

## SINU KÜSIMUSED JA ETTEPANEKUD

<https://opimemangides.blogspot.com.ee/>

TALLINNA ÜLIKOOI  
ERIALASID LÕIMIVA UUUENDUSE  
RÜHM  
“MÄNGUHIMULISED”

## ÕPPEMÄNGUD



KEELT JA ARVUTAMISOSKUST ARENDAVAD  
MÄNGUD 5-6 AASTASTELE LASTELE



Euroopa Liit  
Euroopa  
Regionaalarengu Fond



Eesti  
tuleviku heaks

Voldik on koostatud projekti "Tallinna Ülikool kui targa eluviisi eestvedaja" (nr 2014-2020.4.01.16-0033) tegevus B23 "Interdistsiplinaarsete projektide ja projektipõhise õppe rakendamine ning õppekava meeskondade tugiprogrammi väljatöötamine ja rakendamine" käigus. Tasuta jagamiseks.

Mäng on kõige nauditavam  
laste põhitegevus  
eelkoolieas. Teeme seda ka  
õpingutele kasulikuks.  
**MIS ON ÕPPEMÄNG?**

#### ÕPPEMÄNGU KASULIKKUS

- Teeb õppimise huvitavamaks
- Arendab arvutamisoskust
- Paneb lapse liikuma
- Arendab lapse loovust
- Stimuleerib keeleomandamist
- Arendab lapse mälu
- Äratab lapse tähelepanu
- Parandab keskendumisvõimet

### Mitmes mänguasi puudub?

Vahendid: vaja on 4- 10 mänguasja või mingit muud eset.

Mängijaid on 2- 10. Liiga suure grupiga mängides peab pöörama tähelepanu sellele, et kõik mängijad saaksid võrdselt vastata. Antud mängus peab olema kindel juhendaja-täiskasvanu. Kõige parem on antud mängu mängida 2-6 mängijaga.

Mängu käik: Lapsed istuvad näoga juhendaja poole ning juhendaja seab esemed näiteks lauale ritta. Seejärel loendavad lapsed koos juhendajaga (ning ilma) antud mänguasju vasakult paremale. Nüüd saadetakse üks laps ruumist välja või seotakse tal silmad kinni. Sel ajal peidab juhendaja ühe mängusja ära, kuid ta ei tohi teisi asju puutuda ega nende asukohta muuta. Kutsutakse laps tagasi või võetaksi silmadelt side ära ning ta peab nüüd tühja koha järgi kindlaks tegema, mitmes ese on ära peidetud (teine, viies, seitsmes jne). Korratakse sama asja teiste lastega. Lisaks võib lasta mängijal ära arvata, mis ese oli eemaldatud.

Eesmärk: on õpetada lapsi kasutama järgarve ning loendamist. Samuti arendab antud mäng tähelepanu ning mälu. Lastes lapsel jutustada eemaldatud esemest, arendab see kõne.

### Mis või kes see on, millest ma räägin?

Vahendid: puuduvad, oluline on vähemalt 2-3 mängija olemasolu. Mängijaid võib olla 2 kuni palju 10.

Mäng sobib alates 4. eluaastast ning ülemist vanusepiirangut sel pole. Nooremate mängijate puhul peab olema mängujuht, kes mängu kontrollib ning lapsi suunab.

Mängu käik: mängijad lepivad kokku, kes alustab esimesena objekti kirjeldamist ning edasine seletajate järjekord. Seletaja ei tohi mainida seletatava objekti nime, vaid püüab seda kirjeldada võimalikult täpselt. Ka ei tohiks öelda seletatava objekti esimest tähte. Näiteks: "See on tehtud puust, sel on neli jalga ja selg." (Tool.) Samuti võivad äraarvajad küsida täpsustavaid küsimusi, kuid seletaja peab jälgima, et ta vastustes ei kasutaks objekti nime.

Eesmärk: on arendada mängijate sõnavara ning keskendumist. Antud mäng aktiveerib laste mitmekülgset mõtlemist ning seletamis oskust.

### Mis muutus?

Vahendid: kasutada võib ükskõik mis igapäeva esemeid, aga ilma vahenditeta seda mängu mängida ei saa.

Mängijaid peab olema vähemalt 2, kuid mitte enam kui kolm. Antud mäng sobib alates viiendast eluaastast. Mängul peab olema juhendaja. Vanemate laste puhul võivad nad ise kodamööda antud rolli täita.

Mängu käik: mängus peab olema juhendaja, kes mängu läbi viib. Juhendaja lepib mängijaga kokku, millist kohta vaatluse käigus muudetakse ning annab mängijale võimaluse hoolega vaadata antud keskkonda. Seejärel saadab juhendaja mängija teise tuppa ning muudab vaatluses olevas keskkonnas midagi. Kutsub mängija tagasi ning viimane peab meenutama, mis oli enne ning mis on nüüd muutunud. Näiteks: lepivad juhendaja ning mängija kokku, et vaatluse alla võetakse lapse voodi, kus on mõned pehmed kaisuloomad peal. Seejärel läheb laps teise tuppa ning juhendaja tõstab ühe looma teise kohta. Laps tuleb tagasi ning peab leidma muutuse ning mälu järgi jutustama, mis oli enne ja mis nüüd teisiti on.

Eesmärk: on arendada mängija tähelepanu, vaatlusvõimet ning mälu.

Vahendid: eraldi vahendeid sellel mängul vaja pole, peab olema vaid piisavalt mängijaid.

Mängijaid võib olla alates kahest kuni viisteistkümneni. Antud mäng sobib alates kuuendast eluaastast. Lastega mängides peab kindlasti olema mängus täiskasvanu või vanem laps, kes saab kontrollida vastuste õigsust.

Mängu käik: Lepitakse kokku reeglites ning valitakse mängija, kes alustab. Samuti pannakse paika, kas ainult juhendaja esitab ülesannet või vanemate mängijate korral saab näiteks õige vastuse öelnud mängija järgmise ülesande hõigata. Samuti võivad mängijad kokku leppida, mida vale vastuse korral tehakse, valesti vastanu võib näiteks teha kolm kükki. Näiteks: "Mari, püüa kolmas! Aken." - "e". "Märt püüa teine! Orav." - "r".

Eesmärk: on arendada lastel häälikute õigesti hääldamist ning samuti tähelepanu.