

Mängusein



Projektis osalesid: Krislyn Luus, Kerli Kiwa, Kristi Leinamäe, Triinu Reedik

Juhendajad: Tiia Artla ja Jana Kadastik





Mängusein

Mänguseina **eesmärgiks** on aidata erivajadustega lastel arendada peenmotoorseid oskusi ning koordineerimist. Samuti pakkuda lastele rõõmuelamust mängulise tegevuse käigus ja tulemusena.

Mängusein aitab kaasa kasutaja tähelepanu ja keskendumisoskuse arengule, aitab luua põhjus-tagajärg seoseid ning ärgitab jälgima helistiimuleid.

Mängusein sobib erinevas vanuses ja erineva võimekusega lastele.

Mänguseina saab kasutada mitme erineva ülesande sooritamiseks.

Mängusein on kujundatud rõõmsalt ja lastepäraselt, mis annab võimaluse mänguliselt käsitleda erinevaid teemasid (loomad, sügis jne), luua kirjeldusi või jutukesi. Erinevaid kasutusvõimalusi on täpselt nii palju nagu fantaasia seda võimaldab.

Vahend

Mänguseinal on helistiimulitega toru ja pallid; eripärane nõõrvigur; tume taustasein, millele saab kriitidega kirjutada ja joonistada ning arvestatud on vaegnägijatele vajaliku kontrastsusprintsiibiga.

- **Materjalid:** vineer, PVC torud (hallid), PVC maakaabli kõrid (punased), puit, nõõr, metallkonksud, pleksiklaas, nailonnõõr, harjased, metalsed konksud, puidust arvelaud.

Mõõdud: vineertahvel – 150 x 150 cm

Kasutamine

Mängusein kinnitatakse alusele (hoone välissein), et vältida vineertahvli liikuvust, mis näiteks ümber kukkudes võiks põhjustada lastele terviseohtlikke olukordi.

Kui torusüsteeme kasutavad lühemad lapsed, siis vajavad nad abivahendit, et ulatuda kõrgemate torudeni.

Torusüsteemid ja labürint

- Kolmest kaldtorust koosnev süsteem.
Ülemise kaldtoru otsast sisestatud pall tekitab esimeses torus heli ning veereb teise ja kolmanda toru kaudu labürinti, kus saab jälgida palli teekonda, mis võib igal katsel olla erinev.
- Pikk toru suundub samuti labürinti. See on väiksema kaldega ning väiksema läbimõõduga.
- Arendab: põhjus-tagajärg seose loomise oskust (pall siseneb ühest otsast ja väljub teisest otsast); tähelepanu (pall tekitab torusse sisenedes heli; labürintis võib märgata palli erinevaid võimalikke teekondi); koordinatsiooni (palli panemine torusse).



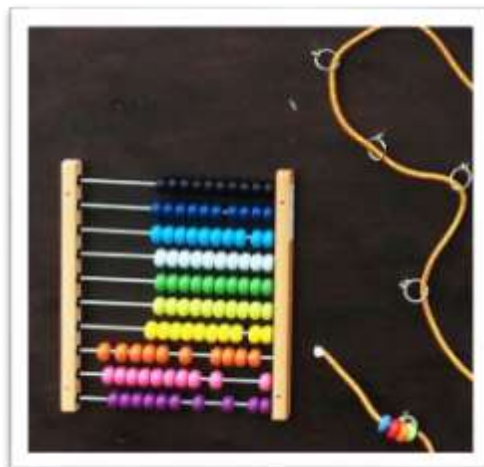
Nöörivigur

- Plastrõngaid saab ajada nööri ühest otsast teise läbi seinale kinnitatud metallist aasade.
- Arendab peenmotoorikat ja käe-silma koordinatsiooni, samuti püsivust.



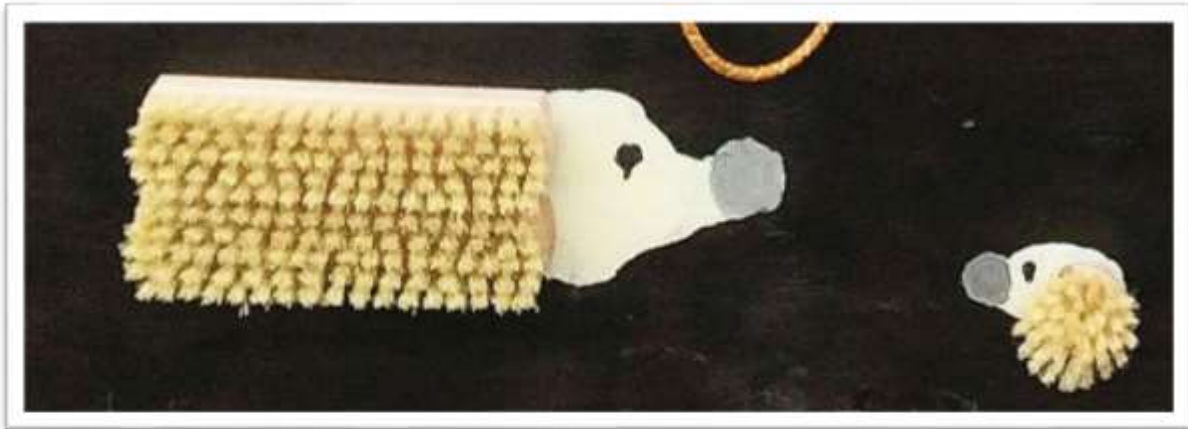
Arvelaud

- Arvelauda ja sellel olevaid helmeid saab kasutada loendamiseks, arvutamiseks, värvide tundmaõppimiseks.
- Arendab matemaatilisi oskusi ja peenmotoorikat.



Harjad

- Harju saab kasutada tekstuuri tunnetamiseks ja käte-kinnaste puhastamiseks.
- Arendab kompimismeelt.



Ohutusreeglid

- Mängusein kinnitada ümber kukkumise vältimiseks stabiilselt hoone seinale.
- Vaata üle seina tehniline seisukord peale igat kasutamiskorda.
- Veendu, et mänguseinal ei oleks katkisi või kahjustunud detaile.
- Katkised või kahjustunud materjalid tuleb eemaldada või välja vahetada.
- Puhasta määrdunud pinnad.