s*-i hääldamine nõuab keele lihaste intensiivset ja täpset tegevust.

Olulist tähelepanu pööratakse ka otseselt *s*-i artikulatsiooni soodustavatele harjutustele. Künnapuu (2007b) soovib teha järgmisi harjutusi: naeratamine ja mossitamine vaheldumisi, keele muutmine vaheldumisi laiaks ja teravaks, keelerull ja üle selle puhumine, silpide *bja-bja* hääldamine. Eelnimetatutele lisaks toome välja ka teiste autorite (Lepik, Parma, & Vesker, 1986; Буденная, 2008; Комарова, 2009; Полякова, 2006; Фомичева, 1997) poolt pakutud harjutused (piirdume harjutuste nimedega): „Aiake“/“Aken“, „Huulte limpsimine“, „Komm“, „Kiik“, „Sõnakuulmatu keel“/“Keelekese karistamine“, „Hammaste puhastamine“, I-E hääldamine ja erinevad puhumisharjutused (nt „Trikk“, „Jalgpall“).

Harjutuste sooritamisel tuleb Espe (1973) sõnul tingimata jälgida, et suu sulgemisel jääks hambakaarte asend loomulikuks ja alalõualuu ei nihkuks ette. Vaja on kindlustada ka huulte õige asend (naeratus), paljastades kergelt mõlemad hambakaared. Keelel rennikujulise ahtuse saavutamiseks võib vajaduse korral kasutada sondi või tikku, mis asetatakse keelele kuni 2 cm sügavuselt (Смирнова, 2011).

Isoleeritud *s* hääliku seadeks on mitmeid võimalusi, ka sigmatismi erinevate vormide korral kasutatakse erinevaid meetodilisi võtteid, millede põhjalikumat käsitlemist ei pea me antud töö raames oluliseks. Enimlevinud interdentaalse sigmatismi puhul tuleb jälgida, et „keel ei tungiks hammaste vahele ega liiguks üles“ (Espe, 1973, lk 114). Interdentaalse sigmatismi korrigeerimisel saab edukalt kasutada lähtehäälikuna *i* häälikut, mille hääldamisel fikseeritakse keele asend hammaste taga (Российская & Гаранина, 2012). *S* hääliku seadel võib lähtuda ka häälikutest *t* (Espe, 1973; Полякова, 2006), *i*, *f* (Espe, 1973; Российская & Гаранина, 2012) või *h* (Маantee, 1964). Lähtehääliku kasutamise peamine tingimus on selle normikohane hääldus (Российская & Гаранина, 2012).

Kõnesse viimisel ühendatakse Espe (1973) sõnul *s* kõigepealt lahtises silbis labialiseerimata (*i*, *e*, *a*, *ä*, *õ*) ning seejärel labialiseeritud vokaalidega (*o*, *u*, *ü*, *õ*). Üldjoontes jälgitakse *s*-i kõnesse viimisel traditsioonilist järjekorda, kuid sõnas vokaalide vahel

harjutatakse enne 3. ja 2. välte, seejärel lühikest häälikut. Erilist tähelepanu on vaja pöörata s-i kinnistamisele, sest vale hääldus võib kergesti taastuda (Espe, 1973; Laanisto et al., 2003a).

Ülevaade Eestis ilmunud häälikuseadet toetavatest materjalidest

Töö koostamise käigus tutvusime Eestis ilmunud logopeediliste õppematerjalidega. Valiku tegime Eesti Logopeedide Ühingu kodulehele koondatud materjalide nimekirjast (Eesti Logopeedide..., s.a. b) ja Kuke (2012) poolt esitatud ülevaatest. Vaatluse alla võtsime viimasel 20 aastal (1992-2012) ilmunud õppevara. Nimistust jätsime välja Reet Ruusi koostatud „K pusle”, kaardimängu „Eesel”, „R loto” ja „S loto” (Kukk, 2012), kuna antud mängud ei olnud meile kättesaadavad ning puudus ka märke ilmumisaasta kohta. Valisime välja seitse raamatut/kogumikku, mis toetavad logopeedide tööd häälikuseade erinevatel etappidel.

Häälikuseade ettevalmistavasse etappi sobivaid artikulatsiooniaparaadi harjutusi leiab raamatutest „Pannkoogipidu. Lapse mängulised keeleharjutused” (Vilu, 2008) ja „Hopsadi-huu, võimlemas on suu. Hääldusliigutuste harjutuste kogumik” (Adams, Struck, Tillmanns-Karus, 2005). Neist esimene on autori sõnul mõeldud eelkõige lapsevanematele, kuid kasutajatena on silma peetud ka logopeede ja lasteaiaõpetajaid. Raamatu igal leheküljel on tekst lapsele (ette)lugemiseks ning selgitavad juhised ja skeemid harjutuste sooritamiseks. „Hopsadi-huu, võimlemas on suu“ on süsteemne kataloog, mis pakub erinevaid mängu- ja ideid artikulatsiooniaparaadi lihaskonna arendamiseks. Tartu Ülikooli logopeedia ja õpiraskuste teooria õppetooli lektor Marika Padrik (Adams et al., 2005) tõstab esile materjali lastepärasust, harjutuste mängulisust ning mängudes kasutatud huvitavaid, kuid samas lihtsaid vahendeid. Mõlema raamatu kasutamine eeldab lapsega tegelevalt täiskasvanult teoreetiliste teadmiste olemasolu. Harjutuste juures ei ole näidatud, milliste konkreetsete häälikute seadet antud harjutus toetab. Mõned spetsiaalselt s ja r hääliku õige häälduse kujundamist toetavad harjutused on eraldi välja toodud harjutustike „Häälik ja täht S sõna alguses” (Künnapuu, 2007b) ning „Häälik ja täht R sõna alguses” (Künnapuu, 2007a) sissejuhatustes.

Häälikuseade ettevalmistava etapi ülesandeks on ka foneemikuulmise arendamine (Espe, 1973; Смирнова, 2011), kuid vaadeldud materjalides foneemikuulmist arendavaid harjutusi välja toodud ei ole.

Kadi Künnapuu (2007b, 2007a) koostatud harjutustikud „Häälik ja täht S sõna alguses” ning „Häälik ja täht R sõna alguses” pakuvad mängulist materjali antud häälikute kõnesse viimiseks ja kinnistamiseks sõna alguses. Autor on järginud materjali koostamisel

raskusastme tõusu (isoleeritud hääliku hääldamine, seejärel häälik silpides, sõnades, lausetes). Autori sõnul sobivad töölehed ka „kõnearenduseks, mälu, tajude, lugemis-, häälimis- ning kirjutamisoskuse arendamiseks“ (Künnapuu, 2007, lk 2).

Erinevate häälikute kõnesse viimiseks ja kinnistamiseks kõigis häälduspositsioonides pakub toetavat materjali tööraamatute sari „Õpime hääldama“. Sarja raames ilmunud raamatud on häälikute *s* (Laanisto et al., 2002), *r* (Laanisto et al., 2003b, 2004a) ja *k* (Laanisto et al., 2003c) häälduse harjutamiseks. Eraldi kogumikesse on koondatud harjutusvara häälikutele *ä, ö, ü, õ* (Laanisto et al., 2004b), *a, o, u, e, i* (Laanisto et al., 2006) ning *p, m, t, n, l, j, h, v* (Laanisto et al., 2007). Koostajad (Laanisto et al., 2003a) on harjutuste valikul lähtunud traditsioonilisest hääliku kõnesse viimise järjekorrast. Tööraamatutes on mitmesuguseid harjutusi ja ülesandeid, mis eeldavad lapselt lugemis- ja kirjutamioskust. Töös koolieelikutega soovivad raamatute autorid kasutada valdavalt harjutusvara pildimaterjali ja järelkõne ülesandeid. Õpilaste hariduslike erivajaduste nõukogu soovib sarja kasutada lisamaterjalina kuulmispuude ja alakõnega laste õpetamisel (Laanisto et al., 2003a).

Eelnevalt seatud häälikute (nt *s, p, k, ä, l, õ, r* jt) hääldamise harjutamiseks pakub jutte ja luuletusi Lili Rimmel (1994) raamatus „Päkapikumetsa lood“. Erineva raskusastmega tekstid on mõeldud 2-8aastastele lastele. Autor soovib kõigepealt tervikteksti lapsele ette lugeda ning seejärel harjutab laps järelkordamisega üksikuid sõnu, fraase või lauseid.

Süsteemne ja mängulist tegevust pakkuv „Häälikuseade ja kõnearenduse harjutustik“ (Lukanenok & Tammemäe, 2004) sisaldab komplekte häälikute *s, r, k, v, p, t, õ, ä, ö* ja *ü* õige häälduse kujundamiseks. Iga komplekti juures on välja toodud vastava hääliku õige ja väär häälduse kirjeldus ning vahendid praktiliseks tööks, sh vastav keeleline materjal. Töölehti saab kasutada erinevatel häälikuseade etappidel. Kogumikku ei ole lisatud konkreetsete häälikute häälikuseade ettevalmistavasse etappi soovitatavaid artikulatsiooniparaadi harjutusi. Lisaks õige häälduse kujundamisele saab töölehtede kaudu arendada lapse peenmotoorikat, sõnavara, grammatilisi oskusi, samuti lugemis- ja suhtlemisoskust. Harjutustiku peamiste kasutajatena on silmas peetud logopeede, kes juhendavad 5-7-aastaseid häälduspuuetega lapsi (Lukanenok & Tammemäe, 2004).

Lisaks nimetatud trükistele leiab häälikuseadet toetavaid elektroonilisi materjale haridusportaali Koolielu õppevarast (Häälikuseade ja ..., s.a.).

Antud ülevaate põhjal võib öelda, et Eestis ei ole ilmunud eelkooliealistel lastel ühe konkreetse hääliku häälikuseadet toetavat süsteemset harjutusvara, mis hõlmaks nii häälduse uurimist, õige häälduse kujundamise kõiki etappe (sh artikulatsiooniparaadi harjutusi) kui ka eraldi töölehti, mille alusel saab laps kodus vanemaga õpitud kinnistada.

Väljatöötatava harjutusvara lähtealused

Laanisto jt (2003a) häälduspuuete kõrvaldamine ja häälikute kõnesse viimine nõuab pikaajalist ja sihipärast tööd, mille edukaks kordaminekuks on vaja süsteemset ja keele foneetilistele seaduspärasustele tuginevat harjutusmaterjali.

Läänemets (2000) sõnul peab õpetamist toetav õppevara (sh harjutusvara) (a) olema kooskõlas teaduslike seisukohtadega, (b) võimaldama tegevusi saavutatavate oskuste kujundamiseks ja omandatud teadmiste rakendamiseks, (c) võimaldama loogilise järjepidevuse antud õppesisu omandamiseks, (d) arvestama jõukohasust ning (e) õpitegevust motiveerima. Järgnevalt toome välja lähtekohad, millele toetume käesoleva töö raames väljatöötatava harjutusvara koostamisel.

Mitmed autorid (nt Espe, 1973; Lepik, 1969; Волкова & Шаховская, 2002; Полякова, 2006 jt) toovad esile, et logopeediline töö on eesmärgipärane, järjepidev ja etapiviisiline. Õige häälduse kujundamine toimub häälikuseade etappe (sh hääliku kõnesse viimise järjekorda) arvestades kindla süsteemi järgi: alustades lihtsamast minnakse järk-järgult keerulisemale, kusjuures tuleb silmas pidada, et eelnev on kindlalt omandatud.

Õpitava omandamine tagatakse spetsiaalselt valitud sõnade esitamisega tuginedes keele foneetilistele seaduspärasustele (Espe, 1973; Laanisto, et al., 2003). Harjutuste omandamist soodustab kordamine, mistõttu on oluline, et laps harjutaks ja kinnistaks tunnis õpitud regulaarselt ka kodus vanema juhendamisel (Espe, 1973; Lepik, 1969; Смирнова, 2011; Волкова & Шаховская, 2002; Фомичева, 1997).

Igal häälikuseade etapil on oma eesmärgid ja ülesanded, millede täitmiseks kasutatakse sobivaid meetodid ja korrigeerimisvõtted. Meetodite ja töövõtete valik sõltub nii kõnepuude iseloomust, lapse üldisest arengutasemest kui ka vastava tööetapi eesmärkidest. Õige häälduse kujundamisel on häälikuseade etapis soovitatav kasutada valdavalt praktilisi (harjutused, mängud) ja näitlikke (vaatlus/jälgimine, pildiline materjal jms), automatiseerimisel aga sõnalisi (vestlus, (ümber)jutustus) meetodeid. Eelkooliealiste lastega töötades tuleks sõnalisi ja näitlikke meetodeid kombineerida (Волкова & Шаховская, 2002).

Kirjanduses leidub ka mõningaid soovitusi häälikuseade tundidesse sobivate võtete osas. Näiteks häälduse uurimisel nimetab laps mis/kes on pildil (kontrollitav häälik peab antud sõnades esinema sageli ja mitmesuguses asendis) (Lepik, 1969; Волкова & Шаховская, 2002; Фомичева, 1997). Foneemitaju arendamiseks kasutatakse harjutusi, kus laps peab häälikute reas või sõnas kindla hääliku äratundmisel sooritama mingi tegevuse (Смирнова, 2011). Artikulatsiooniparaadi harjutuste sooritamisel on soovitatav kasutada pilte, mänguasju, muinasjututegelasi ja salmikesi, anda harjutustele vastavalt tegevuse iseloomule

nimetus ja kujundada sümbolkaart (Буденная, 2008). L. S. Volkova ja S. J. Šahovskaja (Волкова & Шаховская, 2002) soovivad hääliku kõnesse viimisel võib kasutada peegeldunud kordamise võtet, pildi põhjal iseseisvalt sõnade nimetamist ning harjutusi, mis suunavad last antud häälikuga sõna otsingule. Samuti sobivad erinevad mängud (sh liikumis- ja lauamängud), salmid, lühikesed luuletused ja tekstid (Espe, 1973; Lepik, 1969; Волкова & Шаховская, 2002; Фомичева, 1997).

Erinevad autorid (nt Espe, 1973; Lepik, 1969; Волкова & Шаховская, 2002 jt) toovad välja, et kõnepuute korrigeerimisel on oluline arvestada lapse individuaalsete võimetega ning õpitava omandamiseks valitakse lapsele jõukohane harjutusmaterjal. Karlep (2002) peab oluliseks õpitavate oskuste järjestamist ja õpitava jaotamist osaoskusteks, st õpetamine ja õppimine toimub sammude kaupa. Õppematerjal peab võimaldama varieerida raskusastet - ülesanded liikuma lihtsamalt keerulisemale (Läänemets, 2000). Karlepi (1999, 2002) sõnul saab raskusastet reguleerida õppe- või keelematerjali keerukust muutes, täiskasvanu osaluse määraga või erinevad näitvahendid kasutusele võttes.

Karlep (2003) märgib, et kõige levinumad näitvahendid kõnearenduses on pildid. Arvestada tuleb, et need oleksid lapsele tajumiseks ea- ja jõukohased, ilma liigse lisainfoga ning korrektselt vahendatud. Lisaks konkreetse keelelise oskuse toetamisele, peab pildimaterjal arendama ka lapse tähelepanu, analüüsi-/sünteesivõimet, kõnet üldiselt ning vastama antud etapi töö eesmärkidele (Волкова & Шаховская, 2002). Näitlikustamise eesmärk on Karlepi (2003) sõnul meelelise kaemuse kasutamine õppeprotsessis. Meelte toetumine teeb keeleliste oskuste omandamise konkreetsemaks, arusaadavamaks ja tõstab logopeedilise töö efektiivsust (Волкова & Шаховская, 2002).

Mitmed autorid (nt Espe, 1973; Lepik, 1969; Naestema, 2008; Полякова, 2006; Смирнова, 2011 jt) rõhutavad lastel häälikuseadet läbi viies mängulisuse tähtsust. See loob sundimatu õhkkonna, ärgitab last suhtlema ja soodustab kiiret kontakti logopeediga (Комарова, 2009). Samuti on mäng eelkoolieas lapse põhitegevus, mille käigus õpib ta suhtlema ning omandab ja kinnistab ka uusi oskusi (Koolieelse lasteasutuse..., 2011). Strebeleva (2010) sõnul on didaktiline mäng lapse õpetamise ja mõjutamise vorm ning õppeviis, mida saab kasutada õppematerjali omandamiseks individuaalses ja grupitöös. Didaktiline mäng võimaldab sama tegevust korrata erineva materjaliga ja säilitada samal ajal lapsel positiivset suhtumist tegevusse. Kogu kõneravi vältel peab lapsel püsima selle vastu huvi (Espe, 1973), seetõttu tuleb häälikuseade tundi valida lapsele rõõmu pakkuvad jõukohased mängud ning ülesanded (Naestema, 2008). Motivatsiooni peabki Kraut (2000) üheks hääldusõpetuse edukust määravaks teguriks.

Kokkuvõtlikult võib öelda, et väljatöötatav harjutusvara peab võimaldama täita seatud eesmärki, järgima häälikuseade põhimõtteid, olema lapsele ea- ja jõukohane ning teda motiveeriv.

Käesoleva bakalaureusetöö eesmärk on koostada harjutusvara, mis toetab s hääliku õige häälduse kujundamist eelkooliealistel lastel. Antud uurimistöole on püstitatud järgmised ülesanded:

1. Selgitada välja, kas häälikuseade tunde toetavaid õppemänge ja materjali on logopeedide arvates Eestis ilmunud piisavalt ning kas on vajadus mõne kindla hääliku õige häälduse kujundamist toetava süstematiseeritud harjutusvara järele.
2. Koostada s hääliku õige häälduse kujundamiseks süstematiseeritud harjutusvara.
3. Uurida, milline on ekspertide hinnang koostatud harjutusvarale ning kuidas saaks antud õppevara ekspertide hinnangul täiustada.

Metoodika

Vajadusanalüüs

Enne harjutusvara koostamist viisime läbi vajadusanalüüsi, mille eesmärgiks oli uurida logopeedide arvamust Eestis ilmunud häälikuseade tundides kasutatava materjali piisavuse kohta. Samuti soovisime teada, kas on vajadus süstematiseeritud harjutusvara järele, mis toetaks konkreetse hääliku õige häälduse kujundamist.

Valim. Valimi moodustasid logopeedid Eesti erinevatest piirkondadest. Küsimustikule vastas 46 logopeedi. Kõige enam (32) oli vastajate seas koolieelse lasteasutuse logopeede. Koolieelses lasteasutuses ja koolis töötas kuus vastajat, koolieelses lasteasutuses ja polikliinikus/haiglas kolm ning ainult koolis neli logopeedi. Vastanutest üks logopeed töötas nii koolieelses lasteasutuses, koolis kui ka eralogopeedina. Rohkem kui 16 aastat oli logopeedina töötanud 14 vastajat. Üheksal juhul jäi vastajate tööstaaž vahemikku 11-15, seitsmel 6-10 ja 16 vastajal 1-5 aastat.

Mõõtevahend. Infokogumismeetodina oli kasutusel ankeetküsimustik (vt lisa 1), mille koostasime veebipõhise kontoritarkvara Google Docs abil. Küsimustik koosnes seitsmest valikvastustega küsimusest, millest viis oli temaatilist ja kaks taustküsimust.

Protseduur. 2011. aasta detsembris koostatud ankeetküsimustiku saatsime elektroonselt Pärnu ja Tartu linna logopeedide ainesektsiooni esimeestele palvega edastada küsimustik

piirkonna logopeedidele. Samuti saatsime veebipõhise ankeedi logopeedidele teistest Eesti linnadest ja maakondadest, kelle kontaktandmed saime Eesti Logopeedide Ühingu kodulehelt (Eesti Logopeedide..., s.a. a). Vastajad täitsid küsimustiku veebis 2012. aasta jaanuaris.

Harjutusvara õige s hääliku häälduse kujundamiseks

Töö raames koostasime loetud kirjandusele tuginedes harjutusvara s hääliku õige häälduse kujundamise toetamiseks (vt lisa 2). Harjutusvara koostamisel arvestasime, et see oleks eesmärgipärane, süsteemne ja järgiks häälikuseade kõiki etappe. Samuti pidasime oluliseks ea- ja jõukohasust ning mängulisust. Materjali saavad kasutada logopeedid, eripedagoogid, lasteaiadõpetajad ja lapsevanemad. Sihtrühmana pidasime silmas peamiselt eelkoolialisi lapsi, kellel on vaja seada s häälikut või selle hääldust korrigeerida.

Harjutusvara koosneb järgmistest osadest:

1. S hääliku õige hääldamine
2. Materjal s hääliku häälduse uurimiseks
3. Artikulatsiooniaparaadi harjutused
4. Mängud foneemikuulmise ja häälikanalüüsi arendamiseks
5. Mängud s hääliku seadeks ja kõnesse viimiseks
 - 5.1. Isoleeritud s ja s häälik silbis
 - 5.2. S sõna alguses
 - 5.3. S sõna lõpus
 - 5.4. S sõnas lihthäälikuna vokaalide vahel
 - 5.5. S kaashäälikuühendis ja sõnas mitmes positsioonis
 - 5.6. Kinnistamine
6. Töölehed kodus harjutamiseks

Harjutusvara sisaldab 55 töölehte/mängu, mida saab kasutada logopeedilise töö erinevatel etappidel - s hääliku häälduse uurimisest kuni automatiseerimiseni. Ühe osana lisasime harjutusvarasse omapoolsed näidised töölehtedest (3 töölehte: s silbi alguses; s vokaalide vahel; s häälikuühendites *st*, *ts*), mille alusel saab laps tunnis õpitut kodus lapsevanema abiga kinnistada.

Iga töölehe ja mängu juures on välja toodud selle eesmärk, kasutatavad vahendid ning mängu käik või tegevuse kirjeldus. Osade mängude juurde lisasime lapse ja mängujuhi dialoogi näidised. Kirjeldustes ei ole välja toodud kõiki antud töölehe/mängu kasutamise võimalusi, vaid pakkusime omapoolsed näited või ideed, kuidas materjali kasutada.

Töölehtede/mängude järjekord ühe positsiooni harjutamise piires ei ole rangelt paigas. Osa töölehti on koostatud nii, et neid saab sõnavara muutes kasutada erinevate *s* hääliku positsioonide harjutamisel või kinnistamisel. Kogu harjutusvara on koostatud arvestusega, et logopeed saab seda töö käigus täiustada: täiendada uute mängude, töölehtede, vahendite ja harjutusvara või sõnavaraga.

Harjutusvaras on *s* hääliku õige häälduse kirjeldus Espe (1973) järgi koos hääldusskeemiga (Laanisto et al., 2002). *S* hääliku häälduse uurimiseks lapse kõnes on harjutusvaras kaks joonistust. Sõnavara valikul arvestasime, et *s* asuks sõnas erinevates positsioonides (alguses, keskel ja lõpus) ning esineks sõnades nii lihthäälikuna kui ka häälikuühendis. Mõlema lehe sõnade valik on välja toodud töölehe juures olevas tabelis.

Harjutusvara sisaldab erinevate autorite (Künnapuu, 2007b; Lepik et al., 1986; Буденная, 2008; Комарова, 2009; Полякова, 2006; Фомичева, 1997) poolt soovitatud artikulatsiooniparaadi harjutusi *s* hääliku seade ettevalmistavasse etappi. Väljatoodu seast saab logopeed valida sobivaid harjutusi erinevate sigmatismi vormide korrigeerimisel. Artikulatsiooniparaadi harjutusi kajastavas tabelis on harjutuse nimi, eesmärgid ning artikulatsiooniparaadi organite liikumise või asendi kirjeldus. Lisatud on sümbolpildid. Laps saab harjutusi sooritada ka jutukese kuulamise ja täringumängu käigus (mõlemast toodud üks näide).

Harjutusvaras on mängud foneemikuulmise (3 mängu) ja häälikanalüüsi oskuse arendamiseks (2 mängu), kuna häälikuseade ettevalmistava etapi üheks ülesandeks on foneemikuulmise arendamine ning koolieelikutega saab antud etapis harjutada ka häälikanalüüsi (Смирнова, 2011).

Kõige mahukama osa moodustavad harjutusvaras töölehed/mängud isoleeritud *s* hääliku seade/silpi viimise (8 mängu), kõnesse viimise (*s* sõna alguses 8, *s* sõna lõpus 6, *s* sõnas vokaalide vahel 6, *s* häälikuühendis 11, *s* mitmes positsioonis 2) ja kinnistamise (8) toetamiseks. Hääliku kõnesse viimist toetava materjali järjestamisel lähtusime hääliku kõnesse viimise etapiviisilisest järjekorrast (hääliku viimine silpi, häälik sõna alguses, sõna lõpus, sõnas vokaalide vahel lihthäälikuna, häälikuühendis). Iga etapi sõnavara valikul arvestasime, et *s* häälik ei oleks kasutusel eelnevalt omandamata positsioonis.

Töölehed/mängud võimaldavad keelelise materjali raskusastet muuta – laps nimetab algul sõnu, seejärel paneb need sõnaühendisse või lausesse. Näiteks saab mängujuht tegevuse käigus esitada lapsele suunavaid küsimusi sõnade nimetamiseks või annab valikülesandeid, mille abil saab moodustada sõnaühendeid. Töölehtede/mängude alusel läbiviidavat tegevust on võimalik jõukohastada lähtuvalt lapse individuaalsetest vajadustest. Mängude kaudu saab

mitmekesisistada ka lapse sõnavara või kinnistada grammatikavorme. Lisades näiteks mängudesse tähti või sõnasedeleid, saab arendada lapse lugemisoskust. Mõne mängu juurde lisasime enesekontrolli võimaluse (nt „Leia S“, „Mis on kadunud“). Arvestasime ka, et mängud aitaks kaasa lapse psüühiliste protsesside ja peenmotoorika arendamisele.

Harjutusvaras olev materjal on mänguline. Põimisime harjutusvarasse erinevaid mängu, mõistatamist, nuputamist, piltide kokkusobitamist jms. Joonistused on lapsele arusaadavad ja värvilised ning mängude tegelased lastepärased (rääkivad loomad, võlurid jne). Mängude koostamisel arvestasime, et laps saaks olla tunnis aktiivne tegutseja. Vahenditel, millega laps tegutseb, on ümarad lapsesõbralikud servad. Mängualused ja pildid on lamineeritud, mis võimaldab töölehti pikaajaliselt kasutada ja vajadusel neile markeriga kirjutada.

Töölehtede ja mänguvahendite teostus on töö autorite looming. Enamasti kajastuvad mängudes autorite ideed, kuid mõningate töölehtede/mängude koostamisel võtsime eeskuju laiemalt levinud mängudest või teiste autorite materjalidest, mida keeleliselt ja vormiliselt kohandasime. Mängude „Sajajalgne Liisu“, „Siil Simo“ ja „Sulev ja kukk“ idee aluseks on tekstid/töölehed harjutustikust „S sõna alguses“ (Künnapuu, 2007b). Töölehe „Jalgapall“ pildiidee pärineb kaardimängust „100 ja 1 mängu lapse arendamiseks“ (Сташевская, 2011). Töövõtete ja meetodite valikul arvestasime Hallapi ja Padriku (2008) soovitusi lapse kõne arendamiseks.

Ekspert hinnang

Ekspert hinnangu eesmärk oli teada saada logopeedide arvamust koostatud harjutusvara kohta ning saada hinnang harjutusvarale tervikuna ja ka eraldi töölehtedele/mängudele.

Valim. Ekspert hinnangu saamiseks kasutasime mugavusvalimit. Harjutusvara katsetas ja hindas neli Tartu linna koolieelse lasteasutuse logopeedi, kes olid koostööst huvitatud. Ekspertide valikul pidasime silmas, et nende tööstaaž oleks vähemalt kümme aastat. Harjutusvara hinnanud eksperdid on töötanud logopeedidena 12, 22, 19 ja 37 aastat.

Mõõtevahend. Ekspertanalüüsi läbiviimiseks koostasime kahest osast koosneva ankeedi (vt lisa 3). Eeskujuks võtsime Helene Kõivu (2011) ankeedi, mida kohandasime ja täiendasime vastavalt oma töö vajadustele. Ankeedi esimeses osas oli seitse väidet, mis puudutasid üldist harjutusvara hindamist. Vastusevariantide esitamisel kasutasime 4-pallist („nõustun“, „pigem nõustun“, „pigem ei nõustu“, „ei nõustu“) Likerti skaalat. Soovi korral oli ekspertidel võimalus lisada väitele omapoolne kommentaar või soovitus. Ankeedi teises osas

said eksperdid teha ettepanekuid harjutusvara parendamiseks. Taustküsimusena küsisime hindaja tööstaaži.

Eesmärk oli teada saada, kas koostatud harjutusvara toetab logopeedi tööd s hääliku seadel ja kõnesse viimisel töös lastega. Soovisime hinnangut harjutusvara osade otstarbekuse, kasutatud meetodite ea- ja jõukohasuse ning keelelise materjali sobivuse kohta. Lisaks palusime hinnata pildilise materjali ja juhendite arusaadavust.

Protseduur. Eksperdid katsetasid harjutusvara 2012. aasta novembris ja detsembris. Materjalide vahendamisel palusime oma juhendaja abi. Eksperdid said kausta materjalidega ja iga hindaja tutvus nendega 1-2 nädalat. Kõik eksperdid täitsid ka eksperthinnangu ankeedi.

Tulemused

Vajadusanalüüsi tulemused

Uurisime, kui oluliseks peavad logopeedid toetava harjutusvara kasutamist häälikuseade tundides ja kust nad oma töös kasutatavat õppematerjali saavad.

Toetava harjutusvara kasutamist häälikuseade tundides pidas väga oluliseks 34 (74%) ja oluliseks 12 (26%) vastanut. Harjutusvara olemasolu tähtsustasid nii lühema kui ka pikema tööstaažiga logopeedid. Enamasti kasutatakse Eestis ilmunud, vähesel määral ka väljaspool Eestit trükitud materjale. Kuid küsitluse tulemus näitas, et suur osa vastanutest (40 vastajat ehk 87%) koostab häälikuseadet toetavat harjutusvara lisaks ilmunule ka ise. Üks logopeed (2%) märkis, et kasutab ainult enda valmistatud materjale.

Toome välja mõne vastaja täpsustused: „*Kasutan hääliku seadeks palju Vene kirjanduse piltmaterjali ja harjutusvara, kuid kõnesse viimist saab teha ainult ise või valida Eestis ilmunu hulgast.*” „*Kombineerin juba koostatud harjutusvara enda koostatud mängudega ja kohandan hääliku seadeks mängu või kõnearenduslikku materjali, mis ei ole otseselt häälikuseade jaoks mõeldud.*” „*Otsin internetist.*” „*Kasutan teistelt logopeedidelt saadud materjale.*”

Lisaks küsisime logopeedide arvamust Eestis ilmunud materjalide hulga piisavuse ja süstematiseeritud harjutusvara vajaduse kohta. Ilmunud harjutusvara mahtu ei pidanud küllaldaseks 45 (98%) vastanut, ainult üks logopeed (2%) arvas, et see on piisav. Logopeedide arvamust, millistel häälikuseade etappidel oleks vaja senisest rohkem materjale, kajastab alljärgnev tabel (vt tabel 1).

Tabel 1. *Vajadus materjalide järele erinevatel häälikuseade etappidel*

Etapid	Vastajate arv
Häälduse hindamine	18
Häälikuseade	28
Hääliku kõnesse viimine	39
Õige häälduse kinnistamine	39

Etapiti sooviti kõige rohkem juurde hääliku kõnesse viimist ja kinnistamist toetavat õppematerjali – mõlemat 39 korral (85%) (vt tabel 1). Vastajatel oli võimalus valida üks või mitu talle sobivat varianti. Kõik vastanud märkisid vähemalt ühe etapi, mille toetamiseks nad õppematerjali vajaksid. 44 vastajat (96%) märkis ära materjali vajaduse mitme etapi puhul. Kõikide etappide toetamiseks soovis õppematerjali juurde 10 vastanut (21%). 12 korral (26%) leiti, et on vaja materjali häälikuseadeks, kõnesse viimiseks ja kinnistamiseks. Viis vastanut (11%) soovisid täiendavat õppematerjali häälduse hindamiseks ja häälikuseadeks, kaks vastanut (4%) märkisid ära materjali vajaduse häälduse hindamise, kõnesse viimise ja kinnistamise osas.

Uurisime ka logopeedide arvamust süstematiseeritud harjutusvara vajaduse kohta mõne kindla hääliku õige häälduse kujundamise toetamiseks. Kolm vastanut (6,5%) märkis, et süstematiseeritud harjutusvara järele ei ole vajadust ja neljal logopeedil (8,7%) puudus selles küsimuses oma arvamus. 39 vastanut (85%) aga leidis, et nimetatud harjutusvara on vaja ning 37 neist täpsustas ka hääliku(d). Enim sooviti süstematiseeritud harjutusvara häälikute *k*, *s*, *r*, *l* ja *õ* häälikuseade toetamiseks (vt tabel 2). Kahel korral (5%) märgiti, et ideaalne oleks koostada süstematiseeritud harjutusvara kõikidele häälikutele.

Tabel 2. *Häälikud, mille õige häälduse kujundamiseks soovitakse süstematiseeritud harjutusvara*

Häälik	h	j	k	l	m	n	p	r	s	t	v	õ	ä	ö	ü
Esinemis- sagedus	3	13	24	17	4	3	5	19	19	5	9	17	7	10	8

Lisaks küsitluse täitmisele saatis üks vastaja e-kirja teel täiendava kommentaari: „...tore, kui harjutustiku juures oleksid ka vastava hääliku seadmiseks vajalikud artikulasiooniharjutused. Tunnen lisamaterjali vajadust eriti lasteaias (et oleks rohkem pildimaterjali ja ka mängu), sest väikest last motiveerivad harjutama just tema jaoks huvitavad ja põnevad ülesanded.”

Eksperthinnangu tulemused

Eksperdid hindasid koostatud harjutusvara vastavust eesmärgile, harjutusvarasse valitud osade otstarbekust, materjali ea- ja jõukohasust ning arusaadavust. Harjutusvara hinnanud kõik neli eksperti andsid meie poolt esitatud väidetele hinnanguid *nõustun* ja *pigem nõustun*. Hinnanguid *pigem ei nõustu* ja *ei nõustu üldse* ei antud ühelgi korral (vt tabel 3).

Tabel 3. *Ekspertide hinnangud esitatud väidetele*

Väide	Nõustun	Pigem nõustun	Pigem ei nõustu	Ei nõustu
Harjutusvara toetab logopeedi tööd s hääliku seadel ja kõnesse viimisel.	3	1		
Harjutusvara osad on otstarbekad.	4			
Harjutusvaras kasutatud meetodid on ea- ja jõukohased.	4			
Keeleline materjal on sobiv seatud eesmärkide saavutamiseks.	2	2		
Pildiline materjal on eakohane ja arusaadav.	4			
Juhendid on arusaadavad.	3	1		
Harjutusvara võimaldab lisaks häälikuseadele arendada lapse psüühilisi protsesse.	2	2		

Kolm eksperti nõustus ja üks pigem nõustus, et harjutusvara toetab logopeedi tööd s hääliku seadel ja kõnesse viimisel. (Hinnangu *nõustun* andnud eksperdid tõid kommentaarides välja, et koostatud materjal on mahukas, mitmekesine ja süsteemne ning detailsete juhenditega. Hinnangu *pigem nõustun* andnud ekspert tõi välja, et rohkem oleks võinud olla materjali artikulatsiooniaparaadi harjutuste osas.

Kõik eksperdid nõustusid, et harjutusvara osad on otstarbekad. Üks ekspert kommenteeris, et „*materjalid on sobivalt süstematiseeritud ja loogiliselt järjestatud, kuid rohkem võiks olla artikulatsiooniaparaadi harjutusi*“.

Väitega *Harjutusvaras kasutatud meetodid on ea- ja jõukohased* nõustusid kõik eksperdid. Kommentaarides toodi välja harjutusvara mängulisus ja mainiti lisaks, et „*mängud on lapsi väga motiveerivad*“. Üks ekspert märkis: „*Eriti hea, et palju on erinevaid võimalusi isoleeritud hääliku harjutamiseks - see on laste jaoks muidu ju kõige igavam etapp*“. Kommentaarina oli ühel juhul kirjas, et „*rohkem võiks olla liikumist võimaldavaid võtteid, samuti viiteid võimalustele peenmotoorselt tegutseda (nt laevukeste voltimine, ussikesse voolimine jms)*“.

Väite *Keeleline materjal on sobiv seatud eesmärkide saavutamiseks* juures tõi väitega nõustunud ekspert välja, et paljude mängude juures on raskusastme muutmise võimalus. Väitega pigem nõustunud ekspert märkis, et „*võiks mõelda ... sõnavara loetelu lisamisele,*

sest mitmes mängus saaks vanemate laste puhul ... arendada sõnavara märksa ulatuslikumalt". Teised eksperdid oma hinnangut ei kommanteerinud.

Ekspertid nõustusid, et harjutusvara pildiline materjal on eakohane ja arusaadav. Kommentaaridesse märgiti, et pildimaterjal on hästi teostatud, joonistused on toredad ja lapsesõbralikud ning leidub häid ideid.

Kolm eksperti nõustus, et harjutusvara juhendid on arusaadavad. Kaks eksperti oma arvamust ei kommanteerinud. Üks ekspert täpsustas: „*Sõnastus on selge ja konkreetne. Lugemist/mõistmist hõlbustab kaldkirja ja tumeda trüki kasutamine*“. Ekspert, kes pigem nõustus väitega, märkis kommentaaris, et „*juhendid võivad (sõltuvalt lapse arengutasemest ja probleemidest) olla kohat raskesti mõistetavad, aga logopeed saab neid vastavalt vajadusele kohandada*“.

Kaks eksperti nõustus ja kaks pigem nõustus, et koostatud harjutusvara võimaldab lisaks häälikuseadele arendada lapse psüühilisi protsesse. Üks väitega nõustunud ekspertidest kirjutas: „*Erinevate mängude kaudu on võimalik arendada nägemistaju, mälu, võrdlusoskust, loogiliste seoste leidmist jne, lisaks ka kõnet üldiselt (kõne mõistmist, grammatikat, jutustamisoskust)*“. Väitega pigem nõutunud ekspert lisas kommentaaris, et mängude juhistes võiks kajastuda, milliseid konkreetseid psüühilisi protsesse antud tööleht/mäng toetab ja millisel raskusastmel.

Üks ekspert lisas täiendavalt, et rakendas harjutusvaras leidunud ideid oma töös. Sama ekspert küsis mängude kohta arvamust ka 4- ja 6-aastastelt lastelt. Mänge katsetanud laste hinnangul olid põnevamad mängud: „Siil“, „Leia S“, „Sipelgad“, „Saarel sajab“, „Aknad I“, „Võlumasin“, „Unistused“, „Julge jänes“ ja „Taksikoera lugu“. Üks ekspertidest aga märkis, et aega töölehtedega tutvumiseks jäi napiks, kuid lisas samas, et „*kõik lehed tunduvad töötavat*“.

Ekspertid andsid ka soovitusi, mida ja kuidas konkreetsete töölehtede/mängude osas paremaks muuta. Kolm eksperti kirjutas väga põhjaliku tagasiside. Enamik ettepanekutest olid seotud meiepoolsete ideede laiendamisega – soovitati lisada sõnavara ning uusi variante töölehtede kasutamiseks. Toome välja ekspertide soovitusel, mis ei puuduta otseselt mängude/töölehtede edasiarendamist.

Üks ekspert tegi ettepaneku lisada töölehti kodus harjutamiseks ja mängu artikulaatsiooniaparaadi harjutuste sooritamiseks ning s hääliku häälduse kirjelduse juurde foto või joonistatud hääldusskeem. Üks ekspert märkis, et harjutused „Vilepill“ (keelerenn), „Kiik“ ja „Nõel“ ei pruugi s hääliku seadet teatud situatsioonides toetada. Ühel juhul tehti

ettepanek tuua juhendites välja konkreetse töölehe/mängu lisaeesmärgid (psüühiliste protsesside, peenmotoorika vm arendamine).

Eksperdid pöörasid tähelepanu neljale sõnale, mis ei sobinud konkreetse töölehe/mängu puhul seatud eesmärgi saavutamiseks. Näiteks töölehe „Loomade spordipäev“ juhendis on tegelasena toodud konn *Kustas*, kuid eesmärk on harjutada sõnu, milles *s* häälik asub sõna lõpus. Täringumängu „Peitus“ ei sobi *lammas ja hernes*, kuna lausetes *Peitsin ära lamba/Peitsin ära herne* kaob nendes sõnades omastava käände lõpust *s*. Ka mängus „Sass ja Sessi lähevad reisile“ ei sobi sõna *ratas* samal põhjusel. Kaks hindajat soovitasid asendada väärtuskasvatuse seisukohalt artikulatsiooniaparaadi harjutuse „Sõnakuulmatu keelekesse karistamine“ nimetus sobivamaga. Üks soovitus oli asendada sõna *sebra* lapsele lihtsama sõnaga (mäng „Varjuloto“). Üks ekspert soovitas mängu „Täringutigu“ häälikuühendeid *rs* ja *ls* sisaldavate sõnadega senise *ps* ühendiga sõnade asemel tuua mängu sõnad, milles on ühend *ns*. Sama mängu kohta märgiti ka, et see „*töötab multifunktsionaalselt ja hästi*“.

Eksperdid tegid ka konkreetseid ettepanekuid mõne vahendi arusaadavamaks või mängulisemaks muutmise kohta („Pesupäev“ - lõigata lahti pesumasina luuk; „Varjuloto“ - lahtikäivate ustega kapp; „Rongisõit“ - ühendada 1. vagun veduriga, kuna lapsed tahtsid asetada reisijaid vedurisse; „Leia S“ - uss võiks roomata paremalt vasakule ja sõna *moos* puhul jätta ära pildilt KIRSI; „Jalgpall“ - poisi pükstele lisada pluusil oleva arvuga võrdselt täppe).

Arutelu

Käesoleva töö eesmärk oli koostada harjutusvara *s* hääliku õige häälduse kujundamise toetamiseks eelkooliealistel lastel. Eeldasime, et häälikuseadet toetavat õppematerjali võiks Eestis seniilmunust rohkem olla ning küsitluse tulemused seda ka kinnitasid. Selgus ka, et vajadus süstematiseeritud harjutusvara järele on olemas. Töö raames koostatud harjutusvarale andsid eksperdid positiivse hinnangu.

Meie poolt läbi viidud küsitluse tulemusel selgus, et Eestis ilmunud harjutusvara maht ei ole logopeedide arvates küllaldane. Eesti keeles välja antud materjali vähesust näitab asjaolu, et suur osa küsitlusele vastanud logopeedidest koostab lisaks olemasolevatele materjalidele neid ka ise ning häälikuseadet toetavatest materjalidest tunti puudust kõikide õige häälduse kujundamise etappide osas. Ka Põlvamaa logopeedide seas läbi viidud uurimus (Kukk, 2012) näitab, et sealsete lasteaedade 12 logopeedist kasutab 36% valdavalt omaloomingut ja 91% kohandab või lihtsustab ilmunud trükiseid.

Küsisime logopeedide arvamust, milliste häälikute osas oleks vajadus süstematiseeritud harjutusvara järele. Selgus, et häälikuseadet toetavat materjali vajatakse kõige vähem häälikute *h*, *n*, *m*, *p* ja *t* puhul, mis on ootuspärane tulemus, kuna Hindi (1998) sõnul tulevad need häälikud (v.a *h*) lapse kõnesse konsonantidest kõigepealt. Suurem vajadus harjutusvara järele on häälikutele *k*, *s*, *r*, *l* ja *õ*. Häälikute *s*, *r* ja *l* osas võiski seda eeldada, sest keerukama artikulatsiooni tõttu võib antud häälikute hääldusvigu sagedasti esineda (Hint, 1998, 2004; Laanisto et al., 2003a, 2003b; Oks & Jagomägi, 2006). Ka *õ* hääliku hääldamine on lastele võrreldes teiste vokaalidega raskem (Espe, 1973; Hint, 2004; Laanisto et al., 2003a; 2004b).

Kuigi üllatuslikult mainiti enim häälikut *k*, otsustasime harjutusvara koostada siiski *s* hääliku õige häälduse kujundamiseks. Laanisto jt (2003c) märgivad, et *k* hääldamine valmistab lastele raskusi, kuid me ei leidnud kirjandusest viiteid, et *k* häälduspuuded oleksid koolieelses eas lastel väga sagedased. Seevastu sigmatism on häälduspuuetest erinevate autorite (nt Hint, 1998, 2004; Espe, 1973; Karlep, 1999; Naestema, 2008; Oks & Jagomägi, 2006; Randlepp, 2010 jt) sõnul üsna levinud. *K* hääliku sage nimetamine võis olla põhjustatud asjaolust, et *k*-le on häälikuseadet toetavat materjali vähe ilmunud. Meie andmetel leiab eelkooliealistele lastele sobivaid mängu ja töölehti *k* hääliku seadeks ja kõnesse viimiseks ainult „Häälikuseade ja kõnearenduse harjutustikust” (Tammemäe & Lukanenok, 2004). Raamatus „Päkapikumetsa lood” (Remmel, 1994) on *k* häälduse kinnistamiseks üksikud jutud ning sarja „Õpime hääldama: K” (Laanisto et al., 2003c) harjutused on mõeldud pigem kooliealistele lastele.

Mõjutavaks teguriks *s* hääliku valikul oli ka see, et kuigi trükis on sigmatismi korrigeerimise toetamiseks ilmunud mitmeid materjale („S sõna alguses”, „Õpime hääldama: S”, „Kõnearenduse ja häälikuseade harjutustiku” *s* hääliku komplekt, tekstid raamatus „Päkapikumetsa lood”), soovis suhteliselt suur protsents küsitlusele vastanutest siiski antud häälikule süstematiseeritud harjutusvara.

Toetudes kirjanduses (Espe, 1973; Laanisto et al., 2003a; Lepik, 1969; Волкова & Шаховская, 2002; Полякова, 2008; Смирнова, 2011; Филичева & Чевелева, 1987; Фомичева, 1997) välja toodud süsteemsuse ja etapiviisilisuse nõudele häälikuseades, hõlmab erinevalt ilmunud trükistest käesoleva töö raames koostatud harjutusvara materjali, mis toetab kogu häälikuseade protsessi alates häälduse uurimisest automatiseerimiseni. Sealhulgas ka *s* hääliku õige häälduse kirjeldust, artikulatsiooniparaadi harjutusi ja töölehti kodus harjutamiseks. Võrreldes seniste materjalidega pakume rohkem töölehti hääliku esile kutsumiseks ja harjutamiseks isoleeritult, sest see etapp võib häälikuseade protsessis Tammemäe ja Lukanenoki (2004) sõnul olla mõnikord pikaajaline. Arvestades, et reeglina on

häälikute hääldamine raskem häälikuühendeis (Karlep, 1998), koostasime mitmeid mängu ka s hääliku harjutamiseks erinevates kaashäälikuühendites.

Töö üheks ülesandeks oli uurida, milline on ekspertide hinnang koostatud harjutusvarale ning kuidas saaks antud õppevara ekspertide hinnangul täiustada. Marejali hinnatud eksperdid tõid esile selle mängulisust. Antud põhimõtte oligi harjutusvara koostamisel meie arvates üks olulisematest, sest nii eesti- kui ka venekeelses kirjanduses (nt Espe, 1973; Lepik, 1969; Naestema, 2008; Буденная, 2008; Комарова, 2009; Смирнова, 2011 jt) rõhutatakse lapsel õige häälduse kujundamisel mänguliste harjutuste või ülesannete tähtsust. Meile meeldis ühe eksperdi mõtte lasta ka lastel endil mängu hinnata.

Ekspertide ettepanekud harjutusvara parendamise osas olid enamjaolt seotud sõnavara laiendamise, mänguideede või töölehtede kasutamise võimaluste edasiarendamisega. Nende muudatuste sisse viimist ei pidanud me vajalikuks, kuna juhendites toodud näited on meiepoolsed võimalikud/ meie poolt pakutud variandid, kuidas töölehte või mängu kasutada. Logopeedid saavad neid töö käigus lähtuvalt lapse individuaalsetest vajadustest ja oma loovusest kohandada või täiendada nii vahendite, sõnavara kui ka raskusastme muutmise osas. Kuna mängude ja töölehtede koostamisel oli peamine eesmärk, et laps harjutab nende abil s hääliku hääldust, ei toonud me juhendites välja konkreetse töölehe/mängu lisaeesmärke (nt psüühiliste protsesside, peenmotoorika arendamine), kuigi kaks eksperti seda soovitasid.

Arvestasime eksperdi soovitusi ja lisasime s hääliku õige häälduse kirjeldusele hääldusskeemi. Ühe eksperdi märkus mõne artikulatsiooniaparaadi harjutuse („Vilepill“, „Kiik“ ja „Nõel“) sobivuse kohta kõikide sigmatismi vormide korral on õigustatud. Harjutuste valikul toetusime eesti- ja venekeelsele kirjandusele (nt Espe, 1973; Künnapuu, 2007b; Lepik, 1986; Буденная, 2008; Комарова, 2009 jt) ning tõime välja s hääliku seade ettevalmistavasse etappi enim soovitatud üldarendavad ja otseselt s-i hääldusliigutusi toetavad harjutused. Kirjeldatud harjutustest saab logopeed valida vastavalt sigmatismi vormile sobivad harjutused.

Ekspertide märkuste põhjal viisime sisse mõned muudatused keelelise materjali osas. Nii asendasime antud positsiooni harjutamiseks sobimatud sõnad sobivatega või parandasime sõnastust mängude kirjeldustes (mängud „Varjuloto“, „Peitus“, „Loomade spordipäev“, „Sass ja Sessi lähedavad reisile“). Harjutuse „Sõnakuulmatu keelekeese karistamine“ (otsene tõlge vene keelest) asendasime nimetusega „Keeleke laulab“. Mõne vahendi arusaadavamaks muutmiseks ja mängulisuse tõstmiseks parendasime mängu „Pesupäev“, „Varjuloto“, „Rongisõit“, „Leia S“ ja „Jalgpall“.

Kokkuvõttes võib öelda, et tundide mitmekesistamiseks ja lapse motivatsiooni ülalhoidmiseks kasutavad logopeedid oma töös erinevaid lisamaterjale. Eestis ei ole ilmunud süstematiseeritud harjutusvara, mis toetaks s hääliku õige häälduse kujundamist ja hõlmaks kogu häälikuseade protsessi tervikuna. Käesoleva bakalaureusetöö raames valminud harjutusvara on esimeseks katsetuseks ja üheks võimalikuks variandiks, milline võiks olla ühe konkreetse hääliku õige häälduse kujundamist toetav kogumik. Kuna eksperdid andsid koostatud harjutusvarale positiivse hinnangu ning üks ekspert märkis, et hakkas oma igapäevases töös pakutud mängu või mänguideid juba kasutama, loodame, et materjal on logopeedidele abiks. Ekspertide soovitusi töölehtede ja mänguideede edasiarendamise osas saab kasutada edaspidi harjutusvara täiustamiseks. Antud uurimus ei võimalda teha laiapõhjalisi järeldusi, sest valimit suurendades ja küsitlust korrates võivad tulemused praegustest erineda. Puudusena võib välja tuua, et hindajad ei jõudnud kõiki harjutusvara mängu lastega läbi mängida. Küll aga loodame, et meie poolt pakutud praktiline materjal aitab logopeedidel häälikuseade tunde vaheldusrikkamaks muuta.

Tänuõnad

Suur tänu ekspertidele kasulike nõuannete ja asjalike soovitude eest. Samuti täname lapsi, kes meie koostatud mängu katsetasid ning sellega töö valmimisele kaasa aitasid.

Autorsuse kinnitus

Kinnitan, et olen koostanud ise käesoleva lõputöö ning toonud korrektselt välja teiste autorite ja toetajate panuse. Töö on koostatud lähtudes Tartu Ülikooli haridusteaduste instituudi lõputöö nõuetest ning on kooskõlas heade akadeemiliste tavadega.

.....

(allkiri ja kuupäev)

.....

(allkiri ja kuupäev)

Kasutatud kirjandus

- Adams, I., Srtuck, V., & Tillmanns-Karus, M. (2005). *Hopsadi-huu, võimlemas on suu: hääldusliigutuste harjutuste kogumik*. Tallinn: Kirjastus Ilo.
- Eesti Logopeedide Ühing (s.a. a). *ELÜ liikmed*. Külastatud aadressil <http://www.elu.ee/?go=nimekiri>
- Eesti Logopeedide Ühing. (s.a. b). *Õppematerjalid*. Külastatud aadressil <http://www.elu.ee/?go=oppematerjalid>
- Erelt, M., Erelt, T., Ross, K. (1997). *Eesti keele käsiraamat*. Tallinn: Eesti Keele Sihtasutus.
- Espe, T. (1973). *Logopeedia alused*. Tallinn: Kirjastus Valgus.
- Hallap, M., & Padrik, M. (2008). *Lapse kõne arendamine*. Tartu: Tartu Ülikooli Kirjastus.
- Hint, M. (1998). *Häälikutest sõnadeni. Eesti keele häälikusüsteem üldkeeleteaduslikul taustal*. (2. trükk). Tallinn: Eesti Keele Sihtasutus.
- Hint, M. (2004). *Eesti keele foneetika ja morfoloogia: süvaõpik*. (5., ümbertöötatud trükk). Tallinn: Avita.
- Häälikuseade ja hääliku kõnesse viimine*. (s.a.). Külastatud aadressil <http://koolielu.ee/waramu/search/sort/created/curriculumSubject/74028747>
- Karlep, K. (1998). *Psühholingvistika ja emakeeleõpetus*. Tartu: Tartu Ülikooli Kirjastus.
- Karlep, K. (1999). *Emakeele abiõpe I. Üldkõnarus*. Tartu: Tartu Ülikooli Kirjastus.
- Karlep, K. (2002). Õpitoimingute raskusastme reguleerimine. *Eripedagoogika. Logopeedia ja emakeel* - 3, 3841.
- Karlep, K. (2003). *Kõnearendus. Emakeele abiõpe II*. Tartu: Tartu Ülikooli Kirjastus.
- Koolieelse lasteasutuse riiklik õppekava*. (2011). Külastatud aadressil <https://www.riigiteataja.ee/akt/13351772>
- Kraut, E. (2000). *Eesti keele hääldamine: käsiraamat harjutuste ja helinäidetega*. Tallinn: TEA Kirjastus.
- Kukk, H. (2012). *Logopeedide loovus ajavoolus*. Külastatud aadressil http://helloqnet.weebly.com/uploads/1/0/6/2/10624381/log_loovus_labi_aegade_2012.pps#258
- Kulju, P., & Savinainen-Makkonen, T. (2008). Normal and Disordered Phonological Acquisition in Finnish. In A. Klippi, & K. Launonen (Eds.), *Research in Logopedics: Speech and Language Therapy in Finland* (pp. 3561). Clevedon: Multilingual Matters Ltd.

- Kõiv, H. (2011). *Vanasõnade kasutamine inglise keele kui võõrkeele osaoskuste õpetamisel ja väärtustest kõnelemisel II kooliastmes*. Bakalaureusetöö. Tartu Ülikool.
- Künnapuu, K. (2007 a). *Häälik ja täht R sõna alguses: logopeedilisi harjutusi koolieelikutele*. Tartu: Viis.
- Künnapuu, K. (2007b). *Häälik ja täht S sõna alguses: logopeedilisi harjutusi koolieelikutele*. Tartu: Studium.
- Laanisto, R., Pentšuk, K., & Raidla, U. (2002). *Õpime hääldama: S*. Tallinn: TEA Kirjastus.
- Laanisto, R., Pentšuk, K., & Raidla, U. (2003a). *Õpime hääldama: õpetajaraamat*. Tallinn: TEA Kirjastus.
- Laanisto, R., Pentšuk, K., & Raidla, U. (2003b). *Õpime hääldama: R/1.osa*. Tallinn: TEA Kirjastus.
- Laanisto, R., Pentšuk, K., & Raidla, U. (2003c). *Õpime hääldama: K*. Tallinn: TEA Kirjastus.
- Laanisto, R., Pentšuk, K., & Raidla, U. (2004a). *Õpime hääldama: R/2.osa*. Tallinn: TEA Kirjastus.
- Laanisto, R., Pentšuk, K., & Raidla, U. (2004b). *Õpime hääldama: Ä, Ö, Ü, Õ*. Tallinn: TEA Kirjastus.
- Laanisto, R., Pentšuk, K., & Raidla, U. (2006). *Õpime hääldama: A, O, U, E, I*. Tallinn: TEA Kirjastus.
- Laanisto, R., Pentšuk, K., & Raidla, U. (2007). *Õpime hääldama: P, M, T, N, L, J, H, V*. Tallinn: TEA Kirjastus.
- Lepik, E. (1969). *Logopeediline töö lasteasutuses. Metoodiline kiri*. Tallinn: Kirjastus Valgus.
- Lepik, E., Parma, L., Vesker, L. (Toim). (1986). *Logopeedilised mängud. Kõnearendus alakõnelejate rühmas: metoodiline juhend*. Tallinn: Eesti NSV Haridusministeerium.
- Lukanenok, K., & Tammemäe, T. (2004). *Häälikuseade ja kõnearenduse harjutustik*. Tallinn: Kirjastus Koolibri.
- Läänemets, U. (2000). *Õppevara: küsimisi ja kostmisi*. Tallinn: Avita.
- Maantee, P. (1964). *Hääldamisest: [eesti keele hääldusnormidest ja nende kasutamisest lavakõnes]*. Tallinn: Eesti NSV Kultuuriministeerium.
- Naestema, R. (2008). *Häälduspuuded lasteaiaaegisel lapsel. H.-M. Seero (Koost). Lasteaialapse kõnehääldusraskused, kõnetakistused ja alakõne* (lk 511). Tallinn: Kirjastus Ilo.
- Oks, I., & Jagomägi, T. (2006). *Seosed artikulatsioonihäirete ja hambumusnomaaliatega*. *Eesti Arst*, 85 (6), 379383.

- Randlepp, M. (2010). *Hambumusanomaaliaga 14-19aastaste eesti noorte häälduspuuded*. Magistritöö. Tartu Ülikool.
- Rommel, L. (1994). *Päkapikumetsa lood*. Tallinn: Ilu.
- Rõuk, L. (1967). *Kuidas teie laps kõneleb*. Tallinn: Valgus.
- Strebeleva, J. (2010). *Laste arendamine ja õpetamine didaktiliste mängude abil: eripedagoogi käsiraamat*. Tartu: Atlex.
- Vilu, V. (2008). *Pannkoogipidu. Lapse mängulised keeleharjutused*. Tallinn: Ajakirjade Kirjastus.
- Буденная, Т., В. (2008). *Логопедическая гимнастика. Методическое пособие*. Санкт-Петербург: Детство-Пресс.
- Волкова, Л. С., & Шаховская, С. Я. (под ред.) (2002). *Логопедия: учебник для дефектологических факультетов педагогических высших учебных заведений*. (3-е изд.) Москва: ВЛАДОС.
- Комарова, Л. (2009). *Автоматизация звука С в игровых упражнениях. Альбом дошкольника*. Москва: Издательство ГНОМ и Д.
- Полякова, М. А. (2008). *Самоучитель по логопедии: универсальное руководство*. Москва: Айрис-пресс.
- Российская, Е., & Гаранина, Л. (2012). Традиции и инновации в коррекции нарушений произносительной стороны речи у детей. *Дефектология*, 6, 33-42.
- Смирнова, Л. (2011). *Полный справочник логопеда*. Минск: Харвест.
- Сташевская, Г. (2011). *100 и 1 игра для развития ребенка*. Санкт-Петербург: Издательство Речь.
- Филичева, Т., & Чевелева, Н. (1987). *Логопедическая работа в специальном детском саду: [учебное пособие для педагогических институтов]*. Москва: Просвещение.
- Фомичева, М. Ф. (1997). *Воспитание у детей правильного произношения: Пособие для логопеда и воспитателя дет. сада*. (4-е изд.). Москва: Издательство Институт практической психологии.

Lisa 1

Logopeedide arvamus häälikuseadet toetava harjutusvara piisavuse kohta

Märkus: Häälikuseade tundide all peame silmas nii hääliku seade kui ka seatud hääliku kõnesse viimise tunde.

1. Kui oluline on Teie arvates toetava harjutusvara (töölehed, õppemängud jms) kasutamine häälikuseade tundides?

Valige sobiv vastus.

- väga oluline
- oluline
- ei oska öelda
- väheoluline
- mitteoluline

2. Kust saate häälikuseade tunde toetavat harjutusvara?

Valige sobiv(ad) vastus(ed).

- Koostan ise.
- Kasutan Eestis välja antud harjutusvara.
- Kasutan väljaspool Eestit välja antud harjutusvara.
- Muu (palun täpsustage):

3. Kas Eestis ilmunud häälikuseade tunde toetava harjutusvara maht on Teie arvates piisav?

Valige sobiv vastus.

- Jah
- Ei
- Ei oska öelda

4. Kas Teie arvates võiks senisest rohkem olla materjale...

Valige sobiv(ad) vastus(ed).

- häälduse hindamiseks.
- häälikuseade toetamiseks.
- hääliku kõnesse viimiseks ja kinnistamiseks.

5. Kas Teie arvates on vaja süstematiseeritud harjutusvara mõne kindla hääliku õige häälduse kujundamiseks (hõlmatud kõik häälikuseade etapid artikulatsiooniaparaadi harjutustest kuni õige häälduse kinnistamiseni kõnes)? Valige sobiv vastus.

- Jah
- Ei
- Ei oska öelda

Kui jah, siis täpsustage, mis hääliku(te)le.

6. Töötan ...

- koolieelses lasteasutuses.
- koolis.
- polikliinikus/haiglas.
- eralogopeedina.

7. Tööstaaž logopeedina on ...

- 1-5 aastat.
- 6-10 aastat.
- 11-15 aastat.
- rohkem kui 16 aastat.

Lisa 2

Märkus: Ülevaade koostatud harjutusvarast on iseseisva lisana. Siinkohal on töödud harjutusvara struktuur.

Harjutusvara s hääliku õige häälduse kujundamiseks koolieelikutel

1. S hääliku õige hääldamine
2. Materjal s hääliku häälduse uurimiseks
3. Artikulatsiooniparaadi harjutused
4. Mängud foneemikuulmise ja häälikanalüüsi arendamiseks
5. Mängud s hääliku seadeks ja kõnesse viimiseks
 - 5.1. Isoleeritud s ja s häälik silbis
 - 5.2. S sõna alguses
 - 5.3. S sõna lõpus
 - 5.4. S sõnas lihthäälikuna vokaalide vahel
 - 5.5. S kaashäälikuühendis ja sõnas mitmes positsioonis
 - 5.6. Kinnistamine
6. Töölehed kodus harjutamiseks

Lisa 3

Ekspert hinnangu ankeet

I Palun lugege väiteid ja märkige ristikesega sobiv vastuse variant. Igale väitele saate soovi korral lisada omapoolse kommentaari või soovitusi.

1. Harjutusvara toetab logopeedi tööd s hääliku seadel ja kõnesse viimisel töös lastega.

Nõustun Pigem nõustun Pigem ei nõustu Ei nõustu

Kommentaari/soovitus.....
.....
.....

2. Harjutusvara osad (s häälduse uurimine, artikulatsiooniaparaadi harjutused, mängud foneemikuulmise ja häälikanalüüsi arendamiseks, harjutusvara/mängud s hääliku seadeks ja kõnesse viimiseks) on otstarbekad.

Nõustun Pigem nõustun Pigem ei nõustu Ei nõustu

Kommentaari/soovitus.....
.....
.....

3. Harjutusvaras kasutatud meetodid on ea- ja jõukohased.

Nõustun Pigem nõustun Pigem ei nõustu Ei nõustu

Kommentaari/soovitus.....
.....
.....

4. Keeleline materjal on sobiv seatud eesmärkide saavutamiseks.

Nõustun Pigem nõustun Pigem ei nõustu Ei nõustu

Kommentaari/soovitus.....
.....
.....

5. Pildiline materjal on eakohane ja arusaadav.

Nõustun Pigem nõustun Pigem ei nõustu Ei nõustu

Kommentaari/soovitus.....
.....
.....

6. Juhendid on arusaadavad.

Nõustun Pigem nõustun Pigem ei nõustu Ei nõustu

Kommentaari/soovitus.....
.....

.....

7. Harjutusvara võimaldab lisaks häälikuseadele arendada lapse psüühilisi protsesse.

Nõustun Pigem nõustun Pigem ei nõustu Ei nõustu

Kommentaar/soovitus.....

II Alljärgnevasse tabelisse on Teil võimalus kirjutada ettepanekuid harjutusvara parendamiseks. Palun kirjutage selle töölehe/mängu number, mida Teie arvates võiks muuta. Lisage täpsemalt mida ja kuidas muudaksite.

Töölehe/ mängu nr	Mida ja kuidas muudaksite?

Teie tööstaaž logopeedina:

TÄNAME TEID ABI EEST!

Lihtlitsents lõputöö reprodutseerimiseks ja lõputöö üldsusele kättesaadavaks tegemiseks

Mina, Margit Alberg

(sünnikuupäev:10.02.1966)

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

Õige hääliduse kujunemist toetav harjutusvara koolieelikutele: s häälid

mille juhendaja on Signe Raudik

1.1. reprodutseerimiseks säilitamise ja üldsusele kättesaadavaks tegemise eesmärgil, sealhulgas digitaalarhiivi DSpace-is lisamise eesmärgil kuni autoriõiguse kehtivuse tähtaja lõppemiseni;

1.2. üldsusele kättesaadavaks tegemiseks Tartu Ülikooli veebikeskkonna kaudu, sealhulgas digitaalarhiivi DSpace'i kaudu kuni autoriõiguse kehtivuse tähtaja lõppemiseni.

2. olen teadlik, et punktis 1 nimetatud õigused jäävad alles ka autorile.

3. kinnitan, et lihtlitsentsi andmisega ei rikuta teiste isikute intellektuaalomandi ega isikuandmete kaitse seadusest tulenevaid õigusi.

Tartus, 15.05.2013

Lihtlitsents lõputöö reprodutseerimiseks ja lõputöö üldsusele kättesaadavaks tegemiseks

Mina, Kaire Leetsar

(sünnikuupäev: 08.12.1964)

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

Õige hääluse kujunemist toetav harjutusvara koolieelikutele: s häälik

mille juhendaja on Signe Raudik

1.1. reprodutseerimiseks säilitamise ja üldsusele kättesaadavaks tegemise eesmärgil, sealhulgas digitaalarhiivi DSpace-is lisamise eesmärgil kuni autoriõiguse kehtivuse tähtaja lõppemiseni;

1.2. üldsusele kättesaadavaks tegemiseks Tartu Ülikooli veebikeskkonna kaudu, sealhulgas digitaalarhiivi DSpace'i kaudu kuni autoriõiguse kehtivuse tähtaja lõppemiseni.

2. olen teadlik, et punktis 1 nimetatud õigused jäävad alles ka autorile.

3. kinnitan, et lihtlitsentsi andmisega ei rikuta teiste isikute intellektuaalomandi ega isikuandmete kaitse seadusest tulenevaid õigusi.

Tartus, 15.05.2013

Margit Alberg, Kaire Leetsar

HARJUTUSVARA
S HÄÄLIKU
ÕIGE HÄÄLDUSE KUJUNDAMISEKS
KOOLIEELIKUTEL

2013

HARJUTUSVARA S HÄÄLIKU ÕIGE HÄÄLDUSE KUJUNDAMISEKS KOOLIEELIKUTEL

1. S hääliku õige hääldamine
2. Materjal s hääliku häälduse uurimiseks
3. Artikulatsiooniaparaadi harjutused
4. Mängud foneemikuulmise ja häälikanalüüsi arendamiseks
5. Mängud s hääliku seadeks ja kõnesse viimiseks
 - 5.1. Isoleeritud s ja s häälik silbis
 - 5.2. S sõna alguses
 - 5.3. S sõna lõpus
 - 5.4. S sõnas lihthäälikuna vokaalide vahel
 - 5.5. S kaashäälikuühendis ja sõnas mitmes positsioonis
 - 5.6. Kinnistamine
6. Töölehed kodus harjutamiseks

1. S HÄÄLIKU ÕIGE HÄÄLDAMINE

Õige isoleeritud s hääliku hääldamisel

- suunurgad on kergelt tagasi tõmbunud,
- huuled paljastavad veidi hambaid (nagu naeratades),
- hambakaarte vahe on 1,5 – 2 mm,
- kumeraseljaline lai keel tõuseb jõudeasendist otse üles, ei liiga ette- ega tahapoole,
- keeleselja ja kõva suulae eesosa vahele jääb kitsas pilu,
- keeletipp suunatud alumiste hammaste poole,
- keeleküljed on tõstetud ja surutud vastu ülemisi hambaid,
- keele keskjoonel tekib rennitaoline nõgu, millest väljuva jaheda õhujoa hõõrdumisel kuulub sisin,
- pehme suulagi on tõstetud ja suleb käigu ninna,
- häälekurrud on passiivsed.

Allikas: Espe, T. (1973). *Logopeedia alused*. Tallinn: Kirjastus Valgus.



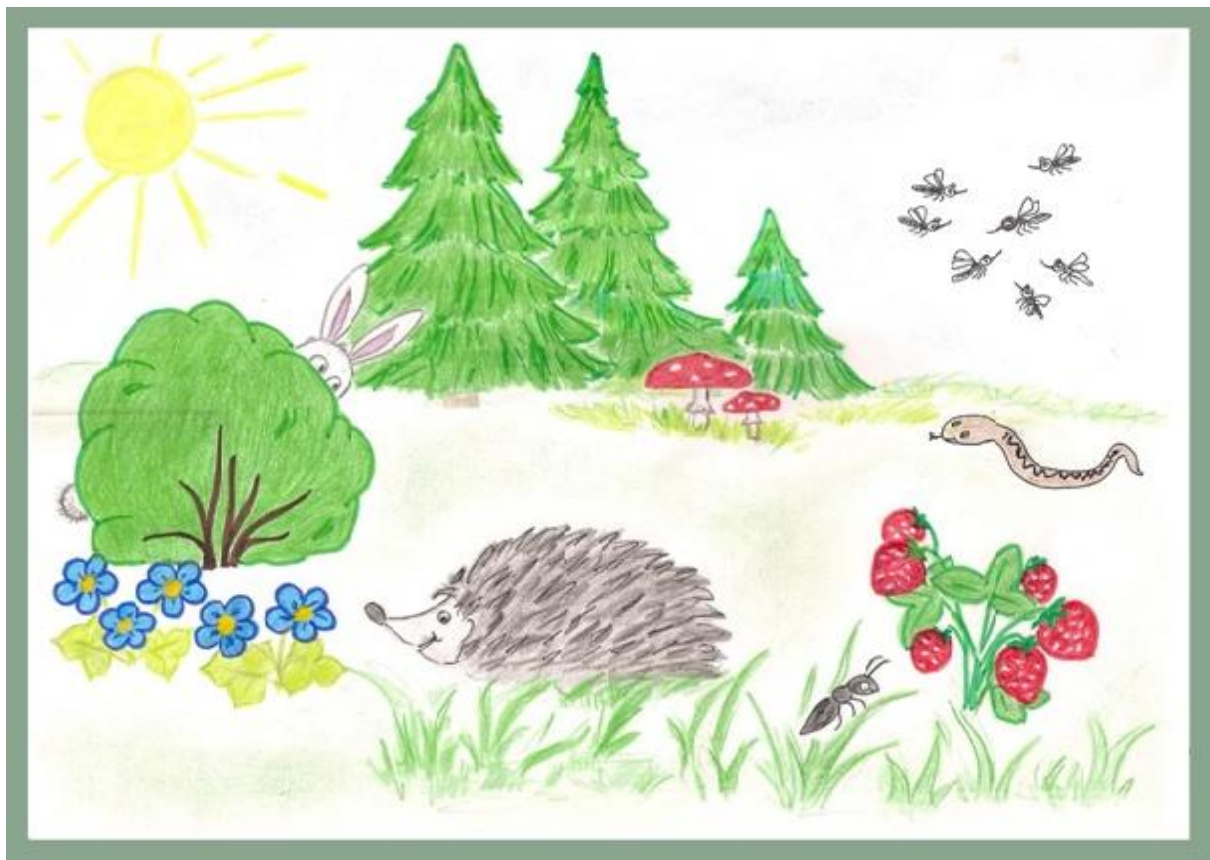
Allikas: Laanisto, R., Pentšuk, K., Raidla, U. (2002). *Õpime hääldama: S*. Tallinn: TEA.

2. MATERJAL S HÄÄLIKU HÄÄLDUSE UURIMISEKS

PILDID „METSAS“ ja „TUBA“

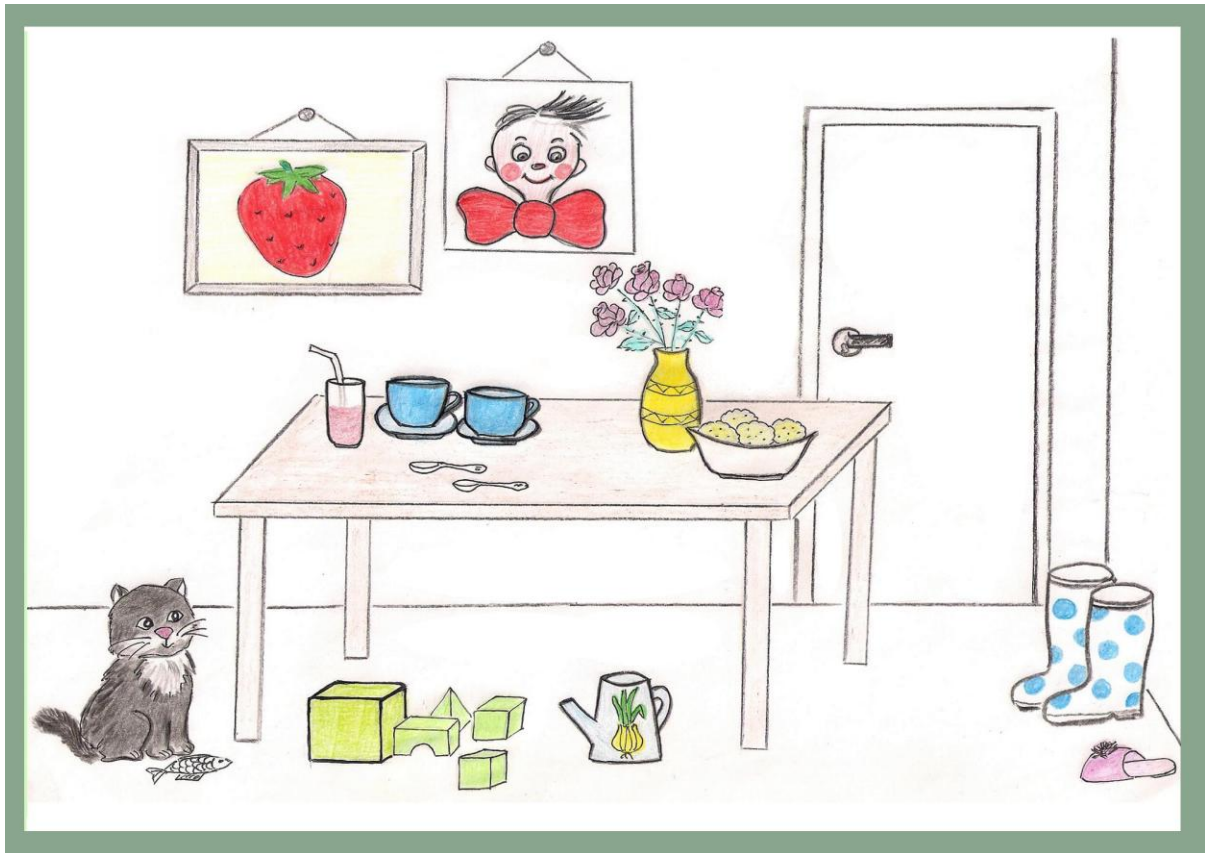
Eesmärk: lapse s hääliku häälduse uurimine isoleeritult, silbis ja sõnas erinevates positsioonides

Pilt „Metsas“



S sõna alguses	S sõna lõpus	S sõnas vokaalide vahel	S häälikuühendis	S mitmes positsioonis
siil	jänes	kuused	kuusk/kuuske	põõsas
sinililled	ees	maasikad	paistab	sääsk/sääsed
sibab	viis	põõsa (taga)	kaks	seitse
seen/seened	taevas	punased	üks	sipelgas
saba	uss	nuusutab	must	sees
suur/suured	rohus	rohelistes	kasvavad	sinised
suu	kuus	väikesed	maitsvad	sisiseb
suvi			õitsevad	sahistab
soe			hips-hops	

Pilt „Tuba“



S sõna alguses	S sõna lõpus	S sõnas vokaalide vahel	S häälikuühendis	S mitmes positsioonis
sein/seinal	tass	roosa/roosad	must	maasikas
sibul	vaas	roosid	istub	vaasis
silmad	kauss	tassid	klotsid	küpsis/küpsised
sinine	klaas	rohelised	kastekann	lusikas
saba	kass	täpilised	uks	suss
saapad	viis	magusad	ukselink	kausis
sööb	magus	lusikad	kõrs	seisavad
süüa	roos	punase	morss	klaasis
suur	poiss	poisil	laps	sinised
	ees		lips	

Märkus: Tabelites on välja toodud osa sõnu, milles on *s* hääliku hääldamist piltide „Metsas“ ja „Tuba“ alusel võimalik uurida. Hääldust uurides saab logopeed ise teha valiku, millises positsioonis *s* häälduse uurimisele ta suuremat tähelepanu pöörab. Vastavalt sellele esitab ta lapsele suunavaid küsimusi või ülesandeid. Tabelisse lahtreid lisades võib seda uurimise ajal kasutada märkmete tegemiseks.

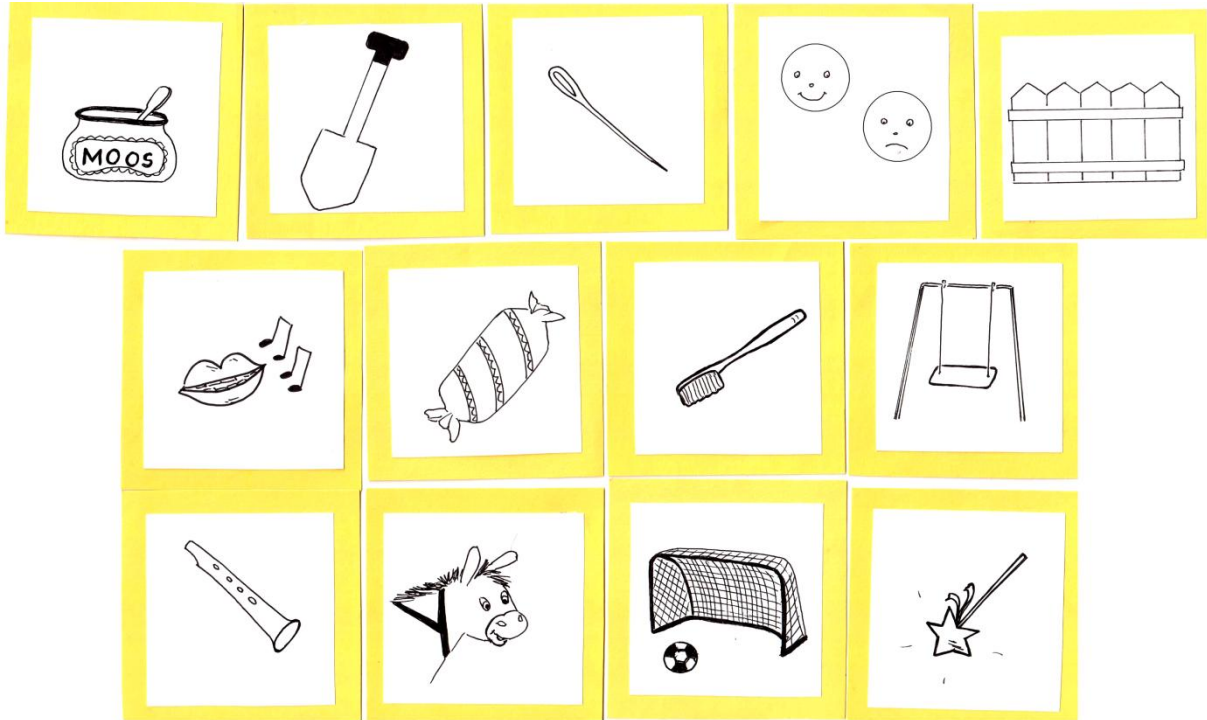
Tegevus

Logopeed asetab lauale tervikpildi või laps paneb ise pildi osadest (9 osa) kokku. Seejärel saab häälduse uurimiseks kasutada erinevaid võimalusi. Mõned näited:

- laps nimetab, mida ta näeb pildil;
- laps jutustab, mida ta näeb pildil;
- laps vastab logopeedi poolt esitatud küsimustele (nt *Kes on pildil? Kus on jänes? Mis värvi on lilled?*);
- kasutatakse järelkõnet/mängitakse „Papagoimängu“. Logopeed ütleb silpe, sõnu, sõnaühendeid või lauseid ning laps kordab neid (*uss sisiseb: ssss., sääsed pinisevad: s-s-s; põõsas sahiseb: sa-sa-sa; uss; jänese saba; Siil nuusutab sinililli jne*);
- verifitseerimis-/korrektuurülesanne. Logopeed ütleb sõnu, sõnaühendeid või lauseid. Laps otsustab, kas on õige või vale ja vajadusel muudab (nt *Kiil nuusutab lilli. – Siil nuusutab lilli. / Kastekannu peal on tibu. – Kastekannu peal on sibul.*).

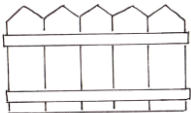
3. ARTIKULATSIOONIAPARAADI HARJUTUSED

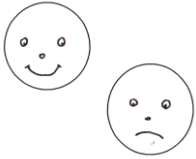



SÜMBOLKAARDID









S hääliku seade ettevalmistatavas etapis läbiviidavad artikulatsiooniaparaadi harjutused on kujutatud kaartidel sümbolitena. Võimalusi kaartide kasutamiseks:


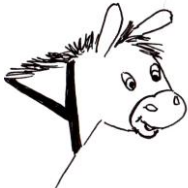
- laps valib laualt kaardi kinnisilmi;
- kaardid on laual tagurpidi, laps valib kaardi;
- kaardid on laual tagurpidi, laps valib „võlukepikesega” kaardi;
- kaardid on laual, laps veeretab täringut ning võetakse kaart, millel täring peatub;
- kaardid on lehvikuna logopeedi käes, laps valib kaardi;
- pärast iga harjutuse sooritamist saab laps ühe pusletüki, hiljem paneb laps pusle kokku (tükke on vastavalt harjutuste arvule) jne.

Harjutuse nimetus ja sümbol kaardil	Eesmärk	Tegevus
„Aiake“/„Aken“ 	Laps <ul style="list-style-type: none"> • tugevdab suu sõõrlihaseid; • omandab oskuse huuli naerul hoida. 	Hambad on kergelt koos. Huuled naerul. Alumised ja ülemised lõikeambad on näha. Huuli hoida sellises asendis kuni 5 (10) sekundit.

<p>„Naeratus-mossitus”</p> 	<p>Laps</p> <ul style="list-style-type: none"> • tugevdab suu sõõrlihaseid; • omandab oskuse huuli vajalikus asendis hoida. 	<p>Suletud huultega vaheldumisi naeratada ja mossitada. Jälgida, et lõug ei liiguks.</p> <p>Variandid:</p> <ul style="list-style-type: none"> • sama avatud huultega; • hääldada vaheldumisi I-U, I-O; • harjutused tehakse eraldi (naeratus – asendi hoidmine - huuled tavalisse asendisse; mossitus – asendi hoidmine - huuled tavalisse asendisse).
<p>„Nõel“ („Madu“)</p> 	<p>Laps omandab keele ühtlase ja sujuva liikumise.</p>	<p>Suu on avatud. Terav keel sirutada suust välja ja viia suhu tagasi. Jälgida, et keel ei puudutaks huuli ega hambaid.</p> <p>Variants:</p> <ul style="list-style-type: none"> • harjutusi „Labidake“ ja „Nõel“ tehakse vaheldumisi.
<p>„Labidake”</p> 	<p>Laps omandab oskuse</p> <ul style="list-style-type: none"> • keelt laiaks muuta; • hoida laia keelt lõdvestunud asendis. 	<p>Suu on avatud ja huuled naerul. Lai keel asetada alahuulele (keel ei ulatu kaugele, vaid ainult katab alumist huult). Keeleküljed puudutavad suunurki. Keelt hoida selles asendis kuni 5 (10) sekundit. Jälgida, et huuled ei oleks pinges ja alahuul ei kaarduks üle alumiste hammaste.</p> <p>Variants:</p> <ul style="list-style-type: none"> • harjutusi „Labidake“ ja „Nõel“ tehakse vaheldumisi.
<p>„Kiik“</p> 	<p>Lapsel</p> <ul style="list-style-type: none"> • tugevnevad keele lihased, • paraneb keeletipu liikuvus ja painduvus. <p>Laps omandab oskuse keele lihaseid juhtida.</p>	<p>Suu on avatud ja huuled naerul. Erinevad keele liikumise variandid:</p> <ul style="list-style-type: none"> • lai keel liigub vaheldumisi nina ja lõua suunas; • laia keelega puudutada vaheldumisi üla- ja alahuult; • lai keel asetada vaheldumisi ülemiste hammaste ja huule vahele ning alumiste hammaste

		<p>ja huule vahele;</p> <ul style="list-style-type: none"> • laia keeleotsaga puudutada vaheldumisi ülemisi ja alumisi lõikehambaid; • laia keeleotsaga puudutada vaheldumisi alumisi ja ülemisi alveoole; • laia keeleotsaga puudutada vaheldumisi alveoole alumiste lõikehammaste taga ja pehmet suulage. <p>Jälgida, et keel ei muutuks kitsaks, alalõug ja huuled oleks jäigad. Huuled ei tohi kaarduda üle hammaste.</p>
<p>„Komm“</p> 	<p>Lapsel tugevnevad keele lihased.</p> <p>Laps omandab oskuse keele lihaseid juhtida.</p>	<p>Huuled suletud. Keele ots lükata vaheldumisi ühte ja teise põske.</p>
<p>„Moosised huuled“</p> 	<p>Lapsel tugevnevad keele lihased.</p>	<p>Suu on avatud. Keelt liigutada aeglaselt ringikujuliste liigutustega mööda alumist ja ülemist huult.</p>
<p>„Hammaste puhastamine“</p> 	<p>Lapsel areneb liigutuste täpsus.</p> <p>Laps</p> <ul style="list-style-type: none"> • omandab oskuse keelt juhtida; • õpib hoidma keeletippu alumiste hammaste taga. 	<p>Suu on avatud ja huuled naerul. Lai keele ots liigub alumist hambarida “paitades“ üles-alla, vasakult- paremale. Jälgida, et keel ei muutuks kitsaks ja alalõug ei liiguks. Keele ots ei tohi minna üle hammaste.</p>
<p>„Keeleke laulab“</p> 	<p>Laps omandab oskuse keelelihaseid lõdvestades keelt laiana hoida.</p>	<p>Suu on pisut avatud ja naerul. Lai keel asetada alahuulele. Keele küljed puudutavad suunurki. Patsutades keelt huultega, kostub <i>bja-bja-bja</i>. Seejärel hoida laia keelt rahulikus asendis kuni 5 (10) sekundit. Jälgida, et alahuul ei kaarduks üle alumiste hammaste.</p>

<p>„Jalgpall“ („palli ajamine väravasse“)</p> 	<p>Laps õpib</p> <ul style="list-style-type: none"> • sujuvat, katkematut õhujuga tekitama; • õhujuga üle keele keskjoone suunama. 	<p>Suu on avatud ja huuled naerul. Lai keel asetada alumisele huulele (keele küljed on tõstetud). Puhudes üle laia keele, ajada laual olev vatipallike kahe kuubiku vahelisse „väravasse“. Pall tuleb väravasse ajada ühe hingamisega, st õhujuga ei tohi katkeda. Jälgida, et õhk ei läheks põskedesse, vaid väljuks mööda keele keskjoont üle keeletipu.</p> <p>Variant:</p> <ul style="list-style-type: none"> • üle laia keele vatipallikesi puhudes hääldada <i>f</i> häälikut. <p>Jälgida, et ei kostuks <i>h</i> häälik (sel juhul on õhujuga hajutatud).</p>
<p>„Trikid“ (erinevad puhumisharjutused)</p> 	<p>Laps õpib</p> <ul style="list-style-type: none"> • sujuvat, katkematut õhujuga tekitama; • õhujuga üle keele keskjoone suunama. 	<p>Suu on pisut avatud ja huuled naerul. Lai keel asetada alumisele huulele (keele küljed on tõstetud). Üle laia keele puhuda laual või logopeedi käes olevaid kergeid esemeid (nt paberist liblikad, suled, paberkuulid, pingpongi pallid jms).</p> <p>Variandid:</p> <ul style="list-style-type: none"> • puhuda läbi „toru“ („keelerenni“); • puhudes hääldada <i>f</i> häälikut; • keeletipp suunata alla, keele küljed suruda vastu ülemisi hambaid ja keeletipule asetada 1x1 cm suurusega paberist ruuduke („lumehelves“), mille laps ära puhub; • lapse kulmude vahel hoida kitsast pabeririba, puhudes läbi „toru“ („keelerenni“), panna riba liikuma. <p>Jälgida, et õhk ei läheks põskedesse, vaid väljuks mööda keele keskjoont.</p>

<p>„Vilepill“ („Keelerenn“)</p> 	<p>Lapsel</p> <ul style="list-style-type: none"> • tugevnevad keele lihased ja areneb oskus neid juhtida; • areneb oskus keele külgi tõsta; • areneb oskus moodustada keele keskjoonele renn. 	<p>Suu on avatud. Lai keel sirutada suust välja ja tõsta keeleküljed üles. Keele keskjoonel moodustub süvend (moodustub „keelerenn“). Torukujulist keelt võib toetada huultega. Keelt hoida selles asendis kuni 5 (10) sekundit.</p>
<p>„Lõbus eesel“</p> 	<p>Laps omandab oskuse</p> <ul style="list-style-type: none"> • keele lihaseid juhtida; • hoida huuli naerul asendis. 	<p>Mängulises vormis harjutada <i>i</i> hääldamist, mille puhul keele asend on sarnane kui <i>s</i> hääliku õigel hääldamisel.</p> <p>Variant:</p> <ul style="list-style-type: none"> • hääldada vaheldumisi I-E.

JUTUKE „LÕBUS EESLIKE“

Vahendid: sümbolkaardid

Eesmärk: laps sooritab *s* hääliku seade ettevalmistavasse etappi sobivaid artikulatsiooniaparaadi harjutusi

Tegevuse käik

Jutukese kuulamise käigus saab laps teha artikulatsiooniaparaadi harjutusi. Vastavalt sooritavatele harjutustele saab jutukese teksti muuta.

Elas kord üks vahva eeslike. Kui tal lõbus tuju oli, laulis ta ikka I-E, I-E, I-E (laps hääldab vaheldumisi häälikuid i-e). Kui ta kurvastas, laulis ta O-I, O-I, O-I (laps hääldab vaheldumisi häälikuid o-i). Igal hommikul pesi eeslike hoolikalt hambaid („Hammaste puhastamine”). Eeslike armastas magusat. Ta sõi palju moosi ja sageli olid tal huuled moosised. Eeslike limpsis keelega huultelt moosi („Moosised huuled”).

Eesli naabriks oli pika keelega ussike („Nõel”). Ühel päeval oli eeslil igav. Ta mõtles, et vaataks õige, mida ussike aia taga teeb („Aiake”). Ussike uuristas mulda käike („Vilepill”). Eeslike hüüdis: „A-E, A-E, A-E!” (laps hääldab vaheldumisi häälikuid a-e). Sõbrad said kokku ja hakkasid jalgpalli mängima („Jalgpall”).

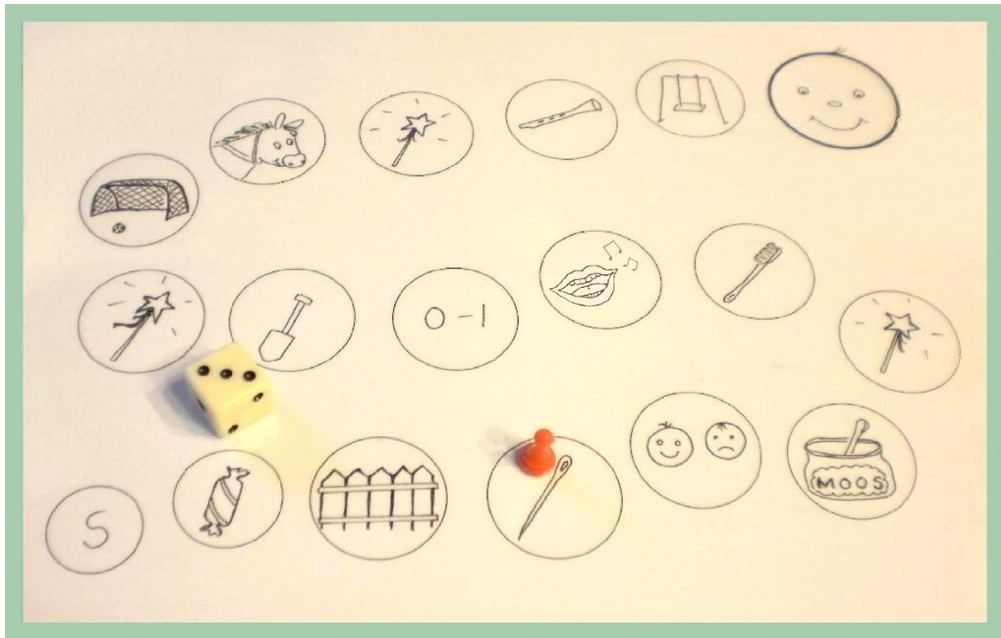
TÄRINGUMÄNG „HARJUTAMINE TEEB MEISTRIKS!“

Vahendid: mängualus, mängunupud, täring

Eesmärk: laps sooritab s hääliku seade ettevalmistavasse etappi sobivaid artikulatsiooniaparaadi harjutusi

Mängu käik

Logopeed asetab nupu S-tähega ringile. Laps veeretab täringut ja liigub mängualusel nupuga saadud silmade arvu võrra edasi. Laps sooritab (logopeedi ettenäitamisel) harjutust, mille sümbol on vastaval ringil. „Triki“ harjutuste puhul on võimalus valida erinevate puhumisharjutuste vahel.



Variand:

- logopeed tähistab mängunuppudega alusel need ringid, milliseid harjutusi ta plaanib tunnis lapsega teha. Pärast iga harjutuse sooritamist võtab laps nupu ringilt.

4. MÄNGUD FONEEMIKUULMISE JA HÄÄLIKANALÜÜSI OSKUSE ARENDAMISEKS

„SIIL“

Vahendid: paberist siil (okasteta), pesulõksud või paberist okkad

Eesmärk: laps suudab eristada kuulmise teel s häälikut häälikute reast või sõnas

Mängu käik

Siil kaotas ära oma okkad. Aita tal okkad tagasi saada. Okka saad panna siilile alles siis, kui kuuled s häälikut.

1. Hääliku eristamine häälikute reast.

Kuula, ma teen erinevaid hääli. Kui kuuled s häälikut, siis pane siilile üks okas tagasi.

Laual on okasteta siil. Mängujuht hääldab häälikute rida. Kui laps kuuleb häälikute reas s häälikut, siis saab ta panna siilile paberist okka või pesulõksu (siili võib ka koos lapsega plastiliinist voolida ja seejärel hambatikkudest okkad panna).



2. Hääliku eristamine sõnas.

Kuula, ma ütlen sulle sõnu. Kui sa kuuled sõnas s häälikut, siis pane siilile üks okas tagasi.

Laual on okasteta siil. Mängujuht ütleb sõnu, milles on s häälik või see puudub (nt maja, sadu, poiss jne). Raskusastet saab varieerida s hääliku erinevate positsioonide kaudu. Laps lisab siilile okka või pesulõksu siis, kui ta kuuleb sõnas s häälikut.

Abi: Kui lapsel tekib raskusi s hääliku eristamisel sõnas, siis mängujuht hääldab sõnas s häälikut rõhutatult või häälib sõna.

„SAJAJALGNE“

Vahendid: paberist sajajalgse osad

Eesmärk: laps suudab eristada kuulmise teel s häälikut häälikute reast või sõnadest

Mängu käik

See on sajajalgne. Ta on alles väga väike. Kui sa talle süüa annad, kasvab ta pikemaks.

Sajajalgne kasvab ainult siis, kui ta kuuleb s häälikut.

Mängujuht asetab lauale sajajalgse pea ja paberist ringid.

1. Hääliku eristamine häälikute reast.

Kuula, ma teen erinevaid hääli. Kui sa kuuled s häälikut, siis tee sajajalgne pikemaks. Pane üks ring sajajalgsele juurde.

Mängujuht hääldab häälikute rida. Kui laps kuuleb häälikute reas s häälikut, siis saab ta panna sajajalgsele ühe ringi juurde.



2. Hääliku eristamine sõnas.

Kuula, ma ütlen sulle sõnu. Kui sa kuuled sõnas s häälikut, siis pane üks ring sajajalgsele juurde.

Mängujuht ütleb sõnu, milles on s häälik või see puudub (nt siil, auto, kass jne). Laps pikendab sajajalgset ühe ring kaupa, kui ta kuuleb sõnas s häälikut.

Abi: Kui lapsel tekib raskusi s hääliku eristamisel sõnas, siis mängujuht hääldab sõnas s häälikut rõhutatult või häälib sõna.

„POEMÄNG“

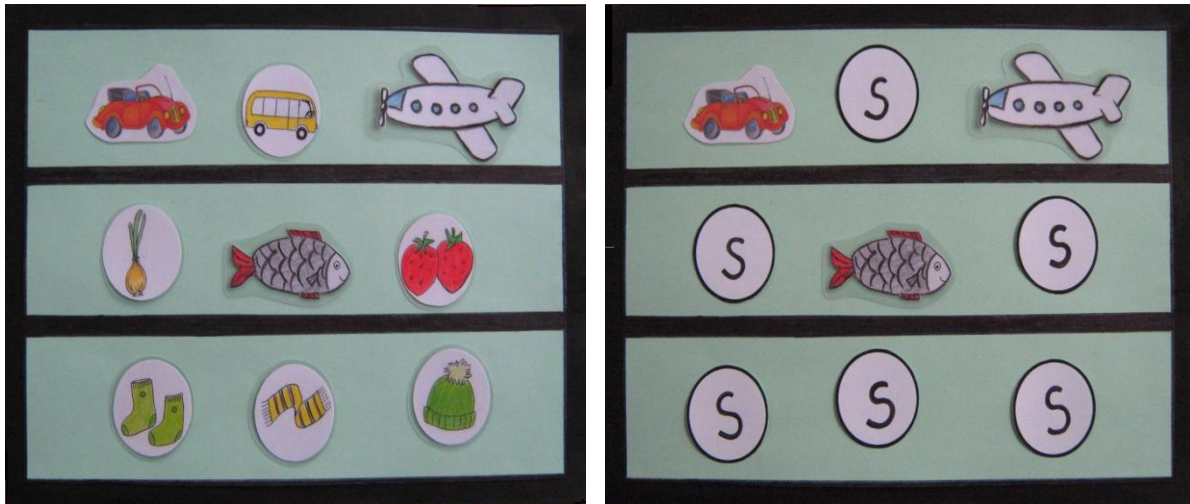
Vahendid: mängualus, ”rahad”, „kaubad“ (logopeedilises töös kasutatav pildimaterjal)

Eesmärk: laps suudab sõnas eristada kuulmise teel *s* häälikut

Mängu käik

Mängualust saab kasutada erinevate poemängude mängimisel. Alljärgnevalt on välja toodud kaks võimalust.

1) *See on s hääliku pood. Poest saab osta ainult neid kaupu, mille nimetuses on s. Ütlen sulle, mida ma soovin osta. Kui sõnas on s häälik, siis ma saan seda osta. Sina anna mulle õige pilt ning pane raha kauba asemele. Kui sõnas ei ole s häälikut, siis seda kaupa sa mulle müüa ei saa.*



Mängujuht asetab lauale „riiuli” (alus), millel on erinevad „kaubad” (pildid). „Kaupade” nimetustes esineb või puudub *s* häälik. Mängujuht ütleb, mida ta osta soovib. Kui laps kuuleb „kauba“ nimetuses *s* häälikut, annab ta aluselt soovitud „kauba“ ja asetab selle asemele „raha“.

Variant:

- „kaubad” võib riiulile asetada rühmitatult (nt toidukaubad, mänguasjad, riided, sporditarbed jne).

2) *S hääliku poes on kõik kaup ära ostetud. Kaubaauto tõi poodi uue kauba. Aita õige kaup välja valida! Kuula! Kui kuuled sõnas s häälikut, siis pane kaup riiulisse. Kui s häälikut sõnas ei ole, siis läheb kaup auto kasti tagasi.*

Mängujuht nimetab „kaupu“, mille nimetustes esineb või puudub s häälik. Laps asetab alusele ainult need „kaubad“ (pildid), mille nimetuses kostub s häälik.

Variants:

- eelnevalt lepatakse kokku rühmitamisalus ja laps asetab kauba õigetele riiulitele, st rühmitab (nt esimesele riiulile paneb ta riided, teisele sportitarbed jne).

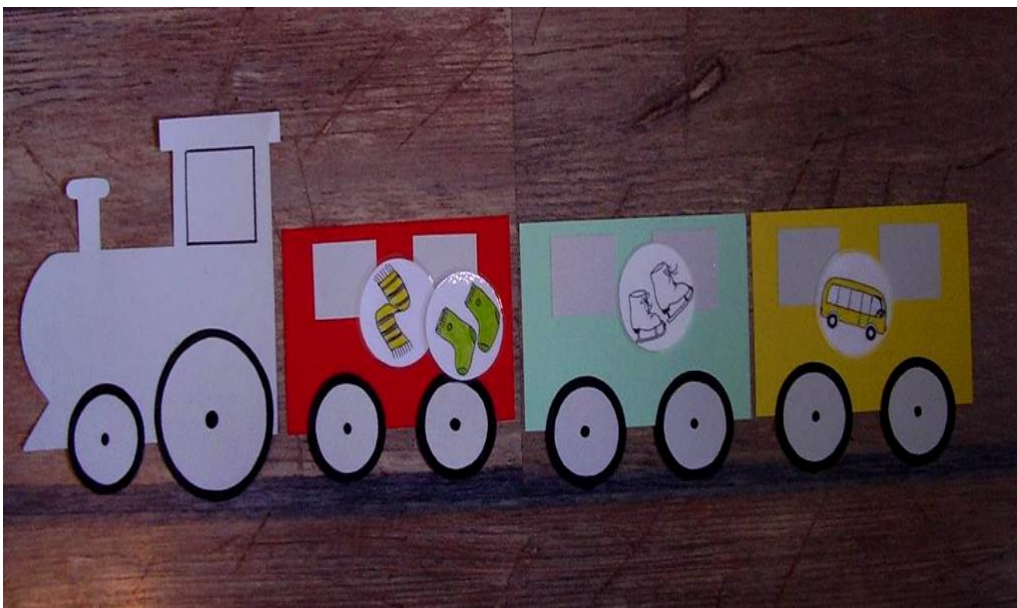
„RONGISÕIT“

Vahendid: rong, väikesed pildid (logopeedilises töös kasutatav pildimaterjal)

Eesmärk: laps oskab määrata s hääliku asukohta sõnas (alguses, keskel, lõpus)

Rong sõidab S-tähe maale. Rongil on kolm vagunit. Esimeses vagunis sõidavad s häälikuga algavad sõnad. Kui s häälik on sõna keskel, siis läheb „reisija“ keskmisesse vagunisse. Viimases vagunis sõidavad s häälikuga lõppevad sõnad. Kuula, kas s häälik on sõna alguses, keskel või lõpus. Aita igal „reisijal“ õige vagun leida!

Mängujuht asetab lauale kolme vaguniga rongi. Mängujuht ütleb sõnu, milles kostub s häälik. Kui laps kuuleb s häälikut sõna alguses, asetab ta pildi esimesse; kui sõna keskel, siis keskmisesse ja kui sõna lõpus, siis viimasesse vagunisse.



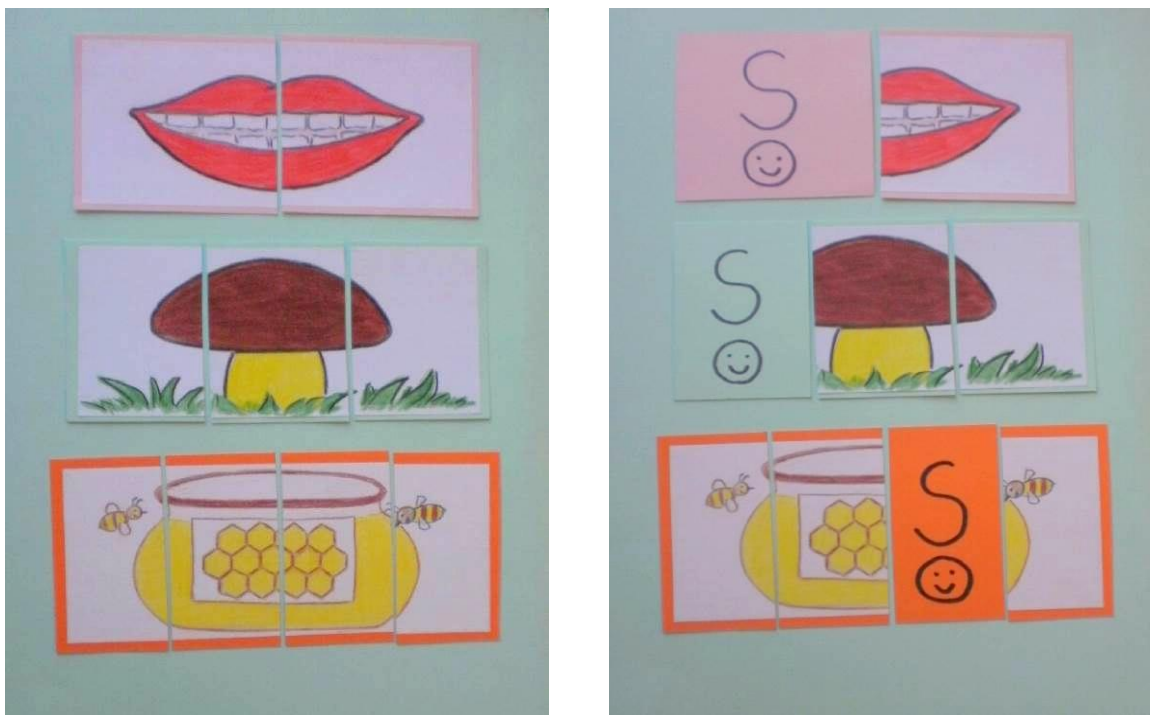
„LEIA S“

Vahendid: tükeldatud pildid (sõnad *uss, suu, loss, seen, moos, sall, sai, õis, isa, mesi, pesa, ussid, oks, silm, müts*)

Eesmärk: laps oskab määrata s hääliku asukohta sõnas

Mängu käik

Laual on korraga üks osadest kokku pandud pilt (osade arv vastab häälikute arvule sõnas). Laps häälib pildil oleva sõna, määrab s hääliku asukohta ja pöörab vastava pildiosa ümber. Enesekontrolli võimalusena on õige pildiosa taga S täht ja naerul nägu.



Variandid:

- pilt on logopeedi poolt valesti kokku pandud, laps parandab selle õigeks ning seejärel toimub häälikanalüüs;
- laps paneb ise laual olevad pildiosad tervikuks kokku ning seejärel toimub häälikanalüüs.

5. MÄNGUD S HÄÄLIKU SEADEKS JA KÕNESSE VIIMISEKS

5. 1. ISOLEERITUD S JA S HÄÄLIK SILBIS

„VÄRVILISED ÕHUPALLID“

Vahendid: tööleht, õhupallide siluetid, värvipliiatsid

Töölehe kasutamise võimalused:

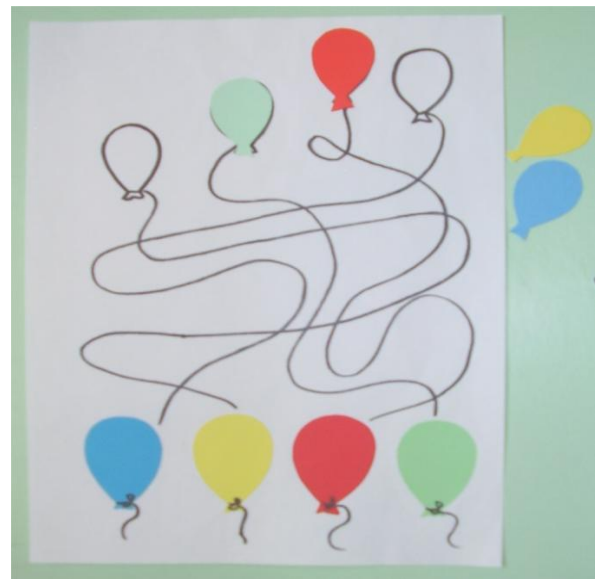
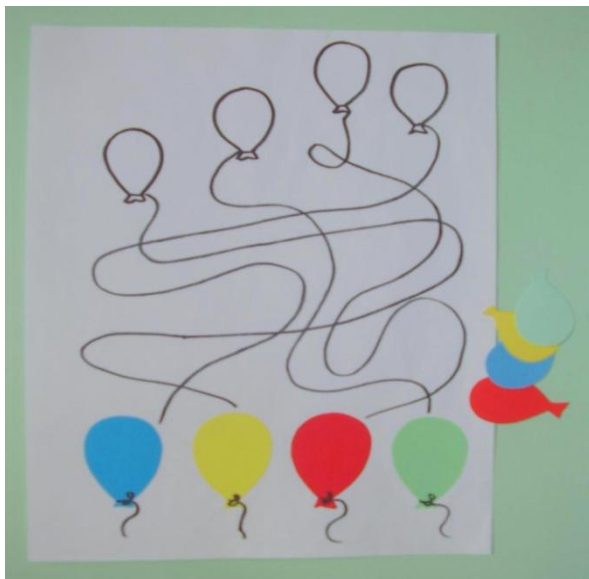
- 1) isoleeritud s hääliku hääldamine

Eesmärk: laps õpib õigesti hääldama isoleeritud s häälikut

Mängu käik

Sille sai sünnipäevaks värvilised õhupallid. Aita tal pallid täis puhuda! Kui õhupall on täis puhutud, pane iga nõõri otsa õiget värvi pall!

Laps hääldab isoleeritud s häälikut ning teeb samal ajal sõrmega ümber värvilise õhupalli ringi. Seejärel veab ta sõrmega mööda nõõri ja hääldab samal ajal isoleeritud s häälikut. Jõudes värvimata pallini, asetab ta sellele sobivat värvi paberist õhupalli või värvib ise palli õiget värvi.



- 2) s häälik silbi alguses

Eesmärk: laps õpib õigesti hääldama s häälikut silbi alguses (vokaalid valitakse vastavalt tunni teemale)

Mängu käik

Sille sai sünnipäevaks värvilised õhupallid. Aita tal pallid täis puhuda. Kui õhupall on täis puhutud, siis pane iga nõõri otsa õiget värvi pall!

Laps veab sõrmega mööda nõõri ja hääldab samal ajal isoleeritud *s* häälikut. Kui ta jõuab õhupallini, siis hääldab ta *s* hääliku järele eelnevalt kokku lepitud vokaali (nt *ssss-a*). Kui laps on hääldanud õigesti, saab ta asetada nõõri otsas oleva valge õhupalli peale sobivat värvi paberist õhupalli või värvib ise palli õiget värvi.

3) *s* häälik silbi lõpus

Eesmärk: laps õpib õigesti hääldama *s* häälikut silbi lõpus (silbid valitakse vastavalt tunni teemale)

Mängu käik

Sille läks õue. Seal ajas tuul õhupallide nõõrid sassi. Aita Sillel nõõrid lahti harutada! Ole tähelepanelik! Iga õhupall teeb tuule käes erinevat häält.

Laps veab sõrmega mööda nõõri ja hääldab samal ajal vastavalt konkreetse tunni teemale silpe (nt *as*, *es*, *os*). Kui laps on hääldanud õigesti, saab ta asetada nõõri otsas oleva valge õhupalli peale sobivat värvi paberist õhupalli või värvib ise õhupalli õiget värvi.

„LIBLIKAD“

Vahendid: tööleht, tahvlimarker, liblikad

Töölehe kasutamise võimalused:

1) isoleeritud *s* hääliku hääldamine

Eesmärk: laps õpib õigesti hääldama isoleeritud *s* häälikut

Mängu käik

Liblikad märkavad aasal ilusaid lilli. Iga liblikas leiab õie, mis sobib tema tiibade värviga. Näita liblikatele teed!

Laps veab sõrmega või tõmbab tahvlimarkeriga joone mööda S-tähe kujutist liblikast õieni. Samal ajal hääldab laps isoleeritud *s* häälikut.



Variant:

- laps valib paberist liblika, leiab vastavat värvi liblika töölehelts ning „lendab” isoleeritud s häälikut hääldades liblikaga õiele.

2) s häälik silbi alguses/lõpus

Eesmärk: laps õpib õigesti hääldama s häälikut silbi alguses/lõpus (vokaal valitakse vastavalt tunni teemale)

Mängu käik

Mesilased tegid liblikatele nalja. Nad kirjutasid lilleõitele tähed.

Mängujuht kirjutab õie südamikule vastavalt tunni teemale vokaali. Laps veab sõrmega või tõmbab tahvlimarkeriga joone mööda S-tähe kujutist liblikast õieni ja seostab s hääliku vokaaliga (nt *sss-i, sss-a*). Kinnise silbi harjutamisel toimub liikumine vastupidi – õielt lendu (nt *a-sss, e-sss*). Lahtise silbi harjutamisel saab kasutada lühisalme:

Si-se-sa,

Sa-se-si,

tahan lennata.

lendan lilleni.

Variant:

- laps valib paberist liblika, leiab vastavat värvi liblika töölehelts ning „lendab” liblikaga õiele või õielt lendu silpe (nt *si, se* või *is, es*) hääldades.

„ÕHUPALLI SEIKLUSED“

Vahendid: tööleht, tahvlimarker, paberist S

Töölehe kasutamise võimalused:

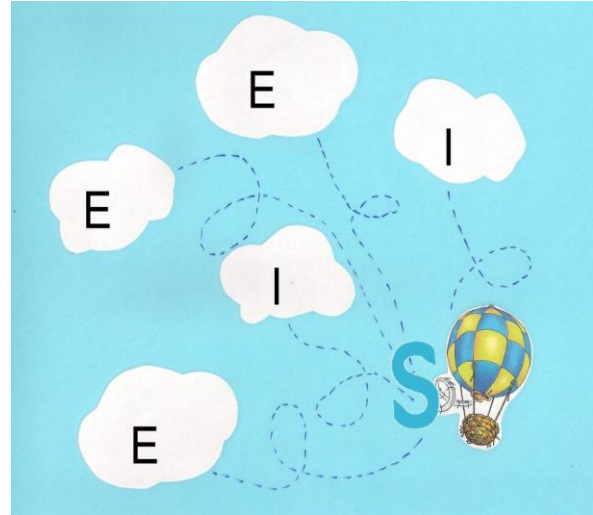
1) isoleeritud s hääliku hääldamine

Eesmärk: laps õpib õigesti hääldama isoleeritud s häälikut

Mängu käik

Õhupall läks rändama. Järsku hakkas temast õhku välja susisema. Pall pörkas pilveni ja tagasi: ssss-ssss.

Laps veab sõrmega mööda punktiiri või tõmbab tahvlimarkeriga joone õhupallist pilveni ja tagasi. Samal ajal hääldab laps isoleeritud s häälikut.



2) s häälik silbi alguses/lõpus

Eesmärk: laps õpib õigesti hääldama s häälikut silbi alguses/lõpus (vokaal valitakse vastavalt tunni teemale)

Mängu käik

Pilvelapsed hakkasid tähti õppima. Nüüd tunnevad nad E, I ... (mängujuht nimetab tähed, millise vokaaliga s häälikut seostama hakatakse) tähti. S-täht hüppas õhupalli korvi ja sõitis pilvelaste tähtedele külla.

Mängujuht kirjutab pilvedele vokaali vastavalt tunni teemale. Laps liigub S-tähega pilveni ja seostab s hääliku vastava vokaaliga (nt *sss-i, sss-e*). S hääliku harjutamisel kinnises silbis toimub liikumine vastupidi ja laps seostab vokaali s häälikuga (nt *i-sss, e-sss*).

Harjutamisel saab kasutada lühisalme:

Si-se-si-se,

lendan üle vee.

Is-es-is-es,

lendan üle vee.

Su-so-su-so,

lendan üle soo.

Us-os-us-os,

lendan üle soo.

„VESI VOOLAB“

Vahendid: tööleht, tahvlimarker

Töölehe kasutamise võimalused:

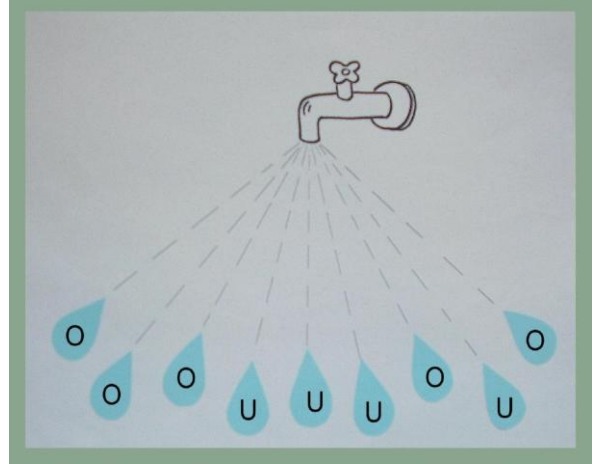
1) isoleeritud s hääliku hääldamine

Eesmärk: laps õpib õigesti hääldama isoleeritud s häälikut

Mängu käik

Oi, oi, keegi jättis kraani lahti! Kõik kohad on vett täis. Vesi voolab pahinal: ssss....

Laps veab sõrmega mööda punktiiri või tõmbab tahvlimarkeriga joone kraanist veetilgani. Samal ajal hääldab laps isoleeritud *s* häälikut.



2) *s* häälik silbi alguses

Eesmärk: laps õpib õigesti hääldama *s* häälikut silbi alguses (vokaal valitakse vastavalt tunni teemale)

Mängu käik

Kraaninupp läks katki. Vett muudkui voolab ja voolab. Veepiisad teevad erinevaid hääli. Kuula, millist häält veepiisad teevad!

Mängujuht kirjutab lehel olevatele veetilkadele vastavalt tunni teemale vokaalid. Laps veab sõrmega mööda punktiiri või tõmbab tahvlimarkeriga joone kraanist veetilgani ja seostab *s* hääliku vokaaliga (nt *sss-u*, *sss-o*).

3) *s* häälik silbi lõpus

Eesmärk: laps õpib õigesti hääldama *s* häälikut silbi lõpus (vokaal valitakse vastavalt tunni teemale)

Mängu käik

See on võlukraan – tõmbab veetilgad endasse! Kuula, mis häält veepiisad teevad!

Mängujuht kirjutab lehel olevatele veetilkadele vastavalt tunni teemale vokaalid. Laps veab sõrmega mööda punktiiri või tõmbab tahvlimarkeriga joone veetilgast kraanini ja seostab vokaali *s* häälikuga (nt *u-sss*, *o-sss*).

„JALGPALL“

Vahendid: tööleht, täring, jalgpallid (1 suur, 6-10 väikest)

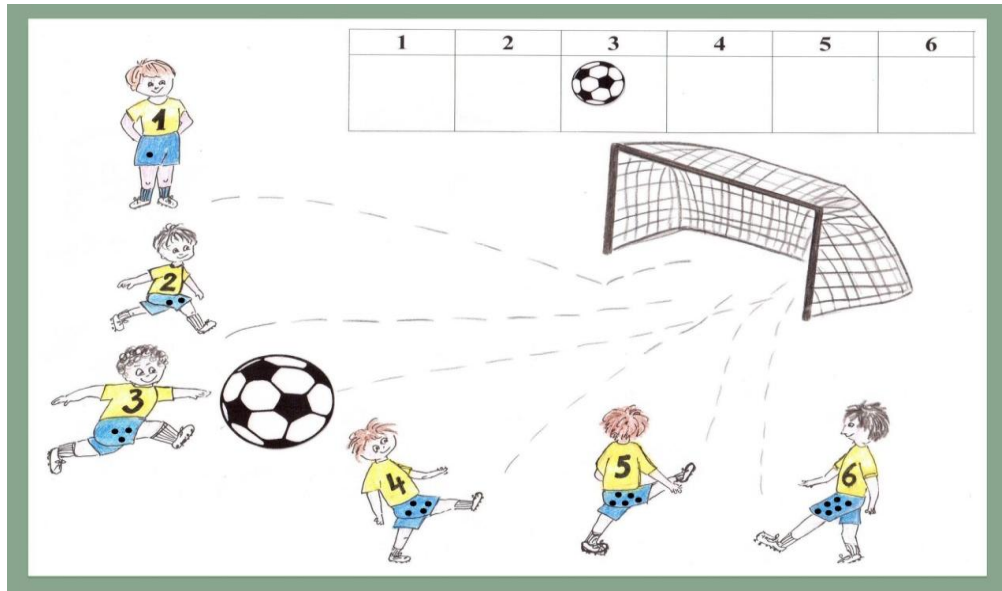
Töölehe kasutamise võimalused:

1) isoleeritud *s* hääliku hääldamine

Eesmärk: laps õpib õigesti hääldama isoleeritud *s* häälikut

Poistele meeldib väga jalgpalli mängida. Nad otsustavad teha võistluse, kes lööb kõige rohkem väravaid. Vaatame, kellest saab kõige suurem väravakütt!

Laual on jalgpalluritega tööleht. Laps veeretab täringut. Palli saab lüüa poiss, kelle särgil olev number (pükstel olev täppide arv) ühtib täringul saadud „silmade“ arvuga. Vajadusel mängujuht abistab last õige poisi leidmisel. Laps „lööb“ suure palli löögiõiguse saanud poisi juurest väravani ja hääldab samal ajal isoleeritud *s* häälikut. Tabelisse kogutakse punkte (palle). Näiteks: kui palli lõi poiss, kelle särgil on number 1, paneb laps väikese palli tabelis number 1 alla; kui palli lõi mängija number 2, siis tabelis number 2 alla jne. Mängu lõpus loetakse iga lööja pallid kokku ja otsustatakse, kes oli suurim väravakütt. Võitja on see poiss, kes kogub kõige rohkem palle.



Pildiidee: Сташевская, Г. (2011). *100 и 1 игра для развития ребенка*. Санкт-Петербург: Изд. Речь.

2) *s* häälik silbi alguses/lõpus

Eesmärk: laps õpib õigesti hääldama *s* häälikut silbi alguses/lõpus (silbid valitakse vastavalt tunni teemale)

Mängu käik

Enne jalgpallivõistlusi harjutasid poisid väravate löömist. Pall lendas sahinal võrku. Pane tähele, mis häält pall lennates teeb!

Laps „lööb“ palli väravasse ja hääldab samal ajal vastavalt konkreetse tunni teemale eelnevalt kokku lepitud lahtiseid või kinniseid silpe (nt *si, se* või *is, es*). Kui laps on hääldanud õigesti, saab ta asetada väravasse väikese palli.

„USSIKE“

Vahendid: tööleht, paberist lehekese, ussike

Töölehe kasutamise võimalused:

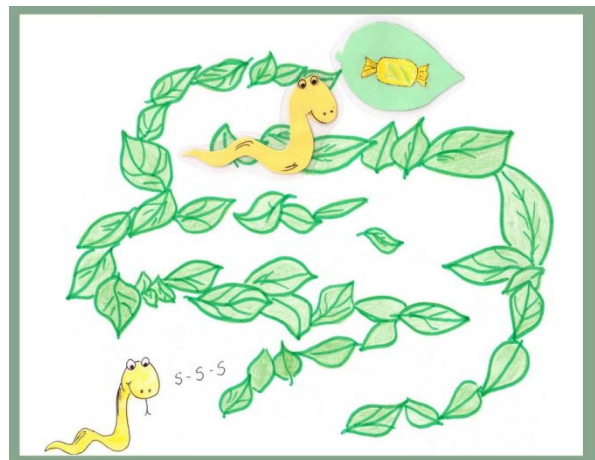
- 1) isoleeritud *s* hääliku hääldamine

Eesmärk: laps õpib õigesti hääldama isoleeritud *s* häälikut

Mängu käik

Ussike elab lehehunnikus. Ühel päeval sai ta teate, et talle on jäetud väljapääsu juurde lehe alla kingitus. Aita ussikesel väljapääsuni jõuda. Vaata, mis on lehe all.

Mängujuht asetab väljapääsu juurde tagurpidi lehekese. Laps liigub ussikesega mööda labürinti väljapääsuni ja samal ajal hääldab isoleeritud *s* häälikut: *s-s-s-s*. Väljapääsuni jõudnud, pöörab laps lehekese teistpidi ja leiab sealt ussikesele jäetud kingituse (nt *Lehe all on komm*). Väljapääsu juures on korraka üks leheke. Lehekeste all on erinevad pildid (nt lill, õun vms).



- 2) *s* häälik silbi alguses/lõpus

Eesmärk: laps õpib õigesti hääldama *s* häälikut silbi alguses/lõpus (silbid valitakse vastavalt tunni teemale)

Mängu käik on sama, kuid laps hääldab ussikesega labüridis liikudes vastavalt tunni teemale silpe (nt *sa, se, si* või *as, es, is*).

„SIPELGAD“

Vahendid: tööleht, tahvlimarker

Töölehe kasutamise võimalused:

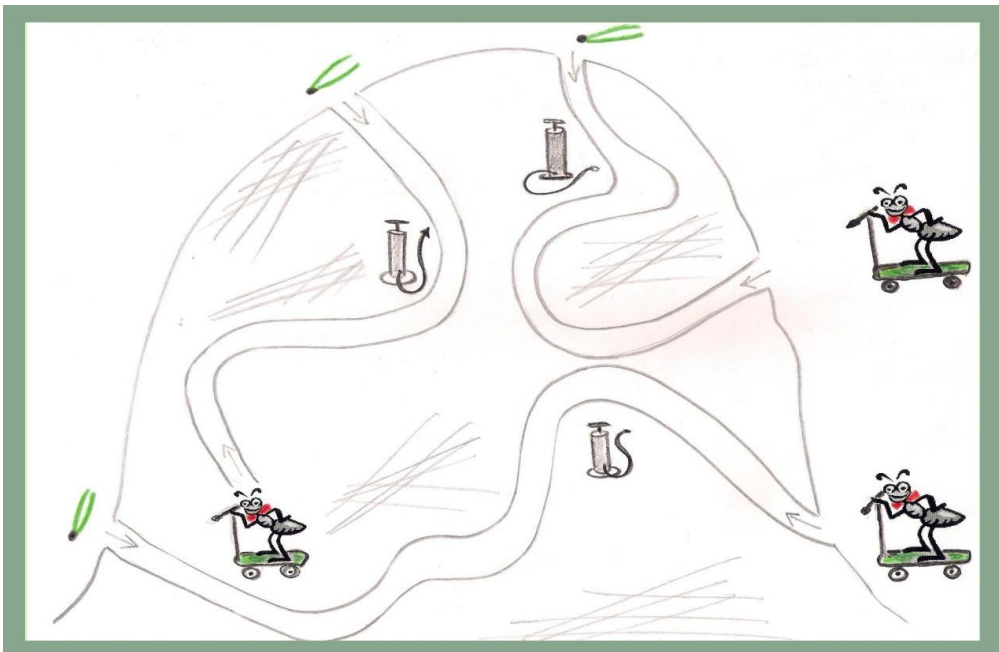
- 1) isoleeritud *s* hääliku hääldamine

Eesmärk: laps õpib õigesti hääldama isoleeritud *s* häälikut

Mängu käik

Sipelgad said endale uued rattad. Nende abil saab kiiremini pesas edasi liikuda ja okkaid kogumas käia. Sõida mööda radu – sssss - ja aita sipelgatel okkaid tuua.

Laps veab sõrmega või markeriga joont tõmmates mööda sipelgate radu pesa ühest servast teise. Samal ajal hääldab laps isoleeritud *s* häälikut.



- 2) *s* häälik silbi alguses

Eesmärk: laps õpib õigesti hääldama *s* häälikut silbi alguses (silbid valitakse vastavalt tunni teemale)

Mängu käik

Kuna sipelgad sõidavad palju, lähevad rattakummid tihti tühjaks. Sipelgas sõidab pumbani: s-s-s ja pumpab kummid täis: si-si-si (se-se-se, sa-sa-sa jne). Sipelgas sõidab edasi: s-s-s.

Laps veab sõrmega mööda rada või tõmbab tahvlimarkeriga joone sipelga juurest pumbani. Samal ajal hääldab laps isoleeritud *s* häälikut. Pumba juures ta peatub ja vastavalt konkreetse tunni teemale lausub silpe (nt *si-si-si*, *se-se-se*, *sa-sa-sa*). Mööda käike liikudes saab lausuda ka lühisalmikesi:

Si- si-si, Sa-sa-sa, Se-se-se, So-so-so, Su-su-su,
mina lähen nii. mina lähen ka. minu tee on see. okka ära toon. naerune on suu.

3) *s* häälik silbi lõpus

Eesmärk: laps õpib õigesti hääldama *s* häälikut silbi lõpus (silbid valitakse vastavalt tunni teemale)

Mängu käik on sarnane eelmisega (*s* silbi alguses). Pumba juures peatudes lausub laps vastavalt konkreetse tunni teemale silpe (nt *is-is-is*, *es-es-es*, *as-as-as*).

„ROBOTITE PALLIMÄNG“

Vahendid: tööleht või robotid, „pall“

Töölehe kasutamise võimalused:

1) isoleeritud *s* hääliku hääldamine

Eesmärk: laps õpib õigesti hääldama isoleeritud *s* häälikut

Mängu käik

Leiutaja meisterdas kaks robotit. Öösel, kui leiutaja magas, hakkasid robotid palli mängima. Pall põrkas sahinal ühe roboti käest teise kätte: ss-ss.

Laual on tööleht. Laps liigutab alusel paberist palli ühe roboti käest teise kätte ja hääldab samal ajal isoleeritud *s* häälikut.

2) *s* häälik silbi alguses/lõpus

Eesmärk: laps õpib õigesti hääldama *s* häälikut silbi alguses/lõpus (vokaal valitakse vastavalt tunni teemale)

Mängu käik

Laps „mängib“ robotitega palli (liigutab alusel paberist palli ühe roboti käest teise kätte) ja hääldab samal ajal vastavalt konkreetse tunni teemale kokkulepitud lahtiseid või kinniseid silpe (nt *si*, *se* või *is*, *es*).

3) s häälik silbi alguses

Eesmärk: laps õpib õigesti hääldama s häälikut lahtises silbis SÜ ja SÖ

Mängu käik

Kaks robotit mängisid palli. Kui nad olid juba mõnda aega mänginud, ütles üks robot: „Me ei olegi ju veel tuttavad. Minu nimi on Sü.“ Teine robot vastas: „Minu nimi on Sö.“ Viska robotile pall ja tereta teda.

Laual on kaks robotit ja paberist pall. Laps liigutab palli ühe robotini ja lausub *Tere, Sü*. Laps liigutab palli teise robotini ja lausub *Tere, Sö*. Harjutamisel saab kasutada lühisalme (nimesid ja salme saab muuta vastavalt tunni teemale):

Sü-sü-sü,

minu nimi Sü.

Sö-sö-sö,

minu nimi Sö.

Palli mängides hakkasid nad oma välimust kiitma. Sü kiitles, et tal on seljas tugev rauast riietus (rüü). Sö kiitles, et tal on uhke vöö.

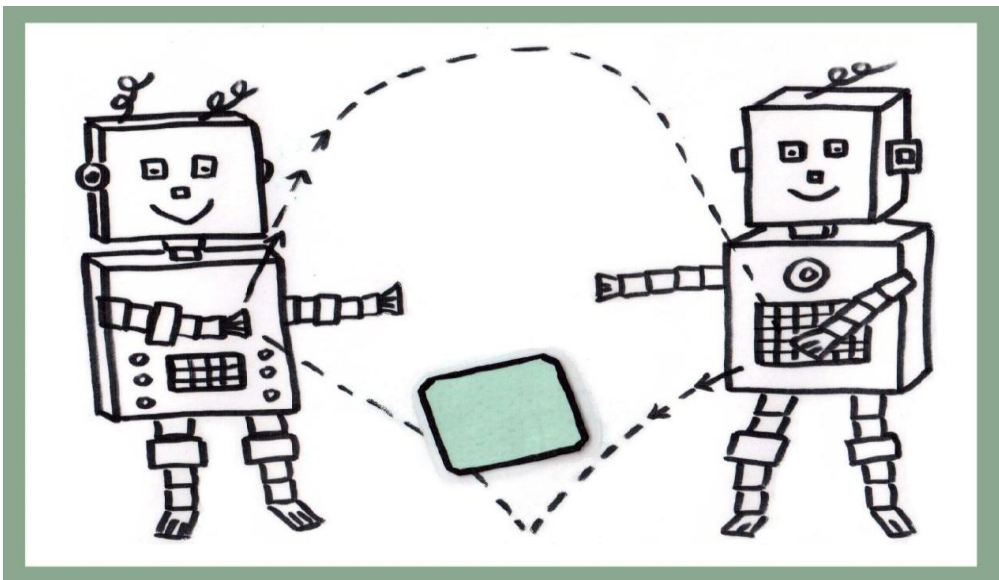
Laps liigutab palli ühe roboti käest teise kätte ja hääldab salme:

Sü-sü-sü,

tugev minu rüü.

Sö-sö-sö

uhke minu vöö.



5.2. S SÕNA ALGUSES

„MIS ON PANDUD KOTTI“

Vahendid: paberist koti kujutis, aplikatsioonid (mänguga „Varjuloto” ühised)

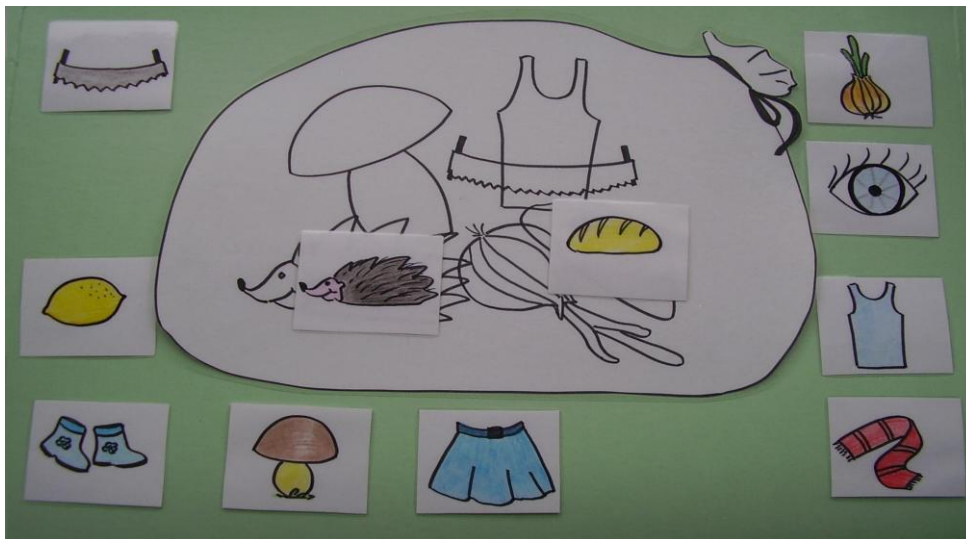
Eesmärk: laps hääldab õigesti s häälikut sõna alguses „naeruste“ vokaalide ees

Mängu käik

Karupoeg Säm (karutüdruk Sälli) leidis koopa ukse tagant ühe suure koti. „Mis seal küll olla võiks? Teen õige koti lahti ja vaatan,“ mõtles karu. Kui Säm (Sälli) oli koti avanud, hüüdis ta: „Küll siin on suur segadus! Kes aitaks mul kõik asjad üles leida?“ Aita sina karu. Otsi asjad kotist üles ja ütle, kes või mis seal on.

„Kott” on pildi poolega vastu lauda. Jutustamise käigus laseb mängujuht lapsel „koti” õiget pidi pöörata. Laps leiab (näitab sõrmega kontuure) ja nimetab seal olevad esemed (*sibul, siil, seen, sai, saag, särk*).

*Karu tõstis asjad kotist välja. Aita karul vaadata, kas kõik asjad said välja. Mis seal on? Mängujuht asetab lauale värvilised pildid. Laps võtab pildi, otsustab ja ütleb, kas pildil olev ese või olend on kotis või mitte (nt *Seal on siil. Seal on seen. Seal ei ole silma jne*).*



Karu ei saanud asju laiali jätta. Ta paneb need kotti tagasi. Ütle, mille Säm/Sälli sinna/kotti paneb?

Laps asetab pildid „kotti“ ja ütleb, mille ta sinna paneb (nt *Säm paneb sinna/kotti seene*).

Variant:

- mängu lihtsam variandis kasutatakse ainult neid värvilisi pilte, mille kontuurid on kotis (välja jäävad *saapad, sidrun, sall, silm, seelik*).

„VARJULOTO“

Vahendid: lotoalus, väikesed pildid (mänguga „Mis on pandud kotti“ ühised), kapp

Eesmärk: laps hääldab õigesti s häälikut sõnas „naeruste“ vokaalide ees

Mängu käik

Väike sebra Salme on suur asjade koguja. Seetõttu on ta tuba tihti väga segamini. Põrandal leidub mitmesuguseid asju. Räägi, mis on toas laiali.

Laual on värvilised pildid. Laps nimetab nendelt esemed ja olendid (*siil, sidrun, sibul, silm, seen, seelik, sai, saapad, saag, sall, särk*).

Äkki läks elekter ära ja Salme nägi ainult varje. Kelle või mille varju sebra (Salme) nägi? / Kelle või mille vari see on? Aseta värviline pilt sobivale varjule.

Edasi mängitakse loto põhimõttel. Laps asetab lotoalusel olevale siluetele värvilise pildi ja ütleb, kelle/mille vari see on (nt *Sebra (Salme) nägi siili varju. / See on siili vari*). Igal värvilisel pildil ei ole varju. Kui varju omavad pildid on alusele paigutatud, jääb osa pilte üle. Laps ütleb, millel ei ole varju (nt *Silmal ei ole varju. / Sebra (Salme) ei näinud silma varju*).



Elekter tuli tagasi. Nüüd saab sebra Salme oma tuba koristada. Ütle sebrale (Salmele), et ta paneks asjad kappi.

Mängujuht asetab lauale kapi pildi. Laps valib väikese värvilise pildi, asetab selle kappi ja annab korralduse (nt *Sebra/Salme, pane saapad kappi!*). Kui asjad on kapis, siis saab laps veel läbi rääkida, mis asjad sebra kappi pani (nt *Sebra/Salme pani kappi saapad*).

Variant:

- mängu lihtsamal variandil kasutatakse ainult neid värvilisi pilte, mille varjud on alusel (välja jäävad *silm, saag*).

„SABAD“

Vahendid: loomad, sabad

Eesmärk: laps hääldab õigesti s häälikut sõna alguses „naeruste“ vokaalide ees

Mängu käik

Metsas juhtus õnnetus – loomad kaotasid oma sabad ära. Loomad otsisid neid igalt poolt, kuid ei leidnud sabasid kusagilt. Nad rääkisid ka teistele, et neil ei ole saba.

Laps valib ühe looma. Mängujuht alustab lauset (nt *Orav ütles: „Mul ei ole ...“*) ja laps lõpetab lause (... *saba*“). Tegevus mängitakse läbi kõikide loomadega (mängujuht otsustab, mitu looma on mängus).



Ühel päeval märkasid loomad puu küljes kuulutust. Sellel oli kirjas, et öökull leidis kõik sabad üles. Loomad läksid kiiresti oma sabadele järele. Mina olen mängult öökull ja sina oled loom, kes tahab oma saba tagasi saada.

Mängujuht annab ette dialoogi näidise. Mängujuht on öökulli ja laps looma osas (pärast võib rollid vahetada – laps on öökulli ja mängujuht looma osas). Üks dialoogi variant öökulli (mängujuht) ja looma (laps) vahel võiks olla järgmine:

Loom: *Kop-kop! Mina olen orav.*

Öökull: *Mida sa tahad?*

Loom: *Tahan oma saba. / Tahan oma saba kätte saada.*

Öökull (annab loomale kas õige või vale saba): *Palun! Siin on sinu saba.*

Loom: *Aitäh! See on minu saba. / See ei ole minu saba. See on ... (kelle?) saba.*

Loomad hakkasid rõõmsalt tantsima. Suures tantsuhoos aga juhtus nii, et sabad said viga.

Loomad läksid arsti juurde. Ravi iga looma saba terveks. Seo see sidemega kinni.

Teksti muutes saab antud osa mängida ka eraldi mänguna. Mängujuht on arsti ja laps looma osas (pärast võib rollid vahetada). Mängujuht annab ette dialoogi näidise, mis võiks olla järgmine:

Loom: *Kop-kop! Olen orav. Minu saba sai haiget.*

Arst (asetab looma sabale sidemeriba): *Panen sabale sideme. / Seon su saba sidemega kinni.*

Loom: *Aitäh! Saba ei saa enam haiget. / Nüüd on saba terve.*

Variant:

- sabade „ravimisel“ saab lugeda salmikest:
Siba, seba, saba,
nüüd on terve saba.

„SAADAN SÕBRALE SÕNUMI“

Vahendid: mängualus, pildid (nt valik mängust „Sass ja Sessi lähevad reisile“)

Eesmärk: laps hääldab õigesti s häälikut sõna alguses „naeruste“ vokaalide ees

Mängu käik

Ühel päeval ehitas Sille/Sander mere ääres liivalossi. Liiva alt tuli välja mitmeid asju. Küll seal oli ikka varandust! Ütle, mis ta leidis.

Mängujuht asetab pildid ükshaaval lauale ja laps nimetab pildil oleva (nt *saapad, sõrmikud* jne). Kasutada saab sõnavaralt sobivaid pilte teistest mängudest.



Sille/Sander arvas, et võiks asjad sõbrale saata.

Mängujuht asetab lauale aluse. Mängujuht võtab väikese pildi, asetab selle volditud „taskusse“ ja ütleb näitlause (nt *Saadan sõbrale sõrmikud*). Seejärel võtab laps laualt ükshaaval pildikaarte. Ta paneb need „taskusse“ ja ütleb, mille ta sõbrale saadab (nt *Saadan sõbrale saapad*).

*Kui sõber asjad kätte sai, oli ta väga üllatunud. Vaatame, mille sõber sai. Laps võtab „taskust“ pildid ja ütleb, mille sõber sai (nt *Sõber sai sõrmikud*).*

Variant:

- sõna *sõber* asendatakse nimega (nt *Saadan Sillele sõrmikud*) või lisatakse, kes kellele kingi saadab (nt *Sille saadab Sandrile sõrmikud*).

„SAAREL SAJAB“

Vahendid: paberist saared, volditud laev, loom (nt mängust „Naljaked kingid“)

Eesmärk: laps hääldab õigesti s häälikut sõna alguses „naeruste“ vokaalide ees

Mängu käik

Ühes suures meres on mitu saart. Mere kohal sajab palju. Mõnikord sajab taevast ka kummalisi asju. Vaatame, mida täna sajab?

Laual on saarekesed. Nendele on joonistatud, mida mingil saarel sajab. Ühel saarel ei saja.

Laps nimetab pildidel oleva (*sarved, sibulad, ei saja, saiad, seened, sallid, vihm, lumi*).



Ühel päeval otsustas siil vaatama minna, mida saartel sajab. Siil sõidab saarele paadiga. Mängujuht asetab saared pildi poolega vastu lauda. Laps paneb looma paati (paadi võib voltida ka koos lapsega) ja „sõidab” vabalt valitud saareni. Ta pöörab saare ümber ja ütleb, mida seal sajab (nt *Saarel sajab saapaid*). Lause alustamisel võib lisada sõna *sellel* (nt *Sellel saarel sajab...*). Lapsega saab arutada, mida tegelikult sajab ja mida mitte (nt *Saapaid ei saa sadada*. *Vihma saab sadada* jne).

Variants:

- *Siil helistab sõbrale ja teatab, mis ilm saarel on.*

Laps „sõidab“ ühe saare juurest teise juurde. Ta „helistab“ sõbrale ja teatab, mida saartel sajab (nt *Tere, sõber! Saarel on ilm sajune. Siin sajab sarvi.* / *Tere, sõber! Sellel saarel ei saja.*).

„NALJAKAD KINGID“

Vahendid: loomade pildid, kingipakid

Eesmärk: laps hääldab õigesti s häälikut sõna alguses „mossis“ vokaalide ees

Mängu käik

Ühel päeval tiirutas metsa kohal lennuk, millest kukkusid alla kingipakid. Seda nägi pealt öökull. Ta korjas kingitused kokku ja vaatas, mis pakkides on.

Laps saab mängujuhilt kingipakid ja nimetab, mis pakkides on (*sulg, süda, sokid, sool, supipott, suhker, sünnipäeva tort*).

Kingitusi oli palju. Öökull kutsus loomad kokku, et neile kinke jagada. Esimesena jõudis kohale orav (loomade järjekord ei ole oluline).

Laps valib looma ja küsib mängujuhilt kinki (nt *Olen orav. Soovin kinki.*). Laps avab kingituse ning ütleb, mille loom sai (nt *Orav sai soola*). Kõik loomad saavad kingituse.

Kõik loomad said kingituse. Äkki ütles rebane, et tema tahab kingitust vahetada. „Mul on roheline lips. Soovin kingitust rohelise paberiga pakist,“ ütles rebane. Loomad hakkasid kinke vahetama. Vaata, mida keegi soovib.

Laps paneb kokku looma ja sobiva kingituse ning ütleb, millist kingitust loom soovib (nt *Rebane soovib soola*).



Variandid:

- mängujuht viib kokku valed paarid (nt *Rebane soovib sokke*) ja laps parandab (*Rebane soovib soola*);
- mängujuht esitab küsimuse (nt *Kes sai pehme sule?*) ja laps vastab (*Konn sai pehme sule*);
- laps valib ise, kes millise kingi saab ja moodustab tekkinud paaride põhjal laused.

„SULEV JA KUKK“

(idee: Künnapuu, K. (2007). *Häälik ja täht S sõna alguses*. Tartu: Studium)

Vahendid: alus, väikesed pildid

Eesmärk: laps hääldab õigesti s häälikut sõna alguses „mossis“ vokaalide ees

Mängu käik

See on Sulev. Tal on kodus kukk, kellele meeldib vigureid teha. Ühel päeval peitis kukk Sulevi sokid ära. Mis värvi sokk on kadunud?

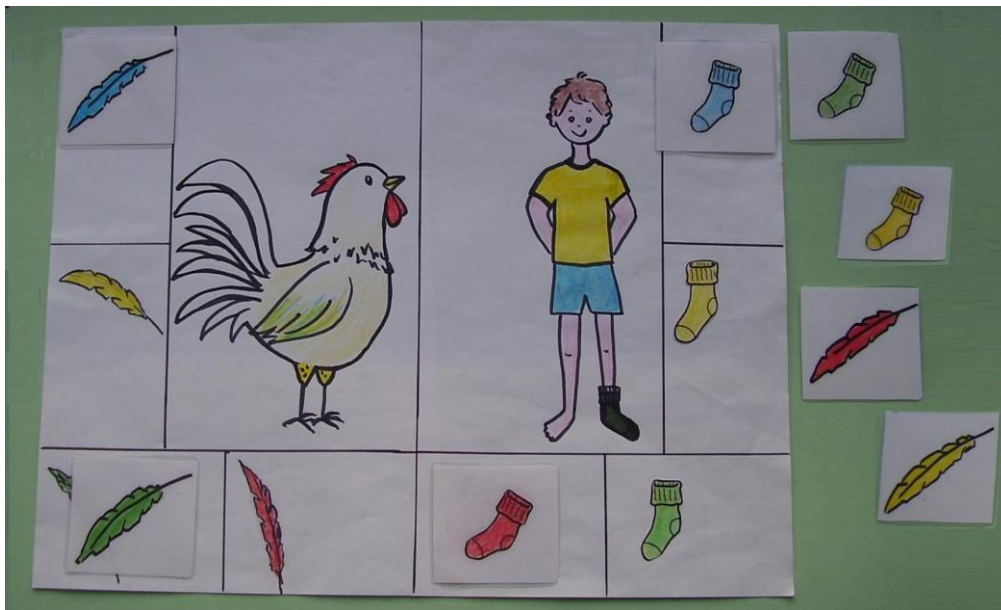
Lauale on väikesed pildid, millele on joonistatud sokid. Laps nimetab, mis värvi sokk on pildil (nt *punane sokk, sinine sokk*).

Kukel on uhked suled. Need on värvilised. Mis värvi suled kukel on?

Mängujuht asetab lauale väikesed pildid, millele on joonistatud suled. Laps nimetab, mis värvi on sulg (nt *punane sulg, sinine sulg*).

Ühel päeval olid hoovis laiali nii kuku suled kui ka Sulevi sokid. Aita igale sokile ja kuke sulele paariline leida.

Mängujuht asetab lauale aluse ning ajab sulgede ja sokkide pildid segi. Laps võtab väikese pildi ja leiab sellele aluselt paarilise. Laps ütleb, kas see on Sulevi sokk või kuke sulg ning lisab, mis värvi see on (nt *See on Sulevi sokk. Sokk on punane. / See on kuke sulg. Sulg on punane.*).



JUTUKE „SIIL SIMO“

(teksti idee: Künnapuu, K. (2007). *Häälik ja täht S sõna alguses*. Tartu: Studium)

Vahendid: raamat, seeriapildid

Eesmärk: lapsel kinnistub s hääliku õige hääldus sõna alguses

Tegevuse kirjeldus

Raamatu teksti kasutatakse õpitud positsiooni häälde kinnistamiseks (s häälik sõna alguses). Laps vaatab koos täiskasvanuga raamatut/pildiseeriat. Täiskasvanu loeb teksti ette või jutustab loo.

Ühel saarel elab siil. Tema nimi on Simo. Siil elab suure seene all. Simol on sünnipäev. Talle tulevad sõbrad külla. Nad sõidavad saarele paadiga. Simo pakub sõpradele süüa. Nad söövad (seene)-suppi ja salatit. Küll on tore sünnipäev!



Pärast teksti kuulamist toimub teksti analüüs. Täiskasvanu esitab teksti kohta küsimusi (nt *Kes elab saarel? Mis on siili nimi?*) ja laps vastab neile. Seejärel teeb laps näidisjutu eeskujul ning piltidele toetudes oma jutukese.

Variant:

- täiskasvanu paneb pärast teksti analüüsi pildiseeria valesti kokku, laps seab pildid õigesse järjekorda ja seejärel jutustab loo.

5.3. S SÕNA LÕPUS

„AKNAD I”

Vahendid: mängualus (loss)

Eesmärk: laps hääldab õigesti ülipikka *s* häälikut sõna lõpus

Mängu käik

Metsaserval seisib loss. Selle akende ees olid tugevad luugid. Vaatame, mis on luukide taga peidus. Laps avab akna ja nimetab, kes või mis on akna taga (kass, buss, tass, poiss, uss, kauss, loss).

Ühel päeval nõidus kuri nõid luugid kinni. Need avanesid ainult võlusõnade peale:

Viss-vess-voss,

mida varjab loss.

Viss-vess-voss,

akna taga... (kass)

Luugid suletakse. Enne iga akna uuesti avamist loeb laps salmi, mille lõpetab pildil oleva looma või eseme nimetamisega.



„LOTO I”

Vahendid: lotoalus, pildikaardid

Eesmärk: laps hääldab õigesti *s* häälikut sõna lõpus (*-es, -as, -is*)

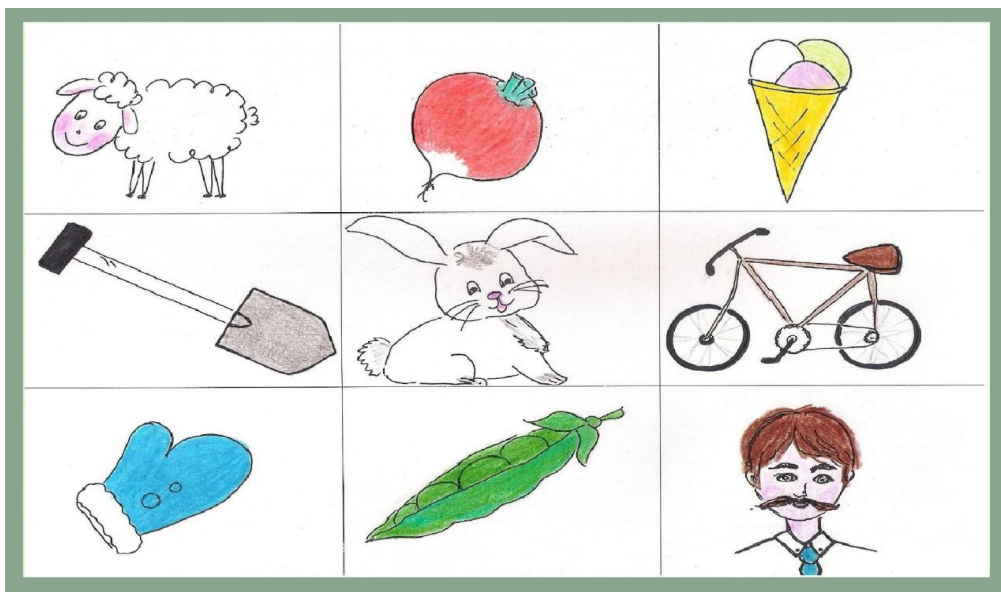
Mängu käik

Jänes ja ilves hakkasid lotot mängima. Jänes pani alguses kogemata kaardid lauale tagurpidi. Vaata, mis pildid kaartidel on.

Pildikaardid on lauall tagurpidi. Laps pöörab kaardi ümber ja nimetab, mis/kes on pildil (nt jänes, jäätis, kinnas).

Jänes esitas mõistatusi. Kui ilves ära arvas, sai ta kaardi alusele panna. Mängime meiegi mõistatamismängu. Mõista, mõista, kes see on - tal on pikad kõrvad ja tutt-saba?

Lauale asetatakse lotoalus. Mängujuht esitab mõistatusi, millele laps leiab vastused piltidelt. Laps ütleb mõistatuse vastuse (nt *See on jänes*), võtab sobiva pildi ja asetab selle lotoalusel samale pildile.



Mõistatuste variandid ja vastused:

Mõista, mõista, kes see on - tal on pikad kõrvad ja tutt-saba? (jänes)

Mõista, mõista, kes see on - ta elab laudas ja temalt saab villa? (lammas)

Mõista, mõista, mis see on - roheline ja kasvab peenral? (hernes)

Mõista, mõista, mis see on - seest valge, pealt punane ja kasvab peenral? (redis)

Mõista, mõista, mis see on - külm ja maitseb magusalt? (jäätis)

Mõista, mõista, kes see on - tal on vuntsid ees ja lips kaelas? (mees)

Mõista, mõista, mis see on - tööriist, millega saab maad kaevata? (labidas)

Mõista, mõista, mis see on - sellega saab vändates sõita? (jalgratas)

Mõista, mõista, mis see on - pehme ja sellesse saab käe sooja panna? (kinnas)

Variand:

- *Kuula, kas jänes ütleb õigesti: soolane jäätis (kõva kinnas, sinine hernes, kurb jänes, sile lammas, kollane redis jne).*

Mängujuht kasutab sõnaühendis sobimatut omadussõna. Laps asendab sobimatu omadussõna sobivamaga (nt *magus jäätis, pehme kinnas, roheline hernes, lõbus/rõõmus jänes, lakkis/karvane lammas* jne) ja asetab pildi alusele.

„LOOMADE SPORDIPÄEV“

Vahendid: töölehed, marker

Eesmärk: laps hääldab õigesti s häälikut sõna lõpus (*-as, -us*)

Mängu käik

Eile oli loomadel spordipäev. Iga loom liikus nii, nagu talle meeldis. Mis sa arvad, kuidas tigu liikus? Kas tigu ujus, roomas, lendas või hüppas?

Laul on joontega alus. Mängujuht anab lapsele ette variandid, mil viisil keegi loomadest liikus: ujus, roomas, lendas või hüppas. Laps leiab loomale sobiva liikumisviisi (nt *Tigu roomas*).



Loomad leppisid kokku, et liigutakse kivi, puu või leheni. Kui sa lähed mööda teed, saad teada, milleni keegi jõudis.

Kasutusel on tööleht, millel liikumisteed on märgitud joontega. Laps veab sõrmega või joont markeriga tõmmates mööda teed ja ütleb, milleni konkreetne loom lendas, roomas, hüppas või ujus (nt *Lind lendas puuni*).

Teisel töölehel (liikumisteid ei ole ette joonistatud) on lapsel võimalus ise valida ja joonega ühendada, milleni keegi liigub. Nii saadakse uued laused. Loomadele võib anda ka nimed, näiteks tigu Toomas, konn Joonas, jänes Jaanus jne.

„MIS ON KADUNUD”

Vahendid: kuus paaris- ja üksikpilti

Eesmärk: laps hääldab õigesti s häälikut sõna lõpus (-as, -is, -us); laps kinnistab s hääliku õiget hääldust sõna alguses

Mängu käik

Maril oli sünnipäev. Ta andis oma külalistele väikesed paberid ja palus sinna midagi joonistada või kirjutada. Kes pildi valmis sai, pani selle tagurpidi lauale. Vaata, mis või kes on laste joonistustel.

Mängujuht asetab lauale kuus väikest pilti (värvilise poolega üles). Laps pöörab pildid järjest või vabalt valitud järjekorras teist pidi ja nimetab, kes või mis on pildil (*hammas, ratas, katus, lammas, liblikas, viis*).

Variant:

- mängujuht alustab lauset (nt *Pildil on number... / Õhus lendab kirju...*) ja laps lõpetab (...*viis*. /...*liblikas*.).

*Lapsed hakkasid üksteisele mõistatusi esitama. Vaata pilte ja aita mõistatustele vastused leida. Mängujuht esitab lapsele piltide kohta mõistatusi (nt *Mõista, mõista, mis on ümmargune ja veereb? Mõista, mõista, kes sööb aasal rohtu?*) ja laps vastab (nt *See on ratas. See on lammas*.).*

Joonistamine meeldis lastele väga. Nad tegid lausa kaks ühesugust pilti. Laual olnud kustukumm tegi ulakust ja kustutas piltidelt midagi ära. Leia, mis ära kadus?

Mängujuht esitab lapsele korraga ühe paarispildi. Laps viib paarispildi kokku väikese pildiga ja ütleb, mis ära kadus (nt *Ära kadus ratas*). Laps saab kokku viidud kolmikute õigsust kontrollida värvide järgi (paarispildi ja sobiva üksikpildi tagused on sama värvi).



Variants:

- mängujuht viib kokku valed kolmikud, laps parandab ja ütleb (nt *Siia ei sobi ratas. Siia sobib hammas.*).

„TAEVAS, VEES, ROHUS”

Vahendid: mängualus, väikesed pildid

Eesmärk: laps hääldab õigesti *s* häälikut sõna lõpus (*-es, -as, -us*)

Mängu käik

Mängu sooritamise käigus saab laps olla kehaliselt aktiivne. Laps seisab püsti. Lepitakse kokku kindlates liigutustes, mida tehakse, kui ese või olend lendab taevas, ujub vees või on rohus. Näiteks: taevas – üles sirutatud kätega lehvitatakse; vees – matkitakse ette sirutatud kätega vee lainetust; rohus – käed all kõrval, raputatakse sõrmi. Sõnad (*seen, siil, kala, part, vähk, õhupall, lennuk, lind*) valib mängujuht vastavalt piltidele. Liigutuse meelde jätmiseks näitab mängujuht selle ette ja ütleb sõna (*taevas, rohus või vees*) ning laps kordab nii liigutust kui ka sõna. Seejärel ütleb mängujuht lause alguse (nt *Lennuk lendab ...*) ja laps lõpetab (... *taevas*).

Jänes pikutas selili rohus. Ta vaatas üles taevasse. Mõistata, keda või mida jänes taevas nägi.

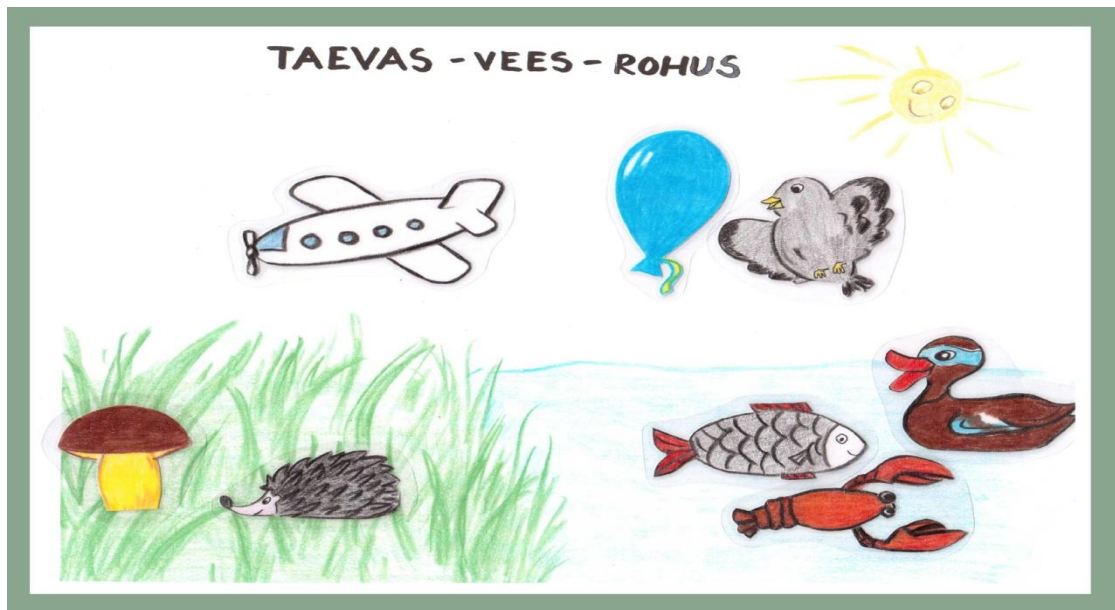
Laulul on alus ja väikesed pildid. Laps paneb pildid alusel sobivasse kohta ja ütleb, keda/mida jänes taevas nägi (nt *Jänes nägi taevas lennukit*).

Väike ilves hiilis rohus. Mõistata, keda või mida ilves rohus nägi.

Laps paneb pildid alusel sobivasse kohta ja ütleb, keda/mida ilves rohus nägi (nt *Ilves nägi rohus seent*).

Vees ujus üks vapper mees. Mõistata, keda mees vees nägi.

Laps paneb pildid alusel sobivasse kohta ja ütleb, keda mees vees nägi (nt *Mees nägi vees kala*).



Variant:

- pildid on alusel juba õigetel kohtadel, laps nimetab kes/mis on rohus, lendab taevas ja ujub vees (nt *Seen on rohus. Lennuk lendab taevas.*).

Jänes pikutas rohus ja talle tuli uni peale. Ta jäi magama. Pane sinagi korraks silmad kinni. Jänes nägi ühte imelikku und (samal ajal vahetab mängujuht esemete ja loomade asukohad alusel: kala lendab taevas, seen ujub vees jne). Tee silmad lahti. Aita igal ühel oma koht uuesti leida. Kus lennuk lendas? Kus kala ujus?

Laps asetab pildid sobivatesse kohtadesse ja ütleb lausega, kes/mis kuskil oli (nt *Lennuk lendas taevas. Kala ujus vees.*).

JUTUKE „LÕBUS LAMMAS“

Vahendid: raamat, seeriapildid

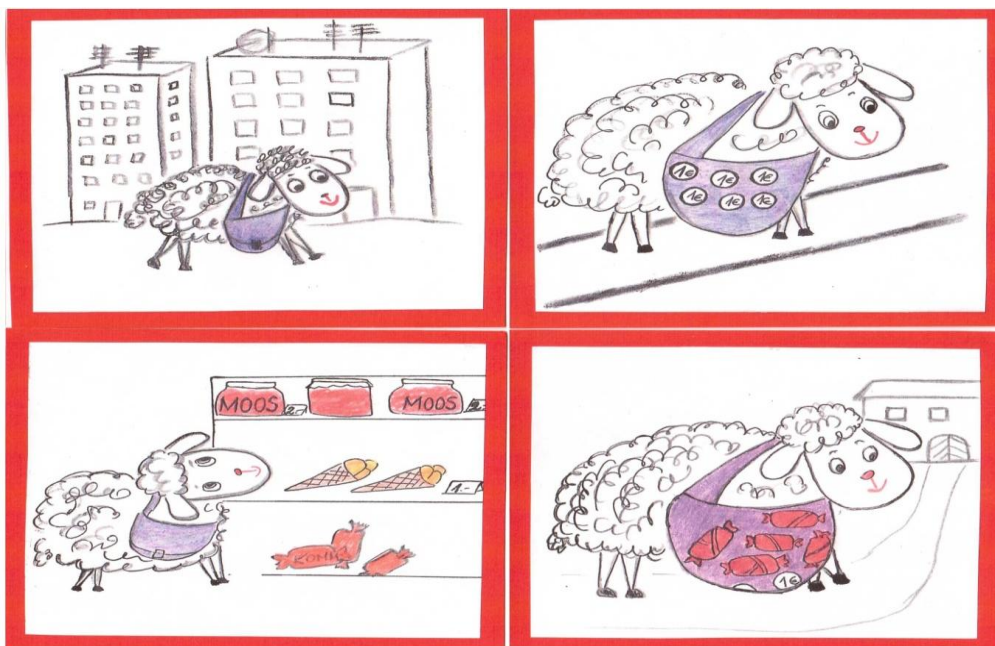
Eesmärk: lapsel kinnistub s hääliku õige hääldus sõna lõpus

Tegevus

Raamatut/seeriapilt kasutatakse õpitud positsiooni häälduse kinnistamiseks (s häälik sõna lõpus). Laps vaatab koos täiskasvanuga raamatut/pildiseeriat. Täiskasvanu loeb teksti ette või jutustab loo. Teksti võib vajadusel lühendada.



Lammas jalutas linnas. Ta tahtis minna poodi. Tal oli lõbus tuju. Lambal oli kaelas uus kott. Kotis oli kuus eurot. Lammas vaatas poes ringi. Müügil olid moos, jäätis ja kommid. Lammas palus müüjalt viis kommi. Ta pani kommid kotti. Lammas jalutas koju. Tal oli rõõmus tuju.



Pärast teksti kuulamist toimub teksti analüüs - täiskasvanu esitab teksti kohta küsimusi (nt *Kes jalutas linnas? Kus lammas jalutas?* jne) ja laps vastab neile. Seejärel teeb laps näidisjutu eeskujul ning piltidele toetudes oma jutukese.

Variant:

- täiskasvanu paneb pildiseeria valesti kokku, laps seab pildid õigesse järjekorda ja seejärel jutustab loo.

5.4. S SÕNAS VOKAALIDE VAHEL

„AKNAD II”

Vahendid: mängualus (loss, vt „Aknad I“), redel

Eesmärk: laps hääldab õigesti ülipikka/pikka s häälikut sõnas vokaalide vahel

Mängu käik

Siim jalutas metsas. Ta sattus lossi juurde. Poiss oli väga uudishimulik. Ta tahtis teada, kes lossis elab. Siim võttis seina äärest redeli ja ronis aknani. Keda või mida Siim nägi?

Laual on paberist loss. Laps asetab redeli vabalt valitud akna juurde. Ta avab akna ja nimetab, keda või mida Siim nägi (nt *Siim nägi kassi. ... bussi. ...lossi. ...poissi. ...ussi. ...tassi. ...kaussi.*).

Aknad on avatud. Laps asetab redeli vabalt valitud akna juurde ja ütleb, kelle või mille juurde Siim ronib (nt *Siim ronib kassi juurde*).



Variant:

- redelist „üles ronides” saab lugeda salmi, mille laps lõpetab akna taga pildil oleva looma või eseme nimetamisega.

Vissi ja vassi,

Siim nägi lossi.

Vissi ja vassi,

Siim nägi ... (kassi).

„LIBLIKAD JA MESILASED”

Vahendid: mängualus, liblikad ja õied

Eesmärk: laps õpib õigesti hääldama s häälikut sõnas vokaalide vahel; lapsel kinnistub s hääliku õige hääldus sõna lõpus

Mängu käik

Aasale lendas roosa liblikas. Ta tutvustas ennast: „Olen roosa liblikas.“ Teised küsisid: „Mis värvi õiele sa lendasid?“ Liblikas vastas: „Lendasin roosale õiele.“ Aasale lendas veel liblikaid. Kõik nad leidsid enda tiibade värviga sama õie ja lendasid sellele.

Jutustamise ajal võtab mängujuht roosa liblika ja paneb selle alusel olevale liblika kontuurile. Laps veab sõrmega liblika juurest õieni ja asetab sinna roosa õie. Seejärel valib laps järgmise liblika. Laps tutvustab ennast (nt *Olen punane liblikas*) ja asetab liblika alusel olevale liblika kontuurile. Laps leiab õie, millele liblikas lendab. Ta asetab vastavat värvi õie alusele ja ütleb, mis värvi õiele ta lendas (nt *Lendasin punasele õiele*).



Aasale lendasid mesilased. Nad korjasid mett. Mesilane lendas kollasele õiele. Iga mesilane lendas ämbri värviga sama värvi õiele.

Laps valib mesilase, asetab selle õiele ja ütleb, mis värvi õiele mesilane lendas (nt *Mesilane lendas kollasele õiele*). Sama tegevust korratakse ka teiste mesilastega.

„SAJAJALGNE LIISU”

(idee: Künnapuu, K. (2007). *Häälik ja täht S sõna alguses*. Tartu: Studium)

Vahendid: tööleht, tahvlimarker, saapad, (karp)

Eesmärk: laps hääldab õigesti s häälikut sõnas vokaalide vahel; lapsel kinnistub s hääliku õige hääldus sõna alguses ja lõpus

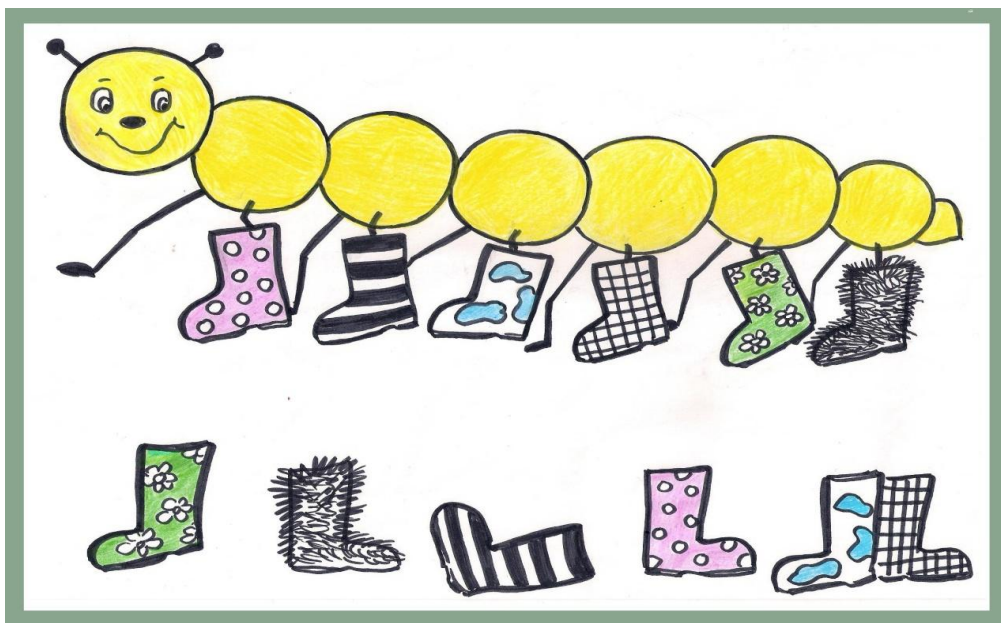
Mängu käik

Sajajalgne Liisu sai sünnipäevaks uued saapad. Need olid väga ilusad ja erineva mustriga. Vaata, millised saapad Liisu endale sai.

Mängujuht asetab saapad lauale või võtab laps need väikesest karbist. Laps nimetab mustri järgi, missugused on saapad (*täpilised, triibulised, laigulised, ruudulised, lillelised, karvased*).

Sajajalgne proovis igast paarist jalga ühte saabast. „Nüüd on kõik saapad põrandal segi!“ oli Liisu õnnetu. Aita Liisul igale saapale paariline leida!

Laps leiab lehel igale saapale sobiva paarilise ja ühendab paarid joonega. Laps ütleb, millise saapa Liisu leidis (nt *Liisu leidis täpilise saapa*).



Variant:

- *Kui sajajalgne oli saapad jalga proovinud, pakkis ta need korralikult karpi tagasi. Laps asetab saapapaarid karpi ja ütleb, millised saapad Liisu karpi pani (nt *Liisu pani tagasi ruudulised saapad*).*

„LOTO II”

Vahendid: lotoalus, pildikaardid

Eesmärk: laps hääldab õigesti s häälikut sõnas vokaalide vahel; laps kinnistab s hääliku õiget hääldust sõna alguses

Variand:

- *Kuula, kas eesel ütles õigesti: kollased põsed (kibe mesi, kurb isa, must käsi, täpiline mesilane jne).*

Mängujuht kasutab sõnaühendis sobimatut omadussõna. Laps asendab sobimatu omadussõna sobivamaga (nt *roosad/punased põsed, magus mesi, rõõmus isa, triibuline/töökas/väike mesilane jne*) ja asetab pildi alusele.

„VÕLUMASIN”

Vahendid: võlumasin, väikesed pildid

Eesmärk: laps hääldab õigesti s häälikut sõnas vokaalide vahel

Mängu käik

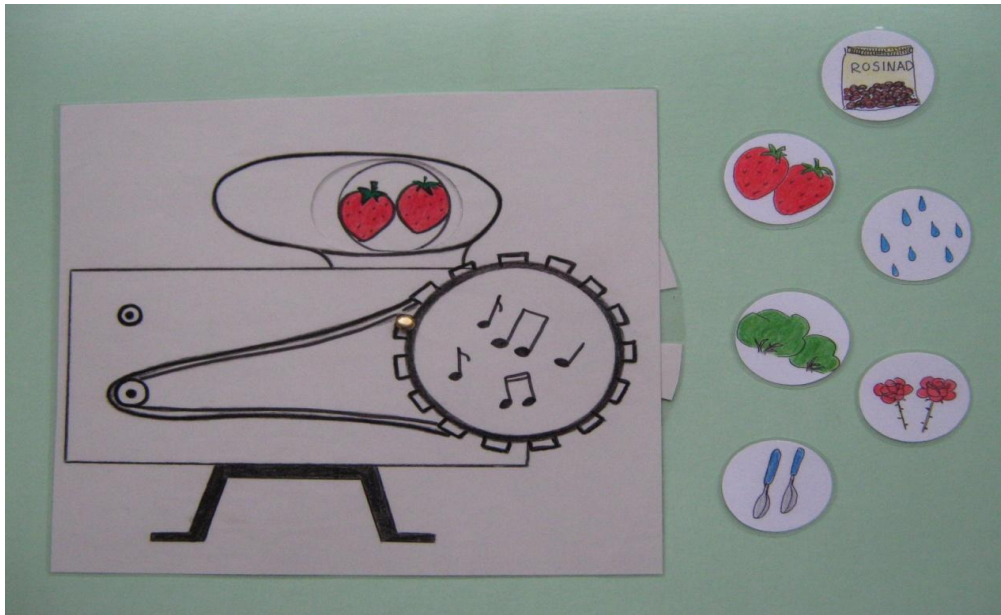
Liisale meeldisid paljud asjad. Ühel õhtul joonistas ta need paberile. Siin on Liisa joonistatud pildid. Mis Liisale meeldis?

Laul on väikesed pildid (maasikad, piisad, rosinad, põõsad, lusikad, roosid). Laps nimetab, mis on väikestel piltidel (nt *maasikad, piisad*).

Liisale meeldis ka leiutada. Sellel suvel leiutas ta ühe põneva masina. See masin mängis muusikat ja võlus asju, mis Liisale meeldisid. Keera ketast ja loe salmi! Ütle, mida masin välja võlus.

*Usin-asin, usin-asin,
see on vahva võlumasin.*

Laps keerab ketast ja loeb salmi. Kui masina avast paistab pilt, ütleb laps, mida masin võlus (nt *Masin võlus maasikaid*).



Mõnikord läks Liisa võlumasin rikki ja osa asju kadus ära. See juhtus tavaliselt siis, kui Liisa korraks silmad kinni pani.

Mängujuht paneb lauale kõik või mõned pildid ja palub lapsel meelde jätta, mis on piltidel. Laps paneb silmad kinni. Mängujuht võtab ühe või kaks pilti ära. Laps avab silmad, otsustab ja ütleb, mis ära kadusid (nt *Ära kadusid põõsad. Ära kadusid rosinad ja maasikad.*).

Variant:

- *Liisale meeldis nuputada. Ema joonistas talle mõned pildid. Vaata ja ütle, mis pildid ema joonistas. Laps nimetab, mis on piltidel (säärrikud/kummikud, sai, vaas, supp/supitaldrik, pesa, moos). Aita Liisal nendele piltidele võlumasinast paarilised leida.*

Laps sobitab võlumasina ja „ema joonistatud” pildid omavahel kokku. Pärast paaride moodustamist räägib laps, mis kokku sobivad (nt *roosid sobivad vaasiga, lusikad sobivad supiga jne*). Hiljem saab arutada, miks need esemed kokku sobivad (nt *Kui vihma sajab, tuleb kummikud jalga panna*).

JUTUKE „USIN MIISU“

Vahendid: raamat, seeriapildid

Eesmärk: lapsel kinnistub *s* hääliku õige hääldus sõnas vokaalide vahel, sõna alguses ja lõpus

Tegevuse kirjeldus

Raamatut/seeriapilte kasutatakse õpitud positsioonide häälduse kinnistamiseks (*s* häälik sõna alguses ja lõpus, sõnas vokaalide vahel). Laps vaatab koos täiskasvanuga raamatut, pildiseeriat või üksikpilte. Täiskasvanu loeb raamatust teksti ette või jutustab piltide põhjal loo.

Jutunäidised üksikpiltide kohta

See on kass Miisu. Miisu on väga hoolas ja töökas. Ta nägi, et õues on palju lehti maas. Kiisu võttis reha ja riisub lehed kokku. Ta riisub lehed hunnikusse. Küll on tore riisuda!

See on kass Miisu. Miisu on väga hoolas ja töökas. Täna on Miisul pesupäev. Ta peseb pesu masinaga. Küll on puhas pesu! Miisu saab nüüd panna pesu kuivama.

See on kass Miisu. Miisule meeldib reisida. Kiisu pakkis kohvri ning reisib nüüd Soome Liisule külla. Küll on põnev reisida!



Jutunäidis raamatu/pildiseeria kohta

See on Miisu. Ta on usin kiisu. Eile oli Miisul pesupäev. Ta pesi pesu. Täna ärkas Miisu vara. Ta võttis reha ja hakkas õues lehti riisuma. Homme läheb Miisu reisile. Ta reisib Soome Liisule külla.



Pärast jutu kuulamist toimub analüüs – täiskasvanu esitab kuuldu kohta küsimusi (nt *Mis on kiisu nimi? Mida Miisu eile tegi?* jne) ja laps vastab neile. Seejärel teeb laps näidisjutu eeskujul ning piltidele toetudes oma jutukese.

Variant:

- täiskasvanu paneb pildiseeria valesti kokku, laps seab pildid õigesse järjekorda ja seejärel jutustab loo.

Mängu käik

Atsile meeldis väga joonistada. Ta ostis endale uued pliiatsid. Mis värvi pliiatsid olid karbis? Laps näitab ja nimetab, mis värvi on pliiatsid (nt punane pliiats, kollane pliiats).

Ats läks lasteaeda. Ta jättis pliiatsid lauale. Üks pliiats hüüdis teistele: „Hakkame joonistama!“ Nii nad tegidki! Mida iga pliiats joonistab?

Laps veab pliiatsi juurest sõrmega mööda joont pildini ja ütleb, mida pliiatsid joonistavad (nt Roheline pliiats joonistab metsa).



Variant:

- mängujuht paneb kokku vale pliiatsi ja joonistuse (nt kollane pliiats – mets), laps parandab (*Kollane pliiats ei joonista metsa. Kollane pliiats joonistab tuttmütsi.*).

„JULGE JÄNES“

Vahendid: mängualus

Eesmärk: laps õpib õigesti hääldama s häälikut häälikuühendis st

Mängu käik

Metsas räägiti, et lammas lasi endale kullast hamba panna. Jänes tahtis seda uhket hammast näha ja läks lambale külla. Tee viis läbi metsa. Et julgem minna oleks, luges ta salmikest (salmi korratakse ka koos lapsega):

*Tahan näha lammast
ja tema kullast hammast.*

Äkki kuulis jänes, et keegi sahistab põõsas. Vaata, keda jänes kohtas.

Laps alustab lehel liikumist jänese pildi juurest. Laps tõstab „põõsa“ ja ütleb, keda jänes kohtas (nt *Jänes kohtas rebast. Jänes kohtas jahimeest.*).



Jänes jõudis lamba juurde ja jutustas, keda ta metsas kohtas. Lammas tahtis teada, kas jänes ka kartis. Mis sa arvad, keda jänes kartis? Keda jänes ei kartnud?

Laps ütleb, keda tema arvates jänes kartis või ei kartnud (nt *Jänes kartis jahimeest. Jänes ei kartnud teist jänest.*).

Variant:

- laps tuleb lamba juurest tagasi ja loeb salmi:
Mina nägin lammast
ja tema kullast hammast.

„UNISTUSED“

Vahendid: väikesed pildid

Eesmärk: laps õpib õigesti hääldama s häälikut häälikuühendis st

Mängu käik

Pere on õhtul kodus. Igaüks räägib, millest ta unistab ehk mida ta väga soovib endale saada.

Ka kassil ja koeral olid oma soovid. Vaata, millest unistati.

Mängujuht asetab lauale väikesed pildid (lennuk, auto, kleit, supipott, tugitool, kont, kala). Ta alustab lauset (*Keegi unistas...*) ja laps lõpetab (*...lennukist.*). Seejärel asetatakse lauale pereliikmete pildid (vanaema, vanaisa, ema, isa, poiss/vend, tüdruk/õde, kass, koer).

Mõistata, millest või kellest pereliikmed unistavad. Millest unistab isa? Millest unistab kass? Jne.

Laps viib kokku sobivad pildid ja ütleb, millest/kellest keegi unistab (nt *Isa unistab autost. / Isa unistab uuest autost.*)



Variant:

- paarid aetakse segi ja saadakse uued laused (nt *Isa unistab uuest toolist. Vanaisa unistab lennukist.*)

„VÕLURI TRIKID I“

Vahendid: kahepoolsed pildid

Eesmärk: laps õpib õigesti hääldama s häälikut häälikuühendis ks

Mängu käik

Võluril oli igav. Ta otsustas natuke nalja teha. Võlur nägi siili. „Ahaa,“ mõtles ta. „Võlun siili karuks!“ Võlu koos võluriga!

Laul on kahepoolne pilt, millel näha SIIL (pöördel KARU). Pilt pööratakse ümber ja siil „muutub“ karuks. Selles mänguvariandis on esmalt näha pildid SIIL (KARU), KUUSK

(ÕHUPALL), LUSIKAS (KONN), SAI (LILL), SEEN (KOMM), KASS (KUKK) ja JÄNES (TRUMM).



Mängujuht asetab lauale järgmise pildi (nt KASS). Laps alustab lauset (*Võlun kassi...*), pöörab pildi ümber ning lõpetab lause (*...kukeks*).

Variant:

- laps loeb salmi, mille lõpp muutub vastavalt pildile:
Üks-kaks, niks-naks,
üks-kaks, triks-traks,
võlun siili karuks (kassi kukeks/ seene kommiks jne).

„DOOMINO“

Vahendid: doominokaardid

Eesmärk: laps õpib õigesti hääldama *s* häälikut häälikuühendis *ks*

Mängu käik

Mängujuht asetab lauale kaardid. Laps nimetab, mis on kaartidel (*oksad ja üks; taksod ja keeks; taksid ja takso; keeksid ja oks; ukсед ja taks*). Seejärel mängitakse doominomängu põhimõttel. Laps võtab vabalt valitud kaardi ja nimetab sellele oleva üksiku eseme/olendi (nt *See on taks*). Jätkamiseks valib ta kaardi, millel on mitu sama eset/olendit (nt *Need on taksid*).



Variant:

- mängujuht paneb doomino valesti kokku ning laps peab ütlema, mis ei sobi omavahel. Seejärel otsib laps õige kaardi ning ütleb, mis omavahel kokku sobivad (nt *Uks ja oksad ei sobi. Uks ja ukсед sobivad.*).

„VIHMA SAJAB“

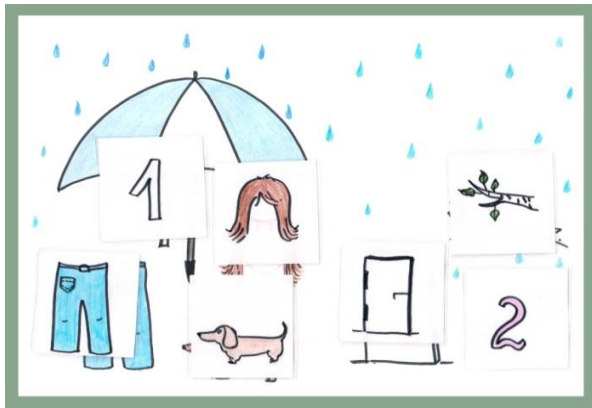
Vahendid: vihmavari, alus, väikesed pildid

Eesmärk: laps õpib õigesti hääldama s häälikut häälikuühendis ks

Mängu käik

Vihma hakkas sadama. Vaata, mis saab märjaks, mis ei saa märjaks / mis jääb kuivaks, mis ei jää kuivaks.

Laul on alus ja tagurpidi väikesed pildid. Laps valib ühe pildi ja nimetab, kes/mis sellel on (*üks, oks, taks, kaks, uks, juuksed, püksid*). Laps asetab pildi alusel sarnasele pildile ning ütleb, kas see saab või ei saa märjaks / jääb või ei jää kuivaks (nt *Püksid ei saa märjaks. Oks saab märjaks. / Püksid jäävad kuivaks. Oks ei jää kuivaks.*).



Variandid:

- Laual on väiksed kaardid. Laps asetab vabalt valitud pildi/piltide kohale vihmavarju ja ütleb, mis saab märjaks ja mis jääb kuivaks.
- Vihmavarju asetamise ajal saab lugeda salmikest:
Tilks - tilks, vihma sajab.
Tilks - tilks, tupp ajab.

„OSKARI VARANDUS“

Vahendid: mängualus, liikumisjuhis, mängunupp, nõöbid/paberist ringid

Eesmärk: laps õpib õigesti hääldama s häälikut häälikuühendis sk

Mängu käik

See on Oskar. Ta leidis ühe vana kirja. Oskar luges kirjast, et veski juurde on peidetud varandus. Poiss läks varandust otsima. Oskar puistas teele nõöpe, et pärast oleks lihtsam tagasiteed leida. Aita Oskaril õige veski leida!

Teekonna algust tähistab mängualusel musta täpiga ruut. Mängujuhi juhendamisel (nt *Liigu kaks ruutu üles*) liigub laps ruudustikul nupuga edasi. Laps nimetab, mis on ruudul, millele ta jõudis (nt *kuusk*). Nimetatud pildile asetab laps nõöbi/paberist ringi. Arutatakse, mida võis Oskar leida. Laps võib ka ise väikese „varanduse“ saada (nt kommi).



Koduteel korjab Oskar nõõbid kokku. Ole talle abiks! Nimeta, mis Oskari teele jäi.

Laps korjab aluselt nõõbid/paberist ringid kokku ja ütleb, mis Oskari teele jäi (nt *Oskari teele/tee peale jäi uisk*).

Variant:

- laps saab juhise paberil ja liigub selle järgi ning nimetab teel ette jäävad esemed.

„HÄÄLED“

Vahendid: mängualus, võti

Eesmärk: laps õpib õigesti hääldama s häälikut häälikuühendites *ks* ja *sk*

Mängu käik

Uste tagant kostub hääli. Ühe ukse tagant on kuulda: krooks-krooks; teise ukse tagant: kraaks-kraaks. Hääli on veel: piiks-piiks, tuks-tuks, näks-näks. Siil Feliks (saab kasutada siili mängust „Naljaked kingid“) tahab teada, kes või mis neid hääli teeb. Ta võtab võtme ja keerab ühe ukse lukust lahti - triks-traks. Ukse taga on üks konn. Konn krooksub: krooks-krooks. Aita siilil uksi avada!

Laps avab (järjest või vabal valikul) uksi võtmega. Dialogo laps ja mängujuhi vahel võiks olla järgmine:

Laps (keerab ukse võtmega lukust lahti): *Triks-traks. Kriiks* (laps avab ukse).

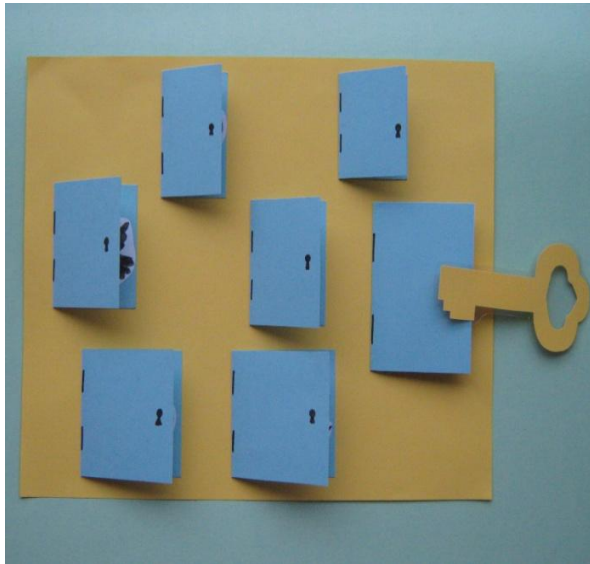
Mängujuht: *Kes on ukse taga?*

Laps: *Ukse taga on üks konn. / Ukse taga on konn.*

Mängujuht: *Mis häält konn teeb?*

Laps: *Konn teeb krooks-krooks. / Konn krooksub krooks-krooks.*

Analoogne dialoog kordub iga ukse avamisel.



Järgmisel päeval tuletas siil meelde, mis häält keegi teha oskas. Kuula, kas siilil on kõik õigesti meeles. Paranda, kui ta eksib.

Mängujuht paneb kokku vale hääle ja looma (*Konn oskab piiksuda: piiks-piiks*), laps parandab (*Konn oskab krooksuda: krooks-krooks. / Hiir oskab piiksuda: piiks-piiks.*)

Variandid:

- mängitakse mõistatamismängu, mängujuht esitab mõistatuse (nt *Mõista-mõista, kes teeb kraaks-kraaks?*) ja laps vastab (*Vares teeb kraaks-kraaks*). Vahetatakse osad ja laps esitab analoogia põhjal mõistatuse mängujuhile.

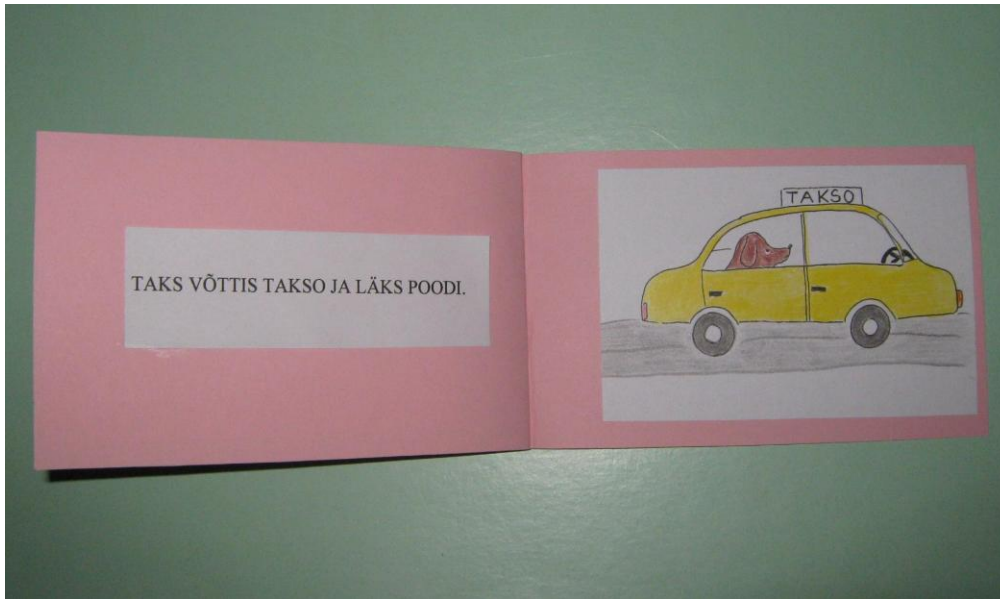
JUTUKE „TAKSIKOERA LUGU”

Vahendid: raamat, seeriapildid

Eesmärk: lapsel kinnistub s hääliku õige hääldus kaashäälikuühendis ks

Tegevuse kirjeldus

Raamatut/seeriapilte kasutatakse õpitud positsiooni häälduse kinnistamiseks (s häälik kaashäälikuühendis ks). Laps vaatab koos täiskasvanuga raamatut/pildiseeriat. Täiskasvanu jutustab või loeb teksti ette.



Elas kord üks taks. Tal läks kõht tühjaks. Taks võttis takso ja läks poodi. Poes müüdi maksa. Müüja müüs taksile kaks kilo maksa. Taks läks koju ja sõi kogu maksa üksi ära. Nüüd on taks väga paks.



Pärast teksti kuulamist toimub teksti analüüs - täiskasvanu esitab teksti kohta küsimusi (nt *Kellel läks kõht tühjaks? Kuhu taks läks?* jne) ja laps vastab neile. Seejärel teeb laps näidisjutu eeskujul ning piltidele toetudes oma jutukese.

Variant:

- täiskasvanu paneb pildiseeria valesti kokku, laps seab pildid õigesse jäjekorda ja seejärel jutustab loo.

„NALJAKAS ANTS“

Vahendid: mängualus, väikesed pildid

Eesmärk: laps õpib õigesti hääldama s häälikut sõnas häälikuühendites nts, rst ja mps

Mängu käik

Jutustan sulle loo ühest mehest, kelle nimi on Ants. Vaata pilte ja kuula tähelepanelikult! Kui sa kuuled jutu sees sõna, mille kohta on väike pilt, siis võta see ja aseta suurel pildil sobivasse kohta.

Ants on naljakas mees. Tal on hästi pikad vuntsid. Antsule meeldib olla katusel. Tema maja katusel on tahmane korsten. Sageli istub Ants selle otsas. Ühes käes on mehel maitsev vorst, teises käes suur pintsel. Katusel on külm. Antsul on seljas soe kampsun ja jalas kõrge kontsaga saapad.

Laual on väikesed pildid ja alus. Mängujuht jutustab lugu Antsust. Laps kuulab juttu. Kui ta kuuleb sõna, mis on väikesel pildil (vuntsid, korsten, vorst, pintsel, kampsun, konts), võtab ta vastava pildi ja asetab selle alusel sarnasele kohale. Laps kordab sõna (nt *vuntsid*, *korsten*). Et lapsel oleks kergem õigeid sõnu märgata, loeb mängujuht neid rõhutatult või teeb lugemise ajal sobivas kohas pausi (sõnad on tekstis esile tõstetud).



Milliseid sõnu ei olnud jutus?

Kui sobivad pildid on alusele pandud, jääb kaks pilti üle. Laps nimetab, milliseid sõnu jutus ei olnud (*arst*, *hamster*).

Sass kuulab ka juttu. Ta ei olnud väga tähelepanelik. Sass ütles: „ Antsul on habe.“ Kas nii on õige?

Mängujuht ütleb lauseid. Laps otsustab, kas need sobivad pildiga või mitte ning vajadusel parandab (nt *Anstul on vuntsid*).

„VÕLURI TRIKID II“

Vahendid: kahepoolsed pildid (vt Võluri trikid I)

Eesmärk: laps õpib õigesti hääldama s häälikut sõnas mitmes positsioonis

Mängu käik

Mängu käik on sarnane mänguga „Võluri trikid I“, kuid kahepoolsed pildid asetatakse lauale nii, et lapsele on näha KARU, LILL, KUKK, ÕHUPALL, TRUMM, KOMM ja KONN. Sõnaline osa muutub vastavalt piltidele (nt *Võlun karu siiliks*).



Variants:

- laps loeb salmi, mille lõpp muutub vastavalt pildile:
Sissi-sassi, üks, kaks,
võlun karu siiliks.

„VÕLUPUU“

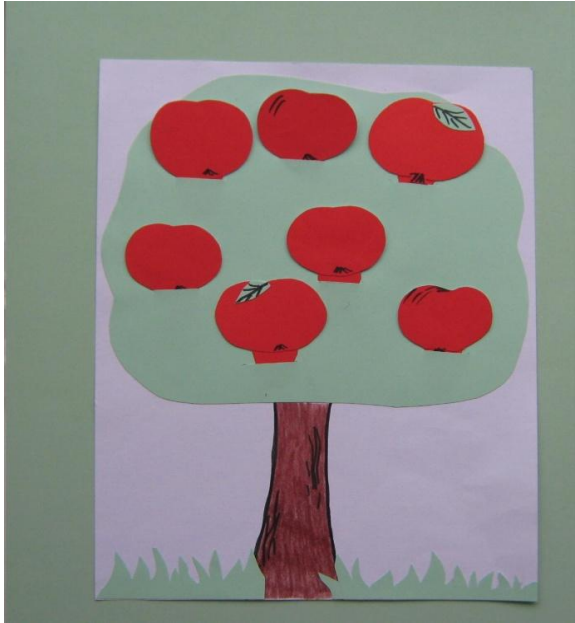
Vahendid: mängualus, õunad, punane ja kollane korv

Eesmärk: laps õpib õigesti hääldama s häälikut sõnas mitmes positsioonis

Mängu käik

Aias kasvas õunapuu. Sellel olid ilusad õunad. Ühel hommikul juhtus midagi kummalist. Puu otsas ei kasvanud enam õunad, vaid.... Vaata, mis seal kasvas.

Laual on mängualus (puu). Laps pöörab puul õunad ümber ja nimetab, kes/mis seal kasvas (mängujuht saab teha valiku: punased õunad – suusad, saabas, sõrmus, põõsas, lusikas, sipelgas, maasikas; kollased õunad – põrsas, mustikas, sääsk, küpsised, kapsas, kärbseseen, süstal, sõstar) Seal kasvas lusikas. Seal kasvas maasikas.).



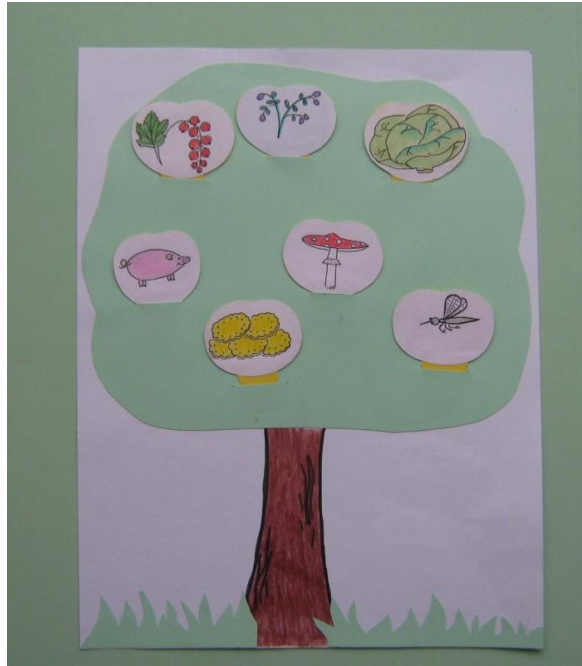
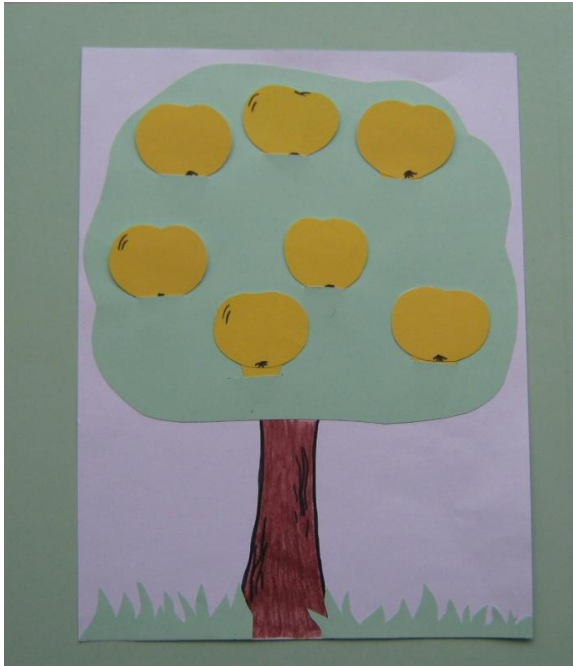
Õösel oli tugev tuul ja puhus kõik õunad puult alla. Järgmisel päeval hakkas Sass õunu korjama. Punased õunad pani ta punasesse, kollased õunad kollasesse korvi. Aita Sassi!

Jutustamise ajal võtab mängujuht õunad puult ja asetab lauale. Lisatakse ka ülejäänud õunad. Laps korjab õunad korvi ja ütleb, kes/mis korvis on (nt *Korvis on saabas. / Punases korvis on saabas.*).



Variandid:

- puul on mängu alguses ainult punased õunad (sõnad, milles *s* on lihthäälikuna)
- puul on mängu alguses ainult kollased õunad (sõnad, milles *s* on ka häälikuühendis);
- puul on nii punaseid kui ka kollaseid õunu.



5.6. KINNISTAMINE

„PESUPÄEV”

Vahendid: pesumasin, Liisa, väikesed pildid (nt valik mängust „Sass ja Sessi lähevad reisile“)

Eesmärk: lapsel kinnistub s hääliku õige hääldus

Mängu käik

See on Liisa. Ta hakkab pesu pesema. Liisa loeb salmikest:

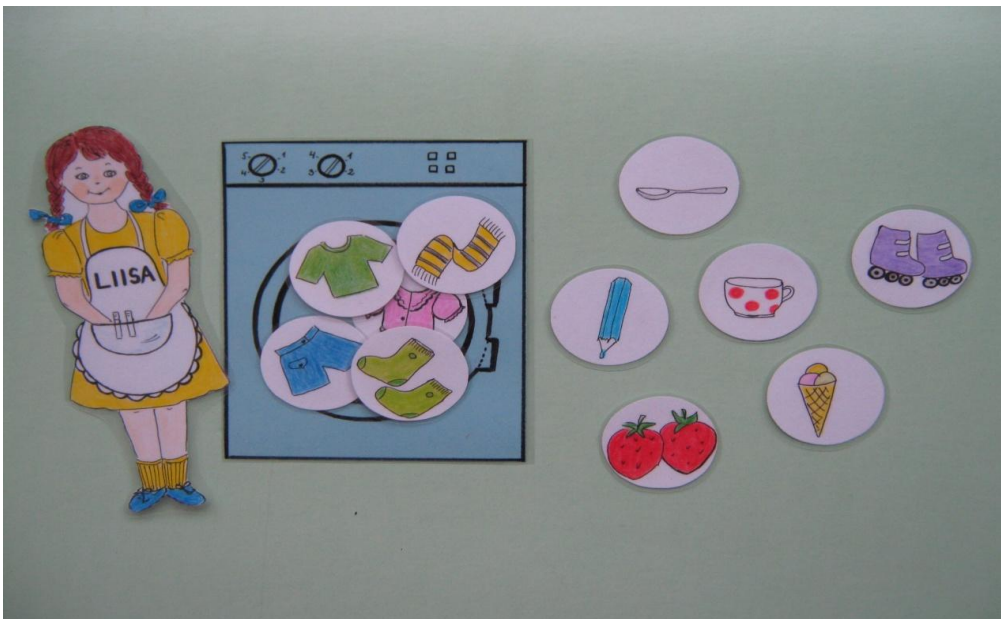
Sull-sull-sull,

pesupäev on mul.

Sull-sull-sull,

suur on seebimull.

Salmikest korratakse koos lapsega.



Liisa koer Sulli on pahandust teinud. Ta tassis pesumasinasse juurde peale riiete ka jalanõusid ja muid asju. Leia, mida Liisa saab pesumasinasse pesta ja mida mitte.

Laual on pesumasin ja väikesed pildid (nt sall, seelik, lips, pliats, suusad jne). Laps valib ja ütleb, mida saab pesumasinasse pesta (nt *Seelikut saab pesumasinasse pesta*) ja asetab vastavad pildid „masinasse“ (luuki saab avada). Laps leiab, mida ei saa pesumasinasse pesta (nt *Suuski ei saa pesumasinasse pesta. / Oi, oi, Sulli! Suuski ei saa pesumasinasse pesta*). Lauale võib panna ka koera pildi/mängukoera, mille juurde asetab laps need pildid, mida ei saa masinasse panna.

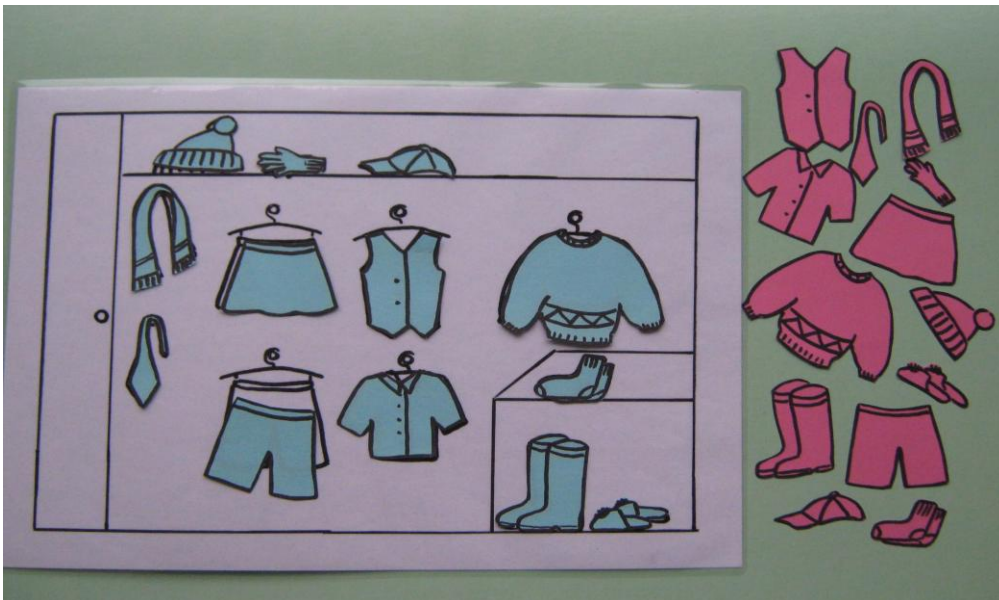
„RIIDEKAPP“

Vahendid: mängualused, ümbrik, värvilised pildid

Eesmärk: lapsel kinnistub s hääliku õige hääldus

Mängu käik

Mängida saab üksi või kahekesi (rohkemate mängijate korral tehakse pilte ja aluseid juurde). Lepitakse kokku või valitakse loosi teel, mis värvi esemeid must-valgele alusele koguma hakatakse (nt mängija kogub siniseid esemeid). Mängija võtab ümbrikust riideseme. Mitme mängija korral võetakse pilte kordamööda. Mängija nimetab värvi ja eseme (nt *sinine müts*) ning lisab seejärel, kas see sobib või ei sobi talle (nt *Mulle ei sobi sinine müts.*). Kui võetud pilt mängijale ei sobi, paneb ta selle ümbrikusse tagasi. Kui pilt sobib mängija poolt eelnevalt valitud värviga, asetab ta selle oma alusel õigele kohale (nt *Mulle sobib sinine müts.*).



Ühe mängija korral kestab mäng seni, kuni mängualus on värviliste piltidega kaetud. Mitmekesi mängides võidab see, kes saab esimesena mängualuse täis.

„USSIKESE KINGITUSED“

Vahendid: mängualus (vt isoleeritud s - tööleht „Ussike“), ussike,

Eesmärk: lapsel kinnistub s hääliku õige hääldus

Mängu käik

Ussikesel oli sünnipäev. Metsaelanikud tõid talle kingitusi ja jätsid need lehekese alla. Iga kingi tooja hüüdis ussikest:

*Ussike pai, ussike pai,
tule vaata, mida sa said.*

Mängujuht asetab labürindi väljapääsu juurde lehe alla väikese pildi (kasutada saab pilte mängust „Sass ja Sessi lähevad reisile“, „Võlumasin“ jt). Laps liigub ussikesega mööda labürinti väljapääsuni ja loeb samal ajal salmi. Väljapääsuni jõudnud, tõstab laps lehekese ja leiab sealt ussikesele jäetud kingituse. Laps ütleb, mille ussike lehe alt leidis (nt *Ussike leidis lehe alt saia. Ussike leidis lehe alt tassi.*).

„PESEN KÄSI, ...“

Vahendid: tööleht (vt isoleeritud s - tööleht „Vesi voolab“), tahvlimarker

Eesmärk: lapsel kinnistub s hääliku õige hääldus

Mängu käik

Laps veab sõrmega mööda punktiiri või tõmbab tahvlimarkeriga joone kraanist veetilgani ja loeb luuletust:

Tilks-tilks-tilks,
kraanist voolab vesi.
Vilks-vilk-vilks,
pesen oma käsi (silmi, kõrvu, suud jne). Ssss-sss....

Lapsega lepitakse eelnevalt kokku, mille ta puhtaks peseb ja vastavalt sellele lõpetatakse luuletuse viimane rida.

TÄRINGUMÄNG „PEITUS“

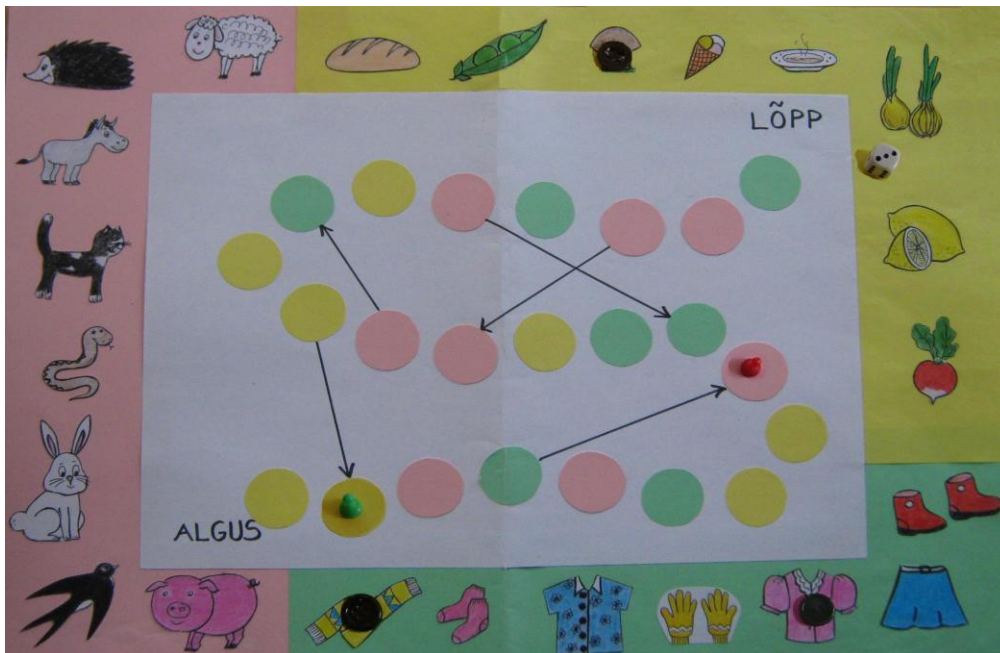
Vahendid: mängualus, täring, mängunupud, paberist ringid/nööbid

Eesmärk: lapsel kinnistub s hääliku õige hääldus

Mängu käik

Mängitakse täringumängu. Mängida saab üksi või mitmekesi. Mänguväljal on roosad, rohelised ja kollased ringid ning mänguvälja äärtes sama värvi alad, millel on pildid. Laps veeretab täringut ja liigub mängualal vastavalt saadud silmade arvule edasi. Kui mängija satub roosale, rohelisele või kollasele ringile, asetab ta mänguvälja ääres vastavat värvi alal

vabalt valitud pildile paberist ringi/nööbi. Laps ütleb, kes/mis on peidus/puges peitu (nt *Peidus on sibul. / Sibul pugus peitu.*). Kaasmängija sama sõna (sibul) korrata ei saa.



Kui mõnelt äärealalt on kõik sõnad kaetud, hakatakse piltidelt paberist ringe/nööpe vabal valikul ära võtma. Laps ütleb, mis/kes tuli peidust välja (nt *Sibul tuli peidust välja*). Mäng kestab seni, kuni mängija/üks mängijatest lõppu jõuab või lepitakse mängu ajalisel kestus eelnevalt kokku. Viimasel juhul võidab mitmekesi mängides see, kellel on kätte jäänud kõige vähem paberist ringe/nööpe.

„SASS JA SESSI LÄHEVAD REISILE“

Vahendid: mängualus, kohver, pildid

Eesmärk: lapsel kinnistub *s* hääliku õige hääldus

Mängu käik

Karupoiss Sass ja karutüdruk Sessi võitsid puhkuse-reisi. Nad hakkasid kiiresti asju pakkima. Mida küll kaasa võtta? Tule sina neile appi! Sass paneb kohvrisse kõik, mida saab süüa. Sessi paneb seljakotti mittesöödava.

Laual on mängualus ja väikesed pildid (mängujuht teeb piltide seast valiku – suusad, uisud, rulluisud, saapad, sandaalid, sussid, tass, klaas, kauss, sool, juust, sibul, sidrun, kirsid, jäätis, mesi, lusikas, pliats, viis senti, lips, müts, kampsun, seelik, pluus, sokid, sall, püksid, kasukas, särk, traksipüksid, buss). Laps otsustab, mida Sass ja Sessi võiksid reisile kaasa

võtta. Laps valib pildid, asetab need kohvrisse või seljakotti ja ütleb, mille ta sinna paneb (nt *Sass paneb kohvrisse küpsised. Sessi paneb seljakotti suusad.*).

Asjad said pakitud. Sass (Sessi) tahtis teada, mis Sessil (Sassil) kaasas on.

Mängujuht esitab kohvrisse/seljakotti pandud piltide põhjal lauseid (nt *Sassil on kaasas punased suusad*). Laps otsustab, kas lause on õige või vale, vajadusel parandab (nt *Sassil on kaasas lillad suusad*).



Sass ja Sessi said teada, et nad tohivad lennukisse kaasa võtta ainult ühe koti. Selles võib olla kümme asja. Sass võttis kapist suure kohvri ja nad hakkasid uuesti pakkima. Mida Sass ja Sessi reisile kaasa võtsid?

Laps teeb ise valiku asjadest ja paneb need kohvriss (nt *Sass ja Sessi võtsid reisile kaasa küpsised. / Sass ja Sessi pakkisid kohvrisse küpsised.*).



Variant:

- asjad valitakse vastavalt reisi eesmärgile/sihtkohale vms. Näiteks Sass läheb reisile Punaste Asjade Maale, Sessi sõidab Kollaste Asjade Maale; Sass läheb reisile suvel, Sessi talvel; Sass pakib seljakotti nõud, Sessi kohvrisse sporditarbed; Sass pakib seljakotti riided, Sessi jalatsid jne.

„KARUPOEG SASS“

Vahendid: paberist karu, riietusesemed

Eesmärk: lapsel kinnistab s hääliku õige hääldus

Mängu käik

Karupoiss Sass hakkab õue minema. Ta võtab riided kapist välja. Vaata, mis värvi püksid (särgi, mütsi jne) Sass valis.

Laulul on paberist karu. Mängujuht annab lapsele ükshaaval riietusesemed ja alustab lauset (nt *Sass valis...*) ja laps jätkab (*...rohelise jope.*)



Õues on külm. Sass peab ennast soojalt riidesse panema. Aita Sassi!

Laps hakkab karu riidesse panema (eelnevalt arutatakse riietumise järjekorra läbi). Laps ütleb, mille Sass selga/jalga/kätte/kaela paneb (nt *Sass paneb särgi selga. Sass paneb püksid jalga.*).



Sass tuli õuest tупpa. Aita Sassil riided ära võtta! Mille Sass seljast võttis?

Laps võtab karul riided seljast. Tegevuse käigus ta ütleb, mille Sass seljast/jalast/käest/kaelast võttis (nt *Sass võttis seljast särki. Sass võttis saapad jalast.*).

Variant:

- raskusastet saab tõsta, kui lauset laiendatakse omadussõna lisamisega (nt *Sass paneb selga lillelise särki. Sass paneb jalga sinised püksid.*).

„MUST KASS“

Vahendid: mängukaardid

Eesmärk: lapsel kinnistub *s* hääliku õige hääldus

Mängu käik

Mängukaartidega saab mängida erinevaid mänge.

Variandid:

- „Must Kass“

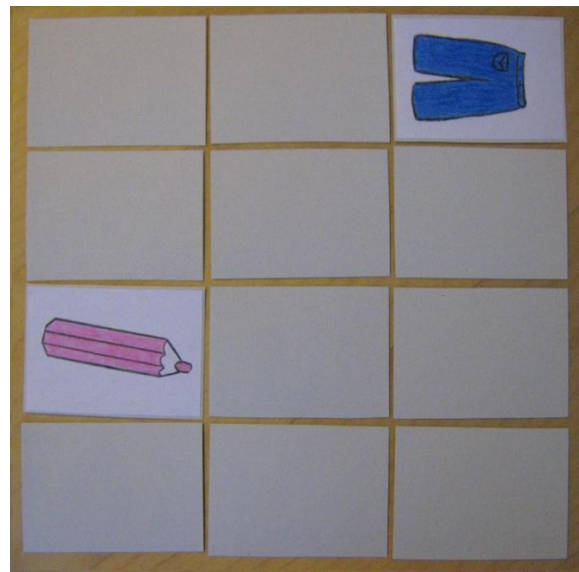
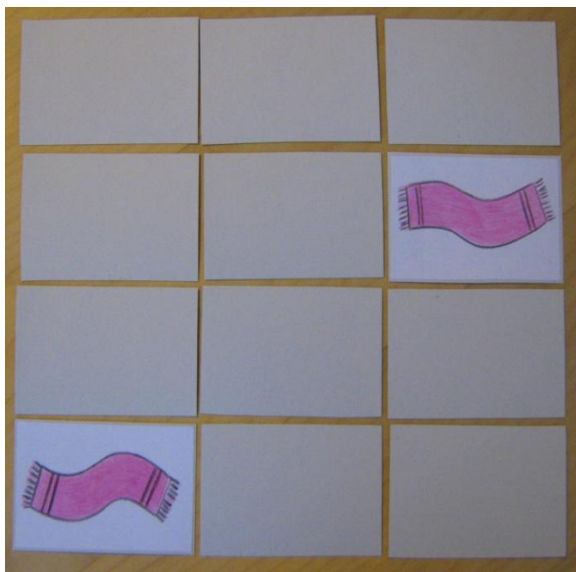
Mängitakse kaardimängu „Must Notsu“ põhimõttel. Mängida saab vähemalt kahekesi. Kaardid segatakse ja mängijatele jagatakse kätte viis kaarti (kui mängu jooksul on kaarte alla viie, võtab mängija neid laualt juurde). Mängija tõmbab kaaslaselt kaardi ja asetab selle oma kaartide hulka. Kui mängija saab kaks ühesugust pilti (sama ese ja sama värv), paneb ta paari

lauale ja nimetab, mis ta sai (nt *Mina sain roosad vaasid.* / *Mul on roosad vaasid.*). Mängus saab moodustada paarid roosadest ja sinistest esemetest (pliiatsid, vaasid, püksid, sallid, kampsunid). Mäng kestab seni, kuni kõik paarid on lauale pandud. Mängu on kaotanud mängija, kelle kätte jääb Must Kass.

- „Memoriin“

Kaardipakist võetakse musta kassi kaart välja. Mängida saab üksi või mitmekesi. Otsustatakse, millise põhimõtte järgi paare kogutakse: sama ese ja sama värv (nt roosad vaasid, sinised vaasid, roosad püksid, sinised püksid); sama ese, kuid erinev värv (nt roosa vaas ja sinine vaas, roosad püksid ja sinised püksid). Viimase variandi puhul võetakse topelt kaardid pakist välja.

Kaardid segatakse ja asetatakse lauale tagurpidi. Mängija valib ühe kaardi, pöörab selle ümber ning nimetab pildil oleva eseme ja värvi (nt *roosa pliiats*). Mängija valib teise kaardi, pöörab selle ümber ning nimetab pildil oleva eseme ja värvi (nt *sinised püksid*). Mängija ütleb, kas paar sobib kokku või mitte (nt *Roosa pliiats ja sinised püksid ei sobi kokku*). Kui kaardid omavahel sobivad, saab mängija paari endale. Kui sobivat paari ei saada, asetatakse kaardid tagurpidi lauale tagasi. Seejärel valitakse kaks uut kaarti ja mäng jätkub sama põhimõtte järgi. Mängitakse seni, kuni kaardid on laualt otsas. Mitmekesi mängides võidab see, kes kogub kõige rohkem paare. Ühe mängija korral otsustab mängujuht, kas mängitakse kõikide kaartidega või vähendatakse paaride arvu.



- Kaartide kogumine

Mängida saab kahekesi. Kaardid segatakse ja asetatakse lauale tagurpidi. Lepitakse kokku või valitakse loosi teel, mis värvi esemeid kumbki koguma hakkab (nt mängija kogub siniseid esemeid). Mängija valib ühe kaardi, pöörab selle ümber ning nimetab pildil oleva eseme ja värvi (nt *roosa pliiats*). Mängija ütleb, kas kaart sobib talle või mitte (nt *Mulle ei sobi roosa pliiats*). Kui kaart mängijale sobib, saab ta selle endale. Kui kaart ei sobi, asetab mängija selle lauale tagasi. Mängijad võtavad kaarte laualt kordamööda. Mängitakse kokku lepitud aja vältel. Võidab see, kes on mänguaja lõppedes kogunud rohkem kaarte. Mängida saab ka üksi. Sel juhul võitjat ei ole, vaid loetakse, mitu kaarti mängija kogus.



6.TÖÖLEHED KODUS HARJUTAMISEKS

TÖÖLEHT (SI, SE, SA, SO, SU, SÖ)

- ❖ **Vanem:** *Töökad sipelgad ehitavad pesa. Nad sõidavad okkaid tooma ratastega. Sipelgas sõidab mööda käiku: sss-sss. Pumba juures ta peatub ja pumpab kummid täis: si-si-si. Sipelgas sõidab edasi: sss-sss.*

Lapse tegevus

Laulal on sipelgapesa pilt (Lisa). Laps veab sõrmega või tõmbab pliiatsiga joone mööda teerada. Samal ajal hääldab: sss-sss. Pumba juures teeb ta pausi. Laps imiteerib pumpamise liigutusi ja hääldab silpe: si-si-si. Sama tegevust korrata teiste silpidega (sa, se, so, su, sö).

- ❖ **Vanem:** *Sipelgatel on lõbusam töötada, kui nad salmikest loevad. Üks sipelgas läheb ja laulab: si-si-si, mina lähen nii. Teine sipelgas.....*

Lapse tegevus

Vanem aitab lapsel salmi pähe õppida. Laps on mängult sipelgas. Ta võib toas liikuda (sipelgas liigub pesas) ja samal ajal mõnda salmikest lugeda. Salme saab lugeda ka näiteks lasteaeda sõites autosõidu ajal.

Salmid:

Si- si-si, mina lähen nii.	Sa-sa-sa, mina lähen ka.	Se-se-se, minu tee on see.
So-so-so, okka ära toon.	Su-su-su, naerune on suu.	Sö-sö-sö, okkaid ma ei söö.

- ❖ **Vanem:** *Sipelgad on pisikesed, kuid tugevad. Treenime nad veel tugevamaks.*

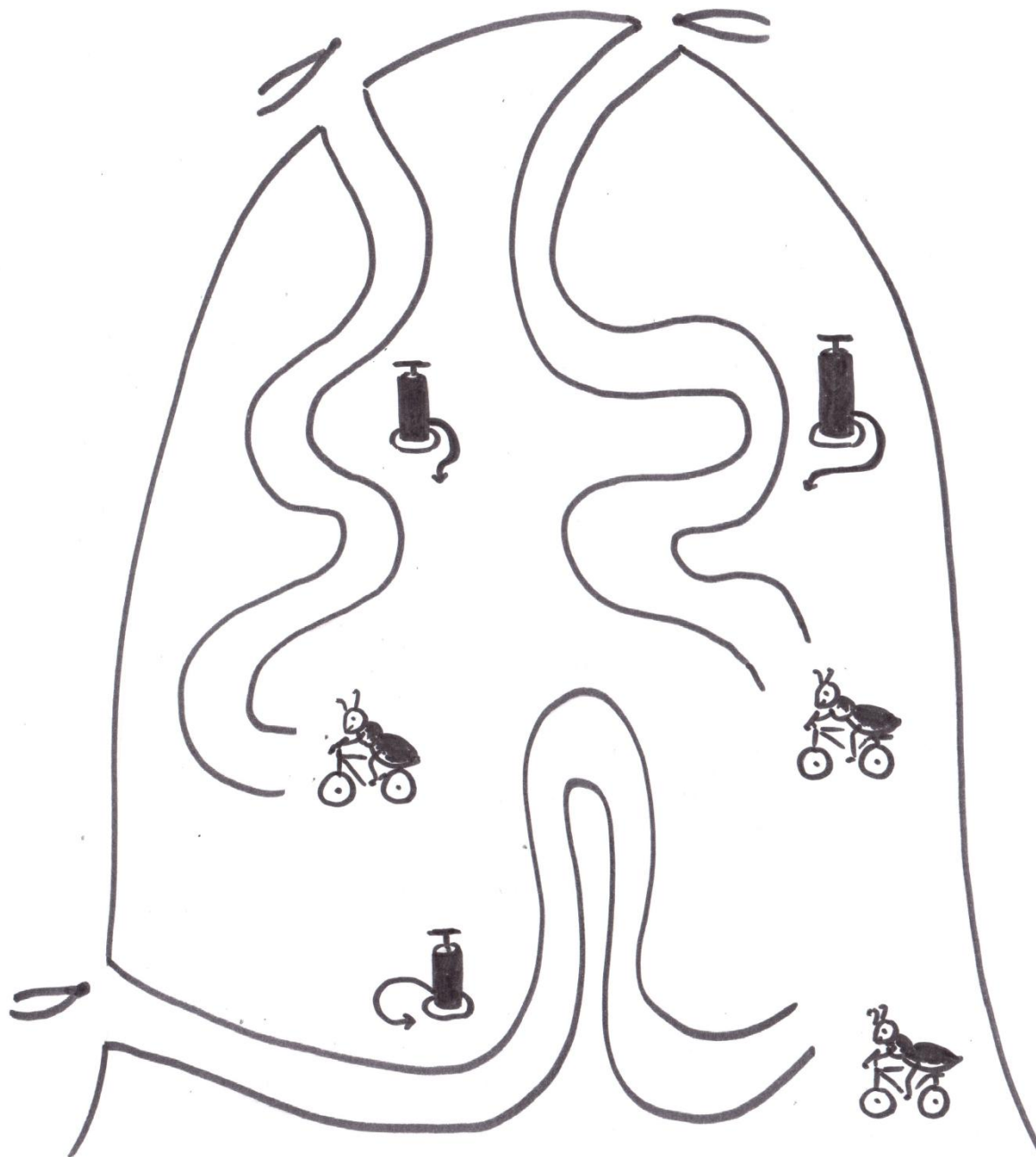
Lapse keel on mängult sipelgas, kes trenni teeb. Vanem loeb jutukest ja laps teeb jutus märgitud kohtades tunnis õpitud harjutusi keelele ja huultele.

Jutuke

Sipelgas läheb mööda rada ja hüüab sõpra: „III-UUU, III-UUU...“ (laps hääldab sama 4-6 korda) Sõber tuleb kiiresti teisest pesa servast (suu naerul, keel välja sirutatud ja liigub ühest suunurgast teise – 6-8 korda). Käigud olid pesas väga kitsad (keeletoru – 4-6 korda). Sõbrad läksid okkaid tooma. Need pandi laiale labidale (suu naerul, keel laiaks, hoida u 5 sekundit –

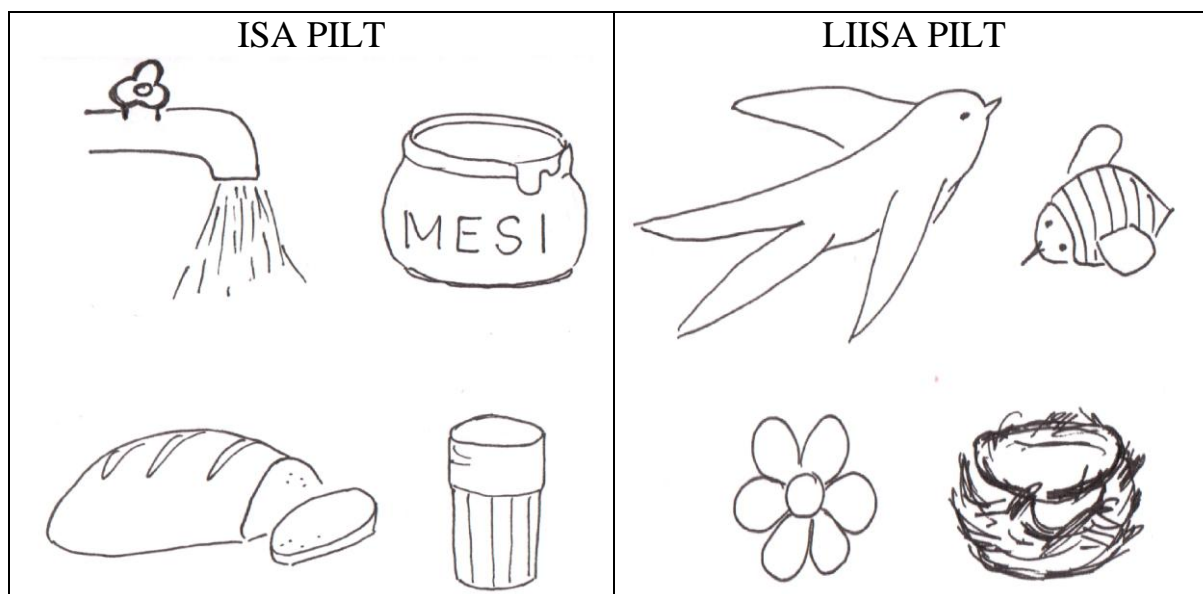
4-6 korda). Sipelgad lugesid okkad üle (suu naerul, keeletipuga alumiste hammaste lugemine-
4-6 korda). Okkad puhuti pesas laiali (suu naerul, lai keel, üle keele puhumine – 4-6 korda).

LISA



TÖÖLEHT (-S-)

❖ **Vanem:** *Isa ja Liisa joonistasid pilte. Mis on isa pildil? Mis on Liisa pildil?*



Lapse tegevus

Laps näitab ja nimetab, mis on pildidel (nt *mesilane, vesi* jne).

❖ **Vanem:** *Kui pildid olid valmis, esitas Liisa isale piltide kohta mõistatusi. Vaata pilte ja mõistata!*

Mõista, mõista – olen pisike putukas ja kogun mett?

Mõista, mõista – see on linnu kodu?

Mõista, mõista – voolab jões ja voolab kraanist?

Mõista, mõista – mis on kollane, magus ja maitseb karule?

Mõista, mõista – lendan kõrgel, mul on mustad suled ja punane kurgualune?

Lapse tegevus

Laps leiab piltide alusel mõistatustele vastused ja vastab lausega:

- See on mesilane.
- See on pesa.
- See on vesi.
- See on mesi.
- See on pääsuke.

- ❖ **Vanem:** *Mõistata, mis sobivad isa pildilt ja Liisa pildilt kokku. Ühenda sobivad pildid joonega.*

Lapse tegevus

Laps leiab sobivad paarid ja ühendab need joonega. Vajadusel vanem abistab last paaride leidmisel. Saadud paaride alusel moodustab laps laused:

- Mesilane sobib õiega/lillega.
- Mesi sobib saiaga.
- Pääsuke sobib pesaga.
- Vesi sobib klaasiga.

- ❖ **Vanem:** *Liisa joonistas veel ühe pildi (vt Liisa joonistus). Isa vaatas pilti ja ütles: „Mesi voolab kraavis.“ Ütle sina õigesti.*

Lapse tegevus

Vanem ütleb lause valesti. Laps parandab selle vastavalt pildile õigeks. Alljärgnevalt on toodud mõned näited lausetest. Sulgudes on lapse eeldatavad parandused.

- Eesel lendas lillele. (Mesilane lendas lillele.)
- Puul on linnud. (Puul on linnupesa.)
- Karu peseb jalgu. (Eesel peseb jalgu.)
- Mesi voolab kraavis. (Vesi voolab kraavis.)
- Pesa on magus. (Mesi on magus.)
- Purgis on magus vesi. (Purgis on magus mesi.)

Jne

LIISA JOONISTUS



LISA (tähti tundvale/lugeda oskavale lapsele)

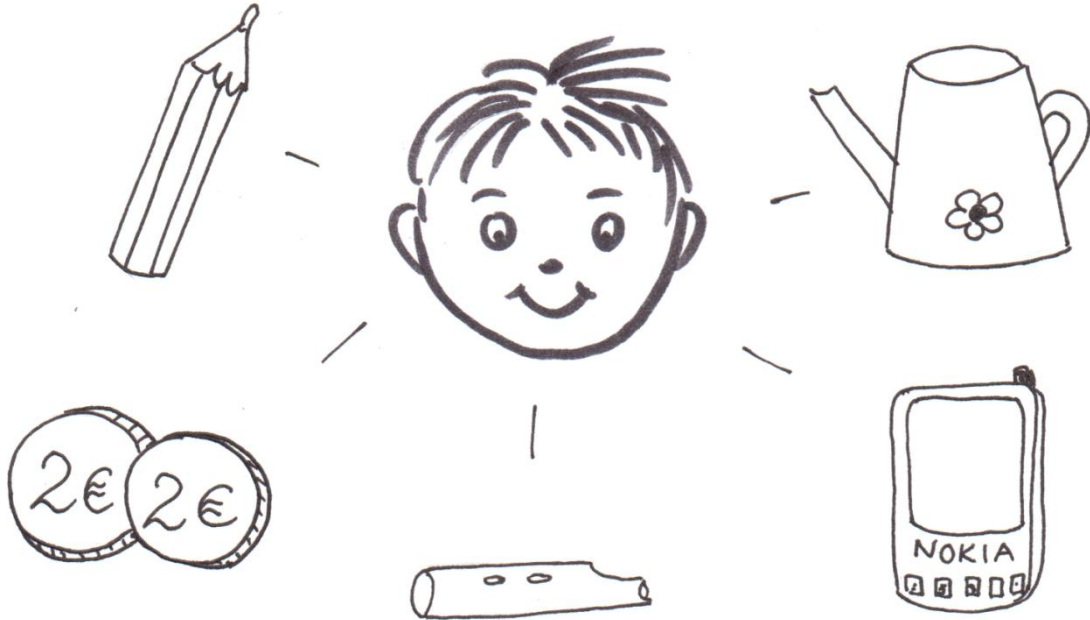
Laps või vanem lõikab sedelid välja. Laps loeb sedelil oleva sõna ja kleebib pildil sobivale kohale.



MESI	VESI	EESEL	MESILANE	PESA
------	------	-------	----------	------

TÖÖLEHT (ST ja TS)

❖ **Vanem:** See on Kusti. Tal on mitmeid asju. Mõistata, mis Kustil on?



Lapse tegevus

Esmalt nimetab laps, mis on pildil (nt kastekann, pliiats jne). Vajadusel vanem abistab teda.

Seejärel moodustab laps piltide põhjal laused:

- Kustil on kastekann.
- Kustil on pliiats.
- Kustil on raha.
- Kustil on telefon.
- Kustil on vile.

❖ **Vanem:** Mõistata, mida Kusti oma asjadega teeb. Mida Kusti kastekannuga teeb?

Laps: Kusti kastab.

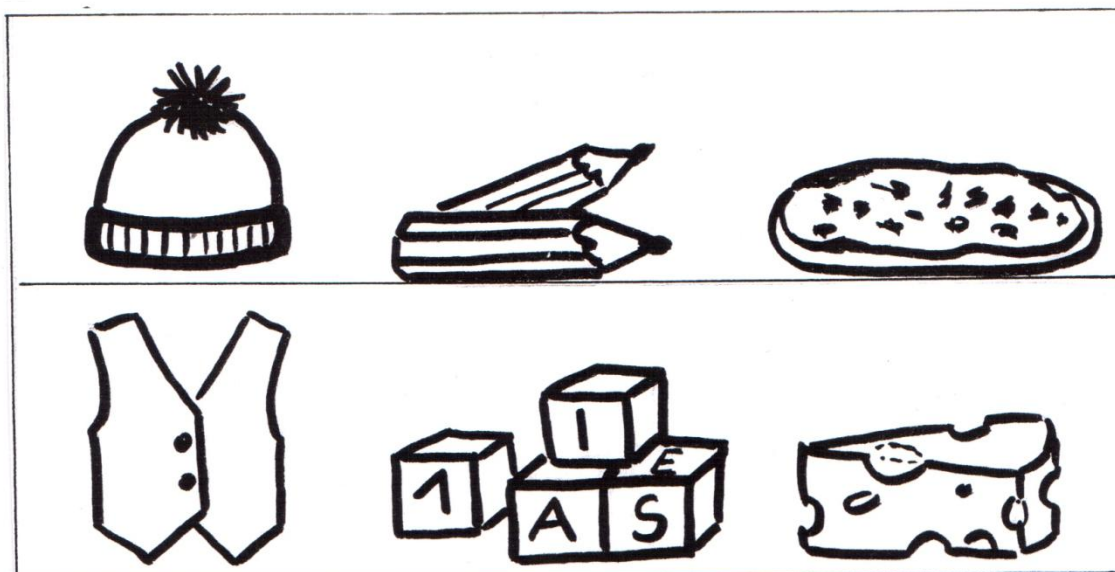
Vanem: Mida Kusti kastab? (Laps leiab ise või arutatakse koos vanemaga, mida saab kasta.)

Laps: Kusti kastab lilli.

Vanem: Mida Kusti pliiatsiga teeb?

Laps: Kusti joonistab. Jne

- ❖ **Vanem:** *Kusti läheb poodi. Kusti ostab oma raha eest pildil olevad asjad. Mida Kusti poest ostab?*



Lapse tegevus

Esmalt nimetab laps, mis on pildil (nt müts, vest jne). Vajadusel vanem abistab teda. Seejärel moodustab laps piltide põhjal laused:

- Kusti ostab mütsi. / Kusti ostab poest mütsi.
- Kusti ostab vesti.
- Kusti ostab pliiatsid.
- Kusti ostab klotsid.
- Kusti ostab pitsa.
- Kusti ostab juustu.

- ❖ **Vanem:** *Kusti on üks kodu. Ta mõtleb asjadele, mida ta endale nii väga sooviks. Kusti unistab sellest, et tal võiks olla koer. Mis sa arvad, millest Kusti veel unistab?*

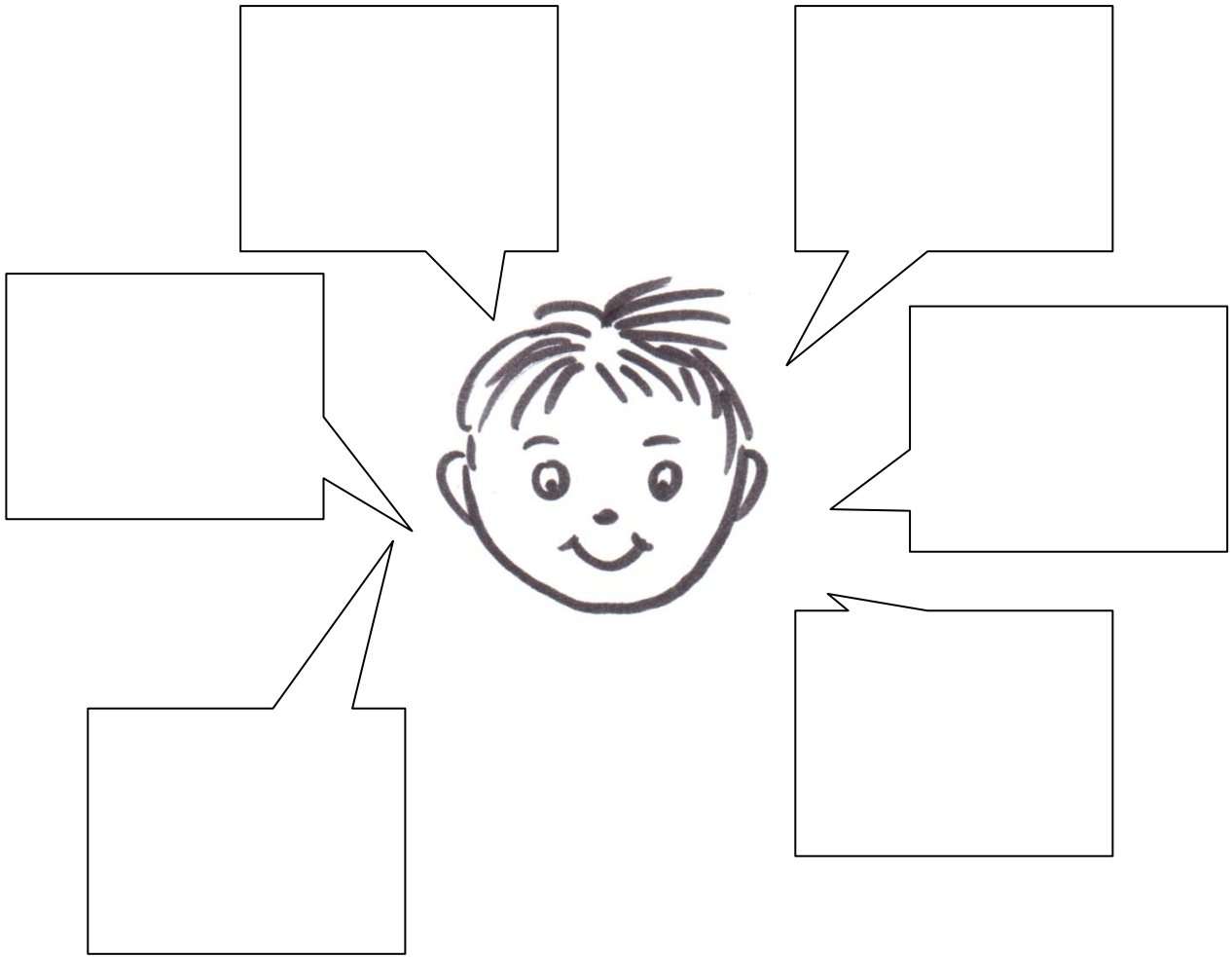
Lapse tegevus

Laps valib lisast pildid, lõikab ise või vanema abiga need välja ja kleebib lehele. Laps moodustab laused:

- Kusti unistab autost.
- Kusti unistab koerast. jne

Laps võtab lehe järgmisel korral logopeedi juurde kaasa. Ta räägib, millest tema arvates Kusti unistab. Lapsele on jutustamisel abiks pildid.

KUSTI UNISTAB ...



✂ LISA

