

Tartu Ülikool

Sotsiaalteaduste valdkond

Narva kolledž

Õppekava „Koolieelse lasteasutuse õpetaja mitmekeelses õppekeskkonnas“

Piia Töldsepp

**LASTE JA VANEMATE ÜHINE AEG NING KOOS
MÄNGITAVAD LAUAMÄNGUD**

Bakalaureusetöö

Juhendaja: Aet Kiisla MSc

Narva 2023

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

Piia Tõldsepp

Allkirjastatud digitaalselt

Mina, Piia Tõldsepp

1. Annan Tartu Ülikoolile tasuta loa (lihtlitsentsi) minu loodud teose “Laste ja vanemate ühine aeg ning koos mängitavad lauamängud”, mille juhendaja on Aet Kiisla, reprodutseerimiseks eesmärgiga seda säilitada, sealhulgas lisada digitaalarhiivi DSpace kuni autoriõiguse kehtivuse lõppemiseni.
2. Annan Tartu Ülikoolile loa teha punktis 1 nimetatud teos üldsusele kättesaadavaks Tartu Ülikooli veebikeskkonna, sealhulgas digitaalarhiivi DSpace kaudu Creative Commons'i litsentsiga CC BY NC ND 4.0, mis lubab autorile viidates teost reprodutseerida, levitada ja üldsusele suunata ning keelab luua tuletatud teost ja kasutada teost ärieesmärgil, kuni autoriõiguse kehtivuse lõppemiseni.
3. Olen teadlik, et punktides 1 ja 2 nimetatud õigused jäävad alles ka autorile.
4. Kinnitan, et lihtlitsentsi andmisega ei riku ma teiste isikute intellektuaalomandi ega isikuandmete kaitse õigusaktidest tulenevaid õigusi.

Piia Tõldsepp

14.05.2023

SUMMARY

The subject of the following bachelor's thesis is the quality time between parents and their children and board games played together. The objective of the research is to determine the ways parents and children spend time together, the emotions that come with the experience of playing board games together, and, according to the parents, what kind of obstacles prevent them from spending time together and playing such games. The relevance of this work stems from the accelerating pace of life and therefore the ever-decreasing time spent together between a parent and a child. Based on the author's experience in working with preschool children and their parents, the time spent on playing board games and, more broadly, supporting the child's development in the home environment, has decreased. The theoretical part of the thesis provides an overview of the importance of time spent together, the importance of play, and learning through it, the impact of board games on, and the role of parents in one's child's development, and obstacles to play. The research sample consists of parents of 3–7 year old preschool children in Tartumaa county. The research was carried out using a quantitative research method, for which an anonymous questionnaire survey was prepared in Google Forms. The results of the research show that despite work and a busy weekday, parents value spending time with their child and try to find time for it every day (be it for 10–30 minutes). There is more time to be together on the weekends. The main activities parents and children do together are playing board or outdoor games, reading or flicking through a book, watching TV or playing computer games, doing various manual activities such as arts and crafts, cooking and other household chores. In addition to spending time with their parents, children also spend their time doing things independently. This is mainly by playing with different toys, drawing, watching TV or working with other digital tools, reading books and doing crafts. Most respondents and their children associate playing board games with positive emotions. For children, difficulties and negativity can be caused by the pain of loss and coping with it. Games are primarily played for the purpose of passing free time, but at the same time, attention is also paid to developmental features such as the development of logical thinking and social skills. The most popular board games were attention games, which develop attention, hand-eye coordination, reaction speed (for example, Memory, Dobble) and card games, which are a part of thinking games. They stimulate thinking and the use of mental capabilities. The main obstacles that prevent parents from spending time together with their children are lack of time, household chores, fatigue, fast pace of life, younger children who need more attention, poor time management, excessive use of smart devices and emotional overload.

SISUKORD

SUMMARY	3
SISUKORD	4
SISSEJUHATUS	5
1. ÜHINE AEG JA MÄNG	7
1.1 Ühise aja olulisus	7
1.2 Tähelepanuta jäänud laps	8
1.3 Mäng lapse arengu kujundajana	9
1.4 Mängu eesmärk ja õppimise toetamine	10
1.5 Täiskasvanute roll laste mängus	12
1.6 Mängimise, kui tegevuse elluviimise takistused	13
1.7 Lauamängud ja liigid	14
1.8 Lauamängude seos õppevaldkondadega	15
1.9 Lauamängu mõju lapse arengule	16
2. UURIMISTÖÖ METOODIKA	17
2.1 Uurimistöö eesmärk ja uurimisküsimused	17
2.2 Uurimismeetodi valik ja kirjeldus	17
2.3 Valimi kirjeldus	18
3. ÜLEVAADE UURIMISTULEMUSTEST	20
3.1 Lapsevanemate arusaam ühise aja olulisusest	20
3.2 Lapsevanemate arusaam lauamängude mängimise vajalikkusest lapse arengu toetamisel	24
3.3 Lapsevanemate arusaam takistustest, mis ei võimalda ühiselt aja veetmist, lauamängude mängimist	28
4. ARUTELU JA JÄRELDUSED	30
KOKKUVÕTE	36
KASUTATUD KIRJANDUS	39
LISA 1 Ankeetküsimustik	43

SISSEJUHATUS

Ühine aeg on vajalik, et lastest kasvaksid hoolivad, end ja teisi väärtustavad, lugupidavad inimesed. Kodu on keskkond, mis mõjutab lapse maailmavaadet, iseloomu, moraali ning mõjutab tema huvisid (Niiberg ja Linnas, 2007, lk 14). Ühtlasi toetab vanemaga koosveedetud aeg lapse igakülgset normaalset arengut (Spivakovskaja, 1986, lk 11). Mäng on eelkoolieas lapse põhitegevus, mille käigus omandab ja kinnistab ta uut teavet, uusi oskusi, peegeldab tundeid ning soove, õpib suhtlema, omandab kogemusi ja käitumisreegleid (Koolieelse lasteasutuse riiklik õppekava, 2008, lk 44).

Isiklikule kogemusele tuginedes saab autor seoses oma tütre arenguga väikelapseest täiskasvanuikka jõudmisel väita, et koosveedetud aeg ja ühised tegevused nagu lauamängude mängimine, ettelugemine, pusled, vestlused, arutelud, lapse kaasatus kõiges ja kõikjal on olnud olulised tegevused tema teadmiste omandamisel ning enesekindla isiksuse kujunemisel.

Tuginedes autori kogemusele töös lastega (mängud, vestlus) ja lastevanematega (vestlus) on lauamängude mängimiseks leitav aeg ning osakaal lapse arengu toetamiseks koduses keskkonnas vähenenud. Vestlustes lapsevanematega (arenguestlused, ümarlaud, koostöövestlus, perevestlus) on tulnud aruteluks lapsega koos veedetud aja olemus ja selle võimaluse kasutamine näiteks lauamänge mängides. Vastustena on jäänud kõlama: “Laps mängib ise.”, “Pole aega, töölt tulles väsinud, majapidamistööd ootavad.”, “Lapsed on teisel korrusel, ma ei tea, mida nad seal teevad.”, “Kui aega jääb siis mängime.”, “Mängib(vad) ise tahvelarvutis, telefonis, mänguasju on palju.” jne. Seega on mängu üheks suuremaks takistuseks lapsevanemate vähene aeg. Vanemate hõivatus tööprobleemidega, väsimus jms, mõjutab suuresti lapse arengut. Suhtlus lapse ja vanema vahel on asendunud meediaga ja üha vähem vahetu lähedusega. Lapse jaoks on mäng peamine tegutsemise viis ümbritseva maailmaga tutvumiseks, kahjuks kipuvad vanemad seda unustama. (Tuuling, 2008, lk 7) Samuti on autori vestlustest vanematega tulnud välja, et laste nutiseadmetes veedetud aeg annab neile vabaduse tegeleda oma asjadega.

Käesoleva uurimistöö probleem seisneb selles, et lapsevanemate ja laste koosveedetud aja võimalused on vähenenud ning muutunud pinnapealseks läheduseks (möödamannes esitatud küsimused päeva kohta, põgus musi või kallistus, lubadused, mis jäävad siiski ajapuuduse tõttu teostamata jne), see kõik omakorda võib tekitada lapses ajapikku hüljatuse tunde. Samuti on märgatavalt vähenenud laste ja vanemate ühine lauamängude mängimine, mis on asendunud kiirelt vahelduvat pilti pakkuva digimaailmaga.

Bakalaureusetöö eesmärgiks on välja selgitada, millised on lapsevanemate ja laste ühised aja veetmise võimalused, lauamängude koos mängimise kogemused ja millised on lastevanemate arvates takistused, mis ei võimalda neil ühiselt aega veeta ning lauamänge mängida.

Eesmärgi saavutamiseks püstitati järgmised uurimisküsimused:

1. Kui palju aega veedavad vanemad igapäevaselt koos lapsega?
2. Kas ja millistel eesmärkidel mängivad vanemad oma lastega lauamänge?
3. Millised on teised ühise aja sisustamise tegevused?
4. Millised on populaarseimad lauamängud?
5. Millised on takistused, mis ei võimalda ühiselt aja veetmist, lauamängude mängimist?

Eesmärgi saavutamiseks kogus autor informatsiooni töötades läbi erinevaid artikleid, kirjandust ja viis läbi ankeetküsitluse. Ankeetküsitluse valimi moodustavad Tartumaa 3-7 aastaste eelkooliealiste laste vanemad.

Bakalaureusetöö koosneb teoreetilisest ja uurimisosast. Töö teoreetilises osas antakse ülevaade ühise aja olulisusest, mängu olemusest ja lauamängude mõjust lapse arengule. Teoreetilise osa materjal tugineb teemaalasel kirjandusel. Töö uurimise osas tuuakse välja uurimistöö eesmärk ja uurimisküsimused, uurimismeetod, valim, tulemused, analüüs ning järeldused.

Käesolevas töös kasutati kvantitatiivset uurimismeetodit. Andmete kogumiseks kasutati Google Forms keskkonnas koostatud veebipõhist ankeetküsitlust. Andmete tõhusamaks analüüsimiseks koostas autor programmis Microsoft Excel tulemuste põhjal tabelid ja diagrammid. Töö lõpus võtab autor kokku bakalaureusetöö tulemused.

1. ÜHINE AEG JA MÄNG

“ÜRO lapse õiguste konventsioonis (1989) on kirjas, et vanematel on kohustus tagada lapsele eakohane ja igakülgne areng” (UNICEF, 1989). On selge, et lapse esmane ja kõige olulisem arengu keskkond on perekond, kus ta omandab suurema osa väärtustest, hoiakutest, ellusuhtumisest, püüdlustest ning käitumisest (Krull, 2018, lk 127). Kodu ja seal veedetud ühine aeg on lapse arengu seisukohalt ülimalt olulised. Seega on kodu lapse jaoks ühiste tegemiste paik. Lapse keskendumisvõime sõltub sellest, kuidas vanemad lapsega suhtlevad, kas pööratakse piisavalt tähelepanu ja jagatakse armastust. (Niiberg ja Linnas, 2007, lk 17)

1.1 Ühise aja olulisus

Ühine aeg on vajalik, et lastest kasvaksid hoolivad, end ja teisi väärtustavad, lugupidavad inimesed. Lisaks tõdeb Frost'i (2014, lk 17-18), et koosveedetud aeg toetab lapse vaimset, füüsilist ja emotsionaalset suhtlemist, tagab turvatunde, pakub naudingut ja rahulolu. Peale selle aitab koos mängimine toetada lapse sotsiaalsete oskuste arengut (Kikas jt, 2008, lk 134). Ühtlasi toetab vanemaga koosveedetud aeg lapse normaalset igakülgset arengut (Spivakovskaja, 1986, lk 11). Siit järgneb teadmine, et tähelepanu, mis tagab üksteisega koosolemise, väljendab armastust ja hoolimist (Aldort, 2015, lk 75). Oluline on teadlikustada, et lapse jaoks on temale pühendatud aeg oluline, sest see paneb teda erilise ja tähtsana tundma (Gottlieb, 2005, lk 74). Peale selle aitab koos mängimine toetada lapse sotsiaalsete oskuste arengut (Kikas jt, 2008, lk 134). Peale selle, on vanematega koos veedetud kvaliteetaeg mängides aluseks lapse igakülgseks arenguks (Tuuling, 2008, lk 25).

Ühine aeg pole vajalik ainult lapsele, vaid ka vanemale, see lähendab ja võimaldab teineteist paremini tundma õppida (Frost'i, 2014, lk 25). Oluline on arvestada, et koosveedetud aeg võimaldab vanemal lapsele oma tähelepanu jagada ja tema vajadustele vastata (Aldort, 2015, lk 74). Ajuteadlane Jaan Aru on öelnud: “Lapsega koos veedetud aeg on väga kasulik nii lapsele kui ka vanemale endale. Lapsed õpetavad vanematele läbi erinevate olukordade enesevalitsemist ja kannatlikkust, kuidas probleemidele läheneda,

neid selgitada ning lahendada. Selleks, et oma last tundma õppida, on vaja temaga koos aega veeta.” (Tark vanem veebileht, (i.a)) Kliiniline psühholoog Anna Nõmmik on Lastekaitse Liidu videoloengute sarjas välja toonud, et seda, kuidas lapsel läheb, on võimalik märgata vaid ühiste tegevuste ja vestluste kaudu. Seega aitavad vestlused lapsevanema ja lapse vahel hoida lapse vaimset tervist. (Lastekaitse Liit, 2023) Laps peab lugu vanemast, kes võtab aega temaga mängimiseks (Kivi ja Sarapuu, 2009, lk 37).

On selge, et mäng ja koosveedetud aeg mõjutavad lapse edasist toimetulekut, võimaldavad vanemal oma last paremini tundma õppida ning tema arengut suunata (Kivi ja Sarapuu, 2009, lk 39). Seega tuleb arvestada, et mängus peab vanem keskenduma lapsele ja tema huvidega arvestama. Ühtlasi pikeneb koos mängides veedetud aeg ja mängu kestvus ning muuhulgas paneb lapse mänguoskuse taseme paika vanemaga toimiv suhtlus kvaliteet. (Kivi ja Sarapuu, 2009, lk 37) Samas on oluline meeles pidada, et lapsevanema tähelepanekud, tunnustus pingutuste eest midagi saavutada ja saavutatu eest, tekitab lapsel positiivse käitumise, ning seeläbi on laps parema meelega nõus pingutust kordama. (Tark vanem veebileht, 2016)

Ajuteadlane Jaan Aru öelnud, et lapsevanemale võib lapsega puslede kokku panemine või voltimine näida tüütu tegevusena, kuid laps näeb selles põnevust ja peale selle on tegevus arendav. Siinkohal on oluline mõelda, et koos on hea olla ja see peakski olema peamine. (Tark vanem veebileht, (i.a)) Kuna eelkoolialise lapse teadmiste omandamine käib läbi mängu ja ühiste tegevuste, siis võib öelda: “ Kodu on lapse jaoks õpikeskkond” (Kivi ja Sarapuu, 2005, lk 120). “Parim pärandus, mille vanem saab oma lapsele jätta on iga päev paar minutit oma ajast” (O.A.Battista, viidatud Kruffen, 2012, lk 127 kaudu).

1.2 Tähelepanuta jäänud laps

Autor väidab, et tähelepanuvajadus, soov koos olla ja tunda end armastatuna, on elementaarne vajadus ning tunne, mis tekib paljudel. Millisel viisil peaks laps mõistma, mida tähendab hoolimine, teistega arvestamine, armastus, kui ta seda ise oma kõige lähedasemate poolt ei tunne. Sõnadel ja tegudel, mida lastele öeldakse või koos tehakse on tähendus ning jõud. Lihtsalt möödaminnes öeldud sõnad, ilma sisu ja tähenduseta, koosveedetud aeg ilma reaalse kohaloluta on nagu tühi kott, mis ei seisa kunagi püsti.

Kliiniline psühholoog Anna Nõmmik on Lastekaitse Liidu videoloengute sarjas öelnud, et pinnapealsete küsimuste taga, näiteks “Kuidas sul läheb?” on kiire elutempo ja igapäeva

kohustused. Seega puudub lapsel tulevikus oskus pöörata tähelepanu kellegi tunnetele ja kogemustele ning tal puudub harjumus ka ise sellistele küsimustele vastata. Vestlused omakorda aitavad hoida laste vaimset tervist. (Lastekaitse Liit, 2023) Siit järgneb teadmine, et lapsele pühendatud aeg, armastus, kallistused, turvatunne, tunnustamine, negatiivsete tunnetega toimetuleku toetamine aitab luua temale vajalikku turvalist kindlat alusmüüri, mis aitab toime tulla edaspidises elus. Lisaks tõdeb Aldort (2015, lk 84), et lapse vajaduse ja soovi koos tegutseda kõrvale lükkamine, tekitab temas äratõukamise tunde ja selle järjepidev kordus võib esile tõsta hirmu, et teda ei armastata. Seega tuleb arvestada, et laps vajab vanemate tähelepanu, hoolivust ja armastust. Koosveedetud aeg mõjutab lapse enesehinnangut, kõnet, minapilti, identiteeti ja maailmapildi kujunemist (Vassiljev ja Luik, 2008, lk 60). Oluline on mõista, et tähelepanuta, läheduseta ja eemaletõugatud laps hakkab väljendama oma tundeid ning vajadusi oma käitumisega (rahulolematus, agressiivsus, õpiraskused, une- ja söömishäired jne) (Aldort, 2015, lk 74).

Ühtlasi on toimiva suhte loomiseks lapsega vaja koosolemise aega, mil vanem ei tegele kõrvaliste asjadega, vaid pühendub täielikult temale (Frost'i, 2014, lk 17-18). Samuti on ka ajuteadlane Jaan Aru on öelnud, et vanemad peavad tähtsustama endale lapsega koos veedetud aja konkreetset hetke, mida laps parajasti teeb ja ebaoluline on kõik see, mis kusagil mujal toimub (Tark vanem veebileht, (i.a)). Seega ei tohi lapsele jääda muljet, et kõik muu (telefon, külalised, trenn, õhtusöök jne) on temast olulisemad (Aldort, 2015, lk 85). Eelnevale toetudes järgneb teadmine, et lapsevanemaks ei sünnita, vaid kasvatakse koos lapsega, ennast kasvatades. On selge, et usaldus ja mõistmine aitab toime tulla eksimustega, nendest õppida ja koos kasvades edasi liikuda. (Hiemäe ja Kivisaar, 2011, lk 167) Autor toob välja, et laps peegeldab oma käitumise ja tõekspidamistega kodust keskkonda. Nagu öeldakse: "Laps on kodu peegel."

1.3 Mäng lapse arengu kujundajana

Mäng on lapsele rõõmu ja põnevust pakkuv põhivajadus (Tuuling, 2008, lk 25) ja eelkoolialise lapse põhitegevus, mille käigus laps omandab uute teavete ja oskuste ning kinnistab neid, õpib peegeldama tundeid ja soove, arendab suhtlemisoskust ning omandab kogemusi ja käitumisreegleid (Koolieelse lasteasutuse riiklik õppekava, 2008). Siinkohal on oluline ära märkida, et mäng pole midagi sunnitud, see toimub lapse enda initsiatiivil: "Mäng on tegevus, mida laps ise tahab teha, leiab selleks idee, algatab mängu ja kutsub kaaslased mängu" (Kivi ja Sarapuu, 2009, lk 34).

Mäng on ka kontakti looja (Laxen, 2005, lk 28), pakkudes võimalust koostööks ja teiste lastega suhtlemiseks. Peale selle pakub mäng mängijale rõõmu, koostööd, arutlemist, uurimist, mõtlemist, ülesannete lahendamist ja võimaldab oma oskused proovile panna (Fisher 2006, lk 1). On selge, et kui mängus on oma koht olemas naljal siis jäävad igavus ja kurjus eemale (Kivi ja Sarapuu, 2009, lk 34).

Mäng ei ole üksnes ajaveetmisvõimalus, vaid läbi tegevuse saadakse teadmisi, mis on seotud igapäevaeluga ja seeläbi antakse edasi õppimiseks olulisi oskusi (Fisher 2006, lk 2). Kivi ja Sarapuu (2009) rõhutavad, et mäng on elukestva õppe aluseks. Lisaks tasub välja tuua, et mängu toimumiseks ja toimimiseks peaksid olema lapse baasvajadused täidetud (Sinkkonen, 2011, lk 163). Ühtlasi on mängu näol tegemist igasuguse käitumisega, mis on ise vabalt valitud ja enda poolt juhitud ning seda, millal, millega ja kuidas mängida valib laps ideaalis ise. Vanemad võiksid seda lubada minimaalse vahelesegamiseta ja juhendamiseteta (arvestades muidugi lapse ja teiste ohutust) ja nii kaua kui võimalik. (Kalli-kalli lastehoid veebileht, (i.a))

1.4 Mängu eesmärk ja õppimise toetamine

L.Võgotski on öelnud, et kõige arendatavam on tegevus lähima arengu tsoonis, mille käigus laps täidab ülesandeid kellegi teise abiga. “Mäng soodustab lapse kognitiivsete protsesside: taju, tähelepanu, mälu ja mõtlemise arengut, mõjutab lapse füüsilist, emotsionaalset ja sotsiaalset arengut” (Kikas, 2008, lk 120;135).

Olulised põhimõtted on, et mäng võimaldab kujundada lapse moraalseid arusaamu, omandada sotsiaalseid oskuseid, toetada emotsionaalse intelligentsi arengut, kujundada eneseteadvust, oskust mõelda, arendada iseseisvust, eneseusaldust ja teiste mõistmist. Mängu abil saab kujundada ka väärtushinnanguid, paindlikkust, positiivset suhtumist. Seeläbi arenevad isikuomadused: kannatlikkus, usaldusväarsus, sihikindlus, eneseväarikus, sõprus, ausus, avatus, empaatia, mis on olulised oskused elus edasi liikumisel. (Fisher 2006, lk 3) Ühtlasi saab täheldada, et tänu mängule suureneb kogemustepagas ja areneb analüüsioskus (Chaplin, 2013, viidatud Tammiste, 2014, lk 13 kaudu). Mäng, millel on sisu ja mis pakub erinevaid oskuseid, on lapse arengu eelduseks ning õpioskuste kujundajaks (Kivi ja Sarapuu, 2009, lk 39).

Olulise põhimõtte on välja toonud oma uuringutest Vene psühholoog Lev Võgotski (1896-1934), et mäng on arengu allikas ja loob lähima arengu tsooni ning on tähtis kõne

arengule (Tuuling 2009, lk 8). Samuti väidab Vögotski, et keel ja mõtlemine on üksteisega tihedalt seotud, toimivad käsikäes ning seeläbi areneb “sisemine kõne” ehk verbaalne mõtlemine (Butterworth, Harris 2002:41-236, viidatud Tuuling 2009, lk 9 kaudu). Lisaks tõdeb Ameerika psühholoogiaprofessor B. Sutton-Smith, et mäng arendab lapse motoorseid ja sotsiaalseid oskusi ning kognitiivseid võimeid (Tuuling 2009, lk 11).

Seega tuleb arvestada, et mäng avaldab lapse psüühilisele arengule mitmekesisist mõju, arendab täisväärtuslikku moraalset tahtelist arengut ja toetab lapse isiklikku kasvu (Spivakovskaja, 1986, lk 3). “Mäng on võimas ja asendamatu tõukejõud lapse vaimseks arenguks” (Spivakovskaja, 1986, lk 22).

On selge, et laps kogeb mängides tundeid, läbi mängu areneb kõne, tähelepanu, mälu ja mõtlemine. Mängurõõm aitab sütitada loovust ja loomingulisust. Ühtlasi käivad mäng ja õppimine ikka käsikäes, ilma üheta ei saa toimuda teist ning iga mängukogemus on ühtlasi ka õpikogemus. (Kivi ja Sarapuu, 2009, lk 34) Mängul on tähtis koht kõnearengu seisukohast, sest mängides toimub suhtlus ja laieneb sõnavara, mis on omakorda oluline toetav protsess lapse igakülgeks kõnearengu (Nugin ja Õun, 2017, lk 206). Lisaks tõdeb Dr. Sally Ward on oma uurimuste põhjal, et lapse keeleline areng ja mäng on lahutamatu seotud. Ühtlasi on täiskasvanu jaoks mäng suurepärane võimalus lapse keelekeskkonda rikastada. (Dr. Sally Ward, 2001:23, viidatud Tuuling, 2009, lk 22 kaudu)

A. Ugaste on oma kirjutistes välja toonud, et mäng tekitab lapsele enamasti meeldiva elamuse, vahel ka ebameeldivaid kogemusi (kaotushirm). Mäng paneb last tundma rõõmu, rahulolu ja naudingut ning arendab mõtlemist (Kivi ja Sarapuu, 2005, lk 156). Oluline on, et mäng lapsele meeldib ja pakub huvi, sest huvipakkuva tegevuse käigus areneb taju, mälu, mõtlemine ja kujutlusvõime, mis on vajalikud oskused eesmärgipäraseks õppimiseks (Kivi ja Sarapuu, 2005, lk 157). Mäng aitab lapsel omandada eesmärkide püstitamise oskust, õpetab kaaslastega arvestama, järgima reegleid, lahendama konflikte, kaotama ja võitma, omandama sotsiaalset käitumist oma loomulikus mängukeskkonnas (Kivi ja Sarapuu, 2009, lk 35). Sellest tulenevalt areneb ka probleemide lahendamise oskus (Gottlieb, 2005, lk 31). Samas omandab laps läbi mängu teadmisi ümbritsevast maailmast, areneb eneseväljendusoskus, suhtlemisoskus, sotsiaalsed oskused, õpib oma tundeid mõistma ja neid väljendama (Gottlieb, 2005, lk 71).

Mäng toetab lapse arengut, sotsiaalset võimekust, sisemist tugevust ja tasakaalu, arendab otsustusvõimet ning vastutust (Laxen, 2005, lk 31). Seega paneb mäng lapse pingutama ja mõtlema, aitab saada eneseteadlikumaks, kujunadab algset minapilti, arendab vaatlusvõimet, rahuldab uudishimu, innustab pingutama, õpetab lahendama nii sisemisi kui ka väliseid konflikte ning õpetab koostööd tegema (Niiberg ja Linnas, 2007, lk 38).

1.5 Täiskasvanute roll laste mängus

Lapsevanematega koosveedetud aeg, mänguasjade, mängude ja vahendite teadlik valik on olulised lapse igakülgseks arenguks, ning muuhulgas vajab laps täiskasvanute juhendamist mängima õppimisel (Tuuling 2008, lk 25-26). Psühholoog, paari- ja pereterapeut Kätlin Konstabel on öelnud, et: ühiselt koos veedetud aeg toetab lapse kõnelema õppimist, suhtlemist, julgustab oma arvamust avaldama ja emotsioonidega toime tulema. Mida väiksem on laps seda rohkem vajab ta vanema tuge, sest laps ei oska ise endale tegevusi leida. “Vanema rolliks on lapse toetamine, erinevate tegevuste tutvustamine ja anda läbi koostegutsemise mõista, et ka lauamängude mängimise võib olla äge tegevus”. (Lastekaitse Liit veebileht, 2023) Peale selle on oluline ka vanemate mängulisus, sest kui vanemal puudub mängulisus siis ei ole võimalik seda kuidagi lapsele edasi anda ega õpetada (Sinkkonen, 2011, lk 182).

Varasemalt on L. Tamm (2016) uurinud bakalaureusetöö raames lapsevanemate rolli laste mängudes. Uuringu kirjelduste kohaselt pidasid lapsevanemad oluliseks lapse mängus osalemist ja koos mängimist, kuid ei pea oluliseks akadeemiliste oskuste õpetamist. On selge, et läbi mängu saab täiskasvanu lapse arengut igakülgseks toetada (Nugin ja Õun, 2017, lk 208). Lauamängude mängimisel tuleb arvestada, et reeglite järgimine ja nende mõistmine on lapsel algselt keeruline ning selleks, et sellega toime tulla vajab ta enda kõrvale täiskasvanut, kes juhendab järgima mängu reegleid ning aitab toime tulla kaotusvaluga (Kikas, 2008, lk 133). Lapsega koos mängimine loob ühiseid mälestusi ja muuhulgas aitab kaasa stressi ning muremõtete maandamisele (Dix, 2019).

Pereterapeut Pille Murrik on öelnud, et: “Kasvatus on koostöö protsess, milles on lapsevanemal täita oluline roll.” Lapse sotsiaalseid oskusi kujundab see, kas ta mõtetele ja tunnete pöördumisele tähelepanu ning kuidas lahendatakse tekkivaid probleeme. Lapsevanema üheks rolliks on piiride kehtestamine. Selle puhul on aga oluline vanema oskus last tingimusteta armastada ka siis, kui laps endaga veel toime tulla ei oska. Vanem,

kes oskab iseendaga toime tulla, suudab olla kontaktis ka lapsega. (Tervise Arengu Instituut, 2018) Ajuteadlane Jaan Aru on öelnud: “Selleks, et olla hea lapsevanem, peab lapse jaoks aega võtma”. “Hea lapsevanem on see, kes võtab vahel aega üksnes lapse jaoks”. (Tark vanem veebileht, (i.a))

1.6 Mängimise, kui tegevuse elluviimise takistused

Mängu üheks suuremaks takistuseks on lapsevanemate vähene aeg. On selge, et vanemate hõivatus tööprobleemidega, väsimus jms, mõjutab suuresti lapse arengut. Sageli on suhtlus lapse ja vanema vahel on asendunud meediaga ning üha vähem vahetu lähedusega. Lapse jaoks on mäng peamine tegutsemise viis ümbritseva maailmaga tutvumiseks, kahjuks kipuvad vanemad sageli seda unustama. (Tuuling, 2008, lk 7)

Ka Aino Ugaste on Taskuhäälingu “Alusharidus” intervjuus “Kes, Mis Aias” toonud välja, et lapsevanemad mõistavad mängude olulisust lapse arengus, kuid see, kui palju selleks aega leitakse on juba iseasi. Sageli pööravad vanemad rohkem tähelepanu oma vajadustele, kui lapse soovidele ja vajadustele. Ka Ü. Tõnumaa (2006) on välja toonud: “Lastega rääkides selgub, et vanematel polegi laste jaoks väga aega. Aeg-ajalt istutakse kogu perega söögilauas või teleri ees, kuid see pole see.” Lisaks on Tõnumaa (2006) vestlustest lastega toonud välja seisukoha, et vanematel pole kahjuks nende jaoks aega. Vanemad töötavad palju, mõned vanemad õpivad lisaks tööle, siis ootavad kodused tööd ja ühiskondlikud kohustused. On oluline mõista ja arvestada, et mäng vajab aega ning seda ei tohi mõtlematult katkestada (Tuuling, 2009, lk 1).

Samuti on takistuseks vahetu suhtluse asendumine meediaga. Autori vestlustest vanematega on tulnud välja, et laste nutiseadmetes veedetud aeg annab neile vabaduse tegeleda oma asjadega. Eelnevate uuringute põhjal on MacNamara (2016, lk 77) võtnud kokku, et vanemad, kes on ise üles kasvanud digivahenditega võimaldavad lapsele selle kasutamist kergekäelisemalt erinevates olukordades (vaba aeg, majapidamistööd, probleemiga toimetulek jne). Lisaks tõdeb E. Arge (2020) bakalaureusetöös, et liigselt veedetud aeg nutiseadmes mõjutab laste unekvaliteeti, õppimisvõimet, keskendumisvõimet, mälu arengut, silmade tööd, kõnet ja raskendab suhtlust ning sotsiaalsete oskustega toimetulekut. Psühholoog, paari- ja pereterapeut Kätlin Konstabel on öelnud, et: “Kui laps veedab liigselt aega digivahendites siis tema arengulised

vajadused on ohus” (Lastekaitse Liit, 2023). Digivahendite mõtlematu kasutamine muudab lapse passiivseks ja kergesti ärrituvaks. (MacNamara 2016, lk 77).

Samuti on ajuteadlane Jaan Aru on öelnud: “Kui tahate endale ja lapsele tõesti midagi head teha, siis pange kõik nutiseadmed ära ja mängige näiteks lauamänge, lugege koos midagi või pange mõnda puslet kokku” (Tark vanem veebileht, (i.a)). Laps vajab kogemusi, mis saavad tekkida vaid koos reaalseste inimestega, mitte digivahenditega. Vanemad ise on kõige paremad seadmed lapse arengu toetamisel (MacNamara 2016, lk 77).

Jõgeva lasteaia Karukell vanemõpetaja L. Kütt toonud välja, et oma töös lasteaiaõpetajana on ta märganud lapsi, kelle mängud on vähe arenenud, ühekülgsed ja iseseisvalt mängu alustamine ning mängimine valmistab raskusi. Vähenen mäng, üksiolek, muretsemine vanemate või toidu pärast ei võimalda lapsel olla laps ja tunda mängust rõõmu. On selge, et mängu mängimise võimaluste puudumine või selle takistamine kustutab lapsel mängu instinkti, mis omakorda mõjub arengule negatiivselt (Tuuling, 2008, lk 8). Lisaks tõdeb Sinkkonen (2011, lk 171), et kui lapsel jäävad mängu eeldused kujunemata, siis tundub mäng lapsele tarbetu ajaraiskamine ja mänguoskused ei kujune.

1.7 Lauamängud ja liigid

Lauamängud on sobilikud igas eas lapsele ja reeglid loovad mängule raami (Heidemann ja Hewitt, 2002, lk 9). Sellest tulenevalt on mängude valikul oluline arvestada lapse arengu seaduspärasusi. Seejuures pakub lapsele mäng ja igasugune muu tegevus huvi vaid siis, kui ta saab end proovile panna ja kogeb eduelamust. (Tuuling, 2009, lk 4)

Lauamänge liigitatakse ka õnnemängude hulka, sellest tulenevalt panevad need aeg-ajalt tundma kaotusvalu, õpetavad olema kannatlikud ja heatahtlikud (Gottlieb, 2005, lk 11). Näiteks “Reis ümber maailma”, “Tsirkus”. Mõtlemismängude puhul on oluline, et need ärgitaksid mõttetegevuse, toimub mõistuse kasutamine (Fisher 2006, lk 4). Mõtlemismängud on näiteks male, kabe, “Monopol”, erinevad kaardimängud jne. Sageli on need on kaasahaaravad, tekitavad hasarti, pinget ja põnevust (Fisher 2006, lk 2). Samas osavusmängud arendavad keskendumisvõimet, täpsust ja käe-silma koostööd. Näiteks “Mägironija”, “Jenga” (Kivi ja Sarapuu, 2005, lk 163). Niisama oluline on loogikamängude olulemus, mis paneb proovile loogilise mõtlemise. Näiteks sudoku, pusle. On selge, et lapsele tuleb õpetada kuidas mängida, suhelda ja koostööd teha. Seega nende oskuste omandamist aitavad toetada koostöömängud. Näiteks erinevad rollimängud. (Kivi

ja Sarapuu, 2005, lk 163) Tähelepanu-, kiirus- ja reaktsioonimängude puhul on oluline eesmärk arendada tähelepanu, käe ja silmade koostööd ning reageerimiskiirust. Näiteks memoriin, Dobble. (Kivi ja Sarapuu, 2005, lk 163)

Lauamängude mängimisel on tähtis koht kõne arengul. Keeleõppe mängud stimuleerivad sõnavara ja toetavad keeleoskuse arengut. Näiteks Scrabble, Kõnevurr. Lisaks on tähtis koht ka reeglilmängudel (lauamängud), mille puhul on olulisel kohal oma kindel sisu, kord ja reeglid ning nende järgimine mängus on kõigile mängijatele kohustuslik. (Kivi ja Sarapuu, 2005, lk 163) Siit järgneb teadmine, et Piageti`teooria kohaselt on reeglitega mäng lapse arengut silmas pidades kõrgemal tasemel. Niisis on mängudel omad reeglid, algus ja lõpp ning mängimine on õpitav ning õpetatav tegevus. (Garvey 1977, lk 103)

1.8 Lauamängude seos õppevaldkondadega

Lauamängud sisaldavad erinevate õppevaldkondade teadmisi käsitlevaid ülesandeid. Nimelt kujunevad matemaatilised oskused, loendamine, numbrite tundmine, seoste loomine, vaatlemine-, võrdlemine- ja arvutamise oskus. Ühtlasi on matemaatilise sisuga mängudeks doomino, numbriloto, kaardimäng, laevade pommitamine, täringumängud, geomeetriliste kujundite oma õigesse kohta panemine jne. Lauamängude mängimine arendab lapsel värvide eristamise ja nimetamise oskus (erinevad mängud kaartide ja kujunditega), keele ja kõne oskus, laps õpib tundma sõnatähendusi, esemeid, nähtusi nimetama ja kirjeldama, märkama detailide erinevusi ning sarnasusi (“Alias”, lotod, “Memoriin” jne). Samuti saab laps teadmisi loomade, lindude, taimede, ametite, emotsioonide, tööriistade jne kohta. Lauamängude mängimise tulemuseks on see, et lapse mälu areneb pidevalt. Ühtlasi aitavad mälu treenimisele kaasa erinevad “Memoriinid”. Kabe ja male on lauamängud, mis arendavad lapsel tegevuse käiku ette planeerima, tehtava sammu tagajärjele mõtlema. Kõik lauamängud õpetavad lapsele oma järjekorra ootamist, kuid konfliktid on kergelt tulema, kui mängureeglitest ei peeta kinni. (Riiklik Eksami- ja Kvalifikatsioonikeskus, 2009, lk 61) Ühtlasi on lauamängud seotud mitmesuguste esemete kujutiste-piltidega (loto, doomino, pusled, mosaiigid, memoriinid, paarispidid, tegevuskaardid) (Nugin ja Õun, 2017, lk 203). Puslede kokkupanemise tulemusel areneb lapsel silmade ja käte koordinatsioon (Gottlieb, 2005, lk 11).

1.9 Lauamängu mõju lapse arengule

Lauamängude mängimine õpetab üldistama, klassifitseerima ja tulemusi ette nägema, muuhulgas toimub teadmiste kinnistamine esemetest ning nende funktsioonidest (Kivi ja Sarapuu, 2005, lk 167). Ühtlasi toetab korduv lauamängude mängimine lapse teadmiste omandamist (Frost'i, 2014, lk 17). Nimelt kujundavad ja õpetavad lauamängud kannatlikkust, keskendumist, oskust oma järjekorda oodata, tegevust ette planeerima, mängukaaslast kuulama ning vajadusel kompromisse tegema (Riiklik Eksami- ja Kvalifikatsioonikeskus, 2009, lk 61).

Lauamängu lõpuni mängimine ilma katkestuseta arendab lapse tähelepanu ja keskendumisvõimet ning ühtlasi paneb pingutama. Peale selle on lauamängud struktureeritud, aitavad lihtsamini suhteid luua ja leevendada ärevust. (Zander, 2019) Lauamängude mängimine suurendab lapse teadlikkust ümbritsevast maailmast ja seeläbi areneb ka loogiline mõtlemine (Kivi ja Sarapuu, 2009, lk 36). Ühtlasi arendavad lauamängud osavust ja peenmotoorikat (The early teacher veebileht, (i.a)).

Eelnevaid väiteid toetavad ka mitmed uuringud. Uuringute kirjelduste kohaselt on Carnegie Melloni Ülikooli poolt lastega läbiviidud uuringute põhjal välja toodud, et lauamängude mängimine arendab ja suurendab matemaatilisi teadmisi ning verbaalseid oskuseid. Õpitud oskused kandusid edasi kaasa koolikeskkonda. (Hinebaugh, 2009, lk 17) Sarnaseid uuringuid on läbi viidud ka varasemalt, näiteks näitasid 1980. aastal New Yorgi Harlemi koolipiirkonnas läbi viidud uuringud, et varases eas lauamängude mängimine arendab matemaatika ja probleemide lahendamise oskusi. Seda järeldust toetab ka hilisem uuring, mis viidi läbi Brasiilias Sao Paulos 7-8 aastaste lastega. Uuringus selgus, et lastel, kes mängisid regulaarselt lauamänge, olid kõrgemad tulemused loogilise mõtlemisega seotud testides. Oregoni osariigis ülikooli kaudu läbi viidud uuringus selgus, et lauamängud arendavad sotsiaalseid oskusi, suhtlemist, kuulamist, tähelepanu, koostööd ja juhiste järgimist, need oskused toetavad hakkamasaamist edaspidises elus ning tegevustes. (Hinebaugh, 2009, lk 18) Eelnevate uuringute põhjal nii National Institutes of Health'i uuringus ja Rand Corporation'i erauuringus välja toodud, et lapsed, kes ei arenda sotsiaalseid oskusi (kuulamine, reeglite järgimine, suhtlemine, koostöö) ei ole kooliks valmis (Hinebaugh, 2009, lk 19). Sellest tulenevalt võib väita, et lauamängude mängimine on oluline ning meelelahutuslik viis laste arengu toetamiseks.

2. UURIMISTÖÖ METOODIKA

Uurimuse läbiviimisel kasutati kvantitatiivset uurimisviisi, eesmärgil uurida Tartumaa 3-7 aastaste eelkooliealiste laste vanemaid. Saadud tulemuste põhjal antakse ülevaade, ühise aja tegevustest ja takistustest ning lauamängude mängimise kogemustest.

2.1 Uurimistöö eesmärk ja uurimisküsimused

Bakalaureusetöö eesmärgiks on välja selgitada, millised on lapsevanemate ja laste ühised aja veetmise võimalused, lauamängude koos mängimise kogemused ja millised on lastevanemate arvates takistused, mis ei võimalda neil ühiselt aega veeta ning lauamänge mängida.

Uurimistöö eesmärgi täitmiseks püstitati järgmised uurimisküsimused:

1. Kui palju aega veedavad vanemad igapäevaselt koos lapsega?
2. Kui sageli ja millistel eesmärkidel mängivad vanemad oma lastega lauamänge?
3. Millised on teised ühise aja sisustamise tegevused?
4. Millised on populaarseimad lauamängud?
5. Millised on takistused, mis ei võimalda ühiselt aja veetmist ja lauamängude mängimist?

2.2 Uurimismeetodi valik ja kirjeldus

Uurimuse läbiviimisel kasutati kvantitatiivset uurimisviisi. Mõõtevahendina kasutati ankeetküsitlust, sest antud meetod on lapsevanemate arvamuste ja hinnangute uurimiseks kõige sobivam. Ankeetküsitlus annab võimaluse jõuda suurema andmestikuni ning säästab vastajate aega ja vaeva. Lisaks on sel moel andmete talletamine ja analüüsimine kiire. (Hirsjärvi jt, 2010:182) Anonüümne ankeetküsitlus koostati Google Forms keskkonnas. Antud vorm valiti, sest selle abil on võimalik küsitleda suuremat hulka lapsevanemaid ja see on mugav, kuna küsimustikule on võimalus vastata igal pool ja igal ajal ning see ei eelda kuhugi kohale tulekut ja intervjuu andmist. Ankeetküsitlus sisaldab avatud ja

valikvastustega küsimusi. Valikvastused teevad vastamise lihtsamaks ja mugavamaks, avatud vastused annavad võimaluse oma arvamust või seisukohti pikemalt selgitada.

Uurimistöö ülesandeks oli läbi viia küsitlus ning analüüsida Tartumaa eelkooliealiste laste vanemate ja laste ühise aja olemust, lauamängude koos mängimise kogemusi. Käesoleva uurimistöö küsimustiku küsimused (lisa) koostati teooriale toetudes ning vestlustest laste ja nende vanematega.

Esmalt viidi läbi pilootküsitlus autori lähikondlaste lapsevanematega, testimaks küsitluses sisu mõistmist. Järgnevalt edastati ankeetküsitlus koos kaaskirjaga esmalt lasteaedade juhtkondadele, palvega edastada see meili teel või Eliis keskkonnas lastevanematele. Küsitlus viidi läbi ajavahemikus 16.01-30.01.2023 Tartumaa eelkooliealiste vanemate seas. Ankeetküsitluses oli kirjas ka uurija andmed, kuhu küsimuste tekkimise korral või tagasiside soovi korral saab pöörduda. Ankeetküsitluse edastamiseks lapsevanematele kasutati ka teisi veebipõhiseid infojagamise allikaid (Facebook). Ankeetküsitlus sisaldas 16 küsimust, millest 15 olid valikvastustega ja sisaldasid lisaks veel vastusevarianti “muu”, mille puhul oli võimalik vastajal oma vastust pikemalt põhjendada. Ühele küsimusele oli võimalik vastata vabas vormis. Vastamiseks oli aega 14 päeva, vastamisele kuluv aeg oli umbes 15 minutit. Nädala möödudes saadeti lasteaedadele ka meeldetuletusmeil, milles paluti lapsevanemaid teavitada, et vastamiseks on jäänud veel nädal. Andmete kogumiseks kasutati Google Forms keskkonnas koostatud veebipõhist ankeetküsitlust. Andmete töhusamaks analüüsimiseks, koostati programmis Microsoft Excel tulemuste põhjal tabel ja diagrammid ning nende abil tehti järeldused.

2.3 Valimi kirjeldus

Valim koosneb Tartumaa eelkooliealiste laste vanematest. Tegu on mugavusvalimiga, mille puhul on lähtutud uuritavate kergemast kättesaadavusest (Õunapuu, 2014, lk 142). Tartumaa on piisavalt suur, et saada vastuseid nii linnas kui ka maal elavatelt lapsevanematelt ning nende vastuseid analüüsides saada teada, kas ühise aja olemus ja lauamängude mängimiseks leitav aeg on mingil määral mõjutatav elukeskonnast tingituna. Tartumaa lasteaedade nimekiri leiti eesti.ee lehelt. Valimis osalesid Tartumaa 67 lasteaia 3-7 aastaste eelkooliealiste laste vanemad (6085 vanemat). Vajalik valimi suurus oli 362, küsitlusele vastas 426 vanemat, mis on 7% üldkogu arvust.

Ligi pooled vastanutest olid Tartu linna elanikud (45,8%). Järgnesid Elva vald (16,9%), Tartu vald (8,9%) ja Elva linn (8,7%). Esindatud olid ka Kambja (7,7), Luunja (5,2%), Kastre (3,1%), Peipsiääre (2,8%), Nõo (0,7%) ja Kanepi vald (0,2%). Kui aga võrrelda vastanute hulka linna ja valdade vahel siis jaguneb sees suhteliselt võrdselt linnad (54,5%) ja vallad (45,5%). Vastanutest 76,3% olid töötavad, 21,6% kodused, 1,9% vastanutest olid õppivad ning 0,2% ehk üks vastanu töötas ja õppis. Vastanute seas olid suures ülekaalus naised. Nende hulk vastanutest oli 90,1%. Vastanutest 9,4% olid mehed ning kaks vastanut ei soovinud oma sugu avaldada. Laste vanused jagunesid üpris võrdselt. Vastanutest 27,2% olid 4-5-aastaste laste vanemad, 26,3% 3-4-aastaste laste vanemad, 23,7% 5-6-aastaste laste vanemad ning 22,8% 6-7-aastaste laste vanemad.

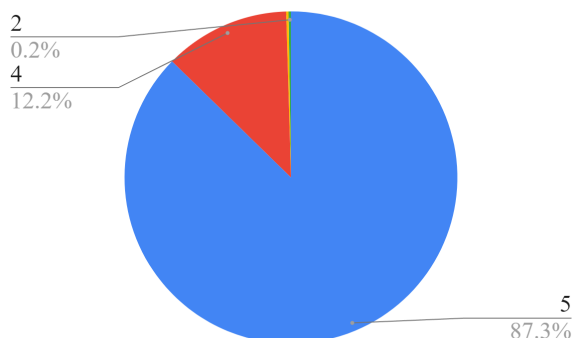
Tartumaad analüüsiti ka eraldi väiksemate gruppidena (linnad, vallad). Tartu linn, Tartu vald, Elva linna, Elva vald, Peipsiääre vald, Luunja vald, Nõo vald, Kambja vald, Kastre vald. See võimaldas võrrelda maal ja linnas elavate perede vastuseid.

3. ÜLEVAADE UURIMISTULEMUSTEST

Järgnevalt kirjeldatakse lastevanemate arusaama ühise aja ja lauamängude mängimise kui ühe selle viisi olulisusest ning nende tegevuste takistustest ankeetküsitlusest saadud tulemuste kaudu. Analüüsi aluseks on saadud tulemuste tõlgendamine lähtudes eelnevalt püstitatud uurimisküsimustest.

3.1 Lapsevanemate arusaam ühise aja olulisusest

Järgneva küsimusega paluti vastajatel hinnata 5 palli skaalal lapsega ühiselt veedetud aja olulisust (1 - ei ole üldse oluline, 2- pigem oluline, 3- ei oska vastata, 4- oluline, 5 - on väga oluline). Küsimustikule vastanutest 372, ehk 87,3%, pidas ühiselt veedetud aega väga oluliseks, 12,2% oluliseks, 0,2 % pigem oluliseks ja üks vastanu (0,2%) ei osanud olulisust hinnata. (vt joonis 1)

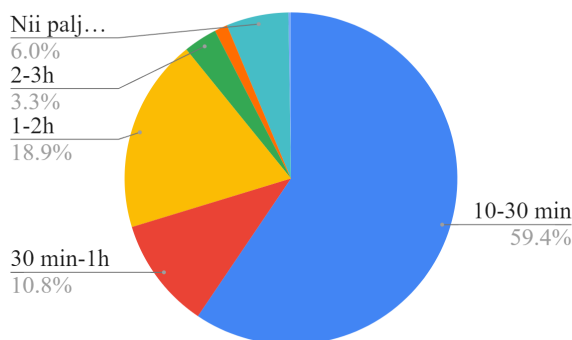


Joonis 1. Ühiselt veedetud aja olulisus

Uurimistulemuste põhjal võib väita, et suurema osa vastanud lapsevanemate jaoks on lapsega ühiselt veedetud aeg väga oluline.

Järgneva küsimusega sooviti välja selgitada, kui palju leiavad lapsevanemad aega igapäevaselt lapsega koos tegutsemiseks. Üle poole vastanutest (59,4%) vastas, et nad võtavad lapsega tegelemiseks igapäevaselt 10-30 minutit. Järgnesid vastusevariandid 1-2 tundi ning 30 min-1h (vastavalt 18,9% ja 10,8%). Vastanutest 6,0% võtavad lapsega koos tegutsemiseks aega nii palju kui võimalik. 2-3 tundi või 3-4 tundi võtavad aega vastanutest vastavalt 3,3% ja 1,3%. Vastanutest 0,3% ei leia üldse aega. Vastusevariandi “muu” all

toodi välja, et paljuski oleneb koosveedetud aeg siiski päevast, rohkem aega leitakse ühisteks tegevusteks nädalavahetustel. (vt joonis 2)



Joonis 2. Igapäevaselt lapsega koos tegutsemiseks leitav aeg

Uurimistulemuste põhjal saab järeldada, et igapäevane ühiselt veedetud aja hulk on pigem väike.

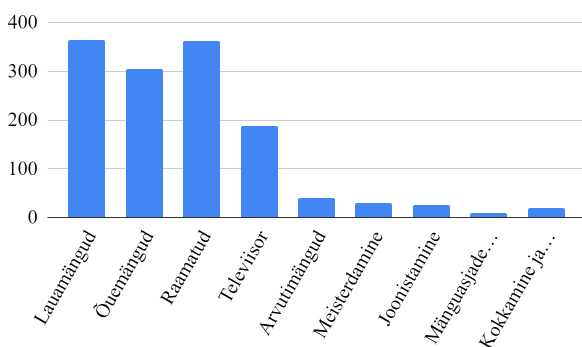
Eraldi analüüsiti vastuseid ka töötavate, koduste ja õppivate vanemate vahel, ning linnades ja valdades elavate vastanute vahel. Suurem osa töötavatest vanematest (62,3%) vastas, et võtavad iga päev lapsega tegutsemiseks aega 10-30 min. Järgnesid vastusevariandid 1-2 tundi ning 30 min-1h (vastavalt 17,5% ja 10,6%). Vastanutest 6,0% püüab lapsega ühiselt aega veeta nii palju kui võimalik, 2-3 tundi või 3-4 tundi võtavad aega vastanutest vastavalt 2,3% ja 1,3%. Ka koduste vanemate puhul osutus kõige populaarsemaks vastuseks 10-30 min (51,8%). Järgnesid 1-2h ja 30min-1h (vastavalt 21,2% ning 12,9%). Vastanutest 7,1% võtab aega nii palju kui võimalik, 2-3h (5,9%) ja 3-4 h (1,2%). Õppivate vanemate puhul jagunesid variandid 10-30min ja 1-2h võrdselt (44,4% ja 44,4%) ja vastanutest 11,1% leiab aega lapsega tegutsemiseks igapäevaselt 2-3h.

Linnas elavate vastanute seas oli kõige suurema osakaaluga ühiselt tegutsemiseks leitav aeg 10-30min (51,3%). Järgnesid 1-2h ja 30- 1h (vastavalt 22.6% ning 14,1%). Nii palju kui võimalik vastas 5,5%, 2-3h (4,5%) ja 3-4h (1,0%). Suurem osakaal valdades elavatest vastanutest püüab igapäevaselt koos lapsega tegelemiseks aega leida 10-30 min (62,8%). Vastanutest 1-2h (16, 4%). Järgnesid nii palju kui võimalik ja 30-1h (vastavalt 8,7% ning 8,2%). 2-3h (2,2%) ja 3-4h (1,6%)

Uuringu tulemuste põhjal saab järeldada, et nii töötavad, õpivad kui ka kodused lapsevanemad püüavad leida lapsega igapäevaselt tegutsemiseks aega vähemalt 10-30

minutit. Linnade ja valdade võrdluses saab välja tuua, et nii linnas kui vallas elavatel vanematel pole igapäevaselt koos lapsega tegelemiseks leitav aeg mõjutatud asukohast ja on suhteliselt võrdne – 10-30 min.

Kuna lauamängude näol pole tegu ainsa koosveedetud aja tegevusega, ei saa väita, et vanemad ja lapsed, kes ei mängi lauamänge, ei veeda koos aega. Seetõttu sooviti järgneva küsimusega välja selgitada, millised on teised ühiselt veedetud aja tegevused. Enim toodi välja lauamängude mängimine (365 korral), raamatute lugemine (363 korral) õuemängud (304 korral) ning televiisori vaatamine (188-l korral). Veel toodi välja arvutimängude mängimist (41 korral), meisterdamist (30 korral), joonistamist (26 korral), kokkamist ja majapidamistöid (20 korral) ja erinevate mänguasjadega (legod, autod, nukud jne) mängimist (19-l korral). Vastusevariandi “muu” all toodi välja müramine, rollimängud, peitusemäng, looduses liikumine, kinos või teatris käimine, sportlikud tegevused, ujumine. (vt joonis 3)

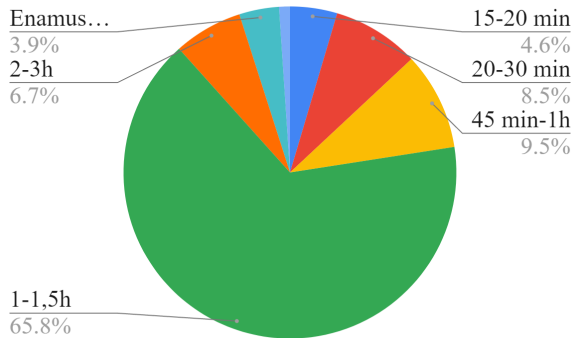


Joonis 3. Ühiselt veedetud aja tegevused

Kokkuvõtvalt võib väita, et lauamängude mängimine, raamatute lugemine ja õuemängud on ühiselt veedetud aja sisustamisel meelistegevusteks.

Järgneva küsimusega sooviti välja selgitada, kui palju veedab laps igapäevaselt koduses keskkonnas iseseisvalt tegutsedes aega. Küsimus on püstitatud eesmärgiga võrrelda proportsionaalselt lapse iseseisvalt ja koos vanemaga veedetud aega. Uuringu tulemuste põhjal saab välja tuua, et koduses keskkonnas iseseisvalt tegutsedes veedab laps 65,8% juhtudest aega 1-1,5h, 9,5% juhtudest 45 min-1h ning 8,5% juhtudest 20-30 minutit. Rohkem kui 2-3h või 15-20 minutit veedab laps koduses keskkonnas iseseisvalt aega vastavalt 6,7% või 4,6% juhtudest. 3,9% vastas, et enamuse ajast ning 1% ehk kolm vastanut, et 4-5h. (vt joonis 4) Vastustes toodi välja, et palju sõltub siiski päevast ja

tegevusest ning lapse tahtmisest. “Televiisori ees võib laps veeta tunde, telefonis või tahvlis seni kuni aku tühjaks saab.” “Tegeleme lastega nädalavahetustel, nt kui käime väljasõidul.” “Enamuse ajast kui laps lasteaiast koju tuleb.” “Laps on väga iseseisev, tegutseb üksi 3-4 tundi päevas.”



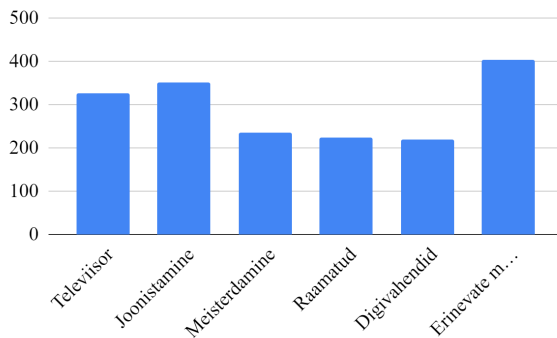
Joonis 4. Lapse igapäevane iseseisev aeg koduses keskkonnas

Eraldi analüüsi vastuseid ka töötavate, koduste ja õppivate vanemate vahel. Suurem osa töötavatest vanematest tõi välja, et laps veedab koduses keskkonnas iseseisvalt aega 1-1,5 h (148 vastanut). 24,5% juhtudest, veedab laps iseseisvalt aega 45 min - 1h ja 18,8% juhtudest 20-30 min. 2-3h, 15-20 min ja enamuse ajast vastasid vastavalt 12, 10 ja üheksa vastanut. Vaid 2 vanemat valis vastuseks 4-5h. Kodustel vanematel osutusid kõige populaarsemateks vastusteks 45 min-1h (39 vastanut) ja 1-1,5h (38 vastanut). Järgnesid 20-30 min (5 vastanut) ning 15-20 min ja 2-3h (võrdselt 3 vastanut). Kõige ebapopulaarsemaks osutusid vastusevariandid 4-5h ja enamuse ajast (võrdselt 1 vastanu). Õppivate vanemate lapsed veedavad koduses keskkonnas iseseisvalt aega peamiselt 1-1,5h (50%). Vastusevariandid 15-20 min ja 2-3h jagunesid võrdselt (25%).

Uurimistulemuste põhjal saab väita, et päevas on lapse iseseisvalt sisustatud aega on rohkem kui vanemaga koosveedetud aega.

Järgneva küsimusega sooviti välja selgitada, millised on lapse iseseisva vaba aja sisustamise tegevused. Kõige enam toodi välja erinevate mänguasjadega mängimist (404 korral), joonistamist (351 korral) ning televiisori vaatamist (327 korral), meisterdamine (235 korral), raamatud (224 korral) ning digivahendid (219 korral). Vastusevariant “muu” all olid toodud välja veel õuemängud, voolimine, pusled, venna või õega mängimine, rollimängude väljamõtlemine ja mängimine, lemmikloomaga mängimine, müramine,

jooksmine, lego duplo, söögitegemise mängud, muinasjuttude ja laulude kuulamine, värviraamatu värvimine. (vt joonis 5)

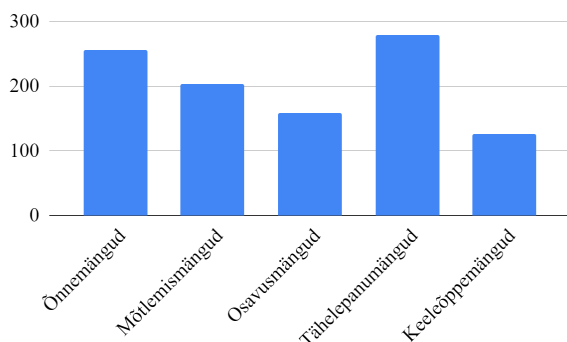


Joonis 5. Lapse iseseisva tegutsemise tegevused

Uurimistulemuste põhjal saab väita, et laps sisustab oma iseseisvalt tegutsemise aega väga mitmekülselt, kuid märgatavalt suur osa on televiisori vaatamisel ja digivahendite kasutamisel.

3.2 Lapsevanemate arusaam lauamängude mängimise vajalikkusest lapse arengu toetamisel

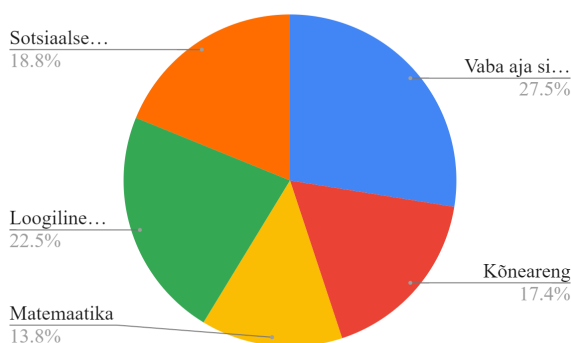
Järgnevalt uuriti, millised on lauamängud, mida koos lastega mängitakse. Ühiselt veedetud aja tegevusena lauamängude mängimise märkisid ära 365 vanemat, kuid sellele küsimusele vastasid ka teised vanemad, vastuseid kokku 402. Kõige populaarsemateks osutusid tähelepanumängud 279 korral (nt "Memoriin", "Dobble" jne) ja õnne- ehk täringumängud 256 korral (nt "Tsirkus", "Reis ümber maailma"). Neile järgnesid mõtlemismängud 204 korral ("Male", "Kabe", "Monopol", kaardimängud jne), osavusmängud 159 korral ja keeleõppemängud 126 korral ("Kõnevurr", "Silbimäng", "Õpime tundma tähti ja sõnu", "Alias" jne). Vastusevariandi "muu" all toodi välja erinevaid arvutamismänge, "Doominot" ja "Trips-traps-trulli", "Memoriini". (vt joonis 6)



Joonis 6. Koos mängitavad lauamängud

Kokkuvõtvalt võib väita, et lauamängude hulk, mida kodus keskkonnas mängitakse on mitmekesine.

Järgneva küsimusega sooviti välja selgitada, millisel eesmärgil mängitakse lauamänge. Peamiseks lauamängude mängimise põhjuseks osutus vaba aja sisustamine (27,5%). Teisel kohal oli loogilise mõtlemise arendamine (22,5%). Järgnesid sotsiaalsete oskuste arendamine ja kõneareng (vastavalt 18,8% ja 17,4%). Kõige vähem toodi välja matemaatiliste oskuste arendamist (13,8%). Samas toodi ka välja, et mängu arendavaid aspekte eraldi eesmärkidena ei mõtestata: “Mängime eesmärgiga lapsega koos aega veeta, pole väga mõelnudki sellele, et arendavad kõnet või matemaatilist mõtlemist.” (vt joonis 7)

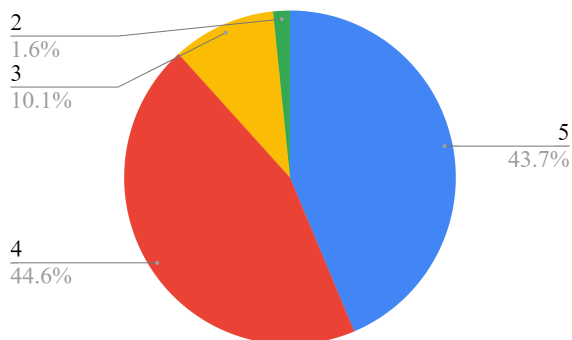


Joonis 7. Lauamängude mängimise eesmärk

Tulemuste põhjal saab väita, et vanemad teadvustavad lauamängude arendavat mõju ning peavad seda oluliseks ajendiks lauamängude mängimiseks.

Järgneva küsimusega paluti vastajatel hinnata 5 palli skaalal (1-ebaefektiivne, 2- pigem efektiivne, 3- ei oska öelda, 4- efektiivne, 5- väga efektiivne), milline on nende arvates

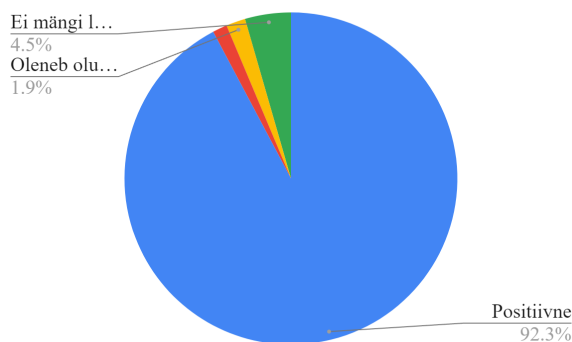
lauamängude roll lapse arengu toetamisel. Lauamängude osakaalu lapse arengu toetamisel pidas efektiivseks (hinne: 4 palli) ja väga efektiivseks (hinne: 5 palli) vastavalt 44,6% ja 43,7% vastanutest. Vastanutest 10,1% valisid vastuseks 3 palli ehk “Ei oska öelda” ning 1,6% pidasid lauamängude rolli lapse arengus pigem ebaefektiivseks. (vt joonis 8)



Joonis 8. Lauamängude roll lapse arengu toetamisel

Kokkuvõtvalt võib väita, et lapsevanemad peavad lauamängude mängimist lapse arengu toetamiseks vajalikuks ja tõhusaks.

Järgneva küsimusega sooviti välja selgitada, milline on vanemate lauamängude mängimise kogemus. Vastustest selgus, et positiivseks hindas oma kogemust 92,3% vastanutest, 4,5% vastas, et ei mängi lauamänge, 1,9% vastas, et oleneb olukorrast ning 1,1% pidas oma kogemust negatiivseks. (vt joonis 9) “Protsess ise on väga positiivne aga lapsed pole alati sellega rahul kui nemad ei võida ja see põhjustab mõnikord tülisid”. “Lapsega meeldib mulle väga lauamänge mängida, aga muidu väga suur fänn pole.”“Nii üht kui teist. Eks vahepeal see kaotus teeb ikka kurvaks”.

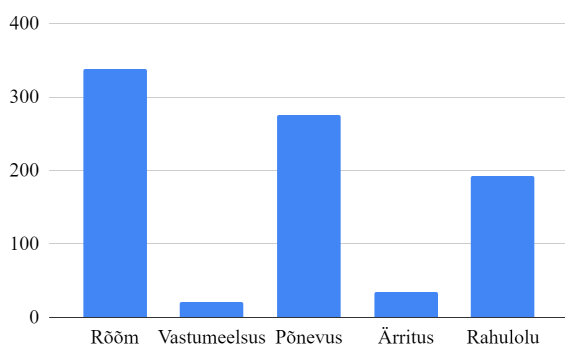


Joonis 9. Lapsevanemate lauamängude mängimise kogemus

Tulemuste põhjal saab väita, et lauamängude mängimine on jätnud lapsevanematele positiivse kogemuse.

Järgneva küsimusega sooviti välja selgitada, milliseid emotsioone tekitab lauamängude mängimine lapsevanematel. Kõige enam toodi välja rõõmu (338 korral), põnevus (275 korral), rahulolu (193 korral) Vähem oli välja toodud negatiivseid emotsioone nagu ärritus (35 korral) ja vastumeelsus (21 korral). Vastusevariandi “muu” all on välja toodud igavus, hasart, tüdimus, ei oska vastata ja ei mängi lauamänge. (vt joonis 10)

“Rahulolu, kui mäng läheb hästi, kui aga laps tusatseb ja rikub reegleid tunnen ärritust.” “Vastumeelsust kui mäng on igav ja ärritust kui laps ei võida ja väljendab pahameelt ei suuda toime tulla oma emotsioonidega.” “Tunnen end kasulikuna.” “Mängin kohusetundest aga lauamängude vastu tunnen tüdimust”. “Ei ole suur lauamängude fänn, sest tihti kestavad need kaua ja ma tüdinen neist”. “Vastumeelne kui on igav mäng nt “Tsirkus”.

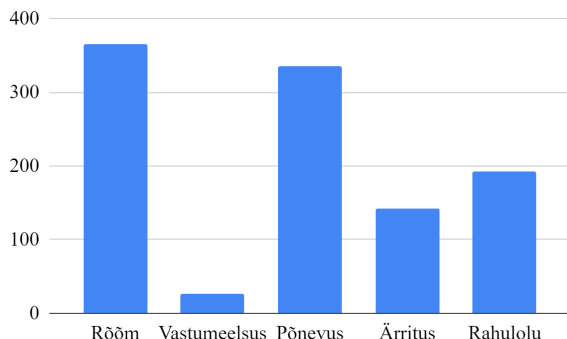


Joonis 10. Lauamängude mängimisega kaasnevad emotsioonid lapsevanematel

Kokkuvõtvalt võib järeldada, et lauamängude mängimine tekitab lapsevanematel erinevaid emotsioone, kuid suurel enamusel on need siiski positiivseid. Lapsevanemate negatiivsete tunnete tundmine on üldjuhul seotud lapse suutmatusega toime tulla mängus kogetud negatiivsete emotsioonidega.

Järgneva küsimusega sooviti välja selgitada, milliseid emotsioone tekitab lauamängude mängimine lastes. Kõige enam toodi välja rõõmu (365 korral), põnevust (336 korral) ja rahulolu (193 korral). Järgnes ärritus (142 korral), seda eelkõige kaotuse puhul, vastumeelsus (27 korral), ei oska vastata (7-l korral) ja ei mängi lauamänge (4-l korral). Vastusevariant “muu” all toodi välja võidurõõmu, hasarti, elevust. “Õnnemängudes on

kaastundlik ja pakub oma kuut teistele.” “Algselt pettumust, kaotusega leppimist, iga mänguga aina positiivsemad emotsioonid.” “Emotsioonid on mängu käigust ja lõpust varieeruvad.” (vt joonis 11)



Joonis 11. Lauamängude mängimisega kaasnevad emotsioonid lastel

Tulemuste põhjal saab välja tuua, et lauamängud tekitavad lastes positiivseid emotsioone. Mäng tekitab lapsele enamasti meeldiva elamuse, vahel ka ebameeldivaid kogemusi (kaotushirm), millega toimetulek vajab täiskasvanute poolset toetust.

3.3 Lapsevanemate arusaam takistustest, mis ei võimalda ühiselt aja veetmist, lauamängude mängimist

Töötavate vanemate (76,3%) vastustest kõlas takistusena kõige enam aja puudus, kodused kohustused, pikad tööpäevad, väsimus, väiksemad lapsed, ajaplaneerimatus, nutiseadmete kasutamine, laiskus, viitsimatus, kiire elutempo, haigused, emotsionaalne ülekoormus. “Pikk ja väsitav tööpäev, mis kurnab ning ei anna väga võimalusi koos tegutsemiseks, sest kodus õhtune aeg möödub ruttu ja samas on vaja teha süüa, kodu eest hoolitseda, leida aega ka endale ja lastele. Ja nädalavahetused mööduvad ka ruttu”. “Vanemad on väsinud ja tahavad vaikust ning rahu, oma tass on tühi”. “Televiisor – see laste jaoks põnevam. “Lapsed eelistavad sageli kiiret meelelahutust (multikad, digimängud) lauamängudele ja raamatutele. Nutiseadmed ja erinevates sotsiaalmeediakanalites aja veetmine”. “Isiklik areng (minu puhul kool), olmeelu (söök-koristus, pesu jne) haigused, kindlasti ka väsimus. Lihtsalt tuleb delegeerida ja ega mustad nõud kraanikausis...no ei juhtu nendega midagi”. Takistusena toodi välja veel lapse tujud, rasked mängud, lauamänge on vähe või pole neid üldse. Lapsel puudub püsivus lauamänge mängida ja soov pidevalt reegleid muuta. Vanemate püsivuse, kannatuse ja enda pealehakkamise puudus. Õppivate vanemate (1.9%)

puhul oli takistusena välja toodud aja puudust, omad tegevused, mis on vaja ära teha, vastumeelsus, viitsimatus, kodused kohustused, eneseareng.

Koduste vanemate (21,6%) vastuses oli märgitud takistustena kõige enam ajapuudus, väiksemad lapsed, erivanuses lapsed, erivajadusega lapsed, suurpere, kodused kohustused, väsimus, haigused. “Kiire elutempo, kodused toimetused, mis vajavad tegemist, õhtune väsimus, lapsel puudub huvi, beebi hõivab aja.” “Liigne nutikeskkond, vaimne ressurs.” “Kõige raskem on panna muud toimetused kõrvale ja pühendada see aeg lapsele ja mängule.”

Takistuste puudumist toodi välja 41 korral. Töötavate vanemate puhul 28 vastanut ja koduste vanemate puhul 13 vastanut. “Takistusi ma küll ei näe, peab lihtsalt päevaplaani panema paika, et see aeg on pere ühiselt koos ja teeme kõike koos.” “See on siiski kättevõtmise asi, aja planeerimine.” “Takistusi pole, tuleb lihtsalt leida kõigeks aega. Lapsega tegelemine ja koos mängimine on väärtus, laps on vaid korra väike.”

Tulemuste põhjal võib väita, et ühise ajaveetmise ja lauamängude mängimise suurimateks takistusteks on ajapuudus, argipäevased kohustused, vähene vaba aeg, pikad tööpäevad, haigused ja väiksemad lapsed.

4. ARUTELU JA JÄRELDUSED

Selle arutelu aluseks on saadud tulemuste tõlgendamine eelnevalt püstitatud uurimisküsimustest lähtuvalt. Uurimise käigus läbiviidud ankeetküsitluses esitati küsimusi Tartumaa 3-7 aastaste eelkooliealiste laste lapsevanematele välja selgitamiseks, kui palju aega veedavad vanemad igapäevaselt koos lapsega, millised on nende ühiselt veedetud aja võimalused, iseseisva tegutsemise aja sisustamine, lauamängude koos mängimise eesmärk ja kogemused, millised on populaarsemad lauamängud ning lastevanemate arvates takistused, mis ei võimalda neil ühiselt aega veeta ja lauamänge mängida. Välja on toodud võimalikud lahendused ja tööga seotud kitsaskohad.

Igapäevaselt koos veedetud aeg

Küsitluse vastustest selgus, et vaatamata tööle ja tihedale argipäevale, väärtustavad vanemad lapsega koos aja veetmist ning püüavad selleks igapäevaselt aega leida (vähemalt 10-30 min), kuid koos tegutsemiseks leitakse rohkem aega siiski nädalavahetusel. Siit järgneb teooriale tuginedes teadmine: "Parim pärandus, mille vanem saab oma lapsele jätta on iga päev paar minutit oma ajast" (O. A. Battista, viidatud Kruffen, 2012, lk 127 kaudu). Linnas elavate vastanute seas oli kõige suurema osakaaluga ühiselt tegutsemiseks leitav aeg 10-30min (51,3%). Ühtlasi tõdeb autor tuginedes oma isiklikule kogemusele enda lapsega kui ka teooriale, et koosveedetud aeg tagab selle, et lastest kasvaksid hoolivad, end ja teisi väärtustavad, lugupidavad inimesed ning seeläbi toimub ka nende normaalne igakülgne areng. (Spivakovskaja 1986, lk 11) Samuti on autor päri Frost'i (2014, lk 25) poolt välja toodud seisukohaga, et koosveedetud aeg pole vajalik ainult lapsele, vaid on vajalik ka vanemale, sest see lähendab ja võimaldab teineteist paremini tundma õppida. Lapsevanemaks ei sünnita vaid kasvatakse koos lapsega, ennast kasvatades. Usaldus ja mõistmine aitab toime tulla eksimustega, nendest õppida ja koos kasvades edasi liikuda. (Hiemäe ja Kivisaar, 2011, lk 167)

Ühiselt veedetud aja võimalused

Küsitluse vastustest selgus, et ühiselt veedetud aja sisustamise võimalused on vägagi mitmekülgsed. Lapsevanematega koos veedetud aeg, mänguasjade, mängude ja vahendite teadlik valik on olulised lapse igakülgses arengus. (Tuuling 2008, lk 25, 26) Koos mängimine aitab toetada lapse sotsiaalsete oskuste arengut (Kikas jt, 2008, lk 134). Mäng pole midagi sunnitut, see toimub lapse enda initsiatiivil. “Mäng on tegevus, mida laps ise tahab teha, leiab selleks idee, algatab mängu ja kutsub kaaslased mängu”. (Kivi ja Sarapuu, 2009, lk 34) Mängus peab vanem keskenduma lapsele ja tema huvidega arvestama (Kivi ja Sarapuu, 2009, lk 37). Mäng ei ole üksnes aja veetmise võimalus, läbi tegevuse saadakse teadmisi, mis on seotud igapäevaeluga ja antakse edasi õppimiseks olulisi oskusi (Fisher 2006, lk 2). Ühtlasi on mäng eelkooliealise lapse põhitegevus, mille käigus ta omandab uut teavet ja oskusi ning kinnistab neid, õpib peegeldama tundeid ja soove, arendab suhtlemisoskust ning omandab kogemusi ja käitumisreegleid (Koolieelse lasteasutuse riiklik õppekava, 2008). On selge, et lapsed õpivad ja omandavad oma teadmisi kõige paremini läbi tegevustest saadud kogemuste kaudu, seega on vanemate roll olla sellel teel toetaja ja suunaja.

Lapse igapäevaselt koduses keskkonnas iseseisvalt tegutsedes kuluv aeg ja tegevused

Küsitluse vastustest selgus, et lisaks vanematega koosveedetud ajale sisustavad lapsed oma aega ka iseseisvalt tegutsedes. Vastanutest 65,8% tõid välja, et laps veedab igapäevaselt koduses keskkonnas iseseisvalt tegutsedes aega 1-1,5h. Töötavate ja koduste vanemate vastuseid võrreldes saab väita, et lapse iseseisev tegutsemise aeg on suurem töötavate vanemate puhul. Lapse iseseisva vaba aja sisustamise tegevusetena toodi välja erinevate mänguasjadega mängimist, joonistamist, meisterdamist ja raamatute vaatamist, suur osakaal on ka televiisori vaatamisel ja digivahendite kasutamisel. Mäng on lapsele rõõmu ja põnevust pakkuv põhivajadus (Tuuling, 2008, lk 25). Vastustes toodi samuti välja, et lapse iseseisvalt tegutsemise aeg sõltub siiski päevast ja tegevusest ning lapse tahtmisest. Iseseisev tegutsemine toetab lapse iseseisvuse kujunemist, kuid teatud tegevuste puhul (televiisor ja digivahendid) on vajalik piiride kehtestamine ning kokkulepped. Pereterapeut Pille Murrik on öelnud, et: “Kasvatus on koostöö protsess, milles on lapsevanemal täita oluline roll.” Lapsevanema üheks rolliks on piiride kehtestamine. (Tervise Arengu Instituut, 2018) Psühholoog, paari- ja pereterapeut Kätlin Konstabel on öelnud, et: “Kui laps veedab liigselt aega digivahendites siis tema arengulised vajadused on ohus”

(Lastekaitse Liit, 2023). Digivahendite mõtlematu kasutamine muudab lapse passiivseks ja kergesti ärrituvaks. (MacNamara 2016, lk 77). Seda peamiselt erinevate mänguasjadega mängides, joonistades, televiisorit vaadates või muude digivahenditega tegeledes, raamatuid vaadates ja meisterdades. Siiski on televiisori vaatamise ja digivahendite kasutamise osakaal iseseisva aja sisustamisel kõrgel tasemel.

Lauamängu mängimise eesmärk

Uurimustulemuse vastustest selgus, et lauamänge mängitakse eelkõige vaba aja sisustamise eesmärgil, kuid samas pööratakse tähelepanu ka arendavatele omadustele nagu loogilise mõtlemise ja sotsiaalsete oskuste arendamine. Samuti peava lapsevanemad lauamängude mängimist lapse arengu toetamiseks vajalikuks ja tõhusaks. Lauamäng õpetab üldistama, klassifitseerima ja tulemusi ette nägema ning seoses sellega toimub teadmiste kinnistamine esemetest ja nende funktsioonidest (Kivi ja Sarapuu 2005, lk 167). National Institutes of Health'i uuringus ja Rand Corporation'i erauuringus toodi välja teadmine, et lapsed, kes ei arenda sotsiaalseid oskusi (kuulamine, reeglite järgimine, suhtlemine, koostöö) ei ole kooliks valmis (Hinebaugh 2009, lk 19). Lauamängude mängimise tulemuseks on see, et lapse mälu areneb pidevalt (Riiklik Eksami- ja Kvalifikatsioonikeskus, 2009, lk 61). Isiklikule kogemusele tuginedes saab autor järeldada, et tema lapsel on akadeemiliste teadmiste omandamine positiivsete tulemuste saavutamine ja pehmete oskuste omamine suuresti mõjutatud varases lapsepõlves ühiselt veedetud ajast ja lauamängude mängimisest. Tänu mängule suureneb kogemustepagas ja areneb analüüsioskus (Chaplin, 2013, viidatud Tammiste, 2014, lk 13 kaudu). On selge, et oskused ei teki iseenesest, neid tuleb lastele õpetada juba varakult. Sel põhjusel on vajalik vanemate eeskuju ja teadlik tegutsemine, et seeläbi koostöös luua lapse teadmiste ning oskuste kindel alusmüüri.

Lauamängude mängimise kogemused

Uurimustulemuse vastustest saab välja tuua, et lauamängude mängimine tekitab lapsevanematel erinevaid emotsioone, kuid suurel enamusel on need siiski positiivseid. Lastes tekitavad lauamängud positiivseid emotsioone, enamasti meeldiva elamuse, kuid vahel ka ebameeldivaid kogemusi. A. Ugaste, on toonud samuti välja seisukoha, et mäng tekitab lapsele enamasti meeldiva elamuse, kuid vahel ka ebameeldivaid kogemusi (kaotushirm). Toetudes nii isiklikule kogemusele kui ka teooriale väidab autor, et mäng

paneb last tundma rõõmu, rahulolu ja naudingut ning arendab mõtlemist (Kivi ja Sarapuu, 2005, lk 156). Mäng aitab lapsel omandada eesmärkide püstitamise oskust, õpetab kaaslastega arvestama, järgima reegleid, lahendama konflikte, kaotama ja võitma, omandama sotsiaalset käitumist oma loomulikus mängukeskkonnas (Kivi ja Sarapuu, 2009, lk 35). Negatiivse emotsiooniga toimetulemise õppimiseks on autori arvates oluline järjepidevus ja kindlate reeglite järgimine, vanematepoolne juhendamine ning emotsioonidega toimetuleku õpetamine. Mängudel on omad reeglid, algus ja lõpp ning mängimine on õpitav ning õpetatav tegevus (Garvey 1977, lk 103). Seega saab uurimistulemuste põhjal väita, et lauamängude mängimine nii lastel kui ka vanematel on jätnud positiivse kogemuse.

Populaarsemad lauamängud

Uurimustulemuse vastustest selgus, et lauamängude hulk, mida kodus keskkonnas mängitakse on mitmekesine. Kõige populaarsemateks lauamängudeks osutusid tähelepanumängud, mis arendavad tähelepanu, käe ja silmade koostööd, reageerimiskiirust (Näiteks memoriin, “Dobble”) ja täringumängud (Näiteks “Tsirkus”, “Reis ümber maailma”). Lauamängude mängimine suurendab lapse teadlikkust ümbritsevast maailmast ja seeläbi areneb ka loogiline mõtlemine (Kivi ja Sarapuu, 2009, lk 36). Ühtlasi arendavad lauamängud osavust ja peenmotoorikat (The early teacher veebileht, (i.a)). Mängul on tähtis koht kõnearengu seisukohast, sest mängides toimub suhtlus ja laieneb sõnavara, mis on omakorda oluline toetav protsess lapse igakülgeks kõnearenguks (Nugin ja Õun, 2017, lk 206).

Takistused, mis ei võimalda ühiselt aega veeta ning lauamänge mängida

Uurimustulemuse vastustest selgus, et peamisteks takistusteks nii töötavatel kui ka koduste vanemate puhul, mis ei võimalda vanematel lastega ühiselt aega veeta on: ajapuudus, kodused toimetused, väsimus, kiire elutempo, väiksemad lapsed, kes vajavad rohkem tähelepanu, ajaplaneerimatus, liigne nutiseadmete kasutamine ning emotsionaalne ülekoormus. Samuti toodi välja ka seda, et lauamänge on vähe või pole neid üldse. Autor saab tuginedes isiklikule kogemusele töös lastega ja teooriale nõustuda Tuulingu (2008, lk 7) toodud seisukohaga, et mängu üheks suuremaks takistuseks on lapsevanemate vähene aeg, hõivatus tööprobleemidega, väsimus jms, mis omakorda mõjutab suuresti lapse arengut. Samuti on Tõnnumaa (2006) välja toonud lastega vestlustest seisukoha, et

vanematel pole kahjuks nende jaoks aega. Kliiniline psühholoog Anna Nõmmik on Lastekaitse Liidu videoloengute sarjas öelnud, et pinnapealsete küsimuste taga, näiteks “Kuidas sul läheb?” on kiire elutempo ja igapäeva kohustused. Ühtlasi on toimiva suhte loomiseks lapsega vaja koosolemise aega, mil vanem ei tegele kõrvaliste asjadega, vaid pühendub täielikult temale (Frost'i, 2014, lk 17-18). Seega ei tohi lapsele jääda muljet, et kõik muu (telefon, külalised, trenn, õhtusöök jne) on temast olulisemad (Aldort, 2015, lk 85). Koosveedetud aeg on oluline ja õpetlik nii lapsele kui vanemale. Lapsevanemad võiks panna ennast lapse rolli, mõistmaks, et koos erinevate olukordade läbielamine õpetab ka neile nii mõndagi: kannatlikkust, enesevalitsemist, probleemide lahendamist ja selgitamist. (Tark vanem veebileht, (i.a)) Need oskused aitavad olla eeskujuks lapsele. Laps õpetab vanemaid ja laps õpib omakorda vanematelt – toimub kasvamise ja kasvatuse koostööprotsess.

Ettepanekud lapsevanematele

Lähtudes uurimistööst ning tuginedes autori töökogemusele koostati järgnevad ettepanekud, mis on suunatud lapsevanematele. Autor saab isiklikule kogemusele tuginedes kinnitada, et aja leidmine töö, kooli ja koduste toimetuste kõrvalt on tõesti kohati keeruline. Sellega aitab toime tulla peres toimiv meeskonnatöö, jagatud kohustused. Ühise aja leidmiseks on soovituslik jagada koduste tegemisega seotud kohustused osapoolte vahel ära, pingutatakse ühise eesmärgi nimel ning seeläbi tekib perel ühiselt koos veetmiseks aega. Samuti on kasulik koostada päevakava, kus iga tegevuse jaoks on olemas oma aeg. Aega tuleb võtta, seda ei teki lihtsalt niisama juurde. Samuti on ka ajuteadlane Jaan Aru on öelnud, et vanemad peavad tähtsustama endale lapsega koosveedetud aja konkreetset hetke, mida laps parajasti teeb ja ebaoluline on kõik see, mis kusagil mujal toimub (Tark vanem koduleht, (i.a)). Lapsele ei tohi jääda muljet, et kõik muu (telefon, külalised, trenn, õhtusöök jne) on temast olulisemad (Aldort, 2015, lk 85). Ühiselt koos veedetud aeg võimaldab vanemal lapsele oma tähelepanu jagada ja tema vajadustele vastata (Aldort, 2015, lk 74). Kliiniline psühholoog Anna Nõmmik on Lastekaitse Liidu videoloengute sarjas välja toonud, et seda, kuidas lapsel läheb, on võimalik märgata vaid ühiste tegevuste ja vestluste kaudu. Seega aitavad vestlused lapsevanema ja lapse vahel hoida lapse vaimset tervist. (Lastekaitse Liit, 2023)

Samas on väga oluline, et ka vanem enda jaoks aega leiab, sest siis ollakse võimelised endast ka andma. Oma kogemusele tuginedes saab autor väita, et ühest keskkonnast (töölt)

teise keskkonda (koju) üle minnes on abiks 10 minutist aja maha võtmisest. See on oskus, mida peavad täiskasvanud omandama.

Aja puuduse korral on autori arvates oluline tõsta lastevanemate teadlikkust koosveedetud aja olulisusest, jagada soovitusi lapsele eeskuju näitamiseks ja suunamiseks, seda läbi lapsevanemate koosolekute, arenguveestluste, koolituste. Samuti on ka ajuteadlane Jaan Aru välja öelnud, et vanemal on vajalik varuda kannatust, et õpetada lapsi mängima ja muid eluks vajalikke toimetusi tegema. Tuleb püüda vaadata asju laste silmade läbi, sest lapse jaoks on kõige olulisem vanemaga koos veedetud aeg ning tulevikus ei teki kahetsust, miks küll kõik muu oli tähtsam kui lapsega koos veedetud aeg. (Tark vanem veebileht, (i.a)) Tähelepanu, mis tagab üksteisega koosolemise, väljendab armastust ja hoolimist (Aldort, 2015, lk 75). Lapse jaoks on temale pühendatud aeg oluline, sest see paneb teda erilise ja tähtsana tundma (Gottlieb, 2005, lk 74). Koos mängimine toetada lapse sotsiaalsete oskuste arengut (Kikas jt, 2008, lk 134).

Autori arvates saab selleks, et tõsta huvi lauamängude vastu korraldada lasteaias lauamängude ideekonkurssse, uurida, millised on lauamängud, mida on huvitav ja hariv mängida, korraldada lauamängude mängimise päevi, kus vanemad ja lapsed saaksid erinevate lauamängudega tutvuda. Lauamängude puudumisel on võimalus laenutada neid raamatukogudest või valmistada lauamäng ise, koos lapsega. Samuti saab autor isiklikule kogemusele tuginedes töös lastega väita, et isevalmistatud lauamängud pakuvad lapsele suurt mängulusti ja läbi selle toimub igakülgne lapse arengu toetamine.

KOKKUVÕTE

Bakalaureusetöö teemaks on “Laste ja vanemate ühine aeg ning koos mängitavad lauamängud”. Töö eesmärgiks oli välja selgitada, millised on lapsevanemate ja laste ühised aja veetmise võimalused, lauamängude koos mängimise kogemused ja millised on lastevanemate arvates takistused, mis ei võimalda neil ühiselt aega veeta ning lauamänge mängida. Antud töö aktuaalsus tuleneb kiirenevast elutempost ja seetõttu üha vähenevast koosveedetud ajast vanema ning lapse vahel. Tuginedes autori kogemusele töös lastega (mängud, vestlus) ja lastevanematega (vestlus) on lauamängude mängimiseks leitav aeg ning osakaal lapse arengu toetamiseks koduses keskkonnas vähenenud.

Uurimistöö teoreetilises osas käsitles autor ühiselt veedetud aja olulisust, mängu definitsiooni, selle eesmärgi, kuidas toimub mängu kaudu õppimine, milline on lapsevanema roll lapse mängus, millised on erinevad lauamängude liigid ning kuidas on need arendavad.

Uurimistöö viis autor läbi Tartumaa 67 lasteaia 3-7 aastaste eelkooliealiste laste vanemate seas. Tartumaad analüüsiti ka eraldi väiksemate gruppidega (linnad, vallad). See võimaldas autoril võrrelda maal ja linnas elavate perede vastuseid. Uurimistöös läbiviimiseks kasutas autor ankeetküsitlust.

Uurimuse osas antakse ülevaade uurimistöö eesmärgist, uurimisküsimustest, meetodikast, valimist, antakse ülevaade uurimisprotseduurist ja analüüsitakse saadud tulemusi. Uurimistöös kasutati kvantitatiivset uurimismeetodit, andmete kogumine toimus ankeetküsitluse abil. Saadud andmed töödeldi Microsoft Exceli programmis ning esitati jooniste abil.

Uurimistööst selgus, et nii töötavad kui kodused vanemad püüavad igapäevaselt koos lapsega tegelemiseks aega leida, kasvõi 10-30 min, ning peavad lapsega koos veedetud aega vaatamata argipäeva takistustest siiski oluliseks. Lisaks nähtub, et lapsega koos veedetud aeg ei sõltu elukohast.

Uurimistöös selgus, et peamisteks koosveedetud aja sisustamise tegevusteks on lauamängud, raamatute lugemine või vaatamine, õuemängud, televiisori vaatamine või arvutimängude mängimine, erinevad käelised tegevused nagu joonistamine, meisterdamine ning kokkamine ja muud majapidamistööd.

Lisaks vanematega koosveedetud ajale sisustavad lapsed oma aega ka iseseisvalt tegutsedes, seda umbes 1-1,5h või enam, mida on rohkem kui vanemaga koosveedetud aega. Seda peamiselt erinevate mänguasjadega mängides, joonistades, televiisorit vaadates või muude digivahenditega tegeledes, raamatuid vaadates ja meisterdades. Siiski on televiisori vaatamise ja digivahendite kasutamise osakaal iseseisva aja sisustamisel kõrgel tasemel.

Uurimistöös selgus, et lauamänge mängitakse eelkõige vaba aja sisustamise eesmärgil ning nendega kaasnevad peamiselt positiivsed emotsioonid. Mängides pööratakse tähelepanu ka arendavatele omadustele nagu loogilise mõtlemise ja sotsiaalsete oskuste arendamine.

Uurimistöös selgus, et takistusteks, mis ei võimalda vanematel lastega ühiselt aega veeta on ajapuudus, kodused toimetused, väsimus, kiire elutempo, väiksemad lapsed, kes vajavad rohkem tähelepanu, ajaplaneerimatus, liigne nutiseadmete kasutamine ning emotsionaalne ülekoormus. Samuti on välja toodud, et televiisor on laste jaoks põnevam ning lapsed eelistavad sageli kiiret meelelahutust (multikad, digimängud).

Autor leiab, et selle töö kõige väärtuslikum järelendus on, et vanemate ja laste koosveedetud aega ei mõjuta see, kas vanem on töötav või kodune, kas elatakse maal või linnas. Kõik vanemad püüavad leida lapsega koos tegutsemiseks aega. Kasvõi natukene, sest iga minut on oluline.

Antud töö kitsaskohana võib välja tuua vastajate funktsionaalse lugemisoskuse ning küsimustikku süvenemise. Tulemuste analüüsimisel esines vastuseid, millest võis järeldada kergekäelist vastamist, näiteks küsimusele, kui palju võtate aega igapäevaselt lapsega koos tegutsemiseks, vastati nädalas leitava aja hulgaga. Küsimuse puhul: Milliseid lauamänge mängite? paluti vastata neil lapsevanematel, kes märkisid ära eelnevas küsimuses lauamängud. Küsimusele vastasid ka need lapsevanemad, kes enim märkisid, et ei mängi lauamänge. Teiseks kitsaskohaks võib tuua mõne küsimuse või valikvastuse sõnastuse. Näiteks koostas autor lapse vanuse küsimuse juures vastusevariandid vastavalt õppekavale (3-4, 4-5 jne), mis tekitas vastanutes segadust.

Laste ja vanemate ühine aeg ning koos mängitavad lauamängud

Kokkuvõtvalt võib väita, et uurimistöö eesmärk sai täidetud ning uurimisküsimused leidsid vastuse.

KASUTATUD KIRJANDUS

Aldort, N. (2015). *Kasvatades lapsi kasvatame iseennast*. Tartu: Inglitiivul OÜ.

Arge, E. (2020). *Koolieelikute digivahendite kasutamise harjumused lapsevanemate hinnangul ja vanemate teadlikkus laste suunamisel*. Bakalaureusetöö. Tartu Ülikooli Narva Kolledž, õppekava „Koolieelse lasteasutuse õpetaja mitmekeelses õppekeskkonnas“. https://dspace.ut.ee/bitstream/handle/10062/70167/arge_eneli.BAK.pdf?sequence=1&isAllowed=y (viimati vaadatud: 19.09.2022).

Dix, E. (2019). *Why playing board games is so good for kids – and how to get them to join in*. https://www-irishnews-com.translate.goog/lifestyle/2019/10/29/news/why-playing-board-games-is-so-good-for-kids-and-how-to-get-them-to-join-in-1748563/?_x_tr_sl=en&_x_tr_tl=et&_x_tr_hl=et&_x_tr_pto=sc (viimati vaadatud: 23.10.2022).

Fisher, R. (2006). *Mõtlemismängud*. Tartu: Atlex

Frost'i, J. (2014). *Väikelapse kasvatamise SOS*. Tallinn: Varrak.

Garvey, C. (1977). *Play*. Cambridge: Harvard University Press.

Gottlieb, S. E. (2005). *Õrn iga - Kuidas kasvatada kolmeaastast last*. Tallinn: Odamees OÜ.

Heidemann, S. ja Hewitt, D. (2002). *Pathways to play: Developing play skills in young children*. USA: Redleaf Press.

Hiiemäe, E ja Kivisaar, K. (2011). *Mõista ja toeta oma last*. Kirjastus Agitaator.

Hinebaugh, J. P. (2009). *A board game education: Building skills for academic success*. USA: Rowman & Littlefield Education

Hirsjärvi, S. , Remes, P. ja Sajavaara, P. (2010). *Uuri ja kirjuta*. Tallinn: Kirjastus Medicina

Kalli-kalli lastehoid. (i.a). *Lapse mängu olulisus*.

<https://www.kallikalli.eu/lapse-mangu-olulisus/> (viimati vaadatud: 06.03.2023).

- Kikas, E. (2008). *Õppimine ja õpetamine koolieelses eas*. Tartu Ülikooli kirjastus.
- Kivi, L. ja Sarapuu, H. (2005). *Laps ja lasteaed*. Tartu: Kirjastus Atlex.
- Kivi, L. ja Sarapuu, H. (2009). *Lasteaialaps peres*. Tartu: Kirjastus Atlex.
- Kruffen, T. (2010). *Laste tegelusraamat - Loomingulised mängud ja ettevõtmised 6-10-aastastele lastele*. Tallinn: Kirjastus ERSEN.
- Krull, E. (2018). *Pedagoogilise psühholoogia käsiraamat*. Tartu Ülikooli kirjastus.
- Lastekaitse Liit. (2023). *Kuidas toetada oma lapse vaimset tervist*. https://www.youtube.com/watch?v=bgzhLACbL_Y&t=646s (viimati vaadatud: 25.03.2023).
- Lastekaitse Liit. (2023). *Mida teha kui laps on digisõltuvuses*. <https://www.youtube.com/watch?v=PXKMxwELS84&t=7s> (viimati vaadatud: 24.03.2023).
- Lastekaitse Liidu koduleht. (i.a). *Lapse õiguste konventsioon*. <https://www.lastekaitseliit.ee/et/lapseõigused/lapse-oigused/lapse-oiguste-konventsioon> (viimati vaadatud: 20.10.2022).
- Laxen, U. (2005). *Laul, mis leidis sõnad - Mängu kaudu sisemise vabaduseni*. Tallinn: Kirjastus Ilo.
- Mac Namara, D. (2016). *Puhka, mängi, kasva*. Tallinn: ERSEN
- Niiberg, T. ja Linnas, M. (2007). *Laps läheb lasteaeda*. Tartu: Kirjastus Atlex.
- Koolieelse lasteasutuse riiklik õppekava. (2008). RTI 2008, 23, 152. <https://www.riigiteataja.ee/akt/13351772> (viimati vaadatud: 20.10.2022).
- Riiklik Eksami- ja Kvalifikatsioonikeskus. (2009). *Üldoskuste areng koolieelses eas*. Tartu: Kirjastus Studium.
- Sinkkonen, J. (2011). *Mida on lapsel kasvamiseks vaja*. Tallinn: Varrak.

Sorel, V. (2008). Isa ja laps - nende ühine aeg. Vassiljev, M. ja Luik, M (toim). *Isana olemas olla* (60-62). Rakvere: AS Kuma.

Spivakovskaja, A. (1986). *Mäng on tõsine asi*. Tallinn: Kirjastus Valgus.

Tamm, L. (2016). *Lapsevanemate ja õpetajate roll laste mängudes lapsevanemate ja õpetajate hinnangul Põlva maakonna lasteaegade näitel*. Bakalaureusetöö. Tartu Ülikool, koolieelse lasteasutuse õpetaja õppekava. http://dspace.ut.ee/bitstream/handle/10062/52727/tamm_lisanne_ba.pdf (viimati vaadatud: 18.09.2022).

Tammiste, H. (2014). *Tarkus tuleb tasapisi - Valik aktiivõppe strateegiaid lasteaias ja koolis*. Tartu: Kirjastus Atlex.

Tark vanem veebileht. (i.a). *Hea vanem võtab lapse jaoks aega*. <https://tarkvanem.ee/enda-vajadused/aeg-lapsega/> (viimati vaadatud: 16.04.2023).

Tervise Arengu Instituut. (2016). *Märka ja tunnusta oma last*. <https://www.youtube.com/watch?v=4KTjq02JOV8> (viimati vaadatud: 24.03.2023).

Tervise Arengu Instituut. (2018). *Nõuanded vanematele lapse arvuti- ja telekaaja piiramiseks*. <https://www.youtube.com/watch?v=m78GVuLrFEg> (viimati vaadatud: 24.03.2023).

The early teacher. (i.a). *How do board games help social development?* https://theearlyteacher-com.translate.google.com/blog/how-do-board-games-help-social-development/?_x_tr_sl=en&_x_tr_tl=et&_x_tr_hl=et&_x_tr_pto=sc (viimati vaadatud: 23.10.2022).

Kütt, L. (2008). Mängu ja mänguasja tähtsus lapse arengus. Rmt, Tuuling, L. (Koost.). *Lapsevanem ja õpetaja lapse arengu toetajana - mõtteid lapsevanematele ja õpetajatele*. Tallinna Ülikooli kirjastus.

Tuuling, L. (2009). *Mäng ja lapse areng*. TLÜ Rakvere Kolledž. <https://www.tlu.ee/opmat/rk/2009/Lehte%20Tuuling%20-%20RKA6022%20M%E4ng%20ja%20lapse%20areng/3.%20teema/MANGU%20TAHTSUS%20LAPSE%20ARENGUS.pdf> (viimati vaadatud: 23.11.22).

Tõnumaa, Ü. (2006). Kvaliteetaeg lapse jaoks. *Lasteaed*, 29. det. <https://www.lasteaed.net/2006/12/29/kvaliteetaeg-lapse-jaoks/> (viimati vaadatud: 20.10.2022).

Ugaste, A. (2017). Laps ja mäng. Nugin, K. ja Õun, T. (toim). *Õppe- ja kasvatustegevus lasteaias* (201-209). Tartu: Kirjastus Atlex.

UNICEF. (1989). *Convention on the Rights of the Child*. <https://www.unicef.org/child-rights-convention/convention-text#> (viimati vaadatud: 07.05.23).

Zander, M. (2019). The Surprising Benefits Your Kids Get From Playing Board Games. Scholastic, 22. nov. https://www-scholastic-com.translate.goog/parents/kids-activities-and-printables/activities-for-kids/arts-and-craft-ideas/benefits-board-games.html?_x_tr_sl=en&_x_tr_tl=et&_x_tr_hl=et&_x_tr_pto=sc (viimati vaadatud: 23.10.2022).

Õunapuu, L. (2014). veebiväljaanne “Kvalitatiivne ja kvantitatiivne uurimisviis sotsiaalteadustes”. http://dspace.ut.ee/bitstream/handle/10062/36419/ounapuu_kvalitatiivne.pdf (viimati vaadatud: 24.02.2023).

LISA 1 Ankeetküsimustik

Ankeet lapsevanematele “Laste ja vanemate ühine aeg ning koos mängitavad lauamängud”.

Tere, lugupeetud lapsevanemad!

Minu nimi on Piia Tõldsepp, olen Tartu Ülikooli Narva kolledži III kursuse üliõpilane. Õpin erialal "Koolieelse lasteasutuse õpetaja mitmekeelses õppekeskkonnas".

Bakalaureusetöö raames viin läbi uurimust, mille eesmärk on välja selgitada, millised on lapsevanemate ja laste ühised aja veetmise võimalused, lauamängude koos mängimise kogemused ning millised on lastevanemate arvates takistused, mis ei võimalda neil ühiselt aega veeta ja lauamänge mängida.

Küsimustik on mõeldud 3-7-aastaste laste vanematele ja on anonüümne.

Küsimustiku täitmine võtab aega 5-15 minutit.

Uurimuse tulemused kajastuvad minu bakalaureusetöös.

Oleksin väga tänulik kui võtaksite hetke oma ajast ning vastaksite küsitlusele.

Vastuseid ootan kuni 30. jaanuarini.

Küsimuste tekkimise korral või tagasiside soovi korral saab minuga ühendust võtta e-maili

aadressil: piiatoldsepp8@gmail.com

1. Hinnake 5 palli skaalal kui oluliseks peate lapsega ühiselt veedetud aega?

1 - ei ole üldse oluline, 2- pigem oluline, 3- ei oska vastata, 4- oluline, 5 - on väga oluline

2. Hinnake, kui palju võtate aega igapäevaselt lapsega koos tegutsemiseks?

- Ei leia üldse aega
- 10-15 min

- 15-20 min
- kuni 30 min
- Nädalavahetusel
- Muu

3. Kui palju veedab laps igapäevaselt kodus keskkonnas iseseisvalt tegutsedes aega?

- 15-20 min
- 20-30 min
- 30-45 min
- 45 min-1h
- 1-1,5h
- Muu

4. Millised on lapse iseseisvad vaba aja sisustamise tegevused?

- Joonistamine
- Meisterdamine
- Erinevate mänguasjadega mängimine
- Raamatud
- Digivahendid
- Televiisor
- Muu

5. Millised on teie ühiselt veedetud aja tegevused?

- Lauamängud
- Õuemängud
- Raamatute vaatamine, lugemine
- Televiisor
- Arvutimängud
- Muu

6. Kui märkisite lauamängud, siis millised on lauamängud, mida koos mängite?

- Önnemängud /Täringumängud: "Reis ümber maailma", "Tsirkus" jne
- Osavusmängud: "Jenga" jne
- Tähelepanumängud: "Memoriin", "Dobble" jne
- Keeleõppemängud: "Kõnevurr", "Silbimäng", "Õpime tundma tähti ja sõnu" jne
- Mõtlemismängud: "Male", "Kabe", "Monopol", kaardimängud jne
- Muu

7. Millisel eesmärgil mängite lauamänge?

- Vaba aja sisustamine
- Kõneareng
- Matemaatika
- Loogiline mõtlemine
- Sotsiaalsed oskused
- Muu

8. Hinnake 5 palli skaalal, milline on Teie arvates lauamängude roll lapse arengu toetamisel?

1-mitteefektiivne, 2- pigem efektiivne, 3- ei oska öelda, 4- efektiivne, 5- väga efektiivne

9. Milline on Teie lauamängude mängimise kogemus?

- Positiivne
- Negatiivne
- Ei mängi lauamänge
- Muu

10. Milliseid emotsioone tekitab Teis lauamängude mängimine?

- Rõõm
- Vastumeelsus
- Põnevust

- Ärritust
- Rahulolu
- Muu

11. Milliseid emotsioone tekitab lauamängude mängimine lapsel?

- Rõõm
- Vastumeelsus
- Põnevus
- Ärritust
- Rahulolu
- Muu

12. Millised on Teie arvates takistused, mis ei võimalda ühiselt aja veetmist, lauamängude mängimist?

13. Lapse vanus?

- 3-4 aastane
- 4-5 aastane
- 5-6 aastane
- 6-7 aastane
- Muu

14. Teie elukoht?

- Tartu linn
- Tartu vald
- Elva linn
- Elva vald
- Peipsiääre vald
- Luunja vald
- Nõo vald

- Kambja vald
- Kastre vald
- Muu

15. Teie sugu?

- Naine
- Mees
- Ei soovi avaldada

16. Teie staatus?

- Töötan
- Kodune
- Muu