



Jelena Strebeleva

Laste arendamine ja õpetamine didaktiliste mängude abil

Eripedagoogi käsiraamat

Jelena Strebeleva

Laste arendamine ja õpetamine didaktiliste mängude abil

Eripedagoogi käsiraamat

Originaali tiitel:

Коррекционно-развивающее обучение детей в процессе дидактических игр

Пособие для учителя-дефектолога

Е. А. Стребелева

Venekeelse väljaande kirjastanud:

ВЛАДОС, 2007

Raamatu väljaandmist eesti keeles on toetanud Euroopa Sotsiaalfond ja Eesti riik programmi “Hariduslike erivajadustega õpilaste õppevara arendamine” kaudu



Eesti tuleviku heaks



Euroopa Liit
Euroopa Sotsiaalfond

Tõlkinud Tiiu Puik

Toimetanud Meeli Pandis

Keeleliselt toimetanud Kairit Henno

Kaane kujundanud Kairi Kullasepp

Küljendanud Monika Paleviciute

Tõlge eesti keelde © AS Atlex, 2010. Kõik õigused kaitstud.

AS Atlex

Kivi 23

51009 Tartu

Tel 734 9099

Faks 734 8915

atlex@atlex.ee

www.atlex.ee

ISBN 978-9949-9048-2-2

Sisukord

Autorilt	6
Didaktilise mängu roll arendus- ja kasvatusprotsessis.....	7
Sotsiaalsed arengut suunavad mängud ja harjutused	12
Täiskasvanuga emotsionaalse suhtlemise kujundamine ja lihtsa juhise järgimine.....	12
Ettekujutuse loomine endast ja teistest	14
Tähelepanu arendamine.....	17
Matkimise arendamine	21
Tegevuste õppimine ettenäitamise ja näidise järgi	24
Didaktilised mängud käe ja sõrmede peenmotoorika arendamiseks	27
Haaramise arendamine	27
Sobitamistegevuste arendamine	29
Käelaba ja sõrmede motoorika arendamine.....	31
Didaktilised mängud ja harjutused sensoorseks arenguks.....	39
Nägemistaju areng.....	39
Vormitaju	39
Suuruse tajumine.....	48
Värvustaju	60
Esemete terviktaju kujundamine.....	66
Ruumitaju ja orienteerumine ruumis.....	71
Ruumiliste kujutluste loomine.....	79
Taktiilse-liigutustaju arendamine	81
Kuulmistaju areng	87
Mittekõnelise kuulmise areng	88
Kõnekuulmise areng.....	91
Maitsetundlikkuse arendamine	94
Mõtlemist arendavad didaktilised mängud ja harjutused.....	97
Üleminek tajult mõtlemisele.....	97
Üleminek tajult üldistusele	97
Üleminek tajult näitlikule-kujundilisele mõtlemisele ja loogilise mõtlemise elementidele.....	101
Näitliku-praktilise mõtlemise areng.....	104
Abivahendite või tööriistade kasutuse kinnistamine	105
Vaateväljas olevate abivahendite ja tööriistade kasutamine	106
Ümbrusest leitavate abivahendite või riistade kasutamine	108
Abivahendite kasutamine esemete omadusi arvestades	108
Mängutööriistade kasutamine.....	110
Kaheosaliste ülesannete täitmine.....	111
Põhjusliku mõtlemise elementide areng.....	112
Näitliku-kujundilise mõtlemise areng.....	114
Ümbrusega tutvumise mängud	116
Tutvumine esemetega	116
Tutvumine loodusega	118
Kõnearendusmängud ja -harjutused	121
Kõnelise suhtlemise areng.....	121
Emotsionaalse ja tegusa suhtlemise areng.....	121
Kõnega kaasnevate liigutuste arendamise mängud ja harjutused	125
Üldliigutuste arendamine kõne saatel	126
Kõnemängud sõrmeliigutuste saatel.....	128
Mängud-dramatiseeringud	132
Kõne tunnetusliku funktsiooni areng	136
Sõna tähenduse laiendamine, täpsustamine ja üldistamine.....	136
Kasutatud allikad.....	144

Minu õpetaja
Aleksandra Abramovna Katajeva
mälestuseks

Autorilt

Enamik siinse kogumiku materjalist on varem ilmunud koostöös A. Katajevaga.

A. Katajeva tegevus oli seotud kuulmislangusega (nürmikute ja kurtide) ning intellektikahjustusega lastele koolieelsete asutuste süsteemi loomisega. Tema elutee oli inimeste teenimise, teaduse ja kohusetunde ehe näide.

A. Katajeva juhendas paljusid koolieelse pedagoogika, koolieelse surdo- ja oligofrenopedagoogika dissertante, kellest on nüüdseks saanud juhtivad oma eriala spetsialistid nii Venemaal kui ka mujal SRÜ riikides. Tema sulest on ilmunud üle saja teadusartikli kodu- ja välismaal.

Koolieelsete lasteasutuste pedagoogide ees seisab varase ja koolieelse ea laste arendamise oluline ülesanne: valmistada kasvandikke ette nii koolis õppimiseks kui ka edaspidises iseseisvas elus toimetulekuks. Selle ülesande täitmiseks on vaja saavutada täielik kompensatoorsete mehhanismide toimimine ja areng, mis tagaks kõigi psüühiliste protsesside eakohase funktsioneerimise.

Vaimse arengu probleemide puhul on oluline võimalikult varane sekkumine, mille abil saab ennetada lapse arengus tekkida võivaid teiseseid probleeme.

Probleemse arenguga lapsed vajavad eriti läbimõeldud ja sihikindlat õpetamist. Nad ei omanda sotsiaalseid oskusi spontaanselt, varases eas eriti. Teadlased on arenguprobleemidega laste puhul esmajoones märganud huvi puudumist ümbritseva vastu. Sellepärast on nende laste õpetamisel ja kasvatamisel eriline roll tunnetustegevuse arendamisele suunatud tegevustel.

Tähtis koht on didaktilistel mängudel, millele sinne raamat on pühendatud. Mõned raamatusse koondatud mängud on võetud koolieelse kasvatusmetoodilistest juhenditest, kuid nende mängude eesmärgid, sisu ja metoodika arvestavad arenguprobleemidega laste arengu, õpetamise ja kasvatamise omapära.

Raamat on mõeldud eripedagoogidele, kasvatajaile, koolieelsete erilasteasutuste juhatajatele, metoodikutele, alushariduse ja eripedagoogika üliõpilastele, aga ka lapsevanemaile, kelle laste arengus on probleeme.

Didaktilise mängu roll arendus- ja kasvatusprotsessis

Koolieelses õppeasutuses on lapse arendamise peamiseks vormiks täiskasvanute juhitud organiseeritud tegevused. Tegevusi korraldavad õpetajad ja eripedagoogid õppekava alusel.

Õppekava materjali omandamine sõltub õpetusmeetodite valikust. Iga pedagoog peab hästi tundma arengupsühholoogiat, teadma arengu võimalikke kõrvalekaldeid, mis on iseloomulikud eri probleemidega lastele. Tingimata on vaja kasutada metoodilisi võtteid, mis äratavad laste tähelepanu ja tekitavad neis huvi toimuva vastu. Arenguprobleemidega lapsed on passiivsed, nad ei taha esemete ega mänguasjadega tegeleda. Täiskasvanute hooleks on pidev positiivse hoiaku kujundamine eelseisva tegevuse vastu. Didaktilised mängud ongi koostatud seda eesmärki silmas pidades.

Didaktiline mäng on lapse õpetamise ja mõjutamise vorm. Mäng iseenesest on lapse peamine tegevus. Seega on didaktilisel mängul kaks eesmärki: õpetav, mida juhivad täiskasvanu, ja mänguline, mille nimel tegutseb laps. Mõlemad eesmärgid täiendavad teineteist ja kindlustavad õppekava omandamise. Oluline on silmas pidada, et laps, kellel on raskusi õppekava materjali omandamisega, saavutaks mängulise eesmärgi. Näiteks mängus „Mis veereb, mis ei veere” seisneb õpetav eesmärk selles, et laps õpiks eristama esemete vormi (kuubik ja pall), tähelepanu on suunatud esemete omadustele. Laste jaoks on eesmärk ainult mänguline – veeretada eset teatud jooneni, olles seejuures osav. Eesmärgi saavutab laps, kes oskab eristada kuubikut ja palli, kes saab aru, et jooneni veereb pall. Järelikult on õppekava omandamise tingimuseks mängulise eesmärgi täitmine.

Didaktiline mäng on õppeviis, mida saab kasutada igasuguse õppematerjali omandamiseks individuaalses ja grupitöös. Mängu saab kasutada nii muusikalistes tegevustes kui ka jalutuskäikudel.

Didaktilises mängus luuakse tingimused, mille puhul igal lapsel on võimalik iseseisvalt tegutseda mingis kindlas situatsioonis konkreetsete esemetega, saades sellest tegutsemis- ja tunnetusliku kogemuse. Arenguprobleemidega lapse jaoks on see eriti oluline, kuna esemelise tegutsemise kogemus on neil vaene, üldistamata ja tähelepanu pole koondunud tegevusele.

Ümbritsevas keskkonnas orienteerumise võtete omandamiseks, esemete omaduste äratundmiseks ja eristamiseks, ühe või teise tegevuse mõistmiseks on vaja tegevusi palju kordi korrata. Didaktiline mäng võimaldab sama tegevust korrata erineva materjaliga ja säilitada samal ajal positiivset suhtumist tegevusse.

Seega teeb just mäng tegevuse emotsionaalseks, mõjuvaks ja annab lapsele võimaluse omandada kogemust.

Koolieelsesse lasteasutusse tulles kontakteeruvad arenguprobleemidega lapsed täiskasvanutega halvasti, ei oska eakaaslastega suhelda ega kohane uues keskkonnas. Kui tavapäraselt arenenud lapsed oskavad suurepäraselt tegutseda matkides ja sõnalise juhise järgi, siis arenguprobleemidega lapsi tuleb selleks eraldi õpetada. Siin raamatus on esitatud mängud, mida varasemates väljaannetes polnud: mängud, mis suunavad last täiskasvanuga koos tegutsema.

Enamikul arenguprobleemidega lastest on kahjustatud või välja arenemata peenmotoorika ja nägemis-liigutuskoordinaatsioon. Juhtiv käsi on välja kujunemata, liigutused on kohmakad, kooskõlastamata. Nad ei suuda tegutseda ühekorraga mõlema käega. Näiteks ei suuda laps hoida ühe käega torni alust ja samal ajal teise käega panna rõngast vardale või hoida eset ühes käes ning teise käega haarata teist asja.

Nägemis-liigutuskoordinaatsiooni arenematus väljendub selles, et laps eksib tihti eseme järele haarates, kuna ta hindab valesti liigutuse suunda ega suuda jälgida käe liikumist.

Varast ja koolieelset iga nimetatakse ümbritseva keskkonna tunnetamise eaks. Sel perioodil tekivad ja arenevad kõik tajud: nägemis-, taktiline-liigutuslik, kuulmistaju, kujunevad välja kujutlused ümbritseva maailma esemete ja nähtuste kohta. Lapsed omandavad tunnetusliku kogemuse mitmekülgsete orienteerumis- ja uurimistegevuste

käigus. Koolieelik õpib maailma tundma ja selles orienteeruma otsimismeetodil, s.t juhtival kohal on katse-eksituse meetod, mis hiljem asendub tajumisega – proovimise ja nägemise abil orienteerumisega. Katsetamine põhineb lapse õigete otsuste tegemisel, ekslikud variandid hüljatakse. Katsemeetod on praktiline võte, mis samal ajal õpetab last orienteeruma sisemises plaanis, s.t õpetab tajuprotsesse.

Tunnetamine kujuneb arenguprobleemidega lastel ilma sihipärase suunamiseta aeglaselt ega saavuta tegutsemiseks vajalikku taset. Eri ülesandeid täites ei suuda laps orienteeruda tingimustes, ei tea, missugustele esemeomadustele ja suhetele toetuda ning seetõttu ei saavuta ta soovitud tulemust. Tajude ja kujutluste arengut takistab see, et lapsed ei valda orienteerumiseks vajalikke võtteid. Nad tegutsevad esemete omadusi arvesse võtmata, proovides eemärki saavutada jõuga, või kasutavad harjumuspäraseid võtteid, mille nad on varem omandanud mõne teise, tuttava esemega või igapäevases situatsioonis tegutsedes, kandmata teadmisi ja kogemusi üle uuele mänguasjale või sarnasele olukorrale. Mõnikord näib, et arenguprobleemidega laps tegutseb proovimise meetodil. Tegelikult taaskasutab ta erinevaid tegutsemise variante. Kogemuste omandamise käigus jätab eakohase arenguga laps ebaõnnestunud, tagajärjetud variandid kõrvale ega kasuta neid enam. Ta just nagu fikseerib edukad katsed, püüdes neid uuesti korrata. Teiste sõnadega on proovimine eesmärgipärane, positiivsele tulemusele suunatud tegevus.

Variantide taaskasutamine, mida teeb probleemne laps, ei ole eesmärgistatud, vaid on juhusliku iseloomuga. Ta tegutseb uute ja tundmatute asjadega jõuliselt ning kaootiliselt ega oska nägemise abil leida sarnaseid tunnuseid. Niisamuti kui variantide taaskasutust ei saa pidada proovimise meetodiks, ei saa ka lapse nägemistaju abil tehtud otsustust pidada enamikul juhtudel ehtsaks seose leidmiseks, sest laps ei suuda tegelikult eristada olulist tunnust. Näiteks ei oska ta torni ehitamisel silmaga hinnata rõngaste suurust ega panna neid varu peale suuruse järjekorras. Laps lihtsalt kordab varem omandatud liigutusi – paneb rõngaid varu otsa. Oma viga ei oska ta parandada. Sellepärast ei arenda tuttava didaktilise materjaliga selgeks õpetatud tegevused arenguprobleemidega laste tajusid, mõtlemist ega tegevust.

Peamine sekkumise ülesanne seisneb selles, et kujundada arenguprobleemidega lastel varases ja koolieelses eas välja otsimis- ja uurimisvõtted ülesande täitmiseks.

Oluline on kujundada huvi esemete omaduste ja omavaheliste seoste ning nende kasutamise võimaluste vastu, arendades selle kaudu tegutsemist nägemise abil. Sarnasuse otsimine on vahelülilis proovimise ja nägemise teel otsustamise vahel. Näiteks kui lapsel tuleb lükata kolmnurkset kujundit karbi sisselõikesse, ei proovi ta seda lükata igasse avausse, vaid paneb selle kolmnurgaga sarnase kujundi (poolringi) peale, näeb neid kõrvutades erinevust ja valib siis kolmnurgakujulise ava. Ta jätkab katsetamist ka siis, kui kujund on juba õige avause juures, pöörab ja liigutab kujundit, et leida selle õige asend karpi panemiseks.

Mängud ja harjutused, mille puhul laps proovib ja katsetab, arendavad tema tähelepanu esemete omaduste ja tunnuste suhtes, kujundades nende omaduste arvestamise oskust. Lõpptulemusena täiustub lapse nägemistaju.

Eseme terviktaju on tähtsaim tingimus lapse orienteerumiseks ümbritsevas maailmas, mis on paljude teiste tegevuste, nagu mängu, esemetega tegutsemise, kujutava tegevuse ja töö aluseks. See kujuneb lõplikult välja alles siis, kui lapsed ei taju ümbritsevat maailma enam umbes, ligilähedaselt, vaid näevad eseme vormi ja suurust, oskavad eristada olulisi tunnuseid ja teavad, kuidas esemega tegutseda. Sellepärast ei tohi eseme tajumist segi ajada asja esmase äratundmisega, sest äratundmine on alles esimene samm eseme täielikuks tajumiseks.

Tavapärase arenguga lapsel hakkab esemete terviktaju intensiivselt arenema juba varases eas. Koolieelikud oskavad ilma täiskasvanu abita vabalt tegutseda nii mängus kui töös ja tulevad toime eneseteenindamisega. Nad oskavad joonistada ja voolida esemeid. Arenguprobleemidega lastel pidurdub terviktaju väljakujunemine ja ilma arendamiseta see enne kooli ei kujune. See omakorda mõjutab eneseteeninduse oskuste tekkimist ja mängulist tegevust, mis hilinevad ja arenevad valedi. Sel perioodil ei oska probleemsed lapsed esemeid joonistada.

Terviktaju kujunemisele avaldavad väga suurt mõju mängud. Tinglikult võib taju arengu mängus jagada kaheks etapiks: esimene etapp – äratundmine, mis valmistab lastele raskusi, ja teine etapp – tervikliku kujundi tekkimine, kusjuures arvestatakse juba esemete kõiki omadusi (vormi, suurust, värvust, osade olemasolu ja vastastikust seost jm).

Lapse arengu ei piisa sellest, et õpetame teda ümbritsevat maailma õigesti tajuma. Tingimata on vaja kinnistada tajupilte, kujundada nende põhjal välja kujutlused. Seda saame teha, õhutades last meelde tuletama eseme omadusi (puuduva osaga mängud). Kujutlused saavad täpseteks ja paindlikeks alles siis, kui need on seotud eseme nimetusega, omadust, tunnust, tegevust väljendava sõnaga. Sõna kutsuab mälu esile kujutluse. Näiteks kui me ütleme: „Tüdruk seisab. Tal on ümmargune nägu, sinised silmad, heledad juuksed. Tal on seljas sinine kleit”, võime mõttes endale ette kujutada seda tüdrukut, sest me teame, mida tähendavad sõnad *tüdruk*, *seisab*, *heledad*, *ümmargune*, *sinine* jne. Arenguprobleemidega lapsed seda teha ei suuda, sest enamikul juhtudel on neile tuttavad ja kujutlusi esile kutsuvad ainult esemeid tähistavad sõnad: *tüdruk*, *kleit*, vahel ka *nägu*, *juuksed*, *silmad*. Sõnad, mis tähistavad eseme osi, nendega seotud tegevusi ja omadusi, ei kutsu neis esile pildilist kujutlust. Just nimelt need

sõnad, mis seostuvad kujutlustega, on märgilise tähendusega. Märgiliste tähenduste loomine on lapse arendamisel kõige tähtsam.

Arenguprobleemidega laste pildilised kujutlused (kui on) ei ole seotud sõnadega ja vastupidi – sõnad pole seotud kujutlustega, nende sõnad on „tühjad”. Niisugune olukord tekib, kui lastele tutvustatakse sõnu siis, kui nad veel ei suuda mõista esemete olulisi tunnuseid või nendega seotud tegevusi, kui sõnadel ei ole laste jaoks tähendust. Seetõttu on raske üle hinnata sõna ja kujutluse vahelise seose loomise mängude ning harjutuste tähtsust. Need aitavad kaasa täisväärtusliku kõne kujunemisele. Tajude ja kõne arendamine sulavad üheks protsessiks.

Kõne kasutamiseks suhtluses on vaja, et esialgselt esemega tutvudes (tunnuseid ja omadusi leides) õpiks laps neidsamu tunnuseid märkama ja tajuma ka teistel esemetel, ja alles siis tuleks siduda need omadused sõnaga. Sellepärast palutakse lapsel kõigepealt näidise järgi valida üks kahest esemest: „Vali samasugune,” näidates talle ühena õhupalli, mitte ei öelda: „Vali õhupall.” Selline korraldus sunnib last tähelepanelikumalt näidist vaatama. Kui laps oskab näidise järgi eset valida, võib õpetaja olla kindlam, et sõna *õhupall* seostub lapsel esemega. Siin kasutatakse võimalust anda sõna selles vormis, mis kinnistab lapse valikut: „Õige, ma näitasin sulle õhupalli ja sina andsid mulle õhupalli. See on õhupall.” Sõna esitatakse lapsele korralduse täitmise kaudu, mis arendab tema taju, kõnet, mõtlemist. Sõna seos esemega kinnistub ka lapse mälus. Siia rühma kuuluvad mängud „Loto nimetamisega”, „Mis puudub” jt. Edaspidi aitavad loodud seosed lapsel situatsioonist olenemata mõista muinasjuttu, juttu, aga ka iseseisvalt raamatut lugeda.

Käesolevas raamatus pööratakse suurt tähelepanu taktiilse-liigutustaju arendamisele, mis on tugevasti seotud nägemistaju arenguga. Kompimine ja liigutused algavad samuti äratundmisest ja lõpevad kujutluste loomisega ning nendega seotud sõnadega. Oluline on, et laps valdaks orienteerumise- ja mõõtmisvõtteid, sensoorseid etalone, mis pole võimalik ilma kogemuse üldistusega sõna abil. Nii nagu nägemistaju puhul, on ka siin vaja, et laps saaks toetuda kogemusele, et sõna fikseeriks ja üldistaks kogemust, mitte ei ennetaks seda.

Taju sisaldab loogilise mõtlemise arengut kindlustavaid elemente. Üldistamise esimeseks astmeks on eseme ühe tunnuse ülekande teistele esemetele. Ülekande on võimalik ainult sel juhul, kui laps tegutseb iseseisvalt, ilma abita. Edaspidi tekivad taju alusel üleminekuvormid tajudelt mõtlemisele, kujutlustega opereerimine mõttes, mida me näeme osadeks lõigatud pildi kokkupanekul või osadest terviku loomisel: lahtikäiva mänguasja kokkupanek; tervikeseme joonistamine eseme osade vaatamise põhjal, esemete järjestamine pikkuse, laiuse, helide kõrguse järgi nende kasvavas või kahanevas järjekorras; esemete rühmitamine kindla tunnuse alusel (esimene klassifitseerimise vorm) jne. Selline rühmitamine areneb järk-järgult: alguses valitakse üks ese näidise järgi, seejärel valitakse rohkem esemeid sama näidise järgi. Sellel etapil hakkavad kujunema analüüsi esimesed vormid. Laps õpib iseseisvalt eristama tunnust või omadust, mis on ülesande täitmisel kõige tähtsam. Näiteks pannakse lapse ette mänguasjad, näidiseks antakse nukk ja auto. Ta peab sõnalise juhise taipa, et ühe näidise juurde tuleb valida kõik sõidukid, teise juurde nukud. Ta klassifitseerib esemeid. Kui näidiseks on antud punane ja sinine kaart, tuleb mänguasjad valida teisel alusel: punase kaardi kõrvale panna punane auto, punase kleidiga nukk, punane pall, sinise kaardi juurde sinine auto, sinise kleidiga nukk jne. Sellise klassifitseerimise puhul ei vali laps esemeid mitte nende funktsiooni järgi, vaid väliste tunnuste hulgast tuleb valida üks – värvus. Juhul kui õpetaja ütleb lapsele: „Pane siia kõik sinised, aga siia kõik punased asjad,” ei pea laps mõtlema esemeid ühendava tunnuse peale (tunnust eristama), vaid ta täidab ülesande tajule toetudes – valib esemeid värvuse alusel.

Terviktaju areng valmistab last ette edaspidiseks põhjuse-tagajärje suhete mõistmiseks. Kui laps kujutleb eset õigesti, detailselt, leiab ta kergesti tervikust puuduva osa (kadunud, katki läinud). Kui lapsel on selge kujutlus autost, teab ta, et sellel on kabiin, kast, rattad, leiab kiiresti põhjuse, miks auto ei liigu ja vajub küljeli – ratast pole.

Tajude areng mõjutab oluliselt sõnaliste mõistatuste lahendamist. Ilma kindla kujutluseta tegutsevad lapsed (abiga) ainult harjumuspärase, õpitud materjaliga: mälu järgi, mitte mõtlemisele toetudes, s.t nad tegelikult ei lahenda neile antud mõtlemisülesannet.

Seega mõjutab üleminek tajudelt mõtlemisele kaemusliku-kujundilise ja loogilise mõtlemise arengut.

Kogumikus on mitmesugused mängud kaemusliku-praktilise mõtlemise arendamiseks, mille puhul laps lahendab praktilisi probleemülesandeid vahendite kasutamise abil.

Tavapärase arengu korral kujuneb lapsel kaemuslik-praktiline mõtlemine varakult, esimese eluaasta lõpus – teise alguses, ja täiustub kogu elu jooksul praktiliste tegevuste käigus. Kaemuslik-praktiline mõtlemine on nn tehnilise mõtlemise aluseks, kindlustades professionaalsete oskuste ja vilumuste kujunemise. Samal ajal on see ka kõikide probleemülesannete loominguilise lahendamise aluseks ja aitab inimesel orienteeruda tundmatutes olukordades.

Kaemusliku-praktilise mõtlemise areng on tihedalt seotud ümbritsevas maailmas orienteerumise arenguga, esmajoones selle tundmaõppimisega katse-eksituste meetodil. Samal ajal pole areng võimalik kogemusi omandamata ega üldistamata. Selle alusel hakkab laps lahendama sama tüüpi ülesandeid kaemusliku-kujundilise ja hiljem loogilise mõtlemise abil.

Arenguprobleemidega lastel areneb kaemuslik-kujundiline mõtlemine ilma eriõpetuseta väga aeglaselt. Nad üldistavad saadud kogemust väga halvasti, ei orienteeru praktiliste ülesannete lahendamise tingimustes ega oska probleemülesandeid lahendada.

Didaktilised mängud aitavad lapse tegevust nii korraldada, et see hakkab soodustama nende oskuste arengut, mis aitavad lahendada nii jõukohaseid praktilisi kui ka lihtsamaid probleemülesandeid. Saadud kogemus aitab lapsel mõista tema ees seisvaid tuttavaid ülesandeid ja lahendada neid nii kaemuslikult-kujundiliselt kui ka sõnaliselt.

Taktilisel-liigutustajul on oma spetsiifika, mis nõuab teistsuguse ülesande ja tingimustega mängu. Kui nägemistaju toimib teiste meelte (kuulmise, puudutuse) abita, siis taktilise-liigutustajuga kaasneb nägemine ja puhtal kujul esineb taktiliset-liigutustaju harva. Mängus tuleb luua spetsiaalsed tingimused taktilise-liigutustaju arenguks: siduda silmad kinni, kasutada eesriiet, „imekotikest” jne.

Taktiliset-liigutustaju saab arendada mitmel viisil: eset katsudes, kontuure mööda liikudes jne. Tekkiv kujutus pole alati ühesugune: kobades saame ettekujutuse eseme suurusest, näiteks voolimisel, kontuure mööda liikudes tekib kujutus piirjoontest, tasapinnast, mida saab korrata, taastada pildiga. Mängud on koostatud nii, et alguses õpivad lapsed ära tundma ja tajuma terviklikke ruumilisi objekte, seejärel nende kontuure, s.t alguses õpetatakse kompima, siis kontuure mööda liikuma.

Loomulikult ei saa taktilise-liigutustajuga õppida tundma esemete värvust. Seda saab teha ainult nägemistaju abil. Samas on olemas selliseid esemete omadusi, mida saab tunnetada ainult taktiliselt: temperatuur, kaal, pealispind (karedus, siledus, libedus, pehmus jm). Nii nägemis- kui ka taktilise-liigutustaju abil tunneme ära vormi, suuruse, esemetevahelise kauguse, esemete osad jne. Just selliste omaduste eristamisega areneb välja nägemis-liigutuskoodinatsioon.

Taktilise-liigutustaju arendamine nõuab erilist tähelepanu ja õpetamist ka tavapärase arenguga lastel, rääkimata arenguprobleemidega lastest. Arenguprobleemidega lapsed ei püüa ise esemeid kompida, neil pole vastavad liigutused välja kujunenud. Kui neile antakse ülesanne eset kompida, siis nad lihtsalt hoiavad seda käes, tegemata ühtki liigutust, mistõttu ei saa nad ka eristada eseme vormi, suurust ja osade asukohta ning see takistab nägemis-liigutustaju omavahelise koodinatsiooni arengut. Taktiliset-liigutustaju arendavad mängud peavad neid puudujääke korvama.

Oluline on mängida kuulmistaju arendavaid mängu. Kuulmistaju aitab olukorras orienteeruda, võimaldab tegutseda kuuldud signaali järgi, eristada esemeid nende tekitatud helide alusel. Helide järgi tunneme ära läheneva auto, selle liikumissuuna, alarmi, äikese tuleku, kose kohina, hääle järgi tunneme ära lähedase ja võõra inimese, loomade häälsused jne. Arenguprobleemidega lastele valmistab kõneliste ja mitte kõneliste helide eristamine ning nende järgi tegutsemine suuri raskusi. Mängudega saab seda väga palju mõjutada.

Teine külg on vahetult seotud kõne arenguga, nn kõnetajuga. Raskused tekivad esmajoones foneemitajuga (säilinud toonkuulmise korral), sest laps ei erista ega taju emakeele häälikuid, foneemide süsteem ei kujune välja, aga ilma sensoorse näidiseta ei saa kõne foneetiline külg areneda.

Arenguprobleemidega lastel on foneemitaju kahjustused nii suured, et neid peetakse sageli ekslikult kuulmislangusega lasteks või sensomotoorseteks alaalkuteks. Sellepärast on kuulmistaju arendavatel mängudel nende õpetamises eriti oluline roll.

Kuulmistaju arendamine eeldab tööd nii mitte kõnelise kui ka kõnelise materjaliga. Esimesel etapil kasutatakse mitte kõneliste helide eristamiseks nii nägemis- kui ka taktiliset liigutustaju või lihtsalt liigutustaju tuge. Kui lapsel on juba tekkinud vajalik kuulmiskujutus, jäetakse lisatugi ära.

Seega loovad kuulmistaju arendavad mängud ja harjutused vajalikud eeldused arenguprobleemidega laste kõne arenguks.

Mõtlemise kujunemisel on lapse psüühilises arengus väga tähtis roll. Just koolieelses eas tekivad kaemusliku-praktilise ja kaemusliku-kujundilise mõtlemise vormid ning pannakse alus loogilise mõtlemise arengule – tekib oskus kanda eseme üht omadust üle teistele (esimesed üldistamise alged), arenevad põhjuse-tagajärje seoste leidmise alused, analüüsi ja sünteesi oskused jm.

Arenguprobleemidega laste puhul on mõtlemise kõigi vormide arendamiseks eriti oluline silmas pidada, et seda tehtaks õigesti ja õigel ajal.

Mõtlemist arendavates mängudes on kaks suunda: tajudelt mõtlemisele ja kaemuslikult-praktiliselt kaemuslikule-kujundilisele ning loogilisele mõtlemisele.

Kogumikus olevad mõtlemist arendavad mängud ja harjutused on esitatud järk-järgult keerulisemaks minevas süsteemis, arvestades lapse kogemuse kasvu.

Kahtlemata on kogu pedagoogilises töös oluline roll õpetajal. Tähtsaim tingimus on positiivse emotsiooni hoidmine kõigis mängudes. Õpetaja saavutab selle oma käitumise, meeleolu ja heasoovliku hoiakuga lapse suhtes.

Täiskasvanu headuse pinnal kujuneb koostöö lapsega, mis tekitab lapses soovi tegutseda koos ja saavutada häid tulemusi.

Täiskasvanu roll mängus on kahesuunaline: ühelt poolt juhib ta tunnetusprotsessi, õpetab last, aga teiselt poolt on ta mängus osaleja, mängupartner, kes suunab iga last mängima ja annab mängimise mudeli. Tema ülesanne on jälgida mängureeglite kinnipidamist.

Mängude valikus tuleb olla järjekindel. Arvestama peab jõukohasust, kordusi, järkjärgulisust. Kogumiku mängud on koostatud neid põhimõtteid silmas pidades.

Esimene osa – „Sotsiaalset arengut suunavad mängud ja harjutused” – on kõiki teisi mängu ettevalmistava iseloomuga ja nendest tuleb alustada.

Teiste osade mängu saab mängida rööbiti, aga ka siin on oma iseärasused. Mängud on üles ehitatud oskuste järkjärgulise kujunemise, ülesandes orienteerumise ja üldistamisoskuse taseme kasvavas järjekorras. Sellepärast algavad mängud praktiliste harjutustega. Siis tulevad nägemistaju arengule suunatud mängud ning lõpuks peab laps oskama kasutada mängus nii tajusid kui ka kõnet.

Kogumiku mängud on koostatud oskuste omandamise etappide kaupa. Kõik mängud on lastega läbi proovitud nii koolieelsetes rühmades kui ka kodus.

Didaktilisi mängu saab kasutada igas õppekava osas, arendamaks tunnetustegevust ja kujundamaks käitumist (koostegutsemine, kaaslase tegevuse jälgimine, kannatlikkuse arendamine, ühise eesmärgi poole püüdlemine, oma tegutsemise kohandamine teistega).

Sotsiaalset arengut suunavad mängud ja harjutused

Laps areneb täiskasvanutega suheldes. Selle protsessi aluseks on lapse ja täiskasvanu vaheline emotsionaalne kontakt, mis pikkamööda kasvab üle koostegutsemiseks, ja see on lapse arengu hädavajalik tingimus. Koostegutsemine seisneb täiskasvanu soovis anda lapsele edasi oma kogemusi ja lapse soovis neid vastu võtta. Ühiskondliku kogemuse omandamise teed on väga mitmekesised: lapse ja täiskasvanu ühine tegevus, ilmekate (eriti osutavate) žestide kasutamine, täiskasvanu tegevuse matkimine, näidise järgi tegutsemine. Tavapärase arengu korral omandavad lapsed kogemusi järk-järgult, ilma erilise õpetamiseta, ning juba enne kooli oskavad nad tegutseda täiskasvanu matkimise, näidise ja sõnalise juhise järgi.

Arenguprobleemidega lapsi iseloomustab inertsus, huvi puudumine ümbritseva vastu, mistõttu ei arene ka emotsionaalne kontakt täiskasvanuga ega teki suhtlemisvajadust. Selle tulemusena puudub lasteasutusse tulnud lastel sotsiaalne kogemus. Nad ei oska tegutseda ei sõnalise instruksiooni, matkimise ega näidise järgi.

Arendamise esmaülesanne on luua täiskasvanu ja lapse vahel emotsionaalne kontakt, suunata last koostegutsemisele ja anda suhtluskogemusi.

Täiskasvanuga emotsionaalse suhtlemise kujundamine ja lihtsa juhise järgimine

Emotsionaalne kontakt lapse ja täiskasvanu vahel saadakse koostegutsemise käigus sõbraliku naeratuse ja lahke hääle saatel. Täiskasvanu peab iga last õrnalt puudutama, silitama, süle võtma jne.

Tavapärase arengu korral tegutseb laps harjumuspärasel situatsioonis varakult täiskasvanu sõnalise juhise järgi, millega kaasnevad žestid, miimika ja kõne. Näiteks kui last toidetakse, pannakse ta söögitooli mugavalt istuma, seotakse pudipõll ette, pannakse lauale toidunõud jne, s.t luuakse harjumuspärane situatsioon. Siis võtab täiskasvanu lusika, ütleb: „Hakkame sööma,” ja söödab last, kelle jaoks sõna on seotud konkreetse olukorraga. Laps tajub sõnu kui selle olukorra ühte osa. Kui mõnes teises situatsioonis lapsele öelda „Hakkame sööma!”, siis laps sellest aru ei saa. Sellist kõnet mõistmist nimetatakse situatiivseks kõneks. Situatiivne kõne ei juhi last tegutsemist.

Arenguprobleemidega lastel säilib situatiivne kõne väga kaua ja kui neid pole spetsiaalselt õpetatud, siis kestab see koolieelse eal lõpuni.

Mängude ja harjutuste eesmärk on õpetada last järgima lihtsat juhust uutes oludes, muuta sõna tegutsemisjuhiseks. Sõnaline juhust koosneb ühest tegevust tähistavast sõnast või fraasist, mis peab last tegutsema ärgitama. Tegevuse objekt on ese, millega laps manipuleerib. Eseme omadused ega tunnused ei ole sellel etapil olulised. Need tulevad ilmsiks täiskasvanu žestide ja esemega tegutsemise abil. Näiteks annab õpetaja lapsele palli, ütleb: „Veereta!” ja näitab žestiga värava poole.

Käekesed

Eesmärk. Täiskasvanuga emotsionaalse kontakti loomine.

Mängu käik. Mängitakse kas ühe või mitme lapsega.

Täiskasvanu paneb lapse enda ette istuma, võtab tema käed oma kätte ja lapse käsi rütmiliselt kokku lüües ütleb: „Kus on, kus on meie käed? Siin on, siin on meie käed.” Korratakse 2–3 korda.

Tule siia

Eesmärk. Sama

Mängu käik. Täiskasvanu läheb lapse juurest paar sammu eemale ja viipab teda enda juurde, öeldes: „Tule siia, kullake!” Kui laps tema juurde tuleb, kallistab täiskasvanu teda ja ütleb: „Oi, kui tubli Peeter minu juurde tuli!” Tegevus kordub.

Võta pall

Eesmärk. Sama.

Vahendid. Õhupallid. Mängu käik. Õpetaja puhub palli täis, seob kinni ja ulatab lapsele: „Võta!” Kui laps on palli veidi aega oma käes hoidnud, ütleb õpetaja: „Anna mulle!” Nüüd näitab õpetaja, kuidas pall lendab, ja ütleb: „Pall lendab!”, andes palli tagasi lapsele. Õpetaja väljendab rõõmu mängust, öeldes: „Oi kui ilus, vaata, kuidas lendab,” ja plaksutab käsi.

Ringmäng nukuga

Eesmärk. Jätkata emotsionaalse kontakti loomist, äratada huvi nuku vastu.

Vahendid. Keskmise suurusega nukk.

Mängu käik. (Mängitakse kahe-kolme lapsega.)

Õpetaja näitab lastele uut nukku. Nukk teeb igale lapsele tere ja pai. Õpetaja palub järjekorras igal lapsel nuku käest kinni võtta. Nüüd tahab nukk tantsida. Õpetaja võtab lapsed ringi, võtab ühe käega nuku käest, nuku teise kae võtab keegi lastest. Liigutakse ringis paremale ja vasakule poole, lauldes lihtsat lastelaulukest.

Variant: nuku asemel on mängukaru.

Tagaajamine

Eesmärk. Sama.

Mängu käik. (Mängitakse kahe-kolme lapsega.)

Eelmisest mängust tuttav nukk tuleb laste juurde ja ütleb, et tahab mängida tagaajamismängu. Õpetaja suunab lapsi laiali jooksmas, ennast toas olevate esemete taha ära peitma, aga nukk otsib neid, ajab taga, rõõmustab, kui kätte saab ja ütleb: „Kätte sain oma lapse!”

Variant: nuku asemel on mängukaru.

Kloun tuli

Eesmärk. Sama.

Vahendid. Nukk (Kloun), kõristid.

Mängu käik. Mängitakse väikse lastegrupiga.

Õpetaja näitab lastele Klouni. Koos vaadeldakse teda. Kloun raputab kõristeid, siis annab need lastele. Kõik raputavad kõristeid ja on rõõmsad.

Kõnni minu juurde – jookse minu juurde

Eesmärk. Juhtida laste tähelepanu sõnade *kõnni* ja *jookse* tähendusele, õpetada kuulama ja mõistma sõnalist instruksiooni.

Vahendid. Nukk.

Mängu käik.

1. variant. Mäng nukuga.

Lapsed istuvad toolidel poolringis õpetaja laua ees. Õpetaja paneb nuku lauale. Nukk teretab lapsi. Õpetaja teeb nukule ettepaneku temaga mängida. Ta võtab nuku paremasse kätte laua paremasse nurka. Vasaku käega viipab ta laua vasakust nurgast: „Tule minu juurde!” Kui nukk on jõudnud kohale, kallistab ja kiidab õpetaja nukku. Siis võtab õpetaja nuku vasakusse kätte ja kutsub parema käega: „Jookse minu juurde!” Nukk hakkab tulema, kuid õpetaja peatab ta ja ütleb: „Kuula hoolega! Ma ütlesin „jookse”.” Nukk jookseb ja õpetaja kiidab teda. Nukk läheb jälle paremasse kätte ja kui õpetaja ütleb: „Jookse!”, siis nukk jookseb. Kui nukk on vasakus käes ja hakkab sõna „Tule!” peale jooksuma, siis õpetaja peatab teda: „Kuula hoolega, ma ütlesin „kõnni”.” Nüüd täidab nukk ülesande õigesti.

2. variant. Mäng lastega.

Täiskasvanu paneb lapsed toa ühe seina äärde ritta, aga ise läheb vastasseina äärde ja ütleb: „Jookske minu juurde!”, viibates lapsi käega. Kui lapsed jooksevad, saavad nad kiita. Kui nad tulevad käies, siis õpetaja peatab nad, kordab ülesannet ja annab žestidega märku jooksmiseks. Nüüd läheb ta uuesti vastasseina juurde ja mäng kordub.

Kolmas kord muutub instruksioon: „Kõndige minu juurde!”

Võta, pane, viska

Eesmärk. Pöörata tähelepanu sõnade *võta*, *pane*, *viska* tähendusele, õpetada kuulama ja mõistma sõnalist instruksiooni.

Vahendid. Kaks palli, korv.

Mängu käik. Lapsed istuvad toolidel. Õpetaja paneb lauale kaks palli ja ütleb: „Võtke pallid.” Kaks last võtavad pallid, kolmas, hiljaks jääja, jääb ilma pallita. Nüüd ütleb õpetaja ühele lapsele: „Pane pall siia!” ja osutab käega lauale, teisele ütleb samad sõnad ja osutab korvile, aidates ülesannet täita. Lapsed istuvad toolidele. Õpetaja ütleb uuesti „Võtke pallid!”, püüdes aidata seda last, kes esimesel korral jäi pallist ilma. Nüüd ütleb õpetaja: „Viska palli!”, näidates ühele lapsele korvi, teisel lapsel aitab ta palli käes hoida.

Võta, veereta

Eesmärk. Jätkata sõnalise instruksiooni täitmise õpetamist; eristada sõnu *võta* ja *veereta*.

Vahendid. Väravad, kuul, auto, pall.

Mängu käik. Lapse ette lauale pannakse kolm väravat. Esimese värava ette pannakse auto, teise ette kuul, kolmanda ette pall. Õpetaja osutab käega autole ja ütleb lapsele: „Sõida!” Vajadusel aitab ta last. Nüüd osutab õpetaja kuulile ja ütleb: „Veereta!” Pallile näidates ütleb ta: „Võta!” Mäng kordub, aga tegevused ja korraldused vahetuvad. Autole osutades ütleb õpetaja „Võta!”, pallile näidates „Veereta!” jne. Oluline on vältida tegevuse kordumist samas järjekorras.

Ettekujutuse loomine endast ja teistest

Selleteemaliste mängude eesmärk on aidata lapsel endast ettekujutust luua, õpetada ennast positiivselt hindama, arendada täiskasvanute ja eakaaslastega koostegutsemise oskusi, kujundada adekvaatset pilti ümbritsevatest esemetest ja nähtustest, kasvatada heatahtlikku hoiakut elusa ja eluta looduse vastu.

Mängude põhisisu on sotsiaalse kogemuse saamine ja kinnistamine. Täiskasvanutega koostegutsemise aluseks on emotsionaalne kontakt, mis on kõige tähtsam lapsel motivatsiooni tekitamiseks. Vahetust tajust areneb sügavam tunnetuslik huvi, mis on teiste lastega suhtlemise ja koostöö aluseks.

Mängude käigus õpib laps ennast ja oma mina avastama. Ta hakkab ennast eristama ümbritsevatest esemetest ja inimestest. Oma mina avastamine saab teoks tänu „isiklikule mälule”, sõnaliselt kinnistatud kogemustele, lülitumisele lähedaste inimeste ellu, ea ja sugupoolega seotud väärtustele.

Tule ringi

Eesmärk. Õpetada last reageerima oma nimele.

Mängu käik. Õpetaja võtab lapsed ringi ja ringis liikudes räägib: „Käime, käime ringi. Kes läheb ringi sisse? Tule, Kalle, ringi, võta rätik oma kätte!” Nende sõnade järel jäävad lapsed seisma ja plaksutavad käsi. Kalle läheb ringi sisse, võtab rätiku ja lehvitab sellega. Kalle läheb ringi tagasi. Mäng jätkub, kuni kõik lapsed on saanud ringi sees käia ja lehvitada.

Leia oma koht

Eesmärk. Õpetada lapsi ennast fotol ära tundma ja oma nime nimetama.

Vahendid. Mängus osalejate fotod.

Mängu käik. Lapsed istuvad poolringis toolidel. Õpetaja näitab neile järjekorras nende fotosid. Kui laps on ennast ära tundnud ja oma nime öelnud, sirutab õpetaja foto lapse poole ja paneb siis selle lapse ette. Kui laps ei tunne ennast pildil ära, nimetab õpetaja ise selle lapse nime ja annab talle foto. Kui kõik on oma nime ja foto ühendanud, jäävad fotod toolidele. Lapsed hakkavad õpetaja juhendamise järgi ruumis „lendama nagu linnukesed”, „hüppama nagu jänked” jne. Teine täiskasvanu vahetab samal ajal laste piltide asukohad. Pärast liikumist ütleb õpetaja lastele, et igaüks istuks sellele toolile, kus on tema pilt. Mängu lõpus küsib õpetaja iga lapse käest, mis on fotol oleva lapse nimi.

Räägi endast

Eesmärk. Kinnistada laste ettekujutust oma välimusest, õpetada kasutama peeglit oma välimuse kirjeldamiseks, keha- ja näoosade nimetamiseks ja funktsiooni täpsustamiseks.

Vahendid. Suur peegel lapse täispikkuses vaatamiseks, fotod, nukk.

Mängu käik. Õpetaja palub lapsel vaadata ennast peeglist ja vastata küsimusele „Kes on peeglis?”. Siis näidatakse lapsele rühmafotot ja palutakse tal näidata, kus ta sellel fotol on. Seejärel pannakse lapse ette kaaslaste üksikfotod ja palutakse tal enda foto teiste hulgast üles leida. Küsitakse, kuidas ta ennast ära tundis.

Nüüd palutakse lapsel ennast uuesti peeglist vaadata ja rääkida endast: „Vaata peeglist ja räägi, milline sa oled (juuste ja silmade värvus). Nimeta kehaosad, mis sul on. Näita, kus on su käed (jalad, keha, kael, pea, sõrmed). Nimetada näo osad. Mis sul näos on. Näita, kus on su silmad (nina, suu). Milleks silmi vaja on (nina, suud, kõrvu, juukseid)? Milleks käsi vaja on (sõrmi, jalgu, pead, kaela)?”

Kui laps ei näita oma kehaosi, palutakse tal seda teha nuku peal.

Viska palli

Eesmärk. Õpetada lapsi nimetama oma kaaslaste nimepidi.

Vahendid. Pall.

Mängu käik. Lapsed seisavad poolringis õpetaja ees. Õpetaja ütleb lastele, et nad püüaksid palli ja viskaksid seda teistele, aga enne viskamist peab igaüks ütleva selle lapse nime, kellele ta palli viskab. Õpetaja näitab tegevuse ette: „Püüa, Anni!” ja viskab palli Annile. Anni püüab ja jätkab mängu. Mängitakse seni, kuni kõik on saanud palli püüda, nime ütelda ja palli visata.

Ringmäng

Eesmärk. Kinnistada kaaslaste nimede tundmist.

Mängu käik. Õpetaja ütleb lastele, et nad hakkavad ringmängu mängima.

Lapsed seisavad ringis, käest kinni, ja ütlevad koos: „Käime, käime ringi. Kes läheb ringi sisse?” Laps, kelle nime nimetatakse, läheb ringi sisse, võtab rätik kätte ja lehvitab sellega. Teised jäävad seisma ja plaksutavad käsi. Mängu jätkatakse niikaua, kuni kõik lapsed on ringi sees käinud.

Kes on kadunud

Eesmärk. Saada selgeks rühmakaaslaste nimed.

Mängu käik. Lapsed seisavad poolringis õpetaja ees. Õpetaja palub lastel hoolega vaadata oma kaaslast ja jätta need meelde. Nüüd valib õpetaja ühe lapse, nimetab ta mängujuhiks ja seob ta silmad kinni. Samal ajal läheb keegi lastest (Jaan) peitu. Teised lapsed plaksutavad käsi ja ütlevad koos: „Arva ära, kes on kadunud!” Mängujuhil seotakse silmad lahti ja ta peab ütleva, kes lastest puudub. Kui ta on kadunud lapse nime öelnud, hüüavad teised: „Jaan, Jaan, tule välja!” Mängu korratakse 3–4 korda.

Nukul on sünnipäev

Eesmärk. Kujundada lastes ettekujutust sünnipäevast kui pidulikust sündmusest, kinnistada selle päeva sündmuste järjekord.

Vahendid. Pidulikus riides nukk, väikesed mänguasjad, raamatud, salvrätikud.

Mängu käik. Õpetaja palub lastel vaadata pidulikus riides nukku Katit, kes saab täna viieaastaseks ja kes kutsub lapsi oma sünnipäevale. Õpetaja ja lapsed tänavad Katit kutse eest ja arutavad, kuidas sünnipäeva tähistada. Täiskasvanu pakub välja sündmuste järjekorra.

- Valida olemasolevate asjade hulgast välja sobiv kingitus (mänguasi, raamat, õhupall, legod, viltpliatsid).
- Minna nuku juurde ja öelda talle: „Palju õnne sünnipäevaks, Kati! Siin on sulle kingitus.”
- Nukk Kati tänab kingituste eest. Mängitakse ringis ja lauldakse „Õnne soovime sul!”.
- Kati on ringi keskel ja kostitab külalisi. Lapsed tänavad kostitamise eest.
- Mängu lõpus tänab nukk Kati kõiki veel kord ja kutsub neid (õue) mängima.

Leia pildid

Eesmärk. Täpsustada laste ettekujutusi inimese välimusest, õpetada eristama inimest teistest elusolenditest, täpsustada mõisteid „inimesed”, „inimene”, „lapsed”.

Vahendid. Teemapildid „Lapsed mängivad õues”, „Poiss loeb raamatut”, „Arst ravib last”, „Lambad söövad karjamaal”, „Kana poegadega”, „Kass poegadega”.

Mängu käik. Õpetaja asetab laste ette teemapildid ja palub neil pilte vaadata. Siis ütleb ta lastele: „Leia pilt, kus on inimesed. Kuidas sa tead, et need on inimesed?”

Mis tunne tüdrukul on?

Eesmärk. Kinnistada emotsioonide eristamise oskust, seostada emotsioon selle põhjustajaga.

Vahendid. Teemapildid „Tüdrukule antakse kingitus” (rõõm) ja „Tüdruk väänas jala välja” (kurbus).

Mängu käik. Õpetaja paneb lapsed poolringis istuma ja hakkab küsima: „Millal sa rõõmus oled? Mida sa teed, kui sa oled rõõmus? Millal sa kurb oled? Mida sa siis teed, kui sul on kurb meel?”

Pärast küsimustele vastamist paneb õpetaja laste ette teemapildid ja palub neid vaadata.

Küsimused, mida õpetaja lastele pildi kohta esitab, peavad olema järjestatud lihtsamalt keerulisema poole – üldistelt täpsustavate küsimusteni. Näiteks esimese pildi („Tüdrukule antakse kingitus”) küsimused oleksid järgmised: „Vaata seda pilti. Mida siin on kujutatud? Mis siin toimub? Mida poiss teeb? Mida tüdruk teeb? Missugune ta on? Kuidas sa saad aru, et tüdruk on rõõmus?”

Teise pildi kohta („Tüdruk väänas jala välja”) küsib õpetaja: „Vaata hoolega, mis siin juhtus. Miks tüdruk istub maas ja hoiab oma jalast kinni? Mis tüdrukuga juhtus? Mida ta tunneb? Missugune ta on?”

Tegevuse lõpus kordab õpetaja õpitut: „Näita pilti, kus tüdruk on rõõmus. Kus tüdruk on kurb? Miks ta kurb on?” Lõpuks palub õpetaja lapsel näidata peegli ees, missugune on kurb ja missugune on rõõmus nägu.

Meie abilised

Eesmärk. Kinnistada arusaama silmade funktsioonist, õpetada oma silmi hoidma.

Vahendid. Mänguasjad, pildid, kandikud, silmaside.

Mängu käik. Lapsed istuvad laudade taga. Suured asjad on laual, väikesed asjad kandikuil.

Õpetaja räägib: „Täna me mängime ja uurime, millised abilised inimesel on. Need abilised on igaühel olemas. Mis need on?”

Nüüd palub õpetaja lastel järjekorras kotist asju võtta ja neid iseloomustada: missugused need on, mis värvi, kuidas nendega mängida. Siis seotakse lastel järjekorras silmad kinni, palutakse võtta mänguasi ja ütelda, mis värvi see on. Edasi näitab õpetaja seotud silmadega lapsele pilti ja palub tal rääkida, mis pildil on. Loomulikult ei saa kinnisilmi midagi vastata.

Õpetaja teeb kellelegi lastest ettepaneku imiteerida mitmesuguseid liigutusi: ujuda, tantsida, lennata. Samu liigutusi, aga teises järjekorras, lastakse ära tunda kinni seotud silmadega.

Nüüd teevad lapsed järelduse, et tegevusi on kerge ära tunda neid vaadates, aga neid nägemata ei saa otsustada.

Õpetaja täpsustab: „Kes on teie abilised?” Lapsed vastavad: „Silmad.” Nüüd räägib õpetaja, kuidas tuleb silmi hoida: silmi puudutades peavad käed olema puhtad, silma ei tohi liiva visata. Kui seep või šampoon läheb silma, tuleb silmi puhta veega loputada.

Inimese abilised töös

Eesmärk. Kinnistada laste ettekujutusi käte tähtsusest.

Vahendid. Esemed ja mänguasjad, kandikud.

Mängu käik. Lapsed istuvad laudade taga. Esemed on laual, väiksed mänguasjad on kandikuil. Õpetaja räägib lastele, et inimesed on valmis teinud palju asju (nimetab neid), masinaid ja tööriistu. Kui inimene töötab, siis ta kasutab oma abilisi. Õpetaja tuletab meelde, et lapsed juba teavad väga vajalikke abilisi – silmi. Ta palub lastel mõelda, mis abilisi läheb inimesel tööks vaja.

Kui lapsed on raskustes, esitab õpetaja suunavaid küsimusi: „Millega võetakse asju, millega neid hoitakse töötamise ajal? Kuidas asja kätte saada, kui see on kaugemal? Kuidas asju ühest kohast teise tõsta?”

Seejärel palub õpetaja lastel anda talle mõni asi, võtta pliitiseid ja panna need purki (karpi), ajada rõngaid, nõõpe jm nõõri peale. Lapsed veenduvad, et selleks tuleb kasutada kaht kätt.

Mängu ajal teevad lapsed väga erinevaid töid. Õpetaja kiidab nende käte osavust ja oskusi. Nüüd küsib ta lastelt: „Missuguseid abilisi te kasutasite? Milleks veel käsi vaja on?”

Mängu lõpetab õpetaja üldistusega: „Tööks on vaja käsi. Kogu elu, alati on meil käed abiks.”

Kes mida vajab

Eesmärk. Kinnistada laste arusaama mõnedest elukutsetest (arst, kokk, õpetaja, müüja).

Vahendid. Neli suurt teemapilti arsti, koka, õpetaja ja müüja kujutisega, iga pildi jaoks neli esemepilti nende elukutsete töövahenditega (kokku 16 pilti).

Mängu käik. Lapsed istuvad laudade taga. Õpetaja küsib lastelt, mis ameteid nad teavad, mis tööd teevad nende vanemad. Siis öeldakse lastele, et nad hakkavad mängima mängu, kus tuleb anda igale ametimehele tema töövahendid. Õpetaja paneb tahvlile teemapildid ja jagab lastele ümbrikud, mille sees on esemepildid tahvil olevate ametite töövahenditega. Lapsed vaatlevad oma pildikomplekte, nimetavad neil kujutatud asju ja panevad need pildid tahvlile sobiva teemapildi juurde. Nad põhjendavad valikut: „See on kraadiklaas, mida on vaja arstil. Aga see on kulp, mida kasutab kokk,” jne.

Tähelepanu arendamine

Tähelepanu on põhitingimusi, mis võimaldab arenguprobleemidega lapsel omandada jõukohaseid teadmisi ja oskusi ning saada kontakti täiskasvanuga. Kui tähelepanu ei ole piisav, ei õpi laps täiskasvanut matkima, näidise järgi tegutsema ega sõnalist korraldust täitma. Sellepärast on algusest peale tingimata vaja kasutada tähelepanu arendavaid mängu ja harjutusi nende mängude kõrval, mis õpetavad saavutama emotsionaalset kontakti täiskasvanuga ja jäljendama, täitma suulisi korraldusi või tegutsema näidise järgi.

Alguses on arenguprobleemidega lapse tähelepanu tahtmatu, spontaanne ja väga lühiajaline. Tema tähelepanu tõmbab uus erksavärviline asi, liikumine, heli. Ühel esemel või tegevusel ei suuda ta tähelepanu hoida üle kahe minuti. See ei tähenda, et laps ei suudaks kauem istuda, vaadata või kuulata täiskasvanut. Ta ei omanda kuuldut-nähtut. Et lapsed hakkaksid tulemuslikult tegutsema, on vaja arendada tähelepanu püsivust. Arenguprobleemidega

lapsel saab kujundada tahtlikku tähelepanu, mis võimaldab tal keskenduda kõigele, millega on vaja tegelda, mitte ainult uutele eredatele asjadele.

Tähelepanu areng on tihedalt seotud mälu arenguga. Sellepärast on järgnevate mängude ülesanne arendada ka meeldejätmist. Püsiva tähelepanu kujundamiseks eri tegevustes on tingimata vaja anda selliseid ülesandeid, mis nõuavad eseme (mänguasja) tähelepanelikku vaatlust, selle omaduste leidmist, asukoha määramist, s.t need tegevused on lapsele vajalikud ümbritsevas maailmas orienteerumiseks.

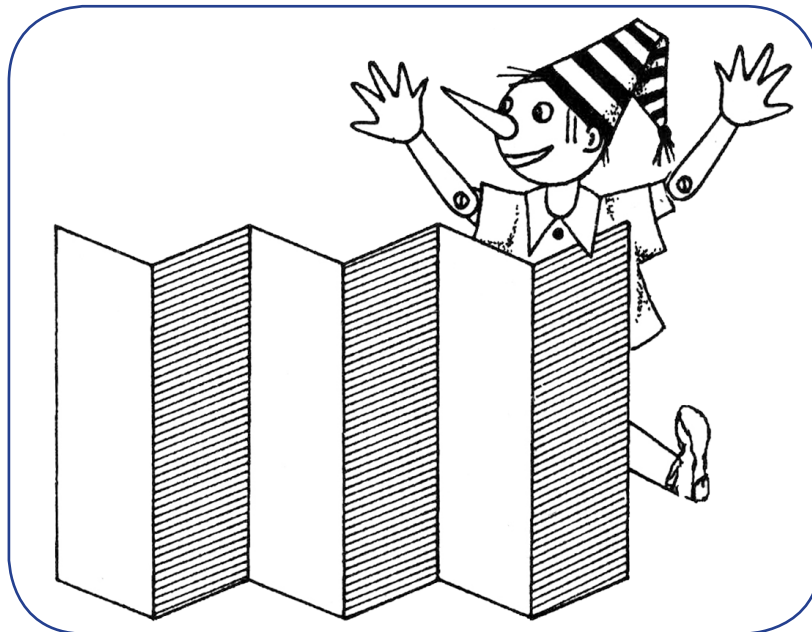
Kuk-ku

Eesmärk. Arendada tähelepanu, õpetada ootama nähtuse ilmutist, kujundada arusaamist, et peidetud asi ei kao ära, vaid ei pruugi lihtsalt olla nähtav.

Vahendid. Suur või silmapaistev mänguasi, eesriie.

Mängu käik. Õpetaja paneb lapsed istuma poolringis eesriide ette, ise istub eesriide taha. Eesriide tagant hakkab pikkamööda ilmuma mänguasi ja ütleb: „Kuk-ku!” Õpetaja ja lapsed rõõmustavad mänguasja tuleku üle. Siis tõmbab õpetaja selle asja uuesti eesriide taha. Ese näitab ennast 3–4 korda ühes ja samas kohas, et lapsed saaksid aru, kus on tema ilmutist oodata.

Mängu kordamiseks valitakse teine mänguasi.



Anna linnule süüa (nukuteater)

Eesmärk. Nägemis- ja kuulmistähelepanu arendamine.

Vahendid. Mängulind, nukuserviisi taldrik.

Mängu käik. Õpetaja paneb lapsed poolringis oma laua ette istuma. Laud on tühi. Kostab mänguasja piiks. Õpetaja kuulatab ja küsib: „Kes seal on? Kuulsite, piiksub? Kuulame veel!” Koos piiksuga ilmub lind. Õpetaja rõõmustab: „See on lind! Näe, kus ta on!” Lind hüppab laua peal, teretab lapsi, piiksub jälle. „Lind tahab süüa,” räägib õpetaja, võtab taldriku ja paneb selle linnu ette. „Lind sööb, nokib,” seletab õpetaja. Lind tänab lapsi ja lendab ära.

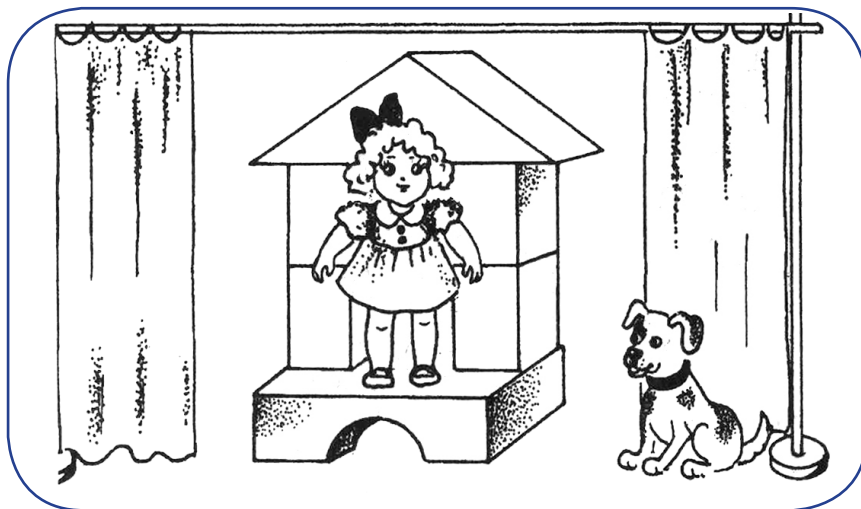
Jalutuskäik (nukuteater)

Eesmärk. Nägemis- ja kuulmistähelepanu arendamine, liikuvate asjade jälgimine, lihtsa tegevuse mõistmine, mänguasjadesse heatahtliku suhtumise kujundamine.

Vahendid. Nukumaja (lahtikäiv), nukk, mängukoer, väike eesriie või ekraan.

Mängu käik. Lapsed istuvad poolringis õpetaja laua ees. Laual on eesriide taga nukumaja. Nukk on majas peidus. Õpetaja võtab eesriide ära, näitab lastele maja ja ütleb, et seal elab nukk Kati. Kostab koera haukumist.

Õpetaja kuulatab ja küsib lastelt: „Kes seal on?” Ta toob koera nukumaja juurde, koer haugub. Nukk tuleb majast välja ja küsib: „Kes mind kutsus?” Lapsed vastavad. Nukk vaatab ringi, näeb koera, rõõmustab, paitab teda, jalutab temaga ja läheb koos koeraga majja.



Otsi oma mänguasi üles

Eesmärk. Sama mis eelmises mängus: õpetada mänguasju vaatlema, et oma lelu teiste hulgast ära tunda, jätkata positiivsete hoiakute kujundamist.

Vahendid. Eri värvuse, kuju ja suurusega mänguasjad. Igal lapsel üks asi.

Esimest korda mängides peavad mänguasjad olema tähenduse poolest erinevad (auto, nukk, karu, nukuvanker, pall jm). Edaspidi võivad asjad olla kõigil sama tüüpi, kuid erinevate tunnustega (näiteks on üks auto suur, teine väike; üks nukk on punase, teine sinise kleidiga jne).

Mängu käik. (Mängitakse 4–6 lapsega.) Õpetaja jaotab mänguasjad lastele ja märgib endale üles, kes mille sai. Ta aitab igaühel saadud leluga mängu alustada. Mõne aja pärast korjab õpetaja mänguasjad kokku, paneb need lauale ja palub lastel oma asi teiste hulgast üles otsida. Lapsed tulevad ühekaupa laua juurde ja otsivad. Õpetaja kas kiidab lapse tegevuse heaks („Õige, sul oli auto!”) või ütleb, et see polnud tema oma. Ta küsib valesti valitud asja kohta: „Kelle mänguasi see oli?” Nüüd aitab ta lapsel meelde tuletada, millega laps enne mängis. Lapsed hakkavad uuesti mängima. Õpetaja hoiatab neid ette, et ta korjab varsti jälle asjad kokku ja igaüks peab oma mänguasja hoolega vaatama, et seda ära tunda.

Leia oma koht

Eesmärk. Õpetada ruumis orienteeruma, kujundada positiivset hoiakut mängimise ja mänguasjade vastu.

Vahendid. Lapsi ja mänguasju (tähenduse, värvi ja suuruse poolest erinevad) on ühepalju, peale selle tamburiini või trummi.

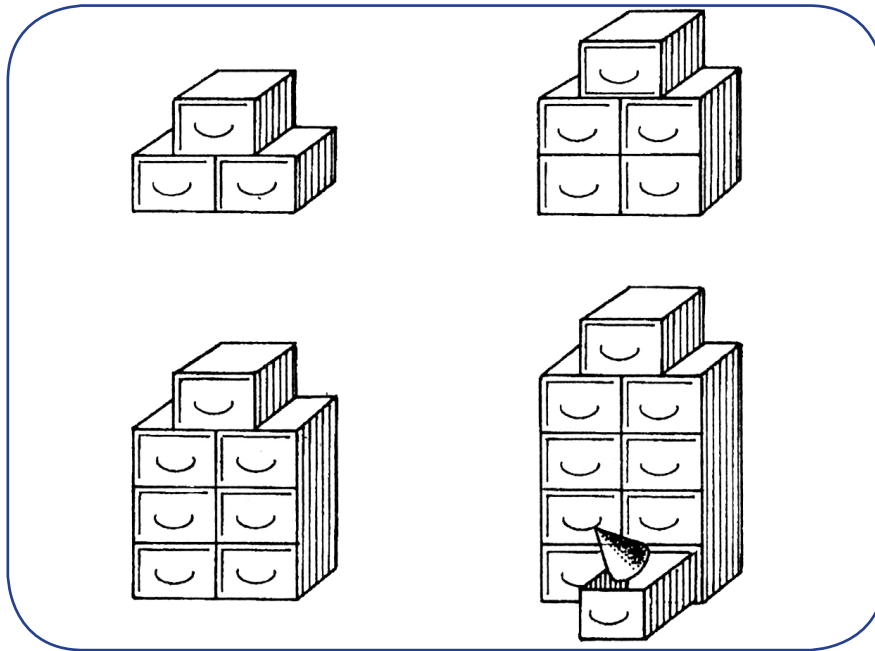
Mängu käik. (Alguses mängitakse väikses 4–6-liikmelises grupis, mängu edenedes mängib kogu rühm.) Mängijad istuvad toa keskel olevatele toolidele. Õpetaja annab igale lapsele ühe mänguasja (nuku, karu, koera, kassi, kōristi, linnu, hobuse jt) ning näitab, kuidas sellega mängida (nukku ja karu võib kiigutada, koer või kass teeb häält, lindu saab peost süüa jne). Vile või trummi hääle peale peavad lapsed oma mänguasjad tooli peale panema ja jooksmas ruumi ringi trummi või vile saatel. Kui heli katkeb, peavad nad kiiresti oma tooli peale istuma. Oma tooli leidmiseks tuleb igaühel oma mänguasi ära tunda. Õpetaja jälgib, et lapsed tegutseksid õigesti, vajadusel abistab neid.

Kui mäng on lastel juba selgem, võib mänguasju laste ruumis jooksmise ajal ühelt toolilt teisele tõsta.

Ole tähelepanelik!

Eesmärk. Nägemistähelepanu ja mälu arendamine.

Vahendid. Väljatõmmatavate väikeste kastidega kapp, väiksed mänguasjad (nööbid, mosaiik jm), eesriie.



Panipaik koosneb kolmest karbist: kaks on all, üks üleval. Edaspidi suureneb karpide arv 4–9-ni, nende asetust varieerub.

Mängu käik. Lapsed istuvad õpetaja laua ees poolringis. Õpetaja paneb panipaiga lauale, vaatab seda ja teeb karbid lahti. Ta võtab ühe väikse mänguasja, näitab seda lastele ja ütleb: „Ma peidan selle ära, aga teie jätke meelde, missuguse karbi sisse ma selle panin.” Kõiki toiminguid näitab õpetaja lastele aeglaselt. Seejärel tõmbab ta panipaigale eesriide ette ja koputab käega 10 korda vastu lauda. Siis eemaldab ta eesriide ja palub kellelgi lastest näidata, kus karbis on asi peidus.

Mängu korratakse 2–3 korda. Edaspidi suurendatakse koputuste arvu vastu lauda 15–20-ni (tegevus katkeb pikemaks ajaks), karpe on rohkem ja muutub ka nende paigutus.

Ära jää ootama!

Eesmärk. Arendada tahtlikku tähelepanu, tekitada positiivset hoiakut täiskasvanutega suhtlemise vastu.

Vahendid. Kirevad lillelised rätikud.

Mängu käik. Lapsed istuvad reas toolidel. Õpetaja seisab nende ees, rätikud käes. Ta tantsib ja lehvitab rätikuid, kutsub lapsi järjekorras nimepidi endaga koos tantsima. Laps, kes kuulis oma nime, peab püsti tõusma ja minema õpetaja juurde. Õpetaja annab talle rätiku ja ta hakkab tantsima.

Mängu lõppedes kiidab õpetaja lapsi.

Karu on kadunud

Eesmärk. Nägemistaju ja mälu arendamine, ümbruse hoolikas vaatlemine, kindlatele orientiiridele toetumine.

Vahendid. Mängukaru.

Mängu käik. Õpetaja näitab lastele karu ja ütleb, et karu tahab peitust mängida. Karule tuleb leida hea peidukoht. Õpetaja juhib lapsi ühe seina juurest teise juurde, peatub asjade ees ja räägib: „See on suur kapp, karu ei saa selle otsa ronida. See on riiul, siin on palju raamatuid, karul ei ole siin ruumi.” Lõpuks leitakse sobiv koht – tingimata avatud, lapse silmade kõrgusel. Õpetaja paneb karu kohale ja viib lapsed ruumi teise otsa. Kõik koos plaksutavad 10 korda käsi. Õpetaja küsib, kes oskab karu üles leida (või palub seda teha kellelgi lastest). Kui lapsel on raskusi ülesande lahendamisega, aitab õpetaja meelde tuletada, kus nad olid, kui karu ära peitsid, ja palub lapsel see tee uuesti läbi käia.

Kui mängu uuesti mängitakse, peidetakse karu teise kohta ja toas liigutakse teist teed pidi. Võib ka mänguasja vahetada.

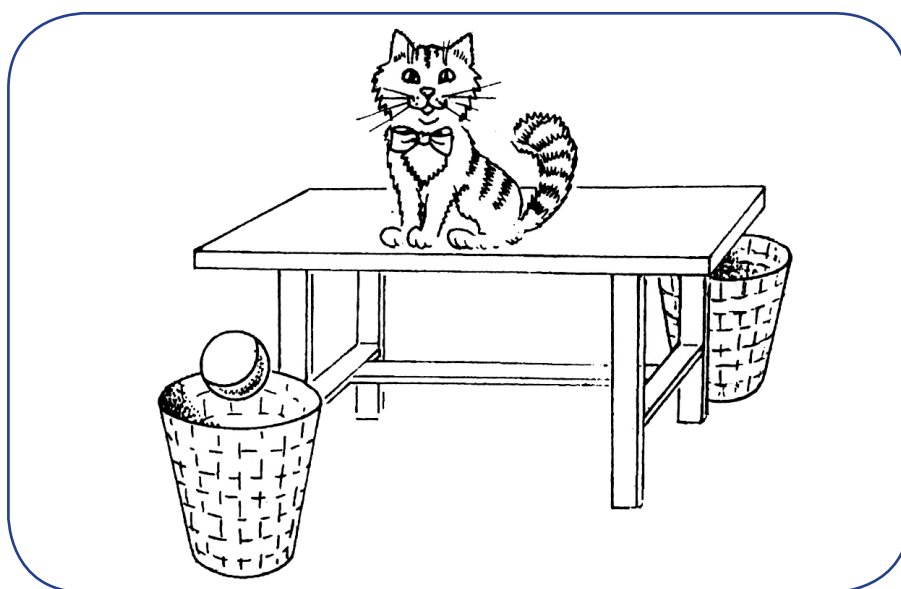
Kui silmade kõrgusel oleva eseme leidmine lastele enam raskusi ei valmista, muudetakse ülesanne raskemaks – asi peidetakse kõrgemale või madalamale kohale. Lastele seletatakse, et karu soovib olla niisuguses kohas, kust teda ei ole kerge leida. Mänguasja otsimise ajal suunab õpetaja lapsi vaatama üles- või allapoole.

Kuhu pall sai (nukuteater)

Eesmärk. Õpetada jälgima asja liikumist ruumis, mõistma sündmust, kujundada positiivset hoiakut mänguasjade ja mängu vastu.

Vahendid. Kass, pall, kaks korvi.

Mängu käik. Lapsed istuvad poolringis õpetaja laua ees. Laua mõlema otsa juures on põrandal korv. Õpetaja võtab palli ja paneb selle lauale. Siis võtab ta kassi, kes justkui hüppab lauale, vaatab palli, läheb palli juurde ja lükkab seda käpaga mööda lauda. Justkui kogemata tõukab kass palli laualt korvi, peatub, vaatab ringi, otsib palli, palub lapsi appi. Õpetaja palub ühel lastest palli üles otsida. Mängitakse 2–3 korda. Palli ei tuleks lükata kogu aeg samasse korvi, vaid alguses näiteks kaks korda järjest ühte, siis teise, et lapsed ei orienteeruks sündmuste järjekorras, vaid jälgiksid tähelepanelikult palli liikumist laual.



Matkimise arendamine

Matkimine on peamisi viise omandada sotsiaalset kogemust. Matkimise abil omandab laps igapäevaelu kogemusi ja kõnet. Matkimine ei kujune lapsel kohe, iseenesest, vaid seda peab täiskasvanu teadlikult suunama. Arenguprobleemidega lapse matkima õpetamine on õpetamise alguses tähtsamaid ülesandeid. Ilma õpetuseta areneb matkimine väga aeglaselt ja see takistab lapsel igapäevaste praktiliste oskuste omandamist.

Matkida tähendab korrata täiskasvanu liigutusi või esemetega tegutsemist. Täiskasvanu näitab lapsele, mida teha, ja laps kordab tegevust. Sellepärast nimetatakse matkimist ka näidise järgi tegutsemiseks.

Liigutust on lapsel kergem matkida kui tegevust esemetega. Isegi kolmeaastasele tavapärase arenguga lapsele valmistab liigutuste matkimine raskusi. Väikelaps ei suuda küllalt täpselt korrata liigutuse suunda ega ulatust. Seda raskem on tal korrata tegutsemist esemega, sest see koosneb mitmest järjestikusest etapist. Näiteks nuku söömiseks on vaja võtta lusikas, hoida seda varrest kinni, viia taldriku juurde, siis nuku näo juurde jne. Laps ei suuda jälgida selles keerulises tegevuses operatsioonide järjekorda, kui täiskasvanu teeb seda kõike kiiresti, ilma üksikuid etappe välja toomata. Sellepärast tuleb tegevust ette näidata aeglaselt, fikseerida eri etapid ja kinnitada need sõnaga.

Kui arenguprobleemidega laps ei matki liigutust või esemega tegutsemist, peab täiskasvanu võtma tema käed oma kätte ja sooritama vajaliku tegevuse koos temaga. Alles seejärel palutakse lapsel korrata tegevust iseseisvalt.

Linnud

Eesmärk. Õpetada lapsi täiskasvanu tegevust matkima, arendada lapse ja täiskasvanu vahelist emotsionaalset kontakti.

Mängu käik. Täiskasvanu kutsub kõik lapsed enda juurde. Ta räägib: „Tehke nii, nagu mina teen. Lendame nagu linnud.” Ta tõstab käed kõrvale, lehvitab nendega, jookseb mööda tuba, meelitades lapsi tegutsema. Lapsed kordavad liigutusi. Kui laps ei tee vajalikke liigutusi, tõstab täiskasvanu tema käed üles, aitab tal tegutseda. Siis ütleb ta: „Linnud nokivad teri,” ja laskub kükakile. „Tehke nii.” Ta koputab (toksib) käega vastu põrandat. Lapsed matkivad teda. Mängu korratakse 2–3 korda.

Peitus

Eesmärk. Sama mis eelmises mängus.

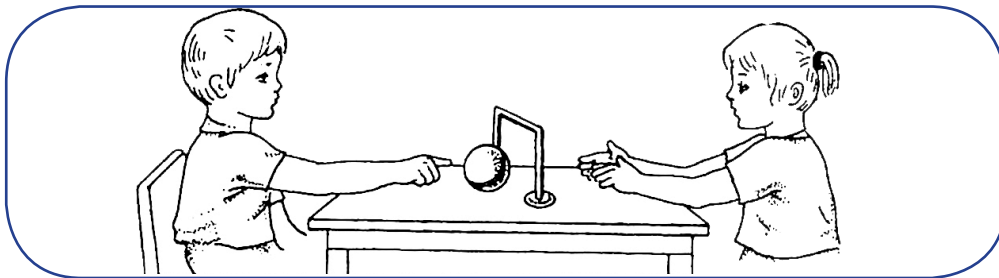
Mängu käik. Lapsed istuvad ringis toolidel. Õpetaja istub nende kõrval ja ütleb: „Ma peidan ennast ära. Vaadake, kuidas ma seda teen,” ja kükitab tooli seljatoe taha. „Peitke ennast samamoodi ära.” Lapsed kordavad liigutusi. Õpetaja vaatab tooli tagant välja ja ütleb: „Ma olen siin!” ning ärgitab lapsi sama tegema. Mängu korratakse 2–3 korda.

Veereta palli

Eesmärk. Õpetada matkima täiskasvanu tegevust esemega.

Vahendid. Pall, värav.

Mängu käik. Õpetaja istub laua taha, laps tema vastu teisele poole lauda.



Istujate vahel laua keskel on värav. Õpetaja võtab palli ja ütleb: „Tee nii nagu mina,” ja veeretab palli läbi värava lapse poole. Laps peab palli õpetajale veeretama. Seejärel pannakse lapsed vastamisi istuma ja nad hakkavad teineteisele palli veeretama.

Sõiduta karu (nukku, jänest)

Eesmärk. Õpetada lastele mänguasja funktsiooni ja sellega tegutsemist.

Vahendid. Kastiga mänguautod, väiksemad mänguasjad.

Mängu käik. Õpetaja ees laual on karud. Autod on põrandal. Õpetaja räägib lastele, et karud tahavad autoga sõita. Ta võtab ühe auto nõorist kinni ja veab seda. Siis paneb ta karu autokasti istuma, sõidutab teda ja palub lastel teha teiste karudega sama. Lapsed matkivad õpetajat. Õpetaja jälgib, et lapsed veaksid autot nõori pidi, ja vajadusel abistab neid.

Peida matrjoška ära

Eesmärk. Jätkata selle õpetamist, kuidas täiskasvanu tegevust matkida, pöörata tähelepanu esemete omadustele.

Vahendid. Kaheosalised matrjoškad iga mängus osaleva lapse jaoks.

Mängu käik. Õpetaja jagab lastele kinnised matrjoškad, raputab oma matrjoškat ja räägib: „Seal sees on midagi. Vaatame, mis seal on. Tehke teie sedasama.” Ta teeb matrjoška lahti. Lapsed kordavad samu liigutusi. Õpetaja

ütleb: „Näe!”, võtab väikse matrjoška kätte ja paneb selle lauale. Lapsed püüavad oma väikseid matrjoškasid kätte saada. Õpetaja jätkab: „Peidame nüüd matrjoškad ära,” ja näitab aeglaselt, kuidas seda teha. Lapsed teevad sama. Siis ühendab õpetaja suurema matrjoška pooled. „Pole enam väikest matrjoškat!” Lapsed tegutsevad samuti. Mängu korratakse 2–3 korda.

Peegel

Eesmärk. Sama mis eelmises mängus.

Mängu käik. Õpetaja näitab lastele peegli ees lihtsaid liigutusi ja pöörab laste tähelepanu sellele, et peegel näitab täpselt samu liigutusi. Lapsed seisavad ringis ja õpetaja ütleb: „Tehke nii nagu mina.” Siis näitab ta aeglaselt ette lihtsaid liigutusi (plaksutab käsi ees ja pea kohal, paneb käed puusa jne). Lapsed kordavad samu liigutusi. Kui tekib raskusi, aitab õpetaja last. Õnnestumise korral kiidab õpetaja lapsi.

Ahv

Eesmärk. Õpetada lapsi jälgendama väikseid liigutusi.

Vahendid. Ahvipoiss (mänguasi).

Mängu käik. Lapsed istuvad laua ääres. Õpetaja räägib neile, et tal on ahv, näitab seda lastele ja jutustab, et ahvile meeldib kõike järele teha (ahvida). Täiskasvanu teeb ühe käega liigutusi, teise käega teeb sedasama ahvi käega (tõstab kätt, laseb käe alla, lehvitab, koputab vastu lauda). Siis palub ta lastel olla ahvid ja korrata tema liigutusi. Mänguahv kiidab lapsi.

Nukk tantsib

Eesmärk. Sama mis eelmises mängus.

Vahendid. Igal lapsel nukk.

Mängu käik. Lapsed istuvad laua ääres. Õpetaja tuleb koos nukuga tuppa. Nukk teretab lapsi ja ütleb, et tahab nendega tantsida. Õpetaja näitab laual nukuga mitmesuguseid liigutusi (pöörab end, plaksutab käsi, kummardab). Siis jagab ta igale lapsele nuku ja palub nendega tantsida. „Minu nukk õpetab kõik teised nukud tantsima,” räägib õpetaja. „Tehke nagu mina.” Lapsed kordavad nukuga liigutusi.

Vajaduse korral aitab õpetaja lapsi ja mängu lõpus tänab nukk kõiki tantsijaid.

Lõbus kloun

Eesmärk. Sama.

Vahendid. Kloun, kõristi igale lapsele.

Mängu käik. Õpetaja kutsub lapsed ringi ja teatab, et neile tuli külla lõbus Kloun. Ta näitab, kuidas Kloun kõristit raputab, ja palub lastel sedasama teha. Lastele jagatakse kõristid ja õpetaja ütleb: „Vaadake mind ja tehke nii nagu mina.” Ta tõstab kõristi üles, raputab seda, koputab sellega vastu põrandat, peidab selja taha jne. Lapsed matkivad tegevust. Kloun kiidab lapsi, jätab hüvasti ja lubab tagasi tulla.

Nukud tulid külla

Eesmärk. Sama.

Vahendid. Kaks nukku, nukumööbel (laud ja kaks tooli), nukunõud (kaks taldrikut ja lusikad).

Mängu käik. Lastele tulevad külla kaks nukku. Nad teretavad ja tutvustavad ennast (Kati ja Mari). Õpetaja teeb ettepaneku nukke kostitada. Ta paneb oma lauale nukumööbli, nukud laua taha istuma, asetab nende ette nõud ja annab ühele nukule süüa. „Kati sööb, aga Mari ei söö,” seletab õpetaja. „Kes annab Marile süüa?” Ta kutsub ühe lapse enda juurde, annab lusika tema kätte ja näitab aeglaselt kõigile lastele nähtavalt liigutusi: „Alguses võtame lusika. (Näitab.) Nüüd võtame putru. (Näitab, kuidas.) Viime lusika nuku suu juurde. Kus on nuku suu? (Näitab, painutab nuku pead ettepoole.) Söö, nukuke!” Laps kordab kõiki õpetaja liigutusi. Seejärel teevad sedasama teised lapsed (2–3). Nukud tänavad lapsi ja lähevad ära.

Tee terveks (tegevus)

Eesmärk. Õpetada lapsi matkima õpetaja tegevust, tutvustada plastiliini (savi) omadusi, arendada käte peenmotoorikat.

Vahendid. Plastiliini- või savitükid, ruudukujulised paberid ja kaks kandikut igale lapsele.

Mängu käik. Õpetaja näitab paberit: „Mul on üks suur paber. (Annab igale lapsele samasuguse paberi.) Teil on samasugused paberid. Nüüd rebime selle suure paberi küljest väiksed tükid. (Näitab, kuidas rebida, ja paneb tükid kandikule, võtab plastiliini (savi). See on suur savi- või plastiliinitükk. Jagab savi/plastiliini lastele. Ta rebib savi/plastiliini küljest väikseid tükke, paneb need kandikule ja palub lastel samuti teha.) Nüüd ma teen väikestest tükkidest suure tüki. (Surub väiksed tükid kokku üheks suureks.) Tehke teie sama.” Lapsed matkivad tegevust. Õpetaja palub nüüd lastel paberitükid ka üheks suureks tükiks kokku panna. Lapsed proovivad seda teha. Õpetaja räägib: „Kui paberitükk on katki, siis ei saa seda terveks teha. Aga savi (plastiliin) kleepub kokku.”

Tegevuste õppimine ettenäitamise ja näidise järgi

Sotsiaalse kogemuse omandamise oluliseks meetodiks on tegutsemine näidise järgi, kuid see erineb matkimisest põhimõtteliselt, kuna näidise järgi tegutseda on lapsele tunduvalt raskem kui matkida. Täiskasvanu loob näidise, kuid laps ei näe tegevuse või asja loomisprotsessi, vaid tulemust. Näiteks kui täiskasvanu tõstab lapse ees käe üles, siis näeb laps, kuidas käsi hakkab alt üles liikuma, ja ta saab liigutust matkida. Kui täiskasvanu tuleb lapse ette ülestõstetud käega, siis on lapsel sama ülesannet raskem täita. Samasugused raskused seisavad lapsel ees, tegutsedes esemetega näidise järgi. Ta peab näidist analüüsima, s.t jaotama terviku mõttes osadeks (ehitama kahest tükist – kuubikust ja kolmtahkprismast – koosneva maja), otsustama, missugune tükk asub all, milline üleval, aru saama, kuidas ehitada. Laps peab näidise järgi tegutsemise algetapil tegema sama, mida ta tegi matkides. Kui laps ei saa näidise järgi tegutsemisega hakkama, tuleb pöörduda tagasi matkimise juurde.

Näidise järgi tegutsemist ei tohi segi ajada näidise järgi valimisega, mis on seotud teatud tasemeni arenenud tajuga. Siin peatükis ei tegutseta esemetega nii nagu mängudes „Anna mulle”, „Näita samasugust” jt.

Sõiduta matrjoškaid

Eesmärk. Õpetada lapsi mängima täiskasvanu ettenäitamise järgi.

Vahendid. Mänguvedurid vagunitega, väiksed matrjoškad.

Mängu käik. Õpetaja näitab, kuidas rong sõidab: vilistab, sõidutab matrjoškaid. Ta seletab lastele, et matrjoškad tahavad metsalagendikule jalutama minna, nad tuleb vagunist välja aidata. Õpetaja näitab, kuidas matrjoškaid vagunist välja võtta ja nendega „kulli” mängida. Siis pannakse matrjoškad vaguneisse tagasi. Seejärel saavad lapsed vedurid ja mängivad nendega.

Jänku maja

Eesmärk. Õpetada lapsi täitma ülesannet täiskasvanu ettenäitamise järgi, mängima.

Vahendid. Plastmassist jänessed, ühevärvilised lauajupid.

Mängu käik. Õpetaja näitab lastele jänest ja seletab, et jänest kardab hunt, tal on maja vaja. Õpetaja võtab 4 lauajuppi ja ehitab nendest jänesele maja. Siis annab ta igale lapsele jänese ja palub neil igaühel oma jänesele maja ehitada. Lapsed teevad seda ja hakkavad siis majadega mängima: ukseid avanevad, kõik jänessed tulevad lagendikule hüppama ja kepslema. Õhtul jookseb iga jänest oma majja ja paneb ukseid kõvasti kinni.

Karu trepp

Eesmärk. Õpetada täitma ülesannet täiskasvanu ettenäitamise järgi, mängida.

Vahendid. Karud, ühevärvilised kuubikud.

Mängu käik. Õpetaja näitab lastele karu ja räägib, et karule meeldib trepist üles-alla käia. Ta ehitab 7 kuubikust trepi, räägib ja mängib: karu läheb trepist üles müta-müta-mütt ja tuleb trepist alla müta-müta-mütt. Nüüd saavad lapsed endale kuubikud, ehitavad oma trepid ja mängivad karu käimist trepist.

Peegel

Eesmärk. Õpetada tegutsema ettenäitamise ja näidise järgi.

Vahendid. Eesriie.

Mängu käik. Õpetaja paneb lapsed poolringis eesriide ette istuma ja läheb ise selle taha. Ta võtab kätega mingi asendi (näiteks tõstab ühe käe üles, teise sirutab kõrvale), tuleb eesriide tagant välja ja räägib: „Peeglike, peeglike, tee nii nagu mina.” Lapsed täidavad ülesande. Õpetaja kiidab neid, kes tegutsesid õigesti, aga neil, kes eksisid, laseb ülesande täita matkimise teel.

Mäng kordub, kuid õpetaja tuleb eesriide tagant välja teistsuguse käte asendiga (üks käsi puusas, teine ette sirutatud jne).

Ahv

Eesmärk. Sama.

Mängu käik. Mängitakse samuti kui matkimise järgi, kuid käte asendit muudetakse eesriide taga.

Matrjoškade majad

Eesmärk. Õpetada analüüsima elementaarset kaheosalist näidist, tegutsema näidise järgi.

Vahendid. Ehitusmaterjal – kahes suuruses (suured ja väiksed) kuubikud ja kolmnurkprismad iga lapse jaoks, samuti igale lapsele matrjoška.

Mängu käik. Matrjoškad tulevad lastele külla. Lapsed mängivad ja jalutavad nendega. Õpetaja ütleb: „Varsti hakkab vihma sadama. Matrjoškadele on vaja maja ehitada, et nad saaksid vihma eest varju minna.” Ta jagab lastele ehitusmaterjali ja need hakkavad matkimise järgi maja ehitama. Õpetaja ehitab väikse maja eesriide taga, et lapsed ei näeks maja valmimise protsessi. Siis näitab õpetaja seda maja lastele ja palub neil ehitada samasugused majad oma matrjoškade jaoks.

Neil, kes satuvad ülesande täitmisega raskustesse, aitab õpetaja analüüsida näidist, osutades maja osadele, või peavad nad tegutsema ettenäitamise järgi.

Tee terveks (tegevus)

Eesmärk. Sama mis eelmises mängus.

Vahendid. Savi, vakstud, igale lapsele taldrik, ekraan.

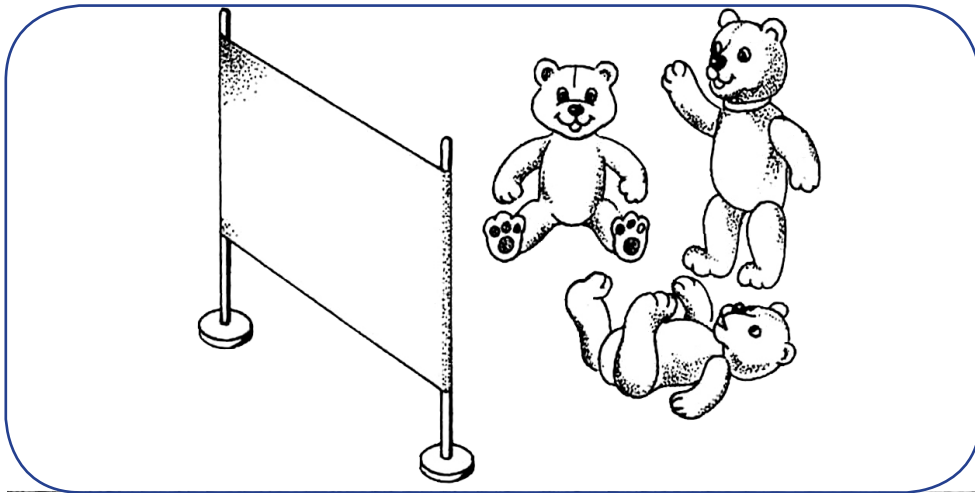
Tegevuse käik. Õpetaja annab lastele savi lauale. Ta näitab oma savitükki ja räägib: „Minul on suur savitükk, teil on samasugused.” Ta varjab oma tüki ekraani taha, rebib savi väikesteks tükkideks, näitab neid lastele ja palub teha sama. Lapsed täidavad ülesande. Kui kellelgi tekib raskusi, näitab õpetaja ette, kuidas seda teha. Nüüd paneb õpetaja ekraani taga väiksed tükid suureks kokku ja näitab seda lastele: „Mul on terve savitükk. Tehke teie samuti.” Lapsed tegutsevad näidise järgi. Vajadusel näitab õpetaja ette.

Osav karu

Eesmärk. Sama.

Vahendid. Igal lapsel on karu, ekraan.

Mängu käik. Õpetaja annab lastele karud ja räägib: „Vaata, kelle karu on kõige osavam. Minu karu näitab ette, aga teie karud peavad tegema samamoodi.” Ta paneb karu ekraani taga lauale, võtab siis ekraani ära ja lapsed näevad istuvat karu. „Kelle karu on osav?” küsib õpetaja ja palub lastel panna oma karud ka istuma. Ekraani taga muudab õpetaja karu asendit (pikali, seisev, hoiab käppa üleval jm) ning palub jälle lastel samuti teha. Vajaduse korral aitab ta lapsi, näitab ette.



Tee seen (tegevus)

Eesmärk. Jätkata selle õpetamist, kuidas teha kaheosalist eset.

Vahendid. Papist seeneosad (kübar ja jalg eraldi) igale lapsele, ekraan.

Tegevuse käik. Õpetaja paneb lapsed väikse laua ümber istuma. Laual on roheline paber. Õpetaja räägib: „See on muru, siin hakkab kohe palju seeni kasvama.” Ta annab lastele seeneosad kätte. Ekraani taga paneb ta oma seene kokku, tõstab selle murule ja palub lastel sama teha.

Matrjoška tool

Eesmärk. Sama.

Vahendid. Väiksed matrjoškad, ühevärvilised ehitusklotsid igale lapsele, ekraan.

Mängu käik. Väiksed matrjoškad tulevad laste juurde, nad jalutavad, tantsivad, hüppavad õpetajat matkides. Siis räägib õpetaja: „Matrjoškad väsisid ära, nad tahavad istuda. Neil on toole tarvis.”

Ta paneb ekraani taga ehitusmaterjalist oma matrjoška jaoks tooli kokku, eemaldab ekraani, näitab enda tooli lastele ja palub neil samasuguse tooli teha.

Didaktilised mängud käe ja sõrmede peenmotoorika arendamiseks

Lapse käte motoorika areng saab alguse juba imikueas esemetega tegutsemisest. See on väga tihedalt seotud lapse füsioloogilise ja psüühilise arenguga.

Esmalt kujunevad haaramisliigutused. Laps haarab voodi kohale riputatud esemeid ja hakkab pikkamööda eesmärgipäraselt tegutsema, õpib õigesti määrama eseme asukohta (suunda ja kaugust) ruumis, tegutsedes arvestama esemete suurust ja kuju. Nii areneb tal tajutav ja nägemisliigutuskoodinatsioon. Samal ajal areneb käte osavus, kujuneb välja mõlema käe koostöö (väikseid asju võtab ta ühe, suuri asju kahe käega) ja haaramistüüp – kas kogu käega, kolme sõrmega või nimetissõrme ja põidlaga (osutav haaramine). Diferentseeruvad sõrmede liigutused – ta oskab sõrmi laiali ajada, kokku suruda, kasutada ühte või kahte sõrme. Tavapärase arengu korral on kõik need liigutused välja kujunenud esimese eluaasta lõpuks, teise alguseks.

Käte motoorika arengus on varases eas oluline roll seostatud tegevustel. Neis tegevustes on vaja kokku panna kaks eset või ühe eseme kaks osa. Seostavate tegevuste põhimõte on paljude didaktiliste mängude aluseks (tornide ehitamine, matrisõigad, püramiidid jne). Nendega mängides täiustub lapse käte osavus, silmamõõt, käte kooskõlastatud tegevus.

Arenguprobleemidega lastel ei kujune haaramisliigutused ilma õpetamiseta; koos füsioloogilise ebaküpsusega tähendab see käeliste oskuste väljakujunematust. Need koolieelikud vajavad pikaajalist süsteemset tööd nägemisliigutuskoodinatsiooni arendamiseks, et neid ette valmistada kooliks (kirjutamiseks), tööülesanneteks, edasises elus ametioskuste omandamiseks.

Didaktilised mängud arendavad käte motoorikat.

Haaramise arendamine

Viska kuuli

Eesmärk. Õpetada lapsi täitma täiskasvanu ette näidatud ülesannet – võtta kuul kätte ja visata seda kindlas suunas (korvi).

Vahendid. Karp, milles on erinevast materjalist (plastmassist, kummist, puust, rauast jm) mitmes suuruses ja erinevat värvi kuulid.

Mängu käik. Õpetaja juhib laste tähelepanu kuulidega täidetud karbile, ütleb, et kõik need kuulid tuleb korvi visata, ja näitab ette, kuidas seda teha. Raskuste korral tegutsetakse koos või kasutatakse matkimist. Õpetaja saadab lapse tegevust sõnalise kommentaariga: „Võtame kätte, siis viskame korvi – hopp! Tubli!”

Uju, kala!

Eesmärk. Õpetada lapsi tegutsema eesmärgipäraselt: haarama ja viskama asju ühe käega.

Vahendid. Bassein (või suur kauss, akvaarium) veega, ämber plastmassist kaladega, mida lapsel oleks mugav ühe käega võtta.

Mängu käik. Lapsed viskavad kalu ämbrisse ja võtavad neid sealt välja.

Püüa palli

Eesmärk. Õpetada haarama suuri asju kahe käega, sirutades sõrmed laiali, määrata õigesti oma kaugust paljast, suunda ruumis (vasakul, paremal, ees), arendada nägemis-liigutuskoodinatsiooni, tegutseda kahe käega.

Vahendid. Täispuhutav eredavärviline pall, nööri, konks palli riputamiseks.

Mängu käik. Laps istub toolil. Tema pea kohal lastakse õhku nööri pall, nööri ots on õpetaja käes. Nööri läheb konksu tagant läbi. Õpetaja laseb palli pikkamööda allapoole ja lapsel palutakse seda püüda ilma toolilt tõusmata. Kui ta proovib palli haarata ühe käega, näitab õpetaja, kuidas seda sõrmi harali hoides teha. Vajadusel paneb õpetaja ise lapse sõrmed palli ümber. Pall ilmub lapse ette kord vasakult, kord paremalt, niisuguses kauguses, et laps saaks seda kahe käega haarata.

Tantsime kõristitega

Eesmärk. Õpetada haarama väikseid asju ühe käega, arvestades nende suurust ja kuju, määrata enda kaugust mänguasjast, liikumissuunda ruumis, õpetada kindlalt ja kaua hoidma kõristit tantsu ajal käes, matkida täiskasvanu tegevust.

Vahendid. Erineva suuruse ja kujuga kõristid, igal lapsel üks, nööri.

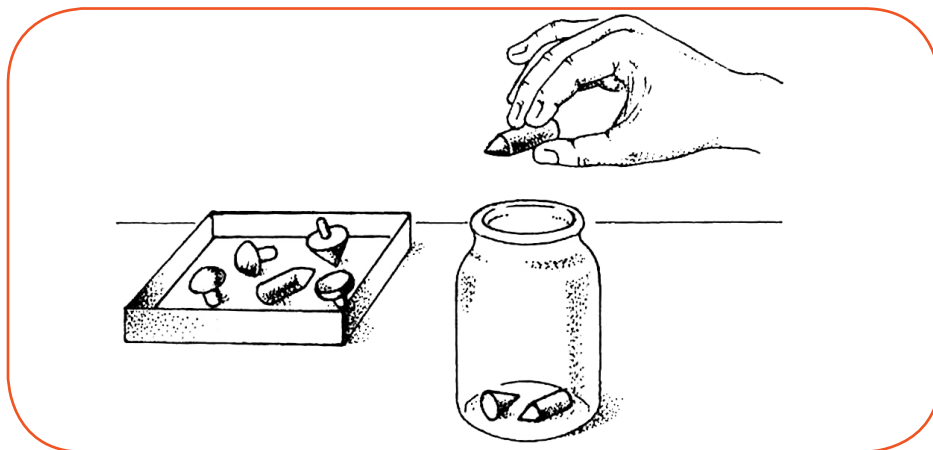
Mängu käik. Lapsed istuvad poolringis laudade taga niisuguses kauguses, et nad ulatuksid kõristit võtma. Täiskasvanu liigutab kõristit nööri mööda ja palub lastel seda püüda. Kui kõik lapsed on saanud kõristid kätte, moodustatakse ring ja neile näidatakse, kuidas kõristit käes hoida ning üles tõsta. Seejärel tantsivad lapsed täiskasvanut matkides kõristitega.

Paiguta mänguasjad ümber

Eesmärk. Õpetada võtma väikseid asju sõrmeotstega, arendada kahe käe koordineeritud tegevust.

Vahendid. Väiksed asjad (nupud, nõõbid, mosaiik), väiksed kandikud, kõrged läbipaistvad nõud.

Mängu käik. Lapsed istuvad laua taga, igatüüpe ees on nõu, lapsest paremal on kandiku peal väiksed asjad. Õpetaja ees laual on samasugused asjad.



Õpetaja näitab, kuidas sõrmeotsi koos hoida, võtab asju ja paneb need purki (nõusse). Laste tähelepanu juhitakse sellele, et teise käega tuleb hoida nõust kinni. Õpetaja palub lastel teha samuti nagu tema.

Vajadusel näitab õpetaja individuaalselt, kuidas sõrmedega haarata ja esemeid võtta. Pärast seda kui lapsed on asju võtnud parema käega, raputatakse asjad uuesti kandikule. Kandik on nüüd lapsest vasakul. Laps peab asju võtma vasaku käega ja paremaga hoidma nõud.

Veereta kuule

Eesmärk. Arendada nägemis-liigutuskoodinatsiooni, kinnistada sõrmedega haaramise oskust, arendada sobitamistegevust.

Vahendid. Renn veeretamiseks, karp värviliste kuulidega, korv.

Mängu käik. Õpetaja näitab, kuidas võtta kuule sõrmeotstega ja panna need renni ülemise otsa peale. Ta juhib tähelepanu sellele, et kuul veereb mööda renni korvi. Seejärel kordavad lapsed ühekaupa seda tegevust. Teised vaatavad, kuidas kuul veereb. Iga laps veeretab 2–3 kuuli.

Veereta kuul läbi värava

Eesmärk. Sama.

Mängu käik. Õpetaja istub ühele poole, laps teisele poole lauda. Ta paneb laua keskele värava. Õpetaja võtab ühe kuuli ja veeretab selle läbi värava lapsele. Laps püüab kuuli kinni ja veeretab selle õpetajale samasuguse liigutusega tagasi. Võib kutsuda mängima kaks last, kes veeretavad teineteisele kuule. Oluline on, et kuule haarataks sõrmeotstega.

Sobitamistegevuste arendamine

Jaga kuulid laiali

Eesmärk. Jätkata lastele selle õpetamist, kuidas sihipäraselt tegutseda, sobitada iga kuul oma avasse.

Vahendid. Mitmevärvilised plastmassist kuulid, sisselõigetega puust tahvel, milles on 6 horisontaal- ja 4 vertikaalrida, sisselõike suurus on veidi väiksem kui kuul.

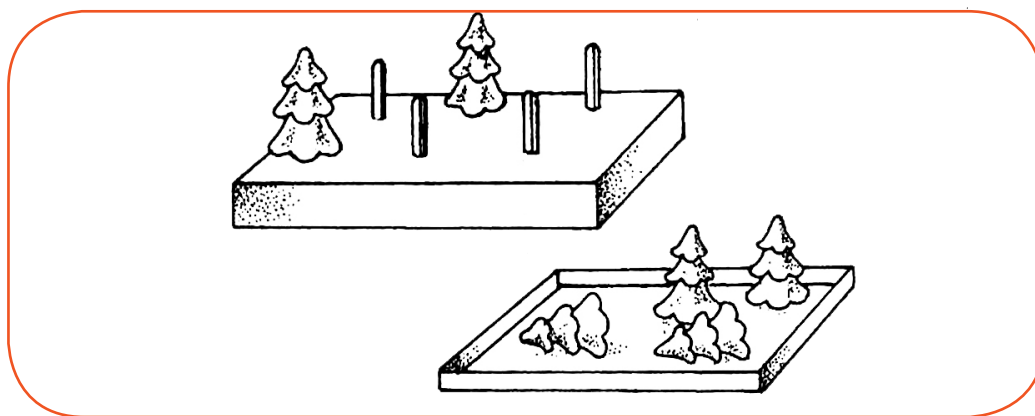
Mängu käik. Õpetaja näitab lastele, kuidas tuleb kuule kätte võtta ja tahvlis olevasse avasse panna. Ta saadab oma tegevust kõnega: „Võtame kuuli kätte, paneme auku. Läks!” või: „Ei läinud sisse, läks mööda, kuul kukkus maha.” Vajaduse korral kasutatakse matkimist või koostegutsemist. Pärast võib iga laps proovida ülesannet iseseisvalt täita. Tuleb jälgida, et laps tegutseks eesmärgipäraselt, auke vahele jätmata.

Istutame kuuski

Eesmärk. Õpetada eset avaga kokku viima (sobitamine), tegutseda eesmärgipäraselt, järjekindlalt, vasakult paremale, avausi vahele jätmata, hoida eset sõrmeotstega, tegutseda juhtiva käega, hoides teise käega karpi.

Vahendid. Avadega karp või laud, kuusk (kuuse jala diameeter ühtib ava diameetriga) või muud asjad.

Mängu käik. Õpetaja võtab ühe käega kuusest kinni ja näitab, kuidas seda avasse panna. Teise käega hoiab ta lauda (karpi). Siis matkivad lapsed seda tegevust. Kui tekib raskusi, tegutseb õpetaja koos lapsega.



Värviline torn

Eesmärk. Arendada tähelepanu ja eesmärgipärast tegutsemist, õpetada sobitama kuuli ava suurust pulga läbimõõduga.

Vahendid. Ühevärviline kuulidest torn, igal lapsel väike kandik.

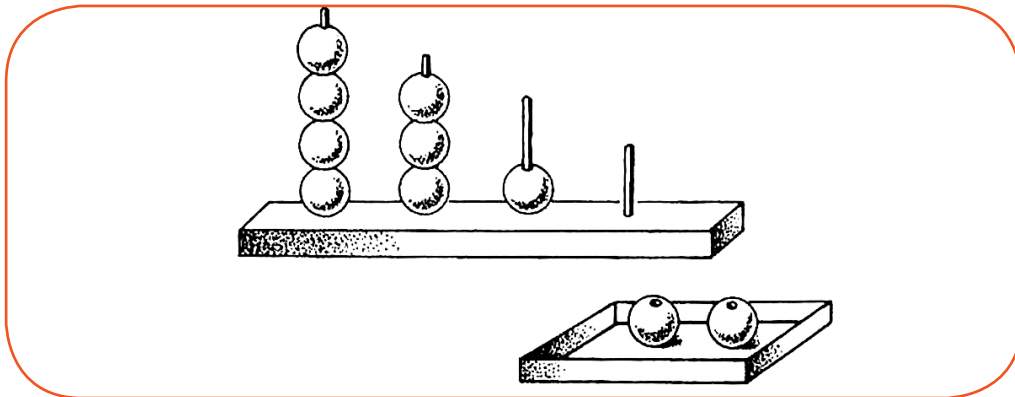
Mängu käik. Õpetaja võtab kõik kuulid pulga otsast ära ja palub lastel teha sedasama. Ta võtab kuuli kätte, vaatab seda ja juhhib laste tähelepanu augu suurusele (õõnsusele). Lapsed leiavad samasugused augud oma kuuli sees. Õpetaja osutab pulgale, räägib: „Ma panen nüüd selle kuuli pulga otsa,” ning teeb seda. Nüüd palub ta lastel teha sedasama. Lapsed matkivad tegevust. Kuuli pulga otsa lükkides jälgib õpetaja, et laps tegutseks kahe käega: ühega hoiab alust kinni, teise, juhtiva käega võtab ja lükkib kuule. Kui lapsel on raskusi kuuli ava sobitamisega pulga otsa (nägemis-liigutuskoordinaatsioon pole täpne) ja laps eksib, aitab õpetaja teda – tegutseb koos või osutab žestiga.

Püramiidid (tegevus)

Eesmärk. Õpetada sobitama rõngast pulga otsa, arendades nägemis-liigutuskoordinaatsiooni kahe käega tegevuses, kujundada eesmärgipärast tegevust ja tähelepanu püsivust.

Vahendid. Erineva suuruse ja kujuga püramiidid.

Tegevuse käik: 1. variant. Lastele antakse 4–5 rõngaga püramiid koos „mütsiga”. Õpetaja võtab oma püramiidi lahti ja palub lastel sama teha. Ta juhhib laste tähelepanu rõngas olevale augule ja näitab, kuidas rõngast pulga otsa panna. Lapsed matkivad: hoiavad ühe käega püramiidi alust, teisega (juhtiva käega) võtavad rõngaid. Rõngad pannakse pulga otsa juhuslikus järjekorras. Vajadusel tegutseb õpetaja lapsega koos või osutab käega. Mängu korra vahetatakse kätt: juhtiva käega hoiab laps alust, teisega lükkib rõngaid.



2. variant. Lastele antakse kaks püramiidi – üks on jämedama, teine peenema pulgaga. Püramiidide rõngad aetakse omavahel segi. Lapsed peavad sobitama õiged rõngad õige pulga otsa. Õpetaja õpetab kasutama proovimis-meetodit iga üksiku rõngaga, et kontrollida ava sobivust pulga jämedusega.

3. variant. Rõngad on teisest materjalist. Lastele antakse erineva suurusega rõngastega püramiidid.

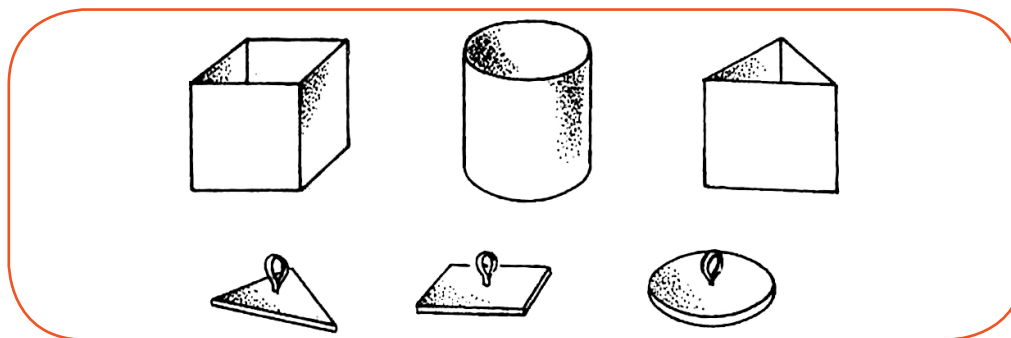
Pane karbid kinni

Eesmärk. Õpetada sobitama, arendada käteliigutuste täpsust, nägemis-liigutuskoordinaatsiooni ja kahe käe kooskõlastatud tegevust, kujundada eesmärgistatud tähelepanu, õpetada kasutama proovimismeetodit, juhtida tähelepanu esemete omadustele (suurusele, vormile), selgitades, et nende tunnuste omavaheline sobivus aitab ülesannet edukalt lahendada.

1. variant. Lastel palutakse panna kaaned kuju poolest erinevatele karpidele (valik kahe asja vahel).

Vahendid. Igal lapsel on kaks tihedasti suletavat karpi (ümmarguse ja kandilise kaanega).

Mängu käik. Õpetaja jagab igale lapsele kaks karpi ja võtab oma karpidelt kaaned ära. Lapsed peavad tegema sama.



Nüüd paneb õpetaja kaaned lauale nii, et need ei oleks õige karbi kõrval. Ta aitab lastel valida: tõmbab mööda kaane ja karbi ava piirjooni, näitab, kuidas sobitada kaant karbi peale.

Kui laps paneb õige kaane, ütleb õpetaja: „Õige, sa valisid ümmargusele karbile ümmarguse kaane,” jne.

Mängu korrates suurendatakse karpide arvu kolmeni, järgmistel õppeaastatel kuni nelja-viieni. Edaspidi tuuakse mängu uued vormid – ovaalne, täisnurkne, kolmnurkne vorm.

2. variant. Lapsel palutakse sulgeda erineva suurusega karpe.

Vahendid. Igal lapsel on kaks ühesuguse vormiga, aga erineva suurusega karpi tihedalt sulgivate kaantega.

Mängitakse samuti kui esimese variandi puhul.

Sõiduta matrjoškasid

Eesmärk. Harjutada sobitamist, jätkata kahe käe samaaegsete liigutuste arendamist, kujundada tähelepanu ja eesmärgipärast tegutsemist, luua positiivne hoiak mänguasjadega mängimise vastu.

Vahendid. Veoauto, kaheosalised matrjoškad igal lapsel.

Mängu käik. Igale lapsele antakse neli matrjoška poolt. Õpetaja paneb oma matrjoška kokku, näitab seda lastele ja räägib, kui ilus see on. Siis paneb ta matrjoška auto peale, teeb talle sõitu, toob auto laste laua juurde ja küsib: „Kas teie matrjoškad tahavad ka sõita?” Ta teeb ettepaneku matrjoškad kokku panna ja neid sõidutada. Lapsed teevad seda, mängivad nendega, teevad sõitu. Õpetaja jätab lastega hüvasti ja viib auto ära.

Käelaba ja sõrmede motoorika arendamine

Uju, kala!

Eesmärk. Õpetada tegema käteliigutusi täiskasvanu matkimise järgi, arendada tähelepanu.

Mängu käik. Õpetaja räägib: „Teil on julged ja osavad käed, nad oskavad väga palju teha.” Ta paneb peopesad kokku, paneb need enda ette lauale ja liigutab käsi kord vasakule, kord paremale poole. Samal ajal seletab ta: „Vaadake minu käsi. Ma panin peopesad kokku ja tuli välja nagu kala, kes ujub. Näe, kala ujub! Pange teie ka peod kokku ja tehke nii nagu mina. Ujuge, kalad!” Raskuste puhul tehakse liigutusi koos.

Igale sõrmele rõngas

Eesmärk. Õpetada lapsi iga sõrme eraldi välja sirutama.

Vahendid. Karbid, milles igaühel on 5 värvilist rõngast.

Mängu käik. Õpetaja teatab lastele, et nad hakkavad rõngastega mängima. Ta teeb karbi lahti, võtab sealt välja ilusa rõnga, paneb selle väiksesse sõrme: „See on väikse sõrme rõngas.” Nüüd jagab ta lastele karbid, palub need avada, võtta sealt üks rõngas ja panna see väiksesse sõrme. Edasi ütleb ta lastele, et need teeksid nii nagu tema: paneksid igasse sõrme ühe rõnga. Rõnga sõrme panekul nimetatakse sõrmede nimetusi: põialpoiss, kotinõel, pikkpeeter, nimetamats, väikeats.

Ole tähelepanelik!

Eesmärk. Jätkata kätega tegutsemise õpetamist täiskasvanut matkides, arendada tähelepanu.

Mängu käik. Lapsed istuvad laua taga ja õpetaja teeb ettepaneku kätega mängida. Ta ütleb: „Meie käed oskavad koputada nagu haamrid.” Ta paneb ühe käe sõrmed rusikasse, koputab vastu lauda ja räägib: „Kop-kop!” Teise käega teeb ta teistsuguse liigutuse – paneb peopesa vastu lauda ja ütleb: „Pats-pats!” Siis vahetab ta käte liikumist ja palub lastel teha sama: ühe käega üht, teise käega teist liigutust.

Igal sõrmel oma müts

Eesmärk. Õpetada iga sõrme eraldi välja sirutama.

Vahendid. Igal lapsel 5 värvilist sõrmkübarat.

Mängu käik. Õpetaja näitab lastele läbipaistvat karpi, milles on sõrmkübarad, ja näitab, kuidas sõrmkübarat sõrme otsa panna. Ta teeb lastele ettepaneku panna igasse sõrme kübar ja ütelda iga sõrme nime: „See on põialpoiss, see kotinõel, see pikkpeeter, see on nimetamats ja see väikeats.” Nüüd öeldakse koos salmi:

Kus mu sõrmed, kus mu sõrmed?

Nemad siin, nemad siin.

Tantsivad kõik sõrmed, tantsivad kõik sõrmed.

Tore tants, tubli poiss!

(Kirjandusmuuseum)

Mängu lõpus küsib õpetaja lastelt sõrmede nimesid: „Näita, kus on sinu põialpoiss, kus on kotinõel...” jne.

Vanaema prillid

Eesmärk. Jätkata täiskasvanu matkimise õpetamist sõrmeliigutusi tehes, hoida sõrmi koos, ühendada põialnimetissõrmega.

Mängu käik. Täiskasvanu teeb ettepaneku mängida sõrmemängu ja näitab sõrmede asendit: mõlema käe sõrmed on koos, aga põial ja nimetissõrm on ühendatud, moodustavad rõnga. Ta tõstab käed silmade ette ja ütleb: „Vanaema pani prillid ette ja vaatas lapselast.”

Lastele tehakse ettepanek matkida täiskasvanu liigutusi. Mängitakse mitu korda.

Vilepill

Eesmärk. Õpetada sõrmede ja käte üheaegseid liigutusi ja kahe käega korraga pliiatsit peos veeretama, hoidma eset kahe käe sõrmedega.

Vahendid. Tavaline kandiline pliiats igal lapsel.

Mängu käik. Täiskasvanu näitab lastele pliiatsit ja räägib: „See on pliiats, sellega saab joonistada.” Ta näitab, kuidas pliiatsiga jooni tõmmatakse. „See on võlupliiats. Sellega saab mängida vilepilli: uu-uu-uu. Ma õpetan teid vilepilli mängima. Võtame pliiatsi pihku ja veeretame seda peos (näitab, kuidas seda tehakse), aga nüüd võtame pliiatsi kahe käe sõrmede vahele, toome käed suu juurde ja laulame: „Uu-uu-uu, meie laul on uu-uu-uu.” (Võib peaga rütmi kaasa noogutada.) Täiskasvanu aitab lapsel sõrmi pliiatsi peal hoida ja laulab lapsega kaasa. Seejärel võtab ta uue pliiatsi ja jälgib, et laps matkiks tema liigutusi: pliiatsi veeretamist peopesade vahel, sõrmedega pliiatsi hoidu, pliiatsi hoidmist näo lähedal jne.

Rong

Eesmärk. Tegutseda matkides, arendada käelaba liikuvust, õpetada tahtlikult liigutuste kiirust reguleerima.

Mängu käik. Õpetaja pigistab käed rusikasse, paneb need lauale ja ütleb: „Kuulake, rong tuleb.” Ta hakkab aeglaselt koputama vastu lauda, öeldes iga koputuse juures „tšuh-tšuh-tšuh” ja paludes lastel teha samu liigutusi – vagunid sõidavad. Pikkamööda suurendab õpetaja koputuste kiirust ja „tšuh-tšuh-tšuh” ütlemist. Lapsed püüavad teha sama.

Varjuteater

Sõrmede kokkupanekuga saab seinal näidata paljude loomade kujutisi: jänest, koera, hunti, hane jt. Vahendid. Ekraan, laualamp (valgusallikas).

Jänesed

Eesmärk. Arendada käelaba ja sõrmede liigutusi, matkimisoskust, tekitada huvi ja positiivset emotsionaalset hoiakut mängu vastu.

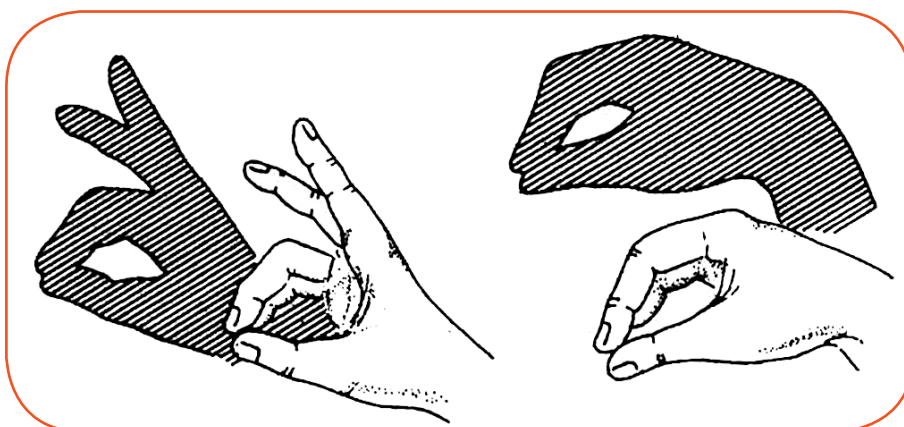
Mängu käik. Õpetaja paneb sõrmed kokku nii, et ekraani peal tekiks jänese vari: põial hoiab peopessa painutatud väikest ja nimeta sõrme kinni (jänese pea), aga kaks esimest sõrme on üles tõstetud – need on jänese kõrvad, käelaba on ettepoole kallutatud. Jänes hüppab ekraanil. Õpetaja ütleb lastele: „Jänkuema otsib oma lapsi. Näidake talle, kus pojad on.” Ta aitab igal lapsel sõrmed õigesti paika sättida. Kõik jänkud hüppavad ja rõõmustavad, teevad ekraanil jäneste varje. Õpetaja kiidab lapsi.

Jänest tehakse ka teise käega.

Haned

Eesmärk. Jätkata tähelepanu ja sõrmede ning käelaba liigutuste arendamist, õpetada sooritama korraga kahe käe liigutusi, tekitada huvi mängu vastu.

Mängu käik. Õpetaja räägib lastele, et täna tulevad lastele külla haned, mitte jäneseid. Ta ühendab neli sõrme omavahel, põial toetab neid altpoolt, käelaba on järsult ette kallutatud.



„Ka-ka-ka, kus mu pojad on?” küsib õpetaja ja aitab lastel ühel käel hane asendit võtta. Hanepojad jalutavad koos emahanega. Haneema hüüab: „Haned, haned!” Lapsed vastavad: „Ka-ka-ka!” „Kas kõht on tühi?” jätkab õpetaja. „Ja-ja-ja!” vastavad lapsed.

Edaspidi võib mängu keerulisemaks muuta. Iga laps toob jalutama kaks hanepoega, s.t ta teeb hane kahe käega. Hanepojad võivad kõndida ema kõrval või taga.

Klaverimäng

Eesmärk. Arendada mõlema käe sõrmede peenliigutusi, õpetada matkima täiskasvanut, jätkata positiivse emotsionaalse hoiaku kujundamist mänguasjade vastu ja tekitada soovi tegutseda koos täiskasvanuga.

Vahendid. Lasteklaver, nukk.

Mängu käik. Õpetaja paneb lauale klaveri ja palub lastel tuletada meelde muusikatundi. Siis näitab ta lastele nukku ja palub, et lapsed laulaksid nukule laulu. Alguses mängib õpetaja ise mingit lihtsat, lastele tuttavat viisi, lauldes (la-la-la) ja ärgitades lapsi kaasa laulma. Seejärel löövad lapsed õpetaja abiga parema käe nimetissõrmega vastu klahve, pärast teiste sõrmedega ja laulavad la-la-la.

Edaspidi mängivad nad karule või mõnele teisele mänguasjale klaverit, nii ühe kui kahe käega.

Mosaiik

Eesmärk. Õpetada haaramist sõrmeotstega, tutvustada osutavat tüüpi haaramist, arendada tähelepanu, matkimisoskust, lihtsa näidise analüüsimise ja taastamise oskust.

Vahendid. Mosaiik (kuuekandilised elemendid) igale lapsele, väiksed teemakohased mänguasjad (matrjoškad, jäneseid, nukud jne).

Mängu käik. Õpetaja näitab lastele mosaiigi plaati, pöörab tähelepanu avadele. Ta võtab ühe mosaiigitüki, näitab igale lapsele kübarat ja jalga (nagu seen), õpetab, kuidas panna kujund avasse, jagab igaühele komplekti ja palub lastel tükid avasse panna. Tegutsemise ajal juhendab ta lapsi, kuidas võtta tükke sõrmeotstega.

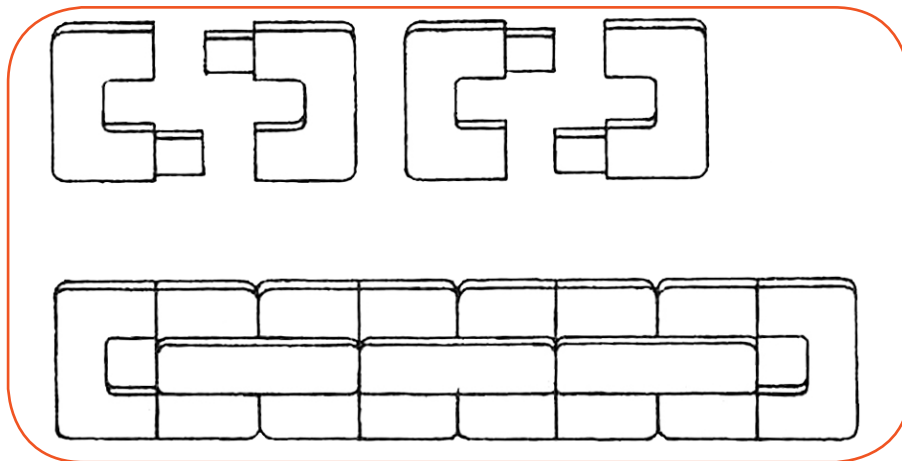
Järgmistes mängudes teevad lapsed matrjoškale teed (ta kõnnib seda mööda), jänesele maja, nukule lille jne. Pärast seda kui lapsed on õppinud tegutsema matkides, hakkavad nad ülesannet täitma näidise järgi.

Rong

Eesmärk. Jätkata sõrmeliigutuste arendamist, sõrmeotstega ja kahe sõrmega haaramist, kujundada kahe käega korraga ühesuguseid koordineeritud liigutusi, tegutseda eesmärgipäraselt ja kasvatada positiivset suhtumist mängimisse, õpetada matkima õpetaja tegevust.

Vahendid. Plastmasskonstruktori osad.

Mängu käik. Õpetaja palub lastel ehitada rong ja jagab neile konstruktori tükid. Osade hulk suureneb mänguoskuse kasvades (alguses 4–5, hiljem 10–15 osa).



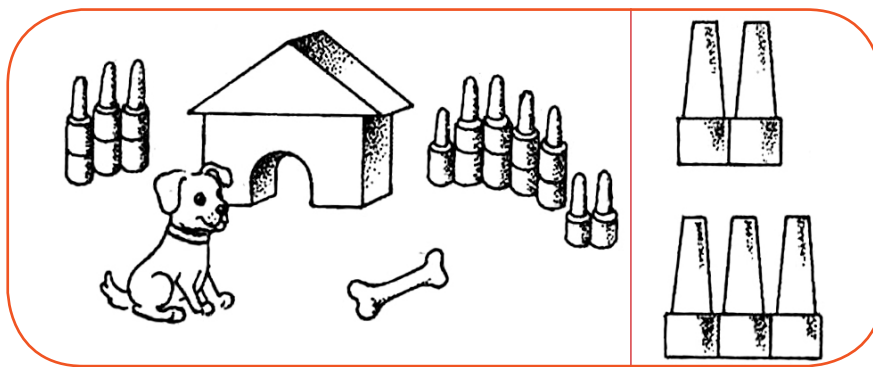
Õpetaja seletab, et punane tükk on vedur, aga vagunid on kollased. Ta ühendab tükid omavahel, näidates iga liigutust. Alguses näitab ta, mida teeb üks käsi, hiljem näitab, mida teevad kaks kätt korraga. Lapsed matkivad õpetajat. Kui kõik rongid on valmis, lähevad need sõitma: tšuh-tšuh-tšuh.

Aed (tara)

Eesmärk. Jätkata üksikesemete ja väikeste esemegruppide võtmise õppimist, arendada kahe käe koordinatsiooni, kujundada eesmärgipäraselt tegutsemist, emotsionaalsust mängus, täiskasvanu matkimist.

Vahendid. Väiksed valmis majad, väiksed kassipojad. (Konstruktorid „Ehita küla” ja „Koonus”).

Mängu käik. Õpetaja jagab lastele majad ja räägib, et majas elavad väiksed kassipojad. Maja ümber on vaja ehitada aed, et koer ei pääseks kasside majja. Õpetaja ehitab järk-järgult aeda ja näitab, kuidas detaile ühendada. Siis annab ta lastele konstruktorid, et nad ehitaksid ka aia. Kui vaja, aitab õpetaja lapsi. Kui ehitis on valmis, võtab õpetaja ühe kassipoja ja mängib temaga: kassipoeg tuleb õue ja vaatab, kuidas on maja ning aed ehitatud jne. Siis hakkavad lapsed kassipoegadega mängima.



Kuusehted

Eesmärk. Arendada sobitustegevusi, kahe käe koordinatsiooni, positiivset suhtumist oma töö tulemusse.

Vahendid. Värviline traat, plastmassist värvilised niidirullid.

Mängu käik. Lapsed istuvad laua ümber. Õpetaja näitab lastele värvilisi niidirulle ja ütleb, et nad hakkavad kuusehteid tegema. Ta paneb kaks esimest rulli traadi külge, näidates lastele aeglaselt, kuidas seda teha. Siis tulevad lapsed järjekorras õpetaja juurde ja kinnitavad oma rullid traadiga. Lõpuks pannakse ehted kuuse külge.

Nuku pärlikee

Eesmärk. Sama.

Vahendid. Suured pärlid, värviline traat, nõör.

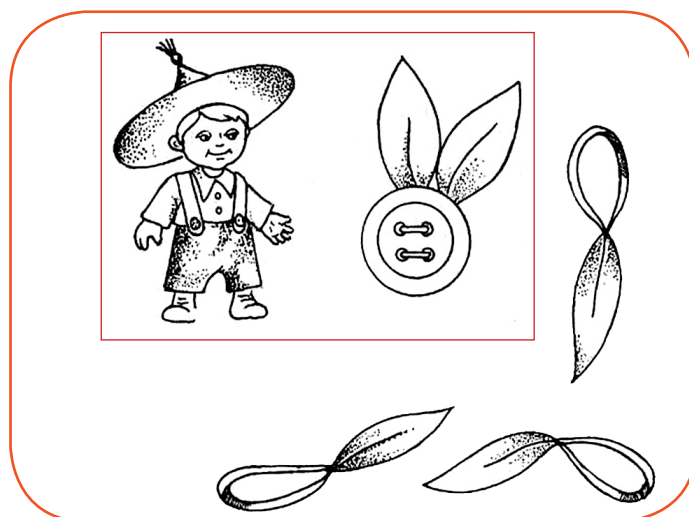
Mängu käik. Õpetaja juhhib laste tähelepanu nukkudele, kes istuvad mängunurgas, ja räägib, et nad tahavad pidu korraldada. Nukkudele on tarvis ehteid – kaelakeesid. Õpetaja jagab lastele pärlid, värvilise traadi ja näitab, kuidas hoida ühe käega pärlit ning teise käega traati, leida pärlit sees olev auk ja ajada traat läbi augu. Ta aitab igal lapsel esimest pärlit traadi peale ajada. Siis töötavad lapsed iseseisvalt. Traadi otsad ühendab pedagoog. Seejärel pannakse keed nukule ja karule kaela. Lapsed tantsivad ja mängivad.

Totu

Eesmärk. Õpetada lapsi nõõpe kinni panema, jätkata käte peenliigutuste arendamist, kujundada positiivset emotsionaalset hoiakut mängu vastu ja eesmärgistatud tegutsemist.

Vahendid. Igal lapsel on poole vihikulehe suurune papitükk Totu kujutisega. Totu lähedale on kinnitatud suur nõõp. Seal on ka neli paksust värvilisest riidest õielehte, mille külge on õmmeldud riidest aas, või on õieleht keskelt lahti lõigatud.

Sedamööda kuidas lapsed mängu omandavad, õmmeldakse papi külge 2–4 nõõpi ja suurendatakse õielehtede arvu.



Mängu käik. Õpetaja näitab Totut ja ütleb, et ta tahab teha lille, aga ei oska. Teda on vaja aidata. Õpetaja seletab lastele, kuidas riideribasid aasaga nõõbi ümber kinnitades saab teha ilusa lille. Totu rõõmustab ja tänab teda. Õpetaja jagab lastele papitükid ja õielehed ning lapsed ühendavad need iseseisvalt nõõbi külge. Alguses näitab õpetaja igale lapsele veel kord, kuidas aasa nõõbi taha kinnitada. Edaspidi hakatakse koos tegutsema. Mängu lõpus tänavad Totud lapsi.

Nukud käisid jalutamas

Eesmärk. Õpetada lapsi nõõpe lahti tegema, jätkata käte peenliigutuste arendamist, kujundada huvi eseme-liste-mänguliste tegevuste vastu.

Vahendid. Igal lapsel on jalutuskäiguks valmis olev nukk (nõõpidega kampsun ja palitu), nukunõud.

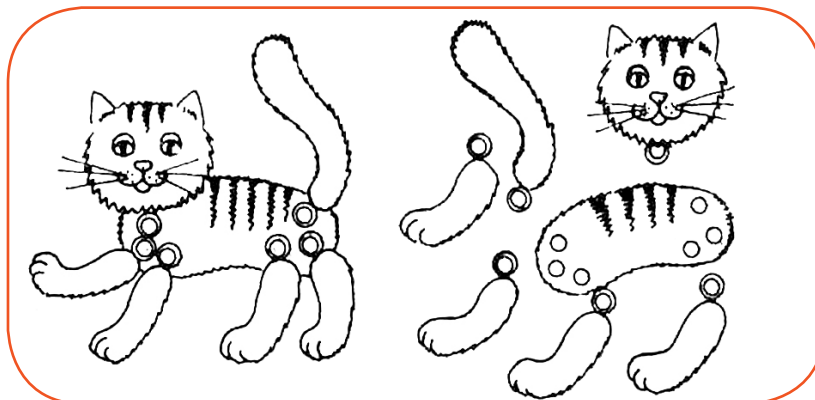
Mängu käik. Nukud tulevad laste juurde ja paluvad neid aidata lahti riietuda, sest nad ei oska ise nõõpe lahti teha. Õpetaja aitab lastel nukkude palitu ja kampsuni nõõpe lahti saada. Nukud on rõõmsad ja tänavad kõiki. Siis annavad lapsed nukkudele süüa.

Analoogiliselt mängitakse järgmisi mängu: „Paneme nuku (karu) õueminekuks riidesse” (kui lapsed oskavad juba nõõpe kinni panna), „Paneme nuku magama” (nõõpe tehakse lahti väiksematel riideesemetel – kitlil, vestil, kampsunil), „Nukk ärkas” (pannakse kinni väikseid nõõpe).

Tee mänguasi terveks (tegevus)

Eesmärk. Jätkata nõõpide kinnipaneku õpetamist käte peenmotoorikat arendades, kujundada eseme tervik-pildi loomist osade kokkupaneku teel.

Vahendid. Papist lõigatud ja riidega kaetud karu (jänese, kassi, Potsataja) kehaosad, karu samasugustest osadest kokku pandud tervikfiguur. Osad on omavahel ühendatud nõõpide ja aasadega (öösidega).



Tegevuse käik. Õpetaja näitab karu figuuri, vaatleb seda koos lastega, juhtides tähelepanu kehaosadele: peale, kerele, käppadele, kõrvadele. Ta täpsustab, et pea on üleval, kere on allpool, käpad all külgedel. Siis näitab õpetaja, kuidas teha samasugust karu üksikuid osi kokku pannes. Kõigepealt paneb ta kõik osad õigesti lauale, siis paneb nõõbid kinni, ühendades osad nii, et need koos püsiksid. Õpetaja teeb lastele ettepaneku teha samasuguseid karusid ja jagab igale lapsele osade komplekti. Lapsed panevad osad lauale, panevad õpetaja kontrollimise all osadest kokku terviku ja siis panevad nõõbid kinni. Õpetaja jälgib kõike ja abistab. Lõpuks mängitakse karudega.

Analoogilist tegevust korratakse teiste mänguasjadega.

Jänese tee

Eesmärk. Õpetada õpetajat matkides paela august läbi pistma, jätkata käte peenliigutuste arendamist ja eesmärgistatud tegutsemist, kujundada positiivset hoiakut ülesande täitmise vastu, arendada nägemis-liigutuskoodinatsiooni ja ruumitaju paberil.

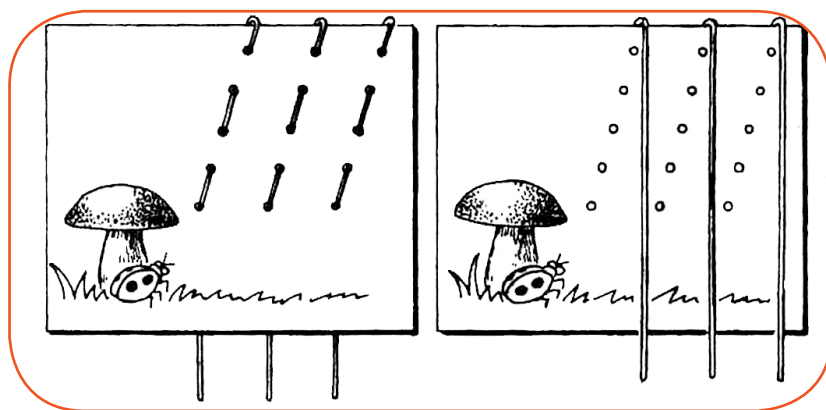
Vahendid. Igal lapsel on paksud papitükid maja kujutisega (all on pael, maja kõrval on auk) ja jäneste papist figuurid. Kordusmängus tehakse papi sisse kolm ava, et tee läheks täisnurga all.

Mängu käik. Õpetaja jagab lastele papitükid ja palub näidata maju. Õpetaja räägib: „Need on jäneste majad, aga jäneseid ei saa koju minna, sest teed ei ole. Aidake jäneste jaoks teed teha.” Ta näitab, kuidas teed teha – tuleb panna paela ots august läbi. Ta juhib oma jänese teed mööda majja. Lapsed täidavad ülesande matkimise abil. Raskestel puhul õpetaja aitab.

Vihma sajab

Eesmärk. Jätkata paela august läbi ajamist, alguses matkimise abil, hiljem näidise järgi, arendada käte peenliigutusi ja eesmärgistatud tegevust, jälgida liikumist diagonaale mööda (hoolimata katkendlikest joontest), jätkata positiivse hoiaku kujundamist mängu ja oma tulemuse suhtes.

Vahendid. Igal lapsel on papp, millele on joonistatud seen ja rohi. Ülevalt alla diagonaalis on papile kinnitatud kolm paela, igas diagonaalis on viis auku, millest tuleb läbi pael – „vihm”. Kõik kolm joont peavad olema rööbitised. Lastel on ka papist jänesefiguurid.



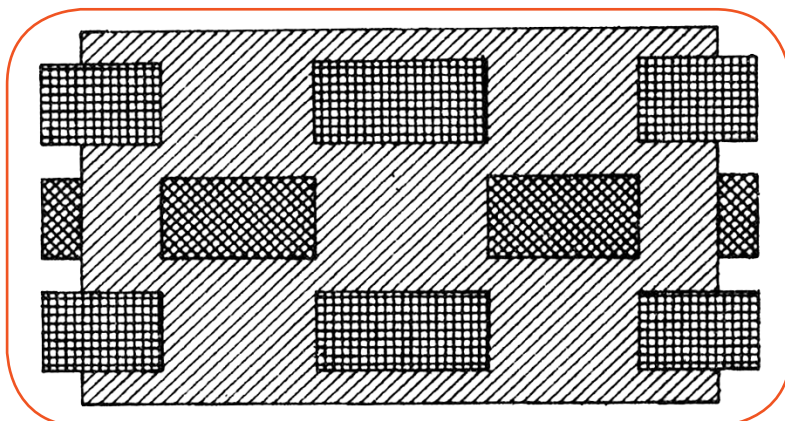
Mängu käik. Õpetaja võtab oma papitüki ja näitab, kuidas jänesele murul hüppab. „Vihma hakkas sadama,” ütleb õpetaja, pöörab papi tagurpidi, näitab, kuidas ajada paela aukudest läbi, et saaks vihma teha. Ta juhib tähelepanu sellele, et vihm sajab ülevalt alla mööda diagonaale, et iga pael tuleb panna august läbi oma joont mööda, jooned on kõrvuti. Nüüd jagab õpetaja lastele nende papitükid ja abistab lapsi ülesande täitmisel. Õpetaja pöörab papitükid teistpidi (õige pool ette) ja räägib: „Jälle hakkas vihma sadama, peitke oma jäned seene alla vihmavarju.” Lastele jagatakse jäneste figuurid. Nad peidavad jäneseid seene alla.

Samal põhimõttel mängitakse mängu „Juhata tibu kana juurde” (jänese jäneseema juurde, kutsikas koera juurde jne). Muuta saab aukude arvu papitüki sees, paela suunda – vertikaalis, diagonaalis, horisontaalis.

Ema vaip (tegevus)

Eesmärk. Jätkata sõrmede peenliigutuste arendamist ja eesmärgistatud tegutsemist paberiga, õpetada hindama oma töö tulemust, mõistma, et oma tegevusega saab lähedastele rõõmu teha.

Vahendid. Valmistükid paksust värvilisest paberist (ruudu- või ristkülikukujulised täisnurksed kolmes reas kolme sisselõikega lehed), kolm värvuse ja tooni poolest erinevat pabeririba igale lapsele, liim, pintslid, lapid.



Tegevuse käik. Õpetaja räägib lastele, et nad hakkavad tegema emadele kingitust (emadepäevaks, sünnipäevaks). Ta näitab, kuidas ajada pabeririba aluse piludest läbi, et tuleks välja ilus vaip. Siis jagab ta lastele „vaiba” aluse valmistükid ja igaühele ühe pabeririba. Ta aitab iga last riba ajamisel läbi äärmise pilu, tuletab meelde, et riba tuleb ajada kord üles, kord alla. Siis jagatakse lastele teine pabeririba. Nüüd juhitakse tähelepanu sellele, et riba nähtavad kohad vahelduvad: seal, kus alguses (esimese reas) oli riba all, peab teine riba olema üleval jne. Kui kõik ribad on õigesti kohal, näitab õpetaja, kuidas liimida paberi otsi vaiba teisel poolel. Ta jagab lastele liimi, pintsli ja lapid. Pidupäeval kingivad lapsed omatehtud vaibad emale.

Kes on osav?

Eesmärk. Arendada käelaba liikuvust (painutust ja sirutust).

Vahendid. Kaks pappkarpi, pisikesed mänguasjad või 2–3 cm läbimõõduga kuulid, kühvel.

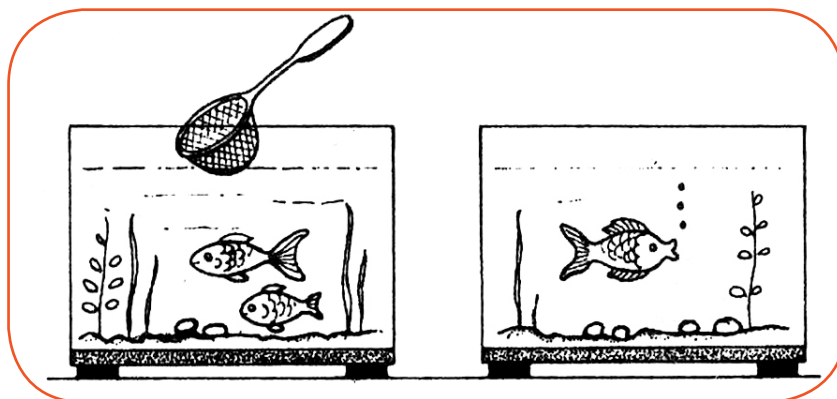
Mängu käik. Õpetaja näitab lastele pisikesi mänguasju või kuule (alguses mitte üle 3 asja) ja räägib, et neid võib ühe käega kühvliga tõsta ühest karbist teise. Ta näitab, kuidas seda tehakse. Siis teeb ta lastele ettepaneku saada ka osavaks ja tõsta asju. Iga laps võtab kühvliga asju juhtiva käega.

Püüa kala

Eesmärk. Sama – kujundada positiivset hoiakut mängu vastu.

Vahendid. Plastmassist kalad, akvaarium, kühvlid.

Mängu käik. Mängitakse samuti nagu eelmist mängu. Lapsed viivad püütud kalad kühvlit kasutades akvaariumisse. Õpetaja näitab kõik tegevused ette.



Didaktilised mängud ja harjutused sensoorseks arenguks

Sensorika arendamine on lapse tajuprotsesside ja ümbritsevast maailmast ettekujutuste arendamine. Sünnides on lapsel olemas arenenud meeleorganid – silmad, kõrvad; nahk on tundlik ja võimaldab esemeid taktiilselt tajuda jne. Need on vaid eeldused ümbritseva maailma tajumiseks. Et sensoorne areng kulgeks täisväärtuslikult, on vaja seda sihipäraselt suunata. Last tuleb õpetada vaatlema, kompima, kuulama jne, s.t kujundada välja tema tajud. Esemee uurimisest, nägemisest ja kompimisest üksi jääb väheks. Tingimata on vaja ühe eseme omaduste ja tunnuste eritlemise kõrval määratleda ka selle suhted teiste esemete omaduste ja tunnustega. Sellepärast on vaja anda lapsele mõõdupuud, millega saaks võrrelda parajasti tajutavat eset. Tajutut võrreldakse ja vastandatakse üldtunnustatud mõõdupuudega, nn ajalooliselt välja kujunenud etalonidega. Nendeks mõõdupuudeks on geomeetrilised kujundid, suuruste skaalad, kaalud, helide kõrgused, värvide spekter, emakeele foneemide süsteem jne.

Tajuprotsessis kogub laps pidevalt nägemis-, kuulmis-, liigutus- ja kompimiskujutlusi. On oluline, et tajutavate esemete omadused ja tunnused oleksid ühendatud, s.t need oleksid sõnaga tähistatud, kuna see aitab kinnistada esemete kujutlusi ja muuta need püsivaks, täpseks ja selgeks. Kui tajutud kujutlused on sõnaga kinnistatud, saab neid lapse kujutluses esile kutsuda ka siis, kui tajuhetkest on mõni aeg möödas. Selleks piisab sõna ütlemisest.

Arenguprobleemidega lapse sensoorne areng jääb tunduvalt maha tavapärasest arengust ja kulgeb väga ebaühtlaselt – laps võib kord täita väga keerulist ülesannet, suutmata samas toime tulla lihtsa ülesandega. See on seotud oskamatuses ülesandes orienteeruda: tavapärasel ülesandes võrdleb ta tunnuseid nägemise abil, toetudes omandatule, tundmatus ülesandes hakkab ta tegutsema kaootiliselt. Lapsed ei oska orienteerumisel kasutada uurimisvõtteid – katsetamist ega proovimist. Seda on neile vaja õpetada.

Nägemistaju areng

Vormitaju

Esemetega tegutsedes õpib laps eristama nende vormi. On vaja valida selliseid tegevusi, kus laps taipaks, et tegevuse tulemus sõltub vormi äratundmisest. Sellepärast peavad esimesed mängud ja harjutused olema seotud praktiliste ülesannetega, mis nõuavad lähtumist esemete vormist. Laps ei pruugi esialgu veel eristada vormi nägemise abil, veel vähem teada selle nimetust. Ülesandes orienteerumise võtteks on eseme uurimine, mida arenguprobleemidega lapsele ongi kõigepealt vaja õpetada.

Edaspidi hakkab ta vormi määrama nägemise teel. Alguses ei tee ta seda täpselt, kontrollides proovimise abil.

Alles pikaajalise eri situatsioonides mitmekesiste objektidega katsetamise ja proovimise tulemusel hakkab lapsel tekkima terviklik vormide nägemise taju, oskus määrata eseme vormi ja võrrelda seda teiste esemete vormidega.

Praktiline vormi eristamine

Püüa mänguasja

Eesmärk. Õpetada praktiliselt vormi eristama – asetama sõrmi esemele selle vormist sõltuvalt, et eset käes hoida, valmistada kätt ette ühe või teise vormi kättevõtmiseks.

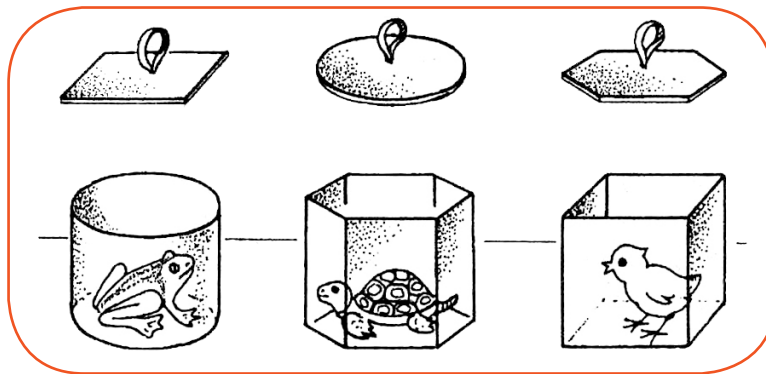
Vahendid. Nööri peale riputatud mänguasjad.

Mängu käik. Õpetaja on enne tegevust mänguasjad üles riputanud ja vaatab neid koos rõõmsate lastega. Siis kutsub õpetaja lapsi ühekaupa võtma nööri 2–3 mänguasja. Kui laps saab küll asja kätte, kuid ei oska seda käes hoida, palub õpetaja last veel kord proovida ja aitab tal sõrmi õigesti asja peale (ümber) panna. Mängu korrates palub õpetaja lastel enne käe vastavasse asendisse panna, et saaks eset haarata ja käes hoida. Vormi ei nimetata.

Peida mänguasi (pilt) ära

Eesmärk. Õpetada esemete vormi sobitama proovimise teel.

Vahendid. Erikujulised kaanega karbid (ümmargused, kandilised, hulknurksed), väikesed mänguasjad või pildid.

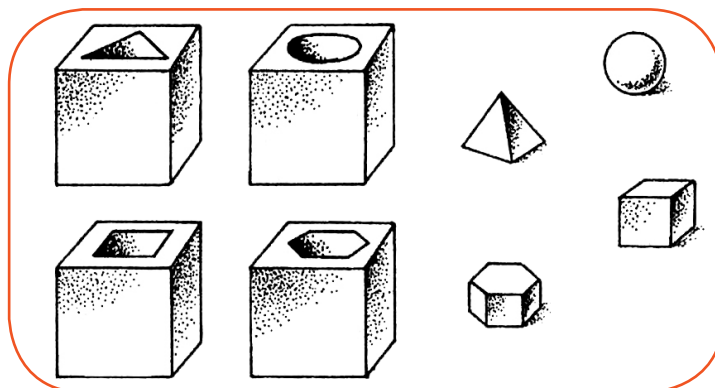


Mängu käik. Õpetaja asetab lauale läbisegi kaks karpi ja kaant. Ta näitab lastele väikest mänguasja või pilti, mis mahub karpi, ja räägib, et mänguasi tuleb ära peita ja hiljem üles otsida. Kutsutakse välja kaks last: üks peidab mänguasja karpi ja suleb karbid, aga teine peab asja üles otsima. Õpetaja õpetab lapsi valima kaasi proovimise teel (sobib, ei sobi). Mängu korrates vahetatakse karbipaari ära ja nende arvu suurendatakse 3–6-ni.

Kelle maja?

Eesmärk. Õpetada viima vastavusse tasapinnalist ja ruumilist vormi praktiliselt esemetega tegutsedes, õpetada kasutama proovimismeetodit, jättes valed variandid kõrvale ja kinnistades õigeid.

Vahendid. Neli paksust materjalist karpi, igaühes üks kolmnurkne, ümmargune, kuusnurkne, nelinurkne ava (sisselfõige), ruumilised geomeetrilised kujundid (kuul, kuubik, kuus- ja kolmnurktahukas), mis sobivad avadesse.



Mängu käik. Õpetaja paneb ühe (näiteks ümmarguse auguga) karbi lauale. Ta paneb karbi kõrvale kuuli ja kuubi ning räägib, et nüüd saavad lapsed teada, kelle maja see on ja mis sellesse käib: kas kuul või kuubik. Õpetaja kutsub ühe lapse enda juurde ja palub tal ühe kuju avasse panna, innustades teda proovima. Teisel lapsel palub ta proovida juba teist vormikombinatsiooni, näiteks kuuli ja tahukat, sest need ei erine omavahel nii tugevasti. Edaspidi muudetakse karpide kuju ja suurendatakse nende arvu. Ei tohi unustada ülesande sooritamise järel kinnitamist sõnadega: „Sa valisid õige auguga (kujuga) karbi, siia käib kuul (kuubik).”

Leia aken

Eesmärk. Sama.

Vahendid. Tugevast materjalist karbid, igaühes kaks erineva kujuga ava (ümmargune ja nelinurkne, nelinurkne ja kolmnurkne, ümmargune ja ovaalne jne), geomeetrilised kujundid.

Mängu käik. Mängitakse nagu eelmist mängu, kuid laps proovib iga kujundit panna kahte avasse, mis teeb ülesande raskemaks, sest nõuab rohkem läbimõtlemit ja suuremat proovide arvu.

Mis veereb ja mis ei veere

Eesmärk. Muuta eseme vorm lapsele oluliseks, õpetada tegutsedes sellele toetuma.

Vahendid. Värav, ühesugusest materjalist ja ühte värvi kuul ja kuubik.

Mängu käik. Õpetaja paneb lauale värava ja tõmbab selle lähedale paela. Ta palub ühel lapsel veeretada kuubik läbi värava paelani, teine laps peab veeretama kuuli sama kaugele.

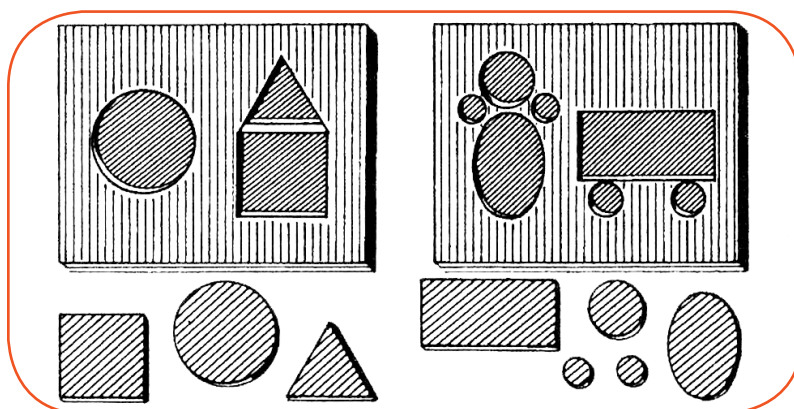
Siis vahetavad lapsed asjad omavahel. Muidugi taipavad nad, et kuul veereb, kuubik ei veere. Seejärel tehakse lastele ettepanek valida niisugune ese, mida saab läbi värava veeretada. Need, kes taipasid tulemuse sõltuvust eseme kujust, valivad kuuli. Õpetaja teeb mängu lõpus kokkuvõtte: „Kuul veereb, kuubik ei veere.”

Tee pilt valmis (tegevus)

Eesmärk. Õpetada nägema eseme vormi, seostama avaust ja selle sisse pandavat eset, koostama mitmesugustest geomeetrilistest vormidest ja osadest tervikut, teha valikuid proovimise ja katsetamise teel.

1. variant.

Vahendid. Kaks Seguini tahvlit (kummaski 2–3 ava): ühel on avad palli (ring) ja kahest osast koosneva maja (ruut ja kolmnurk) sissepanekuks, teisel on kaks ava kaheosalise jonnipunni (ring ja ovaal) sissepanekuks, kolmeosaline vagun (nelinurk ja kaks ringi), puust figuurid, mis vastavad kujult avadele.



Tegevuse käik. Õpetaja paneb lapse ette esimese tahvli (avades on vastavad vormid), küsib, mis asjad need on, aidates lapsel need ära tunda. Siis võtab ta vormid avadest välja, segab need ja palub lapsel nendest uuesti pilt teha. Raskuste korral proovib laps vormi avaga sobitada. Teine tahvel antakse lapsele ilma kujunditeta. Laps peab alguses kõik kujundid kohale panema ja siis rääkima, mis tal välja tuli.

2. variant.

Vahendid. Tahvlid avadega esemete väljavõtmiseks – sama värvi, kujult erinevad pall ja õhupall (kaks pool-ovaali), kahekorruseline maja (kaks ristkülikut), kaks poolringikujulist eri värvi figuuri, kaks üht värvi poolovaali, kaks ristkülikut.

Tegevuse käik. Lapse ette pannakse tahvel ja kujundid läbisegi. Lapsel palutakse koostada kõik tervikkujundid ja pärast öelda, mis kujundid need on.

3. variant.

Vahendid. Mõned avadega tahvlid. Esimesel tahvil on kuusekujulised sisselõiked (kolm kolmnurka), tüdruk (ring ja kolmnurk, jalad ja käed on juurde joonistatud), rong (vedur ja vagunid: veduriks on suur ristkülik, väike kolmnurk on veduri korsten ja kaks ringi – rattad, vaguniks on väike ristkülik ja kaks ringi), figuurid (kolmnurgad, ringid, ristkülikud), mis kõik sobivad tahvi avadega.

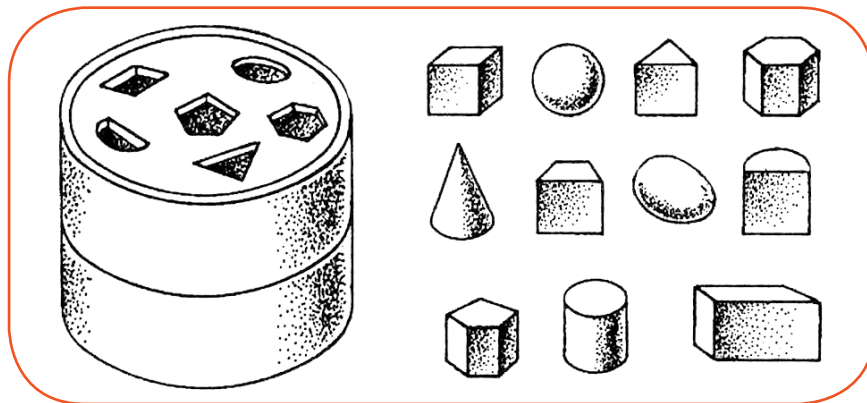
Teine avadega tahvel on jonnipunni kujuga (neljaosaline – kolm eri suurusega ringi ja ovaal), kloun (kuueosaline – viis eri suurusega ovaali, ring, kõrvad on tahvile joonistatud), kujutistele vastavad geomeetrilised kujundid.

Tegevuse käik: Alguses annab õpetaja lapsele ainult ühe kujutisega sobivad figuurid ja palub ära arvata, mida nendest saaks teha. Ta suunab last katsetama ja proovima. Edaspidi võib anda kogu materjali korraga, kuid raskuste puhul tuleb kujundite arvu vähendada.

Postkast

Eesmärk. Sama.

Vahendid. Plastmassist või puidust kast kuue erineva kujuga sisselõikega, kümme ruumilist geomeetrilist kujundit, mis on avade kujulised.



Mängu käik. Õpetaja paneb lapse ette karbi, juhtides tema tähelepanu karbis olevatele avadele, ja kõrvale asetab ruumilised kujundid nii, et iga kujundi põhi, mis on sisselõike kujuga, oleks üleval. Lapsel palutakse panna kõik „pakid” postkasti, s.t ära tunda, missugusesse avasse üks või teine kujund sobib. Raskuste korral palub õpetaja lapsel proovida figuuri pöörates selle sobivust avaga.

Vormi tajumine nägemise abil

Selles osas toodud mängudes ei tohi tegutseda proovimise abil, vaid vormi tuleb vaadata ja sobitada nägemise teel. Mõnikord võib tulemust kontrollida pealepaneku ja proovimise teel.

Leia oma tool

Eesmärk. Õpetada tajuma tasapinnalist kujundit, valida näidise järgi, kontrollida pealepaneku teel, jätkata tähelepanu ja ruumis orienteerumise arendamist.

Vahendid. Paarisarv tasapinnalisi papist või plastmassist üht värvi kujundeid (ringid, ruudud, kolmnurgad, ovaalid, ristkülikud, kuusnurgad, trapetsid jm) vastavalt laste arvule.

Mängu käik. (Alguses mängitakse alagrupis 2–3 lapsega, hiljem võib laste arvu suurendada 5–6-ni).

Õpetaja paneb oma lauale kolm tasapinnalist kujundit, näiteks ringi, ruudu ja kolmnurga. Ta kutsub enda juurde kolm last ja annab igaühele ühe kujundi. Siis tõstab ta ühe kujundi üles ja küsib: „Kellel on samasugune?” Laps, kellel on selline kujund, läheb laua juurde ja õpetaja kontrollib valiku õigsust, aidates lapsel panna tema kujund näidiskujundi peale ning tõmmata käega mööda nende kontuuri, täpsustades külgede kokkulangevust. Laps istub oma kohale tagasi, õpetaja tõstab üles järgmise kujundi. Tuleb teine laps ja talitab nii nagu esimene. Selle järel algab mäng: õpetaja asetab lauast eemale kolm tooli. Lapsed hakkavad trummipõrina või tamburiini helide saatel toas ringi jooksmas, kujund käes. Õpetaja paneb toolidele näidiskujundid ja palub lastel leida oma koht. Laps peab istuma selle tooli peale, kus on samasugune kujund, kui temal käes on. Tulemuse õigsust kontrollitakse kujundite teineteise peale paneku ja kontuuride võrdlemisega. Õpetaja aitab lastel seda teha. Mängu korratakse teiste lastega.

Mängureeglite omandamise järel võib tulemuste kontrolli lühendada – pealepanek võib ära jääda.

Leia paariline

Eesmärk. Sama.

Vahendid. Laste arvule vastavalt kaks üht värvi ühesugust geomeetriliste kujundite komplekti.

Mängu käik. Õpetaja jagab lapsed kahte gruppi ja paneb nad ruumi vastasseinte äärde. Kummalegi grupile antakse üks kujundite komplekt. Märkuande peale hakkavad lapsed üksteise poole liikuma ja igaüks otsib oma paarilist, s.t võtab käest kinni sellel lapsel, kellel on samasugune kujund. Oma valikut kontrollivad nad kujundite teineteise peale asetamise ja käega mööda kontuure liikumisega. Siis lähevad paarid marssides läbi kujutletava värava.

Jookske minu juurde

Eesmärk. Jätkata näidise järgi vormi valimist, muuta vorm tegevuse oluliseks tunnuseks, arendada tähelepapanu ja signaali järgi tegutsemise oskust.

Vahendid. Samavärvilised erineva kujuga (ruudu-, ristküliku- ja kolmnurgakujulised) lipud igale lapsele, tamburiin (väike käsitrumm).



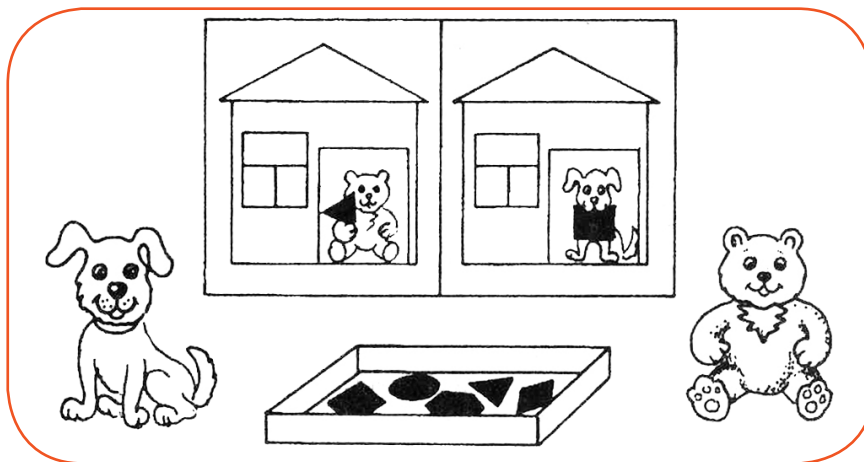
Mängu käik. Lastele jagatakse lipud – ühtele ruudukujulised, teistele kolmnurgakujulised, kolmandaile ristkülikukujulised. Nad jooksevad laiali tamburiini löökide peale. Kui heli katkeb, jäävad kõik seisma. Õpetaja tõstab ühe lipu üles, ja need, kellel on sama kujuga lipp, jooksevad tema juurde. Siis jooksevad lapsed uuesti tamburiinihelide saatel laiali. Mäng algab uuesti, aga õpetaja tõstab üles teise lipu. Lippude näitamise järjekord varieerub, et lapsed ei hakkaks orienteeruma nende ilmumise järjekorra järgi. Signaaliks on lipu kuju.

Leia karu (jänku, nuku, koera, kassi) võti

Eesmärk. Sama.

Vahendid. Laste arvule vastav hulk papitükke majade kujutistega. Igale lehele on joonistatud kaks maja (ühe maja uksel on koer, ruut hambus, teise maja uksel on karu, kolmnurk käppade vahel), papist loomašabloonid, väiksed geomeetrilised kujundid kandikul.

Mängu käik. (Alguses mängitakse iga lapsega individuaalselt, hiljem kogu grupiga.) Lapse ees laual on kaart majade kujutistega, kahe looma šabloonid ja kandik väikeste geomeetriliste kujunditega. Õpetaja palub lapsel vaadata loomi, nimetada, kes need on, ja arvata ära, mis majas keegi elab. Ta võtab karu ja küsib: „Mis sa arvad, kus tema maja on?” Koos leitakse karu maja üles. Õpetaja ütleb: „Karu maja uks on lukus. Vaata, missugune lukk seal on. Aita karul samasuguse kujuga võti üles leida.” (Ta osutab karu käppade vahel olevale geomeetrilisele kujundile.) Laps võtab kandikult kolmnurga kujundi. „Tubli, sa leidsid õige võtme – siin on kolmnurk ja sa võtsid selle.” Geomeetrilist vormi nimetatakse ainult siis, kui laps tegi õige valiku ise. Seejärel leitakse koera maja võti.



Kui mängitakse grupiga, jagatakse mänguvahendid korraga kõigile, sest mäng on kõigile tuttav. Sel juhul tegutsevad lapsed iseseisvalt, õpetaja kontrollib iga lapse tulemust.

Arva ära, mis ma joonistasin (tegevus)

Eesmärk. Õpetada eristama eseme kontuuri, sobitada ruumilist kujundit tasapinnalisega, tunda ära joonistatud esemeid, osata neid nimetada.

Vahendid. Mitmesugused esemed, paber, viltpliiatsid.

Tegevuse käik. Mängu esimest korda mängides valitakse lihtsa geomeetrilise vormiga esemed (kuul, kuubik, pikk neljakandiline palk, munajas ovaal). Edaspidi kasutatakse keerulisema vormiga mitmeosalisi esemeid. Alguses sobib lihtne vorm (jonnipunn), siis tulevad 2–3 lihtsast kujundist koosnevad esemed (lumememm, kanapoeg, kaheosaline maja, kolmest palgist tehtud värav jne).

Õpetaja paneb oma lauale kaks asja – kuubiku ja kuuli –, võtab paberi ja viltpliiatsi ning räägib lastele, et tema hakkab joonistama, aga nemad peavad ära arvama, mida ta joonistab. Seejärel tõmbab õpetaja sõrmega aeglaselt mööda ühe, siis teise eseme kontuuri, s.t toob välja mõlema eseme tasapinnalise kuju. Peab meeles pidama, et kontuuri veetakse alati ühes ja samas, kellaosuti liikumise suunas ja ainult üks kord, lõpetades algpunktis. Ümarate esemete vormi veetakse sujuvalt, peatusteta, kandilistel vormidel tehakse nurkades peatus ja pööratakse järsult teisele küljele.

Pärast seda kui mõlema eseme kontuurid on veetud, joonistab õpetaja ühe eseme paberile ja palub kellelgi lastest võtta see ese, mille ta joonistas, ning panna see joonistusele. „Õige, ma joonistasin kuuli ja sina valisid ka kuuli,” räägib õpetaja, tõstab üles nii joonistuse kui ka palli ja näitab neid lastele. Siis joonistab ta teise asja (kuubiku) ja palub teisel lapsel panna ese joonistuse peale. Ta teeb kokkuvõtte: „Õige, see on kuul, aga see on kuubik.”

Kui mängus kasutatakse keerulisemate vormidega esemeid, ei pane lapsed neid joonistuse peale, vaid asetavad joonistuse kõrvale.

Loto (vormi leidmine)

Eesmärk. Sama.

Vahendid. Kaardid, millel on kolm ühevärvilist kujundit (ühel ring, ruut, kolmnurk, teisel ring, ovaal, ruut, kolmandal ruut, ristkülik, kolmnurk jne), väikeste kaartide komplekt, millel on kujutatud üht vormi (suure kaardi peale panekuks).

Mängu käik. Õpetaja jagab igale lapsele suure kaardi. Endale võtab ta väiksed kaardid, mis on enne rühmitatud vormide järgi. Ta tõstab üles ühe kaardi (näiteks ringi) ja küsib: „Kellel on samasugune?” Vormi ei nimetata. Lapsed, kellel on ring, tõstavad käe. Õpetaja annab neile ringid ja kommenteerib samal ajal: „Õige, minul on ring ja teil on ring.” Lapsed panevad väiksed ringid vastavale kujutisele. Õpetaja läheb nüüd järgmise kujundi juurde ja tõstab (näiteks) üles trapetsi. Laste vastuseid hinnates ei nimeta ta vormi, sest selle nimetust nad ei õpi, vaid piirdub märkusega, et lapsed on õigesti teinud.

Mängu edenedes antakse lastele kaks, edaspidi kolm kaarti. Enam ei valita kolme, vaid 6–9 kujundi hulga. Võib ka mängida nii, et juhtmängijaks on laps, aga õpetaja istub laste hulka ja saab endale suure kaardi.

Kellel on niisugune?

Eesmärk. Kinnistada õppekavas olevate vormide nimetamise oskust, valida vormi nimetuse järgi.

Vahendid. Samad mis eelmises mängus.

Mängu käik. Õpetaja jagab lastele geomeetriliste vormide kujutistega kaardid. Kujutiste nimetused on lastele tuttavad (ring, ruut, ristkülik, ovaal, kolmnurk). Ta ei näita väikest kaarti, vaid küsib: „Kellel on ring (ruut, ristkülik, ovaal, kolmnurk)?” Lapsed tõstavad käe, õpetaja annab igale vastava väikse kaardi. Laps kontrollib ise vastuse õigsust näidise järgi. Alles seejärel hindab õpetaja tulemust.

Kuhu jänku läheb?

Eesmärk. Sama – järjekindlalt eseme liigutamine kindlat teed mööda.

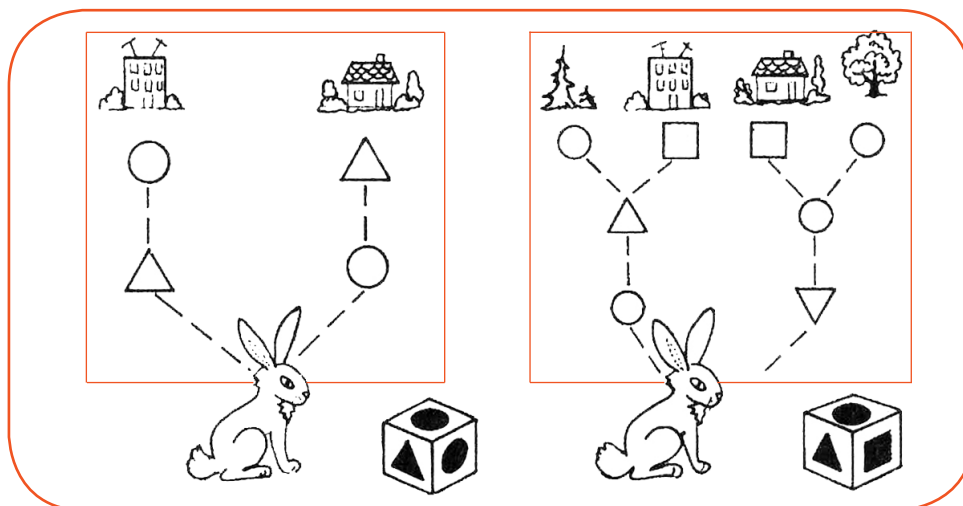
Vahendid. Kolm väiksemat kuubikut, mille külgedel on kujutatud geomeetrilisi vorme (ühel on kolmnurk ja ringid, teisel kolmnurgad, ovaalid, ringid ja ristkülikud, kolmandal – ring, ovaal, ristkülik, ruut, kolmnurk, kuusnurk); kolm papitükki teekonna kujutisega, kus orientiirideks on geomeetrilised vormid, plastmassist jänese (karu, koera jt) figuur.

1. leht. All on liikumise algpunkt, kust lähevad vasakule ja paremale kaks teed. Algpunkti ühesugusel kaugusel on orientiirid: ühel pool on ring, teisel pool kolmnurk. Järgmises punktis orientiirid muutuvad: seal, kus oli kolmnurk, on nüüd ring, ja vastupidi. Need orientiirid on lõppeesmärgi kõrval. Ühe tee lõpus on lasteaed, teise lõpus jänese onn.

2. leht. Kujutis on üles ehitatud samal põhimõttel, kuid ühes teekonna punktis hargneb tee kaheks. Sellega ei ole teekonna lõpus enam kaks, vaid on neli lõpp-punkti: lasteaed, jänese onn, lehtpuu ja kuusk.

3. leht. Teekonna skeem on sama mis 2. lehel, kuid lõpus on juba kõik kuus vormi.

Mängu oskuse edenedes, kui lapsed oskavad järjekindlalt orientiire mööda liikuda ja õigesti sobitada kuubikul olevat vormi lehel oleva vormiga, võib teha uue kuubiku, kleepides selle peale teisi kujundeid, näiteks trapetsi jne. Võib teha muutusi ka lehel – kahe tee asemel on kolm jne.



Mängu käik. Õpetaja mängib lastega koos. Ta näitab esimest lehte ja räägib: „Jänes võib juhtida onni juurde või lasteaeda. Maja juurde läheb ta seda teed mööda. Vaadake hoolega! Sellel teel on vormid: alguses on ring, siis kolmnurk. Lasteaeda läheb jänes seda teed mööda. Siin on alguses kolmnurk, pärast on ring. Kui jänes koju jõuab, siis ta mängib tamburiini, aga lasteaeda jõudes tantsib ta koos lastega. Meile juhatab teed see kuubik.” Õpetaja veeretab kuubikut, vaatab, mis vorm on kõige peal, ja annab ka lastele vaadata. Ta paneb jänese kuju tee algusesse ja juhhib teda selle vormi juurde, mis oli kuubikul. Kui see oli ring, läheb jänes vasakule, liigub mööda teed, peab oskama leida lähedal olevat vormi. Üle hüpata ei tohi. Siis veeretatakse teist korda kuubikut. Kui tuleb jälle ring, jääb jänes paigale. Kui tuleb kolmnurk, jätkab ta teed ja läheb onni juurde. Jänes on rõõmus ja lööb tamburiini ja mängib. Juhul kui jänes läheb lasteaeda, kutsub ta kõiki lapsi endaga tantsima. Mängu korrates on jänese figuuri asemel laps. Õpetaja jälgib, et vorme valitaks õigesti ja täidetaks liikluseeskirju.

Samamoodi mängitakse 2. ja 3. lehega. Siis kasutatakse juba teisi kuubikuid.

Kauplus

Eesmärk. Õpetada valima ruumilisi kujundeid tasapinnalise näidise järgi, keskendumata esemete funktsioonile.

Vahendid. Eri kujuga esemed (pall, õhupall, vurr, jonnipunn, kahest ristkülikust maja, kell, televiisor, peegel, püramiidid, kuubikud ja ringid jm), geomeetriliste vormide kujutistega kaardid (ring, ruut, ristkülik, ovaal jt).

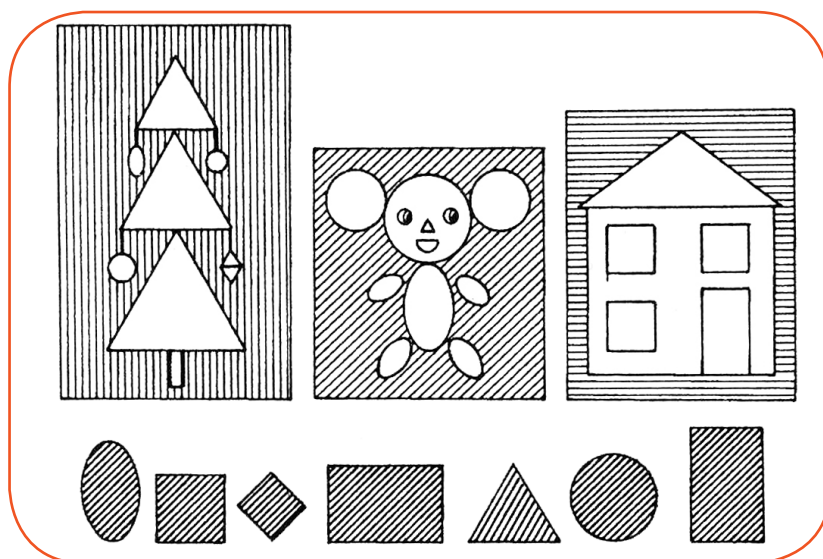
Mängu käik. Õpetaja paneb mänguasjad oma lauale laiali, nimetab, mis need on, ja räägib, et tema on müüja mänguasjade poes. Siis võtab ta kaardid geomeetriliste kujunditega: „Need on rahad. Kes tahab osta mingit mänguasja, peab leidma õige vormi. Näiteks mina tahan osta palli. Mul on vaja niisugust raha.” (Näitab ringi kujutisega kaarti.) Kõik lapsed saavad kaardid. Iga laps valib endale mänguasja ja annab müüjale vastava kujutisega kaardi. Edaspidi täidab müüja rolli laps.

Leia eseme vorm

Eesmärk. Sama.

Vahendid. Suured esemete kontuuridega pildid (Potsataja, kuusk, maja jne), igale lapsele ümbrik, milles on mitmesugused geomeetrilised kujundid.

Mängu käik. Õpetaja näitab lastele üht pilti, näiteks Potsatajat, ja võrdleb tema kehaosi mingi geomeetrilise kujundiga: „Pea on ümmargune. (Võtab ümbrikust ringi.) Niisugune. Kere on ovaalne. Niisugune. (Võtab ümbrikust ovaali.) Kõrvad on ümmargused, niisugused. (Võtab ümbrikust kaks ringi ja paneb kõik kujutised Potsataja kuju alla.) Nüüd ma annan igähele pildi ja ümbriku, milles on kujundid. Teie võtate ümbrikust välja need, mis sarnanevad teie pildi joonistusega. Pange kõik kujundid pildi alla.”



Õpetaja jagab kõigile lastele pildid ja ümbrikud geomeetriliste kujunditega ning vajadusel abistab neid ülesande täitmisel.

Meeldejätmine, mis on seotud ettekujutusega vormist

Kui laps võrdleb nägemise teel vorme, on tal aluseks tajutud kujund. Niikaua kui laps seda meelde ei jäta, ei muutu see omandatud tajukujundiks, kujutluseks. Kuna see protsess kulgeb arenguprobleemidega lastel raskelt, on väga tähtis kujundada nende kujutlusi õigesti. Tööd alustatakse tuttava materjaliga. Kui laps ei suuda eristada ringi või ruutu jne, ei saa temaga mängida nende vormide meeldejätmise mängu.

Tunne ära ja jäta meelde

Eesmärk. Õpetada tajutut meelde jätma, teha valikuid kujutluse järgi.

Vahendid. Kaardid, millel on kolm sama värvi geomeetrilist kujundit (ring, ruut, kolmnurk; ring, ovaal, ruut jne), väikeste kaartide komplekt ühe suurel kaardil oleva kujundiga.

Mängu käik. Lapse ees on kaart kolme kujundiga. Õpetaja palub seda vaadata ja jätta meelde, mis kujundid sinna on joonistatud. Siis jagab ta lastele paberilehed ja palub lastel nende kaardid lehega katta. Siis näitab ta väikest kaarti, paneb selle lauale, kujutis allpool, loeb mõttes 15-ni, palub lastel võtta paber oma kaardi pealt ära ja näidata oma kaardil seda kujundit, mida õpetaja näitas. Kontrolliks näitab ta uuesti näidiskaarti.

Kui mäng on juba tuttav, antakse lastele kaks kaarti (6 kujundiga), seejärel kolm kaarti (9 kujundiga).

Jäta meelde ja leia üles

Eesmärk. Sama: valida öeldud vorm kujutluse järgi.

Vahendid. Samad mis eelmises mängus.

Mängu käik. Õpetaja jagab lastele kaardid, lapsed katavad kaardid paberiga. Õpetaja nimetab ühe vormi, loeb mõttes 15-ni, siis laseb lastel paberid ära võtta ja näidata nimetatud kujundit kaardil. (Uuesti ta seda ei ütle.) Seejärel näitab ta väikest näidiskaarti, lapsed kontrollivad oma valikut.

Nüüd nimetab õpetaja uuesti: „Õige, see on ring.”

Leia samasugune

Eesmärk. Jätkata vormide meeldejätmist, sobitada mõttes kujutluse järgi ruumilist kujundit tasapinnalisega, kinnistada mõisteid „ümmargune”, „ruudukujuline”, „ovaalne”, „kolmnurkne”.

Vahendid. Ruumilised mitmesuguse kujuga mänguasjad (õhupall, pall, vurr, jonnipunn, lauakell, televiisor jt), tasapinnalised valged näidisvormid (ring, ovaal, ruut, ristkülik, kolmnurk).

Mängu käik. Õpetaja ees laual on mitmesugused mänguasjad. Ta näitab neid lastele ja katab siis linaga kinni. Siis tõstab ta üles ühe kujundi (näiteks ringi). Lapsed vaatavad seda 2–3 sekundit. Õpetaja katab ringi paberiga, loeb mõttes 15-ni, võtab lina mänguasjade pealt ära ja palub ühel lapsel leida sobiv mänguasi. Nüüd näitab õpetaja näidist ja võrdleb seda mänguasjaga: „Õige, need on ühesugused, pall on ümmargune.” Kui laps ei valinud õiget mänguasja, ütleb õpetaja: „Ei, mina näitasin ringi, aga peegel on ovaalne,” ning palub lapsel uuesti leida näidisega sarnane ese. Laps, kes tegi õige valiku, saab selle oma kätte.

Otsi ja leia

Eesmärk. Õpetada leidma toas mitmesuguseid vorme sõnalise ütleamise järgi, arendada tähelepanu ja meeldejätmist.

Vahendid. Mitmesuguse kujuga mänguasjad.

Mängu käik. Õpetaja on varem rühmatoas pannud nähtavale kohale mänguasju ja räägib nüüd: „Hakkame otsima ümmargusi esemeid. Leidke üles kõik ümmargused asjad siin toas ja tooge need minu lauale.” Lapsed lähevad laiali, õpetaja aitab neid, kes ei saa ülesandega hakkama. Lapsed toovad asju õpetaja lauale ja istuvad oma kohale. Õpetaja vaatab toodud asju koos lastega ja annab tehtule hinnangu. Mäng jätkub uute vormide otsimisega.

Arva ära, mis on kadunud

Eesmärk. Jätkata geomeetriliste kujundite nimetamise õpet (ring, ovaal, ruut, ristkülik, kolmnurk) ja nende meeldejätmist, opereerida vormi kujutistega kujutluses.

Vahendid. Geomeetriliste kujunditega kaardid (ruut, ring, ristkülik, kolmnurk, hulknurk, romb), ekraan, tahvel.

Mängu käik. Õpetaja paneb kaardid tahvlile ja palub lastel nimetada kujundid. Siis katab ta tahvli ekraaniga kinni ja võtab ühe kujundi ära. (Selle nimetust tunnevad lapsed hästi.) Nüüd võtab ta ekraani ära ja küsib, mis kujund puudub: „Arvake ära, mille ma ära peitsin.” Lapsed vastavad. Mängu korrates muudetakse kujundite asukohta tahvil.

Suuruse tajumine

Nii vormi kui ka suurust õpib laps eristama praktiliselt. Esemetega tegutsedes pöörab ta tähelepanu suurusele, hakkab mõistma, et tulemus sõltub paljudel juhtudel just eseme suuruse õigest määramisest, s.t suurusest saab lapse jaoks oluline tunnus.

Esemetega tegutsemise käigus hakkab arenguprobleemidega laps suurust eristama nägemise abil, ehkki ta võib eksida. Kui me õpetame last eseme suuruse määramist vajavate tegevuste ajal proovima, täpsustub suurustaju üha.

Pideva katsetamise ja proovimise tulemusel areneb lapsel välja suuruse nägemise taju, kujuneb oskus suurust määrata, võrrelda esemeid suuruse alusel.

Suurus- ja vormitaju arendamise viisid on sarnased, aga on ka erinevusi. Suurus on suhteline mõiste. Üks ja sama ese võib teistega võrreldes olla kord suur, kord väike. Nii on puu kõrge tema all seisva inimesega võrreldes ja madal mitmekorruselise majaga võrreldes.

Samal ajal on suurusel eri parameetrid: kõrgus, pikkus, laius. Sellepärast on üldmõistete „suur – väike” kõrval ka osamõisted „pikk – lühike”, „kõrge – madal”, „lai – kitsas”. Kõike seda tuleb didaktilisi mängu mängides ja harjutusi tehes arvestada.

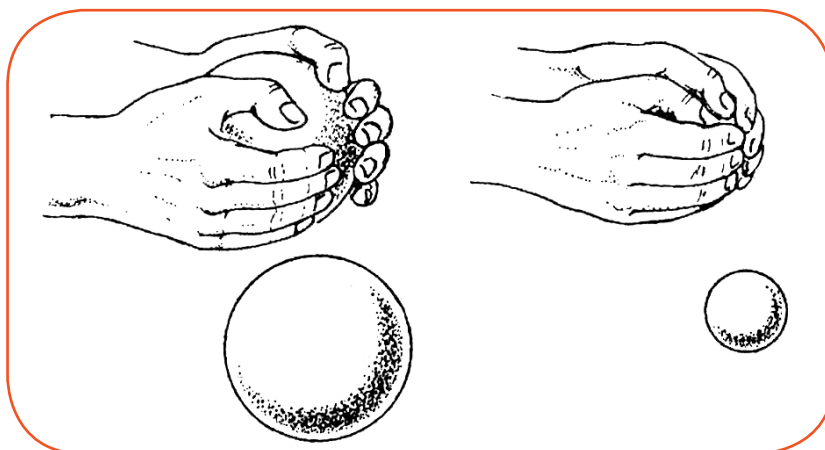
Suurustaju arendamise mängu ja harjutusi tuleks kasutada rööbiti vormitaju arendamisega, et lapsed saaksid proovida ja katsetada erinevate asjadega.

Praktiline suuruse eristamine

Peida pall pihku

Eesmärk. Õpetada orienteeruma esemete suuruses, sobitada käte tegevust esemete suurusega.

Vahendid. Kaks sama värvi, aga erineva suurusega palli (suur ja väike), kandik.



Mängu käik. Õpetaja paneb lauale suure ja väikse palli. Ta näitab lastele, kuidas palli pihku peita. Seejärel kutsub ta ühe lapse enda juurde ja palub sellel võtta üks pall ning see samuti ära peita. Kui laps võtab väikse palli, saab ta ülesande täita, kuid suurt palli valides ei mahu see pall pihku ära, jääb nähtavaks. Õpetaja seletab, et pall on näha sellepärast, et see on suur. Siis annab ta lastele mitmesuguse suurusega palle ja palub need oma pihku peita. Tulemused arutatakse koos lastega läbi. Siis antakse lastele uuesti palle valida.

Peida mänguasjad ära

Eesmärk. Sama – kasutada proovimismeetodit.

Vahendid. Suured ja väiksed mänguasjad (jänkud, karud jt), kahes suuruses karbid igale lapsele.

Mängu käik. Õpetaja jagab igale lapsele kaks kaanega ja eri suurusega karpi ning kaks mänguasja – suure ja väikse. Ta palub peita mänguasjad karpi ja panna karpidele kaaned peale. Laste tähelepanu juhitakse sellele, et kui kaas ei lähe kinni, siis ei sobi mänguasi selle karbi sisse – see tuleb peita teise karpi. Muidu tuleb hunt ja näeb jänest. Sellega tekitab pedagoog lastes proovimissoovi.

Pane pall karpi

Eesmärk. Jätkata laste tähelepanu pööramist suurusele, teha sellest oluline tunnus, kinnistada lastes sõnade *suur* ja *väike* tundmist.

Vahendid. Väikse ümmarguse sisselõikega karp, suured ja väiksed (sama värvi) pallid.

Mängu käik. Õpetaja paneb karbi lauale, selle kõrvale pallid ja räägib lastele, et nüüd nad saavad kohe teada, missugune pall selles majas peidus on. Ta kutsub ühe lapse välja ja palub tal läbi sisselõike pall karpi panna. Laps täidab ülesande proovimise teel. Kui väiksed pallid on karpi pandud, juhib õpetaja laste tähelepanu sellele, et auk, mille kaudu palle karpi pandi, on väike. Selle kaudu saab karpi panna ainult väikseid asju. Kandikule jäid suured pallid.

Aita karu ja nukku

Eesmärk. Sama.

Vahendid. Nukk ja karu (või karu ja jänes jne), erineva suurusega geomeetrilised figuurid (kaks palli, kaks kuubikut, kaks rööptahukat); karbid sisselõigetega, mis vastavad geomeetriliste kujundite kontuuridele.

Mängu käik. Õpetaja paneb lauale kaks ümmarguste sisselõigetega karpi, ühe karbi kõrvale paneb istuma nuku, teise kõrvale karu. Ta räägib, et karu ja nukku mängisid koos, aga siis jäid väga kurvaks. Nad ei tea, kus nende pallid on. Õpetaja kutsub ühe lapse enda juurde ja palub tal aidata nukul ja karul panna pallid karpi. Kui laps paneb väikse palli suurest avast sisse, siis räägib õpetaja, et karul (ja nukul) ei jätku mänguasju ning ta on väga kurb. Õpetaja võtab väikse palli ja ärgitab last veel kord tähelepanelikumalt proovima, et väike pall satuks väikse avaga karpi, suur aga suure avaga karpi.

Kui laps täidab ülesande õigesti, rõõmustavad nukku ja karu selle üle ning tänavad last. Nüüd paneb õpetaja lauale ruudukujulise avaga karbi. Valitakse uued mänguasjad ja mäng kordub.

Lükka palli (kuubikut, palki)

Eesmärk. Sama – õpetada suuruse alusel sobitama kokku tasapinnalisi ja ruumilisi vorme katsetamise teel, jättes kõrvale ebaõiged variandid ja kinnistades õigeid.

Vahendid. Karbid, milles igaühes on 4–5 ühesuguse kujuga, aga erineva suurusega ava (ümmargused, ruudu- ja ristkülikukujulised), erineva suurusega avadele vastavad geomeetrilised vormid.

Mängu käik. Õpetaja jagab lastele karbid, geomeetrilised kujundid ja palub kõik figuurid karpi panna – iga vorm temale sobivasse avasse. Õpetaja jälgib laste tegevust, vaatab, kuidas nad ülesannet täidavad, palub proovida ja näitab ette, kus vaja.

Iga laps võib ülesannet korrata. Edaspidi antakse lastele teistsuguse ava kujuga karbid.

Peida matrjoška ära

Eesmärk. Tutvustada lastele matrjoška kokkupaneku põhimõtet (väike käib suure sisse), tekitada positiivset hoiakut mänguasja ja sellega tegutsemise vastu.

Vahendid. Laste arvule vastavalt kaheosalised matrjoškad, õpetajale kaheosaline suur matrjoška, karu.

Mängu käik. Õpetaja paneb matrjoška lauale, vaatab seda lastega, siis teeb selle lahti ja leiab väikse matrjoška: „Näe, veel üks, väike matrjoška!” Ta näitab lastele karu ja teeb matrjoškadele ettepaneku temaga peitust mängida. Karu peidab ennast ära, väike matrjoška leiab ta üles. Karu ütleb, et nüüd peidab väike matrjoška ennast ära ja karu hakkab teda otsima. Karu pöörab selja ja väike matrjoška palub suurel teda ära peita. Õpetaja avab aeglaselt suure matrjoška ja paneb sama aeglaselt selle sisse väikse matrjoška, paneb mõlemad pooled kokku ja hüüab: „Karu, tule otsima!” Aga karu ei leia väikest matrjoškat ja läheb ära. Nüüd jagab õpetaja lastele matrjoškad, igauhele väikese ja kahest poolest koosneva, ning palub kõigil väiksed matrjoškad ära peita, et karu neid üles ei leiaks. Karu tuleb tagasi, otsib, aga ei leia matrjoškasid ja läheb jälle ära. Õpetaja kiidab lapsi.

Matrjoškad

Eesmärk. Sama.

Vahendid. Laste arvule vastavalt 3–6-osalised matrjoškad.

Mängu käik. Õpetaja jagab lastele kolm matrjoškat (viis elementi – kaks kaheosalist ja üks terve matrjoška) ning palub lastel peita matrjoškad üksteise sisse, õpetab neid proovima. Kui lapsel jääb üks pool üle, teeb õpetaja ettepaneku matrjoška uuesti lahti võtta ja proovida osad õigesti kokku panna. Ta aitab lapsel osad laual niimoodi asetada, et ühesuurused elemendid ei asuks kõrvuti.

Kui lapsed oskavad juba 3 matrjoškat kokku panna, antakse neile 4–6 matrjoškast koosnevad komplektid. Soovitav on, et matrjoškad oleksid erinevat värvi, erineva mustriga, et laps saaks iga kord uue matrjoška, sest muidu ei hakka ta arvestama suurust, vaid jätab lihtsalt meelde matrjoška mustri või värvi.

Ehita torni

Eesmärk. Sama.

Vahendid. Ümmargused üksteise sisse käivad liivavormid vastavalt laste arvule.

Mängu käik. Õpetaja võtab üksteise sisse pandud vormid lahti, paneb need lauale ja räägib, et nüüd hakkavad nad ehitama ilusat kõrget ja tugevat torni. Ta palub lastel hoolega vaadata, kuidas seda tehakse. Siis hakkab ta vorme üksteise peale laduma, alustades kõige suuremast. Kui ehitus hakkab juba valmima, võtab ta suure vormi asemel ühe väikse, paneb selle ebatäpselt kohale ja ehitus kukub kokku: „Vorm ei olnud õige, võtan suurema.” Võtab teise vormi, aga ka see ei sobi. Lõpuks võtab ta õige ja see sobib täpselt oma kohale – torn ei liigu. Õpetaja rõõmustab ja ehitab torni lõpuni, vahepeal proovib ja katsetab vorme ning juhhib laste tähelepanu sellele, et ehitus peab kindlalt püsima.

Kui õpetaja on oma torni valmis saanud, teeb ta kellelegi ettepaneku ehitada tema torni kõrvale samasugune või jagab igale lapsele vormide komplekti ja igauks ehitab oma torni. Töö käigus tunnustab õpetaja lapse valitud vormi õigsust ja räägib, et tänu sellele on ehitus kindel.

Lõpuks hindab õpetaja laste tööd: „Kõik ehitasid ilusad, tugevad tornid, kõige all on kõige suurem ja üleval kõige väiksem vorm.” Siis korjavad lapsed vormid kokku, pannes need üksteise sisse. Tegutsetakse ilma ettenäitamiseta, iseseisvalt. Õpetaja jälgib, kuidas lapsed omandatud oskusi uude olukorda üle kannavad.

Pane nukk magama

Eesmärk. Õpetada praktilistes esemelistes tegevustes suurust arvestama, sobitada esemeid suuruse järgi, kindistada suuruste nimetamist sõnadega (*suur, väike, suurem, väiksem*), õpetada oma tegevust hindama, tundma rõõmu positiivsest tulemusest.

Vahendid. Suur ja väike nukk, kaks komplekti voodiriideid vastavalt nuku suurusele, mitmesuguse suurusega ehitusklotsid.

Mängu käik. Lapsed istuvad poolringis mängunurgas. Nende ees on kaks nukku. Õpetaja räägib, et nukud on väsinud ja tahavad magada, aga neil ei ole voodeid. Voodid tuleb neile teha. Ta juhhib laste tähelepanu ruumis valmis olevatele ehitusklotsidele. Õpetaja kutsub enda juurde kaks last ja teeb neile ettepaneku meisterdada nukku-

dele voodid. Vajaduse korral aitab õpetaja lapsi ehitusklotside paigaldamisel, aga mitte valikul. Ka nukukude ja voodite suurust ei pea rõhutama. Suuruse järgi sobivuse põhimõtte peavad lapsed ise leidma. Kui voodid on valmis, teeb õpetaja ettepaneku kõigil lastel vaadata, kas nukukudel on nendes voodites mugav olla, ja küsib, missugune voodi missugusele nukule sobib. Lapsed panevad nukud voodisse ja proovivad sel moel voodi ja nuku suuruse sobivust. Tulemuste hindamisest peavad osa võtma kõik lapsed. Kui „ehitajad” tegid vigu (väikse nuku voodi on liiga suur ja suure nuku voodi liiga väike), teeb õpetaja ettepaneku ehitada uued voodid. Siis võtab ta voodipesu ja palub kahel lapsel need voodisse panna. Selle juures kontrollivad lapsed jälle ehituse suurust. Kui pesud on voodisse pandud, riietab õpetaja ise nukud lahti, paneb nad voodisse ja räägib: „Te aitasite nukke hästi: see on suurem nukk ja te tegite temale suurema voodi, tal on seal mugav magada. Teine nukk on väiksem – te tegite talle väiksema voodi. Ka temal on mugav. Suurema voodi peale panite suurema lina ja suurema padja, aga väiksema voodi peale väiksema lina ja väiksema padja. Nüüd magavad nukud rahulikult.”

Paneme nukud riidesse

Eesmärk. Sama.

Vahendid. Neli erineva suurusega nukku, kaks neile sobivat riidekomplekti (tanuga kleit ja mütsiga palitu).

Mängu käik. Alguses antakse lastele kaks nukku – kõige suurem ja kõige väiksem, s.t kaks täiesti erineva suurusega nukku. „Nukud tõusid hommikul üles ja olid ära unustanud, mis riided kummalgi eile seljas olid,” räägib õpetaja. „Aidake neil riietuda.” Ta paneb laste ette kaks kleiti ja kaks tanu läbisegi. Esemete suurust õpetaja ei nimeta, lapsed peavad ise nukukudele riided valima. Õpetaja kutsub lapse enda juurde ja palub tal leida nukukudele sobivad riided. Vale valiku korral ei peata õpetaja lapse tegevust, vaid palub tal proovida valitud riideeset suuremale ja väiksemale nukule, s.t laps peab ise aru saama, et ta tegi vea. Kui nukud on riides, aitab õpetaja lastel kinnistada tehtut sõnadega. „See on suur nukk, temale ei lähe väike kleit selga, talle on vaja suurt kleiti ja suurt tanu. See on väike nukk – temale on tarvis väikest kleiti ja väikest tanu.”

Variandina saab tegutseda teemal „Lähme õue”. Mängitakse samuti, kuid nukukudele tuleb selga panna palitu ja müts.

Edaspidi võib lastele anda korraga 3–4 nukku ja suurendada iga nuku puhul riideesemete arvu.

Kes kerib kõige kiiremini paela kokku?

Eesmärk. Jätkata suuruse kui olulise tunnuse eristamist, juhtida tähelepanu pikkusele, tutvustada sõnu *pikk* ja *lühike*.

Vahendid. Kaks sama värvi ja sama laia paela, mis on mõlemad kinnitatud ühest otsast pulga külge, üks pael on pikk (50 cm) ja teine lühike (20 cm).

Mängu käik. Õpetaja teeb lastele ettepaneku õppida paela kokku kerima, näitab, kuidas seda teha, ja laseb lastel proovida. Siis teeb ta ettepaneku mängida mängu „Kes kerib kõige kiiremini paela kokku?”. Ta kutsub enda juurde kaks last, annab ühele pika, teisele lühikese paela ja palub kõigil lastel vaadata, kumb esimesena oma paela kokku kerib. Loomulikult võidab see, kellel on lühem pael. Seejärel võtab õpetaja need paelad lauale lahti ja asetab need kõrvuti, nii et pikkuste erinevus oleks hästi näha, aga lastele ta selle kohta midagi ei ütle. Siis vahetavad lapsed paelad ära. Nüüd võidab teine laps. Lapsed istuvad oma kohale, õpetaja kutsub kaks last enda juurde ja palub ühel valida endale üks pael. Ta küsib, miks laps selle paela valis. Siis nimetab õpetaja, et üks pael on lühike ja teine pikk, ning üldistab laste tegevuse: „Lühikest paela saab kiiresti kokku kerida, aga pika paela kerimiseks läheb kauem aega.”

Loomade pidu

Eesmärk. Sama.

Vahendid. Loomad-mänguasjad (karud, jänessed, koerad, kassid jt), lühikesed ja pikad paelad vastavalt osalejate arvule. Pikad paelad peavad olema lühikestega võrreldes nii palju pikemad, et neid saaks looma kaela ümber panna ja lehviks siduda.

Mängu käik. Õpetaja paneb mänguasjad (karud, kassid, koerad, oravad jt) lauale ja räägib, et loomad tahavad pidu pidada ja paluvad neid pidulikult ehtida – siduda kaela ilusad paelad. Ta kutsub enda juurde kaks last ning palub neil kummalgi valida endale ühe mänguasja ja ühe paela. (Lauale on kaks paela – lühike ja pikk.) Lapsed võtavad paelad ja proovivad need siduda oma mänguasja kaela ümber. Õpetaja aitab neid. Muidugi õnnestub

lehvi tegemine sellel lapsel, kes valis pika paela. Õpetaja küsib selle lapse käest, kes valis pika paela, kas tema sai lehvi siduda. Ta näitab ilusa lehviga mänguasja. Nüüd räägib õpetaja: „Koer on kurb, sest temal ei ole lehvi kaelas. Missugune oli koera pael? (Vaadeldakse koos paela.) See on lühike. Lühikese paelaga ei saa lehvi teha.” Õpetaja kutsub enda juurde järgmised kaks last ja palub neil endale paelad valida. Kui mõlemad lapsed tahavad pikka paela, asendatakse lühike pael pikaga. Kui kõigil loomadel on paelad kaelas ja lehvid tehtud, teeb õpetaja üldistuse: „Lehvi saab teha pikast paelast, lühikesest ei saa.” Siis tantsivad lapsed koos mänguasjadega, peavad pidu.

Ehita värav

Eesmärk. Juhtida tähelepanu esemete kõrgusele ja laiusle, õpetada sobitama esemeid omavahel kõrguse ja laiuse järgi, kinnistada sõnade *kõrge*, *madal*, *lai* ja *kitsas* tähendust.

Vahendid. Ehitusmaterjal (mitmesuguse suurusega pulgad), erineva suurusega autod (kõrge tõstukraanaga või madal, lai ja kitsas redeliga tuletõrjeauto).

Mängu käik. Lapsed istuvad poolringis, õpetaja nende vastas toolil. Tema lähedal põrandal on läbisegi mitmes mõodus pulgad. Õpetaja toob ringi sisse veo- või sõiduauto ja teeb ettepaneku ehitada selle jaoks värav. Laps ehitab väravat ja õpetaja veeretab autot sellest läbi lapse poole, laps veeretab tagasi. Autot võivad vastamisi veeretada kaks last. Siis võtab õpetaja uue kõrge (tõstukraanaga) auto ja palub lastel selle väravast läbi veeretada. Lapsed lükkavad autot, värav kukub ümber. Õpetaja palub värava oma kohale tagasi panna ja autot tasakesi läbi värava juhtida. Selgub, et auto ei mahu väravast läbi, kuna on kõrgem kui värav. Õpetaja küsib, mida tuleks teha, et masin väravast läbi mahuks, juhtides laste mõtet uue, kõrgema värava ehitamise poole. Kui uus värav on valmis, juhivad lapsed auto sellest läbi, aga õpetaja räägib: „Värav oli madal, auto oli kõrge, sellepärast ei läinud auto väravast läbi. Nüüd me tegime uue, kõrge värava ja auto läks sellest läbi.” Seejärel antakse lastele lai auto ja värav tehakse laiemaks. Õpetaja teeb järelduse, selgitades, et laia auto jaoks on vaja ehitada lai värav. Mängu korrates võib teha lastele ettepaneku ehitada niisugune värav, millest mahuks läbi kõrge ja lai auto.

Suuruse tajumine nägemise teel

Seda liiki mängudes ei saa laps tegutseda proovides. Esemete suurusi on vaja võrrelda nägemise abil. Juhul kui lapsel tekivad raskused, võib ta oma valikuid kontrollida esemete üksteise peale panekuga. Ühesuguse suurusega esemed kattuvad pealepanekul ja kui liikuda mööda nende kontuure, siis tundub see ainult ühe kontuurina. Kui kontuurid ei lange kokku, tähendab see, et esemed on erineva suurusega. Loomulikult saab selliselt kontrollida ainult üht tüüpi ja ühesuguse vormiga esemeid.

Esemete suurusi võrreldes tuleb juhtida tähelepanu suuruse eri tunnustele (pikkus, kõrgus, laius), kui need on olulised ülesande täitmisel.

Tuleb meele pidada, et laps peab ülesande täitma iseseisvalt, tema tegevust ei tohiks ennetada sõnaliselt. Alles pärast seda, kui ülesanne on täidetud, on vaja tulemust sõnadega täpsustada. Näiteks lotomängus antakse lastele suure ja väikse matrjoška kujutisega kaardid. Õpetaja tõstab üles näidiskaardi ja küsib: „Kellel on samasugune?” (Ei tohi küsida: „Kellel on suur matrjoška?”) Pärast seda, kui laps on valiku teinud (kokku viinud näidise ja oma kaardi kujutised), ütleb õpetaja: „Õige, mul on suur matrjoška ja sul on samasugune suur matrjoška.”

Loto (eseme suuruse määramine)

Eesmärk. Õpetada nägemise abil määrama üksteisest väga erineva suurusega esemeid, ühendada nägemiskujutlus sõnaga.

Vahendid. Kahe eseme kujutisega suured kaardid, kus esemel on kaks suurust (suur ja väike). Esemed on kaardil paigutatud erinevalt (näiteks on seal suur maja ja väike maja, suur puu ja väike puu, väike auto, väike pall, suur auto, suur pall jne). Veel on üksikesemete kaardid suurte ja väikeste kujutistega.

Mängu käik. Õpetaja jagab lastele suured kaardid ja igaühele ka näidiskaardi ning küsib: „Kellel on samasugune?” Laps peab eseme ära tundma ja esemed ka suuruse poolest vastavusse viima, s.t panema õigesti suure asja suure peale, väikse väikese peale jne. Seejärel kinnitatakse tulemust sõnaga: „Õige, see on suur maja.”

Edaspidi läheb mäng keerulisemaks: kaartidel on kujutatud erisugused erineva suurusega esemed. Mängu edenedes ei anta lapsele enam mitte üks, vaid 2–3 karti.



Püramiidid

Eesmärk. Tutvustada püramiidi, harjutada rõngaste lükkimist vardale (1. variant); õpetada arvestama suurust esemetega tegutsemisel, järgida püramiidi ladumise põhimõtet (võtta alati kõige suurem rõngas), kontrollida oma valikut rõngaste üksteise peale panekuga (2. variant); laduda püramiidi, arvestades suurust nägemisele toetudes, mitte kasutada kontrollimisel pealepanekut (3. variant).

Vahendid. Neljast rõngast ja kübarast koosnev püramiid igale lapsele. Edaspidi (3. variant) suurendatakse rõngaste arvu, koostatakse keradest, poolkeradest ja poolrõngastest püramiide.

Püramiidi kokkupaneku põhimõtte peavad lapsed ise praktiliselt leidma, seda ei ütle õpetaja ette. Seetõttu on vaja anda lastele kokkupanekuks erinevaid püramiide, mitmesuguse rõngaste arvu ja värviga, neid igas tegevuses varieerides.

1. variant. Pane kokku ja lõpeta püramiid

Mängu käik. Õpetaja paneb ühe püramiidi lauale, võtab selle aeglaselt lahti, pannes rõngad lauale juhuslikus järjekorras. Siis võtab ta ühe rõnga oma kätte, pöörab laste tähelepanu selle sees olevale augule ja paneb rõnga varda peale. Teiste rõngastega teeb ta sama. Nüüd võtab ta nupu (püramiidi otsa) kätte ja seletab lastele, et see hoiab kõiki rõngaid varda peal kinni. Selle momendi ta „mängib üle”: kallutab püramiidi nii, et ülemine rõngas kukub ära jne. Nüüd jagab ta püramiide lastele, aitab neil püramiidi lahti võtta ja kokku panna. Lapsed lükivad rõngaid vardale ja sulevad rõngad nupuga. Õpetaja palub lastel püramiideid ümber pöörata, et veenduda, kas nupp hoiab rõngaid kõvasti kinni. Lapsi kiidetakse ka siis, kui püramiid pole väga tihedasti kokku pandud või pole arvestatud rõngaste suurust.

2. variant. Ilus püramiid (tegevus)

Mängu käik. Õpetaja võtab ühe püramiidi, vaatab seda lastega ja ütleb, et see on ilus, ühtlane, sile. Ta tõmbab käega mööda püramiidi alt ülespoole, läheb iga lapse juurde ja palub tal käega liikuda mööda püramiidi. Siis võtab ta püramiidi lahti ja palub lastel teha uus ilus püramiid. Ta võtab ühe rõnga ja räägib: „See on suur. (Paneb selle vardale, võtab järgmise rõnga, vaatab seda kahtlevalt.) Kas see on suur või on see suur? (Osutab teisele rõngale.) Kohe kontrollime. Vaat nii. (Paneb need kaks rõngast teineteise peale ja näitab lastele.) Üks rõngas ulatub kaugemale, see on suurem. (Paneb selle vardale.)” Ta toimetab ülejäänud rõngastega samuti ja kinnitab lõppu nupu. Kõik vaatavad, kui ilus ja sile on püramiid. Nüüd jagab ta lastele püramiideid, aitab neid lahti võtta ja rõngad segamini ajada. Lapsed panevad püramiide kokku. Õpetaja aitab neid ainult sel juhul, kui laps ei saa rõngaid üksteise peale

pandud. Kui püramiidid on valmis, teeb õpetaja ettepaneku veel kord veenduda, kas need on ilusad. Kes viga ei märka, sellel aitab õpetaja tõmmata käega mööda püramiidi, andes talle võimaluse mõista, et püramiid pole õigesti kokku pandud. Laps paneb uuesti püramiidi kokku. Õpetaja aitab, kogu aeg rääkides: „See on suur rõngas. See on väiksem. See on veel väiksem,” jne. Lõpetuseks pannakse kõik püramiidid lauale ja õpetaja kiidab lapsi.

3. variant. Pane püramiid kokku

Mängu käik. Kasutatakse kõikvõimalikke püramiide. Õpetaja annab lastele ülesande teha ilusaid ja siledaid püramiide, aga ei ütle, kuidas seda teha. Kui on vaja, osutab ta lastele abi. Lõpuks palub ta kõigil, tulemustest olenemata, kontrollida, kas püramiid on õigesti kokku pandud, ja räägib: „All on suur rõngas, üleval kõige väiksem. Kõik püramiidid on ilusad.”

Kus on samasugused?

Eesmärk. Jätkata esemete suuruse järgi sobitamist, kontrollides valiku õigsust silmaga, vajadusel kasutada pealepaneku ja kontuuri mööda liikumist, kinnistada mõisteid „suur”, „väike”, „suurem”, „väiksem”, „ühesugused”.

Vahendid. Puust või papist šabloonid lihtsate suurte ja väikeste esemete kujutistega igale lapsele, tahvel.

Mängu käik. Õpetaja paneb lauale mõned ühe ja sama eseme eri suurusega šabloonid, näiteks kolm palli. Tahvlile pannakse (näiteks) keskmise suurusega palli šabloon. Õpetaja ütleb, et tuleb leida samasugune. Ta vaatab laual olevaid palle, valib nende hulgast ühe ja ütleb: „Ma arvan, et see on samasugune.” Ta võtab tahvlilt palli šablooni ära ja võrdleb seda laualt võetuga pealepaneku meetodil. Õpetaja juhib laste tähelepanu vormide kokkulangevusele, veab sõrmega mööda teineteise peale pandud pallide kontuuri ja palub lastel sedasama teha. Kontrollib laste tegevust. Ta ütleb: „Pallid on ühesugused.” Seejärel vahetab ta laual olevaid asju, paneb sinna kolm maja. Tahvlile paneb ta kõige väiksema maja paarilise, kutsub ühe lapse enda juurde ja palub tal leida samasuguse. Laps kontrollib oma valikut pealepanekuga. Kui ese on valesti valitud, ei lange kontuurid kokku. Õpetaja seletab, et üks maja on suurem. Ta näitab, kuidas suurema maja kontuurid ulatuvad väljapoole, ning palub lapsel valida õige vormi.

Rebane ja jänessed

Eesmärk. Mõista, et suurus on oluline tunnus ja seda tuleb tegevustes arvestada, harjutada sobitama üksteisest tunduvalt erinevaid suurusi eemalt, vajadusel kontrollida pealepaneku teel.

Vahendid. Mängijate arvule vastavalt kõrvadega mütsid jänestele, üks rebase müts. Suured ja väiksed ringid (ovaalid, ruudud, hulknurgad jt) igale lapsele, kaks suurt rõngast (võru).

Mängu käik. (Mängitakse 4–6-lapselises grupis.) Õpetaja paneb põrandale kaks suurt rõngast ja seletab, et need on jäneste majad. (Maju võib teineteisest eraldada ehitusklotside või toolidega.) Nüüd jagab ta lastele jäneste mütsid ja igaühele kätte papist ringi (ovaali, ruudu). Laste tähelepanu juhitakse sellele, et mõnel lapsel on suur, teistel väike ring. Kummagi rõnga keskele paneb õpetaja ühe ringi: seal, kus on suur ring, on suurte ringidega jäneste kodu, seal, kus on väike ring, on väikeste ringidega jäneste kodu. Kõik jänessed lähevad oma kohale. Eemal on rebase maja. Trummipõrina peale lähevad jänessed majast välja ja jooksevad mööda tuba. Rebane tuleb oma peidupaigast välja ja hakkab jäneseid püüdma. (Alguses on õpetaja rebase rollis.) Jänessed peidavad end majja. Kui jänës ei jooksnud oma majja, võtab rebane ta kinni ja viib oma urgu. Mängu kordamisel on see keerulisem: sel ajal kui lapsed jooksevad, vahetab õpetaja näidised ära.

Edaspidi jagatakse lapsed kolme gruppi – kolme majja. Neile antakse kolme suurusega ringid. Rebase rollis on laps.

Ilusad mustrid (tegevus)

Eesmärk. Jätkata suuruse järgi esemete sobitamist ja arvestada seda oma tegevuses, arendada tähelepanu, õpetada tegutsema järjekindlalt, asetades esemeid vasakult paremale, kinnistada sõnu *suur* ja *väike*, õpetada suuruste korrapärasest vaheldumist.

Vahendid. Suured ja väiksed ringid (ruudud, ovaalid, kolmnurgad jne), kolmes suuruses ringid (ruudud, kolmnurgad jne), kontuurmuustriga paberiribad (suurte ja väikeste ringide vaheldumine – mitte üle kolme korduse), samasugused kordused kolmnurkade ja teiste vormidega; teist laadi kordused: suur ring – väike ring, väike – suur, väike – väike jne); puhtad paberiribad; suured vorminäidised tahvlile panekuks (näidis koos valmis muustriga).

Tegevuse käik. Õpetaja paneb tahvlile näidise, vaatleb seda koos lastega, juhtides tähelepanu vormide vaheldumisele ja ilusale mustrile. Ta näitab esimest ringi ja räägib: „Suur. (Näitab järgmist ringi.) Väike – suur – väike.” Ta püüab rõhutada rütmi osutamise ja hääle abil. Seejärel palub ta lastel korrata tema järel neid sõnu. Nüüd seletab ta lastele, et nemad võivad ka teha samasuguseid ilusaid mustreid. Ta jagab lastele kontuurmustri paberiribad ja eredad geomeetrilised kujundid, näitab, kuidas asetada kujundeid vasakult paremale, ühtki kontuuri vahele jätmata. Lapsed laovad ringe laiali ja õpetaja jälgib nende tegevust. Lõpuks kiidab ta lapsi, rõhutab kujundite korrapärasel vaheldumisel, tuletab veel kord meelde nende järjekorda: suur – väike, suur – väike...

Edaspidi jagatakse lastele puhtad paberiribad. Nad loovad mustri, juhindudes tahvil olevast näidisest.

Tänav (tegevus)

Eesmärk. Õpetada nägemise ja sõna abil valikut tegema ja suurusi sobitama, arendada tähelepanu, tekitada huvi ja positiivset hoiakut ühise tegutsemise vastu.

Vahendid. Suur valge või helesinine paberileht, millel on tänava kontuurid (joonisel on lastele tuttavad eri suurusega asjad: kaks maja – kõrge ja madal, mõned suured ja väiksed puud, pikk ja lühike pink, suur ja väike buss, suure jalgrattaga täiskasvanu ja väikse rattaga laps); värvilisest paberist lõigatud esemete kujutised, mis langevad täpselt kokku pildil olevate kontuuridega. Komplektid antakse igale lapsele või kahe peale üks, liim, pintsel, lapp, vakstu.

Tegevuse käik. Õpetaja räägib lastele, et nad hakkavad kõik koos ilusat pilti tegema, et see oma rühmatuppa üles panna. Ta paneb tahvlile kontuuridega paberi, aga lastele jagab värvilisest paberist lõigatud esemed. Siis osutab ta suurel paberil olevale majale ja küsib: „Kellel on kõrge maja?” Laps, kellel on kõrge maja šabloon, läheb õpetaja laua juurde. Õpetaja kleebib maja kujutise kontuurile. Järgneb küsimus: „Kellel on niisugune pikk pink?” jne.

Õpetaja vaatleb valmis pannood koos lastega, kiidab neid, et nad said nii kiiresti ja hästi pildi valmis. Tingimata on vaja panna pilt rühmatuppa või riideruumi seinale, et kõik seda näeksid.

Metsalagendikul (tegevus)

Eesmärk. Sama.

Vahendid. Suur leht, mille allserva on kleebitud roheline pabeririba (rohi), lehe peal on puude ja loomade (suure ja väikse siili, suure ja väikse jänese, suure ja väikse konna, suure ja väikse kanna, jämeda ja peenikese puu) kontuurid; värvilisest paberist lõigatud kõikide nende esemete ja loomade kujutised, liim, pintsel, lapp, vakstu.

Tegevuse käik. Samasugune kui eelmises tegevuses.

Ehitame maja

Eesmärk. Jätkata nägemise abil suuruste sobitamist ja kontrollida oma valikut pealepaneku teel, arendada tähelepanu, kinnistada sõnu, mis väljendavad suhtelisi suurusi: *suurem, väiksem, ühesugused*.

Vahendid.

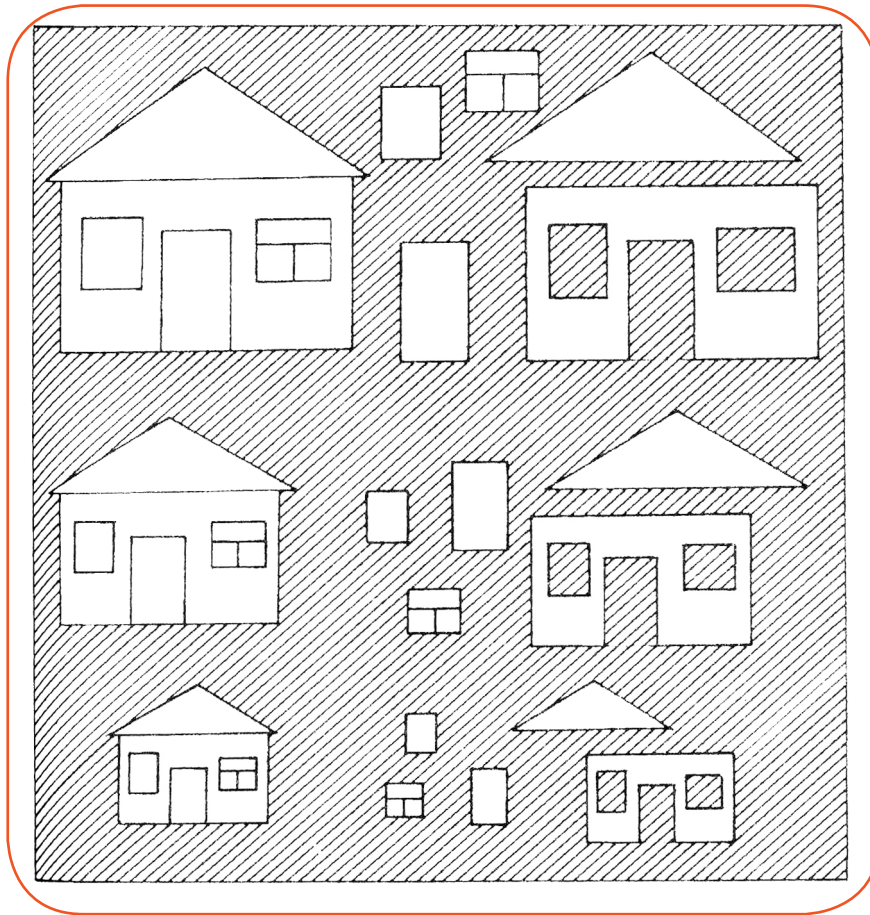
1. variant. Kolm eri suuruses ilma katusega papist maja uste ja akende sisselõigetega, papist katused, aknad, kolmes suuruses ukseid vastavalt majade mõõtudele.

2. variant. Väiksed papist ilma katusega majad uste ja akende sisselõigetega ja nende juurde kuuluvad elemendid (katused, ukseid, aknad) igale lapsele.

Mängu käik. Õpetaja paneb tahvlile kolme maja suured kujutised juhusliku paigutusega, aga mitte ritta. Lauale paneb ta läbisegi majade elemendid (katused, ukseid, aknad). Siis räägib ta lastele, et nad hakkavad ehitajateks ning ehitavad korralikke maju.

Kõik majade osad tuleb valida nii, et need sobiksid täpselt oma kohale.

Lapsed tulevad järjekorras õpetaja juurde ja ehitavad maju. Laua taga istujad hindavad iga etapi tööd. Lõpus teeb õpetaja kokkuvõtte: „Kõige suuremale majale valisime kõige suuremad aknad, kõige suurema ukse, kõige suurema katuse. Väiksemale majale panime väiksema ukse, väiksema katuse ja väiksemad aknad. Aga kõige väiksem maja sai kõige väiksemad aknad, kõige väiksema ukse ja kõige väiksema katuse.”



Kolm karu

Eesmärk. Jätkata esemete suuruste arvestamist mängus, tekitada positiivseid emotsioone, tutvuda L. Tolstoi „Kolme karu” tegelastega.

Vahendid. Kolm eri suuruses mängukaru (suur, keskmine ja väike), kellest kõige suuremal on pikad püksid, keskmisel on seelik ja põll, kõige väiksemal on lühikesed püksid, kolmes suuruses lauanõud (taldrikud, kruusid, lusikad), kolm eri suurusega voodit.

Mängu käik. Õpetaja jutustab lastele muinasjuttu: „Elasid kord kolm karu: karuisa (võtab eesriide tagant kõige suurema karu välja; karu teretab lapsi ja õpetaja paneb ta toolile istuma) ning karuema (võtab keskmise suurusega karu, kes ka teretab lapsi, ja paneb ta karuisa kõrvale istuma). Karuisal ja karuemal oli väike poeg. (Õpetaja võtab kõige väiksema karu välja – ka tema teretab lapsi – ja paneb ta teiste karude kõrvale istuma.) Vaadake hoolega, kes neist on kõige suurem. (Lapsed vastavad.) Õige, kõige suurem on karuisa. Kes on temast veidi väiksem? (Lapsed vastavad.) Õige, karuema on karuisast väiksem. Aga kes on kõige väiksem? (Karupoeg.) Õige.

Karudel oli metsas oma maja. Nad tulid koju ja tahtsid süüa hakata. Kes tahab neile abiks olla?” Õpetaja kutsub ühe lapse ja palub tal nõud lauale panna ja mitte segi ajada, kus kelle taldrik (kauss), lusikas peab olema (suurusi ta meelde ei tuletata). Esimene laps paneb taldrikud lauale ja annab siis karudele süüa. Teine laps paneb kruusid lauale ja annab karudele juua. Kolmas laps paneb voodid paika ja karud voodisse. Nüüd teeb õpetaja kokkuvõtte: „Te olite tublid ja aitasite kolmel karul oma nõud ja voodid ära tunda. Te jagasite õigesti: suur karu sai kõige suurema taldriku, lusika ja kruusi ning läks magama kõige suuremasse voodisse, temast väiksem karu sai väiksema taldriku, lusika ja kruusi ning läks väiksemasse voodisse magama, aga kõige väiksemale karule, karupojale, te andsite väikse taldriku, lusika ja kruusi ning panite ta kõige väiksemasse voodisse. „Aitäh,” ütlesid karud ja jäid magama.”

Kellel on suur pall?

Eesmärk. Juhtida tähelepanu esemete suuruse suhtelisusele (üks ja sama asi võib olla suur või väike, sõltuvalt sellest, millega teda võrreldakse), kinnistada sõnu *suur*, *väike*, *suurem*, *väiksem*.

Vahendid. Eri suurusega pallid vastavalt laste arvule.

Mängu käik. Lapsed istuvad poolringis toolidel, õpetaja nende vastas väikse laua taga. Laual on lina all pallid. Õpetaja kutsub kaks last oma juurde ja annab kummalegi palli. Küsib, kummal on suur, kummal väike pall. Lapsed vastavad ja õpetaja kinnitab: „Õige, Katil on suur pall ja Matil on väike pall.” Ta palub Matil selg pöörata ja sel ajal vahetab õpetaja Kati palli väiksema palli vastu (väiksem kui Matil). Õpetaja ei luba Matil veel end ümber pöörata ja küsib tema käest: „Missugune pall sinul on?” Mati vastab: „Väike,” ja pöörab end ümber. „Missugune pall on Matil?” küsib õpetaja laste käest. Lapsed vastavad: „Suur.” Niisuguseid vahetusi tehakse mitu korda.

Siis kutsub õpetaja välja teise paari ja vahetab samuti pallid ära, alustades kõige suuremast ja lõpetades kõige väiksemaga, pannes pallid tooli peale ritta. Nüüd küsib õpetaja: „Kus on kõige suurem pall?” ja võtab selle ära. Nii-moodi küsib ta niikaua, kuni alles jääb kaks palli. Siis korratakse sama tegevust vastupidises järjekorras – väiksemast suurema poole. Kui alles on jäänud üks pall, küsib õpetaja: „Missugune pall on alles, kas suur või väike?” Lapsed vastavad, et suur on alles. Õpetaja läheb ja toob veel ühe palli, suurema kui see, mis on laual. Ta küsib laual olevale pallile osutades, kas see on suur või väike. Selgub, et see on väike.

Lapsed mängivad suure palliga, andes seda üksteisele.

Loomaaed

Eesmärk. Jätkata esemete suuruse suhtelisuse õpetamist, sobitada suurusi silma järgi ja pealepaneku teel.

Vahendid. Mitmesuguse suurusega loomašabloonid (jänese, rebane, hunt, tiiger, lõvi, elefant), loomade papist puurid, tahvel.

Mängu käik. Õpetaja räägib lastele, et loomaaeda toodi uued puurid ja nüüd on tarvis aidata loomadel leida endale sobiv koht. Ta paneb tahvlile kaks puuri (kõige väiksema ja sellest veidi suurema) ning võtab kaks šablooni – jänese ja rebase omad. Loomad pannakse puuri. Õpetaja juhendamisel saavad lapsed aru, et jänese on väike loom, aga rebane on suur. Täiskasvanu võtab veel kaks puuri – hundile ja tiigriks. Tuleb välja, et need on rebasest suuremad. Siis pannakse tahvlile rebase ja elefandi puurid.

Mängu variant. Tahvlile pannakse kõik puurid läbisegi. Lapsed panevad loomi puuridesse, sobitades silma järgi.

Kes on pikk?

Eesmärk. Õpetada mõistma asjade pikkuse suhtelisust, näidata, et üks ja sama asi võib olla pikk või lühike, olenevalt sellest, millega teda võrreldakse, juhtida tähelepanu sellele, et sõnad pikk, lühike, pikem, lühem käivad ka inimeste kohta, märkides nende kasvu.

Mängu käik. Õpetaja kutsub enda juurde kaks last: kõige lühema ja temast veidi pikema, paneb nad kõrvuti seisma ja küsib, kumb neist on pikk. Ta küsib üle: „Kas Kalle on pikk või lühike?” Ta räägib edasi: „Kalle on pikk, Kaiest pikem.” Õpetaja saadab Kaiet istuma ja kutsub lapse (Madise), kes on Kallest pikem, paneb tema Kalle kõrva ja küsib uuesti: „Kas Kalle on pikk või lühike? Õige, nüüd võib öelda, et Kalle on lühike, aga Madis on pikk. Kalle on lühem kui Madis, aga Madis on pikem kui Kalle.”

Õpetaja kutsub teisi lapsi enda juurde paarikaupa, nii et ühes paaris pikk on teises lühike, ja siis kõrvutab neid vastupidises järjekorras – see, kes eelmises võrdluses oli lühike, on nüüd pikem. Pärast seletab õpetaja lastele, et ta võrdles nende kasvu: ühed on kasvult pikemad, teised lühemad. Siis teeb ta lastele ettepaneku võtta pikkuse järgi rivisse ja aitab lastel oma kohta leida.

Siil

Eesmärk. Jätkata asjade vastandamist suuruse alusel, rõhutada suurust olulise tegevust määrava tunnusega, kinnistada sõnade *suur*, *väike*, *suurem*, *väiksem* tähenduse mõistmist ja viia need aktiivsesse sõnavarasse.

Vahendid. Neljas eri suuruses siili ja vihmavarju kujutist (papist välja lõigatud).

Mängu käik. Õpetaja räägib siilimuinasjuttu: „Metsas elas siilipere: isa, ema ja kaks siilipoega. Kord läksid siilid põllule jalutama. Seal ei olnud puid ega maju. (Ta teeb lastele ettepaneku leida kandikul siilide kujutised, panna need enda ette lauale, ning aitab siilid suuruse järgi ritta seada.) Äkki ütles siiliisa: „Vaadake, kui suur pilv on tulekul. Kohe hakkab sadama.” „Jookseme metsa,” tegi siiliema ettepaneku. „Peidame ennast kuuse alla.” Aga kohe hakkaski vihma sadama ja siilid ei jõudnud peitu minna. Lapsed, teil on vihmavarjud. Aidake siile, andke neile vihmavarjud. Aga vaadake hoolega, missugune vihmavari kellelegi sobib. (Õpetaja vaatab, kas lapsed oskavad kasutada suuruse vastandamise põhimõtet.) Tubli, nüüd on kõik siilid vihmavarju all ja nad tänavad teid kõiki.” Nüüd küsib

õpetaja ühelt ja teiselt lapselt, miks ta andis siiliisale niisuguse vihmavarju ja siiliemale teistsuguse ning miks siilipoisid said just niisugused vihmavarjud. Lapsed vastavad ja õpetaja aitab neil õigesti vastust formuleerida.

Suuruse kujutluste meeldejätmine

Mängudes, tegevustes ja olmes puutuvad lapsed pidevalt kokku eri suurusega asjadega. Aegamööda kujunevad neil kujutlused suurusest, mis sõnaga seostatult kinnistuvad nende mälus. Arenguprobleemidega lapsed ei suuda iseseisvalt meelde tuletada ega meelde jätta erineva suurusega esemeid ega neid mõttes teiste esemete suurusega võrrelda. Järgnevad mängud aitavad neil sellest probleemist üle saada.

Jäta meelde ja leia üles

Eesmärk. Õpetada kujutluses meeles pidama ja mõttes vastandama erineva suurusega esemeid omavahel, teha valikuid kujutluse järgi.

Vahendid. Lotokaardid 4–6 eri suurusega eseme kujutisega, igale lapsele kaks. (Üks ja sama ese võib esineda mitu korda, kuid mitte kõrvuti, vaid läbisegi. Näiteks on ühele kaardile joonistatud suur kastrul, aga teisel on kaks kastrulit – üks keskmine, teine väike. Samas võib ühel lehel olla kolm jänest – suur, keskmine ja väike, ja kaks äratuskella – suur ja väike.) Kõik suurel kaardil olevate esemete kujutised on ka väikestel kaartidel. Puhtaid pakse pabereid või papitükke on sama palju kui suure loto lehti.

Mängu käik. Õpetaja annab igale lapsele suure paberilehe või papitüki, palub tähelepanelikult pilte vaadata ja katta sellega pilt kinni. Siis tõstab ta üles ühe väikse kaardi (näiteks suure kastruli kujutisega), näitab lastele, aga ei ütle, mis see on, ning paneb siis selle kaardi kummuli lauale. Ta loendab mõttes 15-ni ja kaarti pööramata küsib: „Kellel on samasugune?” (Asja ja selle suurust ei nimetata.) Lapsed võtavad papitükid piltide pealt ära ja otsivad vajalikku kujutist mälu järgi. Kui nad õige pildi üles leiavad, seda näitavad ja nimetavad, näitab õpetaja oma pilti ja lapsed võrdlevad oma valikut sellega. Alles seejärel hindab õpetaja tulemust: „Õige, Marial on suur kastrul ja minul on suur kastrul,” või: „Maria valis õigesti suure kastruli, aga Juhan ei valinud päris õigesti. Tal on küll kastrul, aga see on väiksem.” Ta läheb Juhani juurde ja annab talle võimaluse võrrelda pilte lähedalt. Kui lapse pildil on kolm kastrulit, peab ta näitama õiget kastrulit ja hoidma sõrme nii kaua selle peal, kuni on kontrollitud.

Kellel on samasugune?

Eesmärk. Sama: teha valikuid sõna järgi, jätta meelde suurust sõna abil.

Vahendid. Samad.

Mängu käik. Lastele jagatakse loto lehed, nad vaatavad neid ja katavad siis paberi või papiga kinni. Õpetaja nimetab ühe pildil oleva eseme (näiteks kõrge maja), loendab 10–15-ni, palub papitükid ära võtta ja leida sobiv pilt. Siis võtab ta väikse kaardi, näitab seda lastele ja annab sellele, kes tundis selle eseme ära enne väikse kaardi näitamist: „Õige, see on kõrge maja.” Kui lapsed ei osanud sõna järgi eset ära tunda, siis näitab ja nimetab õpetaja seda veel kord. Lapsed kordavad nimetust. Kaart pannakse kõrvale ja eset nimetatakse uuesti mõne aja pärast, kui vahepeal on tegeldud 2–3 teise asjaga. Mäng lõpeb siis, kui kõik suure pildi kaardid on kaetud väikestega.

Ilus muster (tegevus)

Eesmärk. Õpetada valima suurust sõna järgi – eseme nimetamise järgi, arendada tähelepanu, kujundada positiivset hoiakut tulemuse – suuruste korrapärase vaheldumise suhtes.

Vahendid. Igale lapsele puhtad paberiribad, mustri ladumiseks mitmesuguse suurusega geomeetrilised kujundid (ringid, ruudud, rombid, kuusnurgad jm), kandikud, tahvel.

Tegevuse käik. Õpetaja jagab lastele paberiribad ja paneb lauale kandiku geomeetriliste kujunditega. Ta räägib, et nad hakkavad tegema ilusat mustrit, ja näitab lastele tegevust: „Suur ruut. (Võtab ruudu kujutise ja paneb selle tahvlile.) Väike ruut, veel väike ruut. (Paneb need tahvlile jne.)” Nüüd teeb ta lastele ettepaneku hakata vorme laduma etteütlemise järgi. Alguses jälgib ta nii suuruste vaheldumist kui ka esemete ladumist vasakult paremale ning elementide ühesugust vahelkaugust.

Tegevust korrates antakse uued vormid ja muutub rütm. Lõpuks vaatab õpetaja tulemust ja kiidab.

Kolme karu tuba

Eesmärk. Jätkata valikute tegemist ja suuruste vastandamist sõna järgi, tegutseda suulise korralduse alusel, õppida kasutama mängus asju-asendajaid, jätkata „Kolme karu” muinasjutuga tutvumist.

Vahendid. Mitmesuguse suurusega papist asjad-asendajad (pikk ristkülik – laud, kolmes suuruses ruudud – toolid, kolmes suuruses ringid – taldrikud, kolmes suuruses poolovaalid – kruusid), kolme karu papist kujutised.

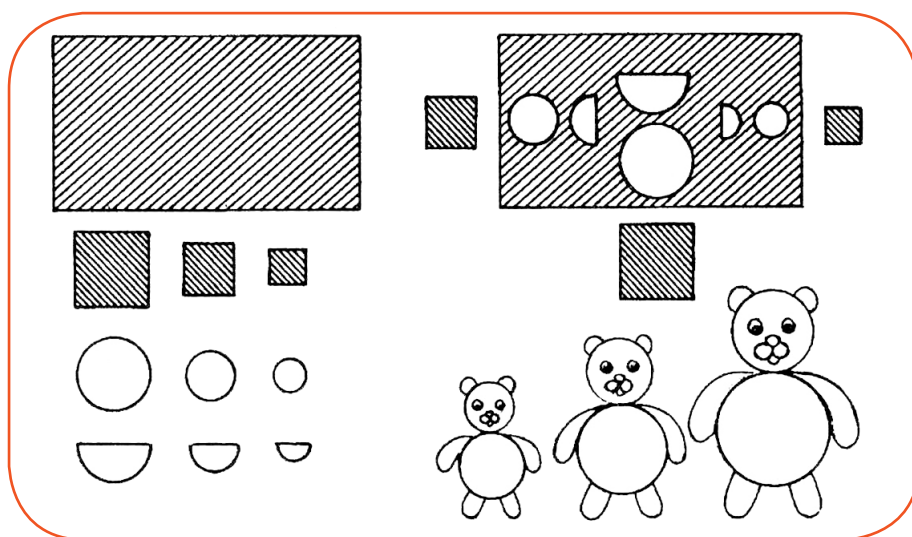
Mängu käik. (Mängitakse väikeste gruppidega, mitte rohkem kui 6 lapsega.) Õpetaja ja lapsed istuvad väikse laua ümber. Õpetaja kõrval on lina all mänguvahendid. „Mäletate, ma rääkisin teile kolme karu muinasjuttu? Nad tulid meile külla: kõige suurem on karuisa, temast väiksem on karuema ja kõige väiksem on karupoeg. Täna ehitame neile toa. (Võtab lina alt papist ristküliku ja paneb selle laua keskele.) See on kolme karu laud. Selle ääres peavad olema toolid. (Võtab kolm ruutu ja asetab need läbisegi laua äärde.) Kes paneb toolid laua äärde nii, nagu mina ütlen? Siin on kõige suurem tool karuisa jaoks. (Laps võtab kõige suurema ruudu ja paneb selle näidatud kohale.) See on väiksem tool karuema jaoks. (Laps paneb ruudu kohale.) Ja see on kõige väiksem tool karupoja jaoks. (Laps paneb kõige väiksema ruudu kohale. Järgmine laps paneb taldrikud ja kruusid oma kohale.)” Õpetaja ei näita enam, kuhu neid panna, vaid ütleb: „Pane taldrikud nii, et kõige suurema saab karuisa, väiksema saab karuema ja kõige väiksem läheb karupojale.” Kui laps ei pane ringe ristküliku peale, tuletab õpetaja meelde, et see on karude laud. Kolmas laps paneb kohale kruusid. Nüüd kutsuvad lapsed karusid ja kui need tulevad, tänavad nad lapsi. Iga karu tunneb oma tooli, taldriku ja kruusi ära.

Teeme karudele magamistoa

Eesmärk. Sama.

Vahendid. Kolmes suuruses papist geomeetrilised kujundid (ristkülikud – voodid, ruudud – padjad).

Mängu käik. (Mängitakse väikestes gruppides.) Lapsed istuvad samuti kui eelmises mängus. „Muinasjutus oli karudel kaks tuba, üks oli söögituba, teine oli magamistuba,” räägib õpetaja. „Seal olid voodid. (Võtab ristkülikud välja.) See on karuisa voodi, see on karuema voodi ja see on karupoja voodi.” Üks laps paneb ristkülikud paika ja räägib, kelle voodi kus on. Järgmisel lapsel on kergem ülesanne: padjad kohale panna. Karud tulevad jälle lastele külla, leiavad oma voodid üles ja tänavad lapsi.



Kolm karu (nukuteater)

Eesmärk. Luua positiivne suhtumine muinasjuttu, kinnistada asjade suuruse mõistmist, stimuleerida soovi meelde jätta ja taastada esemete suuruse vastavus.

Vahendid. Samad mis eelmistes mängudes ja tasapinnaline tüdrukukujutis, mis on karupojaga ühesuurune.

Mängu käik. Õpetaja palub lapsi aidata karudele söögi- ja magamistuba teha ja tuletada meelde, mis asjad toas olid. Üks laps ehitab söögituba – paneb kohale geomeetrilised kujundid-asendajad: ristkülik (laud), ruudud (toolid), ringid (taldrikud), poolringid (kruusid). Teine laps ehitab magamistuba – paneb kohale ristkülikud (voodid), ruudud (padjad). Õpetaja jutustab muinasjuttu edasi ja toob sisse uue tegelase – tüdrukut (tasapinnaline kujutis), mängib tema ilmumist.

Leia, kuhu on peidetud

Eesmärk. Jätta meelde mitmesuguse suurusega esemete kujutisi ja leida neid mõne aja pärast.

Vahendid. Mitmesugused asjad (suured ja väiksed, kõrged ja madalad, pikad ja lühikesed, kitsad ja laiad).

Mängu käik.

1. variant. Õpetaja toob kaks palli – suure ja väikse, palub lastel neid vaadata ja peidab need laste juuresolekul mitmele poole toas (ühe kapi taha, teise mängunurka laua alla). Ta palub lastel silmad kinni hoida, loendab endamisi kuni 15-ni ja palub siis lastel alguses väike, pärast suur pall üles leida. Seejärel peidab õpetaja ära kolm asja, näiteks kolm karpi (suure, väikse ja keskmise). Neid hakkavad otsima lapsed, keda õpetaja nimetab: üks laps otsib suurt karpi, teine väiksemat ja kolmas kõige väiksemat. Kui mäng hakkab lastele selgeks saama, võivad asju peita ja ülesandeid asjade otsimiseks anda lapsed ise.

2. variant. Õpetaja paneb lauale kõrge ja madala torni, kõrge ja madala matrjoška ning kõrge ja madala kuu-se (kaks asja korraga), pöörab laste tähelepanu kõrguse erinevusele, rõhutades seda käeliigutusega: „See on kõrge, aga see on madal torn.” Mängitakse nagu esimest varianti.

3. variant. Mängitakse nagu teist varianti. Otsitakse pikki ja lühikesi asju.

4. variant. Õpetaja saadab kaks last ukse taha. Nemad hakkavad asju otsima. Teised kogunevad õpetaja juurde, kes näitab neile kaht asja, näiteks suurt ja väikest karu, ja palub lastel need ära peita. Asjad peidetakse ära ja kutsutakse kaks last ukse tagant neid otsima. Õpetaja palub ühel lapsel leida suure karu, kes istub suurel toolil, ja teisel lapsel leida väikese karu väikesel toolil. Asjad peavad olema laste vaateväljas.

Samasuguseid mängu mängitakse ka teiste mänguasjadega.

Värvustaju

Värvustaju erineb vormi- ja suurustajust selle poolest, et seda ei saa praktiliselt, katse-eksituse teel kontrollida. Värvust peab tingimata nägema, s.t värvuse tajumisel saab kasutada ainult nägemisaistingut.

Alguses mängib värvuse tajumisel olulist rolli proovimine, kõrvutamine. Kui kaks värvust on kõrvuti, näeb laps nende samasust või erinevust. Samal ajal ta isegi ei tarvitse värvust eristada, ei määra, et mõlemad asjad on punased või et üks on punane ja teine kollane, aga näeb, et värvus on kas sama või erinev. Ka samasust või erinevust on arenguprobleemidega lastel raske ära tunda, seetõttu võtab selline töö nendega kaua aega.

Kui laps oskab juba värvust määrata vahetus võrdluses, s.t peale- ja kõrvalepaneku teel, võib üle minna näidise järgi valimisele, värvuse tegelikule tajumisele ning sealt edasi nende nimetamise juurde. Värvuse tajumine on värvusest kujutluse tekkimise aluseks. Tänu sellele ei taju lapsed värvust mitte ainult oma tegevuses (kunsti- ja tööülesannetes) või mängus, vaid värvust saab kasutada ka kui tegevussignaali olmes (näiteks mõista valgusfoori signaale).

Värvuste eristamine

See ülesannete rühm toetub nägemise abil esemete värvuse eristamisele vahetu kõrvutamise, s.t proovimise teel. Kõrvutamine annab võimaluse näha erinevust või samasust, värvuste kokkulangemist. Erinevus võib olla suur (näiteks kollase ja punase värvuse vahel) või väike (kollase ja oranži värvuse vahel). Sellepärast tuleb alguses mängudes valida üksteisest värvuse poolest oluliselt erinevaid asju ja teha seda näidise järgi. Ajapikku tuleb vähendada värvuste erinevust ja värvusi distantsilt määrata.

Õpetaja peab innustama lapsi ülesannet iseseisvalt täitma, valima eri värvi esemeid, et lapsed ei orienteeruks vormi, vaid värvuse järgi.

Värvilised kuubikud

Eesmärk. Õpetada värvusi eristama, orienteerudes pealepanekul nende samasugususele või erisugususele, märkida tulemust sõnadega *samasugune*, *ei ole samasugune*, tegutseda matkimise teel.

Vahendid. Suured plastmassist kuubikud, igast värvist kaks (punased, kollased, valged, sinised, helesinised, rohelist).

Mängu käik. (Mängitakse iga lapsega individuaalselt.) Õpetaja paneb enda ja lapse ette 3–4 paariskuubikut, juhtides tähelepanu nende ühesugususele: „Sulle niisugune, mulle niisugune, sulle niisugune, mulle niisugune...”

Seejärel teeb ta ettepaneku ehitada ilusaid ühevärvilisi torne ja näitab, kuidas seda teha. Nüüd „pöörab” ta mängu: võtab alguses oma punase kuubiku, paneb selle kollase peale ega ole rahul („ei ole samasugune”), paneb punase peale, tõmbab käega mööda kuubikut ülevalt alla ja rõhutab nende ühesugusust. Nii paneb ta paika ka teised kuubikud. Siis palub ta lapsel sedasama teha. Vajadusel aitab ta last. Laps ehitab torni 2–3 korda ja saab kiita.

Leia liblikale lill

Eesmärk. Sama: tutvustada värvuste nimetusi (punane, sinine, kollane, valge).

Vahendid. Neli suurt papist lille (punane, sinine, kollane, valge) tahvlile panekuks, neli tasapinnalist lilledega sama värvi ja sama suurt liblikafiguuri, samasugused, aga väiksemate mõõtudega lillede ja liblikate šabloonid (igale lapsele 2–3 lille ja 2–3 liblikat), igaühele ümbrik jaotusmaterjaliga, tahvel.

Mängu käik. Õpetaja paneb tahvlile neli eri värvi lille ja näitab liblikaid, selgitades, et liblikad tahavad oma lilled üles leida – istuda just niisuguse lille peale, kus neid ei oleks näha ja kust keegi neid kätte ei saaks. Liblikatel tuleb aidata ennast ära peita. Õpetaja vaatleb liblikaid ja juhhib tähelepanu sellele, et lillede ja liblikate värv on ühesugune („samasugune”), liblikat pole näha – peitis ennast ära. Nüüd võtavad lapsed ümbrikust lilled ja liblikad välja ning täidavad ülesande. Igal lapsel on alguses kaks paari asju. Edaspidi paaride arv suureneb.

Mängu lõpus teeb õpetaja kokkuvõtte, nimetab värvused ja näitab neid: „Kollane liblikas istus kollase lille peale, sinine liblikas istus sinise lille peale jne... Nad peitsid ennast ära, neid ei ole näha.”

Aita Totul lillekimpu teha

Eesmärk. Valida värvust näidise järgi ja kontrollida pealepaneku teel, jätkata värvuste eristamist („samasugune, ei ole samasugune”), tutvustada lillede nimetusi (lapsed ei pea järele ütleva), kujundada positiivset hoiakut mänguasjade vastu, orienteeruda mängus värvusele kui olulisele tunnusele.

Vahendid. Poissnukk Totu, mitut värvi lilled, lillealused.

Mängu käik. (Mängitakse kuni kuuelapselise grupiga.) Laste juurde tuleb Totu suure lillekimbuga, küsib, kas need on ilusad, ja palub lastel need väiksematesse kimpudesse jagada, et kinkida neid sõpradele. Võtab ühe lille ja räägib, et ta tahab ühe kimbu teha niisuguse (näiteks sinise). Ta kutsub ühe lapse enda juurde ja see hakkab suurest kimbust siniseid lilli valima. Siis valib oranži lille ja teine laps valib oranži lilli. Punased lilled jäävad üle. „Minul on kõik lilled ühesugused, punased,” räägib Totu. Õpetaja juhhib laste tähelepanu sellele, et nüüd on igas kimbust sama värvi lilled – ühes on sinised, teises oranžid. Kõik on ilusad kimbud. Totu tänab lapsi, korjab kimbud kokku ja läheb ära.

Mängu edenedes valitakse juba kuue värvuse hulgast. Ka mängijate arv suureneb.

Seo paelad õhupalli külge

Eesmärk. Jätkata värvuste eristamise õpet, valida sama värvust nägemise järgi ja kontrollida seda, orienteeruda värvuse kui olulise tunnuse järgi, kinnistada positiivset hoiakut mängu suhtes, jätkata lillede nimetuste õppimist.

Vahendid. Kolme värvi õhupallid laste arvu järgi, neli värvilist paela (kolm neist on õhupallidega sama värvi, paelu on rohkem kui õhupalle), kandik paelte jaoks, tamburiin.

Mängu käik. Lapsed istuvad poolringis toolidel õpetaja laua juures. Laual on lina all paelad ja tamburiin. Õpetaja toob juba täispuhutud õhupallid tuppa ja ütleb, et lapsed hakkavad pidu pidama.

Selle jaoks on tarvis iga õhupalli külge siduda pael. Ta võtab paelad lina alt välja. „Pael peab olema õhupalliga sama värvi.” Ta näitab, kuidas paela valida: võtab õhupalli, siis valib sama värvi paela, paneb selle õhupalli vastu („samasugune, punane”). Nüüd kutsub ta lapsi järjekorras enda juurde. Igaüks saab palli, valib paela ja õpetaja aitab selle palli külge siduda. Ta räägib: „Kõigil on ilusad paeltega õhupallid. Kadriil ja Mardil on sinised pallid, ja paelad on samasuguse värvusega, sinised,” jne. Seejärel liiguvad lapsed tamburiini saatel oma õhupallidega, jooksevad ringi, lehvitavad pallidega, aga lõpuks jooksevad tamburiini märguande peale õpetaja juurde ja annavad pallid ära.

Peida hiir kassi eest ära

Eesmärk. Sama.

Vahendid. Paksust papist eri värvi (põhivärvid) või värvilise paberiga üle kleebitud majad sisselõigetega ukse kohal. Majade tagaküljele on üles ja alla kleebitud papist liistud nii, et nende vahele mahuksid ära majaga sama värvi papist lükandused, mängukass ja tasapinnalised hiirte kujutised.

Mängu käik. Lapsed istuvad õpetaja laua ümber toolidel. Laual on kolm-neli eri värvi maja ja veidi eemal on läbisegi nende ukse. Hiir ilmub piiksudes ja palub teda kassi eest ära peita. Õpetaja peidab hiire ühte majja ja seletab, et uks tuleb kinni panna, muidu leiab kass hiire üles. Ta võtab ühe värvi poolest sobimatu ukse ja paneb selle maja külge. Siis hakkab ta otsima majaga sama värvi ust. Lõpuks leiab ta sobivat värvi ukse, peidab hiire ära ja juhib laste tähelepanu sellele, et ust polegi näha: sulas majaga kokku. Kass tuleb joostes, otsib hiirt maja ümbert, aga ei leia.

Tuleb teine hiir. Laps peidab selle ära. Mäng jätkub.

Mängu lõpus kiidab õpetaja lapsi hiirte peitmise ja majadele õigete uste leidmise eest – kõik majad ja ukse on ühesugused.

Mängu korrares kasutatakse teist värvi maju. Maju värvides võib kasutada lastele vähemtuntud ja teist tooni värvusi. Maju ei panda ritta, vaid paigutatakse juhuslikult.

Värvuste eristamine

Nägemise abil ei võrrelda värvusi mitte ainult esemeid kõrvutades, vaid ka kaugemalt. Sellise võrdluse aluseks pole mitte lihtsalt eristamine, vaid värvi tajumine. Samal ajal pole värvuste tajumine ega eristamine alati seotud värvuste nimetuste tundmisega. Järelikult võib harjutamiseks kasutada igasuguseid värvusi ja varjundeid.

Värvustega tegutsedes hakkavad lapsed meelde jätma nii värvusi kui ka nende nimetusi. Pole mõtet rääkida neile värvuste nimetustest, kui nad ei erista värvusi. Sellepärast tuleb mängud niiviisi üles ehitada, et lapsed hakkaksid kõigepealt värvust kui olulist tunnust märkama ja täidaksid ülesande. Alles seejärel tuleb nimetada värvust. Alguses õpetatakse põhivärvuste nimetusi: kollane, punane, roheline, sinine, valge ja must, seejärel ülejäänud värvuste ja varjundite nimetusi.

Jookske minu juurde

Eesmärk. Jätkata värvuste valimist näidise järgi, tegutseda värvi kui signaali järgi, arendada tähelepanu.

Vahendid. Kolme värvi lipud, tamburiin.

Mängu käik. Õpetaja jagab lastele kolme värvi lipud. Tamburiinisignaali peale jooksevad lapsed toas laiali. Õpetaja ütleb: „Jookske minu juurde!” ja tõstab üles punase lipu. Need, kellel on punane lipp, jooksevad õpetaja juurde ja hoiavad oma lippu üleval. Mäng kordub. Jälle jooksevad kõik laiali. Õpetaja tõstab üles teist värvi lipu või kaks lippu korraga. Sellist värvi lippudega lapsed jooksevad õpetaja juurde.

Mängu lõpus tõstab õpetaja üles kõik kolm lippu ja kõik lapsed jooksevad kokku.

Paneme nukud riidesse

Eesmärk. Sama.

Vahendid. Kolm eri värvi seelikuga nukku – punane, sinine ja valge või sinine, helesinine ja roheline jne, neli pluusi, neli lehvi, s.t pluuse ja lehve on rohkem kui nukke.

Mängu käik. Õpetaja toob rühma sargi ja seelikuga nukud ja räägib lastele, et nukud tahavad end ilusasti riidesse panna, nii et neil oleksid kõik riided – seelik, pluus ja juukselehv – ühte ja sama värvi, aga nad ise ei oska seda teha ja paluvad lapsi appi. Õpetaja toob kleidid ja lehvid ning paneb need läbisegi lauale. Lapsed tulevad ükshaaval nukku riietama. Lõpuks teeb õpetaja kokkuvõtte: „Nukud on ilusasti riidesse pandud. Ühel on kõik – pluus, seelik ja lehv – punased, teisel on helesinised, kolmandal valged.” Lapsed tantsivad nukkudega.

Leia oma paariline

Eesmärk. Sama.

Vahendid. Paarisarv eri värvi lippe (näiteks kaks punast, kaks oranži, kaks kollast jne), tamburiin.

Mängu käik. Õpetaja jagab lastele lipud – igauhele ühe. Tamburiinisignaali peale jooksevad lapsed laiali, seejärel peatuvad teistsuguse signaali peale ja hakkavad otsima oma paarilist – seda last, kellel on sama värvi lipp. Sama värvi lipuga lapsed võtavad teineteisel käest kinni, paarid võtavad üksteise selja taha ritta ja marsivad tamburiini saatel mööda tuba.

Mängu edenedes muutub ülesanne keerulisemaks: kui lapsed on paaris liikunud mööda tuba, jooksevad nad laiali, õpetaja läheb nende juurde ja vahetab järjekorras nende lipud ära. Lapsed peavad leidma uue paarilise, orienteeruma teise värvi järgi.

Leia oma koht

Eesmärk. Sama.

Vahendid. Värvilised paarispidid (värvuste arv vastab mängijate arvule), toolid, tamburiin.

Mängu käik. Lapsed istuvad reas toolidel. Õpetaja jagab neile kaardid ja tamburiinisignaali peale jooksevad lapsed toas laiali. Õpetaja paneb toolidele sama värvi kaartide komplekti. Signaali peale jooksevad lapsed toolide juurde, kus on sama värvi kaardid nagu neil. Õpetaja kontrollib valiku õigsust.

Kingime nukkudele kaelakeed

Eesmärk. Õpetada panema värvusi vaheldumisi näidise järgi, arendada püsivust ja tähelepanu ülesande täitmisel.

Vahendid. Nukud, karud, jäneseid vastavalt laste arvule, kahte värvi suured kaelakeed, nöörid või peenike traat pärlite lükkimiseks, kandik igale lapsele.

Mängu käik. Õpetaja näitab lastele 6–8 suurest pärlist koosnevat keed. Värvid vahelduvad (näiteks punane ja sinine või valge ja helesinine). Vaatlemisel juhib õpetaja laste tähelepanu sellele, et kee koosneb kahte värvi pärlitest (keradest), mis rütmiliselt vahelduvad. Siis toob ta nuku ja paneb kee talle kaela. Nukk rõõmustab, tänab, ütleb, et ta on nüüd ilus. Õpetaja jagab lastele teised mänguasjad ja teeb ettepaneku teha neile ka keed. Igale lapsele antakse kandikul kahte värvi pärlid, nöörid või traat. Õpetaja palub lastel veel kord vaadata kaelakeed ja teha täpselt samasugune. Vajadusel aitab õpetaja lapsi, osutades vigadele ja vastandades näidisele. Kui pärlid on lükitud, panevad lapsed need nukkudele kaela ja õpetaja aitab keed kokku siduda. Nukud tänavad lapsi.

Loto (värvuse äratundmine)

Eesmärk. Jätkata näidise järgi värvuse valimist, õpetada tajuma ja ära tundma mitte ainult tugevasti erinevaid, vaid ka omavahel lähedasi värvitoone, kinnistada põhivärvuste nimetuste tundmist.

Vahendid. Lotolehed nelja eri värvi ruuduga. Igale lehel on ruutude paigutus erinev, üks või teine värv võib puududa (näiteks on ühel lehel punane, oranž, kollane ja roheline ruut, teisel oranž, roheline, punane, kollane, kolmandal helesinine, sinine, lilla, roheline jne), samade värvustega väikesed kaardid, millega kaetakse suure lehe ruudud.

Mängu käik. Lastele jagatakse loto. Õpetaja tõstab üksikult väikseid kaarte ja küsib: „Kellel on samasugune?” Kõigile, kes värvuse õigesti ära tundsid, antakse väikesed kaardid, millega nad katavad värvi järgi ruudud. Sellele, kes ei tundnud värvust ära, antakse ka väike kaart ja ta peab vahetu vastandamise (pealepaneku) teel tulemust kontrollima. Alles seejärel võib lapselt küsida, kas ta valis õige värvi. Ka need, kes valisid õigesti, peaksid vahetevahel kontrollima oma valikut pealepaneku teel, sest muidu hakkavad nad küsimust „Kas sa valisid õigesti?” pidama veale osutamiseks ja tegelikku värvuste vastandamist ei toimu. Mängu lõpus üldistab õpetaja tulemused.

Mängu korrates antakse igale lapsele 2–3 suurt lehte. Üks ja sama värv võib sellel korduda kaks või kolm korda, s.t laps peab õpetajalt küsima juurde ühe või kaks kaarti.

Aastaajad (tegevus)

Eesmärk. Jätkata tegutsemist näidise järgi, kujundada ettekujutust sellest, et igal aastaajal on oma värv: talv on valge, sügis kollane, kevad roheline ja suvi mitmevärviline, õpetada seostama inimeste riietust aastaegadega, arendada tähelepanu, huvi tegevuse tulemuse vastu, järjekindlust.

Vahendid. Suur helesinine või hall paberileht pannooks, tasapinnalised kujutised (rohi; lumega kaetud maa; kollase rohu ja lehtedega kaetud maa; rohelist lehtedega puu; lumine puu; kollaste lehtedega puu; tüdruk, kellel on kasukas seljas, soe müts peas, vildid jalas, kindad käes; sügispalitus tüdruk, müts peas, kingad või saapad jalas; kerges kleidis tüdruk, kingad ja sokid jalas; paberilehed (pool A4) igale lapsele, samad tasapinnalised väiksed kujutised igaühele, kandikud kujutiste jaoks.

Tegevuse käik.

1. variant. Talv.

1. tegevus. Õpetaja paneb tahvlile paberilehe ja räägib lastele, et nad hakkavad kõik koos ilusat talvepilti tegema. Ta palub kõigil aknast välja vaadata ja öelda, missugune on maapind – kas must, roheline või valge. Lapsed lähevad akna juurde ja ütlevad, et maapind on valge, lumega kaetud, sest et praegu on talv. Nad istuvad oma kohale tagasi, õpetaja võtab valge pabeririba ja kleebib selle tahvlil oleva lehe allserva. Lapsed vaatavad uuesti aknast talviseid raagus puid, millel on lumemütsid peas. Õpetaja paneb lauale kolme puu tasapinnalise kujutise (rohelist lehtedega, kollaste lehtedega ja ilma lehtedeta, lumega kaetud puu) ning palub lastel valida niisuguse puu, mis sobib pildile – talvise puu. Puu kleebitakse lehele. Nüüd paneb õpetaja lauale tüdruku figuurid talvises, sügisises ja suvises riietuses. Ta küsib, missugune tüdruk võib minna talvel õue. Üks laps valib sobiva figuuri ja see kleebitakse pildile. Koos vaadeldakse pilti: „Pildil on talv. Kõik on valge – puud ja maapind. Lumi on puudel ja maas. On külm. Tüdruk pani õuemeinekuks selga sooja kasuka, mütsi, vildid ja kindad.”

2. tegevus. Õpetaja jagab lastele paberilehed ja kandiku figuuridega. Igal lapsel on kandikul iga elemendi valikuks kaks võimalust: ühel roheline ja valge maapind, kollaste lehtedega ja lumine puu, talvises ja sügisises riietuses tüdruk, teisel lapsel on peale talvise pildi jaoks vajalike elementide kollane riba. Õpetaja paneb tahvlile eelmises tunnis tehtud suure talvepildi ja palub lastel teha igaühel samasugune pilt oma lehele. Vajadusel abistab ta lapsi. Lõpuks ütleb õpetaja „Me tegime ilusa talvepildi. Talvel on igal pool lumi. Kõik on valge ja ilus. Tüdrukul on kasukas seljas, soe müts peas, kindad käes ja vildid jalas, sest talvel on külm.

2. variant. Kevad. Tehakse sama kahes osas – esimeses tunnis valmib suur pilt, teises tunnis teevad lapsed suure pildi järgi kevadest oma pildi.

3. variant. Sügis. Tegevus on sama mis eelmiste aastaegade puhul – esimeses tunnis tehakse valmis suur pannoo, teises teevad lapsed igaüks oma pildi sügisest.

Värvuste kujutluse meeldejätmine

Selle teema mängud põhinevad eelmistes tegevustes omandatud värvuste tundmisel. Kujutlused värvustest kujunevad lastel pikkamööda ja kinnistuvad koos sõnadega. Tähtis on, et arenguprobleemidega laps kasutaks värvuskujutlusi igapäevases elus, õpiks neid kasutama nii tegevustes kui ka mõttes.

Tunne ära ja nimeta

Eesmärk. Jätkata värvuskujutluste ühendamist sõnaga, õpetada valima värvusi sõna alusel.

Vahendid. Samad mis lotomängus.

Mängu käik. Õpetaja jagab lastele suured lotopildid ja küsib, väikseid kaarte näitamata: „Kellel on sinine (punane, kollane, oranž, must) kaart?” Neile, kes vastavad: „Minul!”, jagab õpetaja väiksed kaardid ja suunab lapsi ise valiku õigsuse üle otsustama. Mängu mängitakse niikaua, kuni kõik kaardid on väikestega kaetud. Mängu lõpus nimetab õpetaja ka tehtud vigu, kuid kogu mängust peab jääma positiivne emotsioon.

Jäta meelde ja leia üles

Eesmärk. Jätkata tähelepanu arendamist, värvuste meeldejätmisel kujutlustele toetumist.

Vahendid. Samad mis eelmises mängus.

Mängu käik. Õpetaja jagab lastele suured lotopildid. Ta palub lastel hoolega pilte vaadata ja katta need siis papitükiga kinni. Ta näitab üht väikest kaarti, paneb selle kummuli lauale, loendab mõttes 10–16-ni, palub lastel

papitükid ära võtta ja näidata, mis värvus oli näidisel. Nüüd näitab õpetaja näidist ja lapsed saavad kontrollida, kas nad näitasid õiget värvi. Lastele jagatakse väiksed kaardid.

Jäta meelde ja nimeta

Eesmärk. Tuletada värvust meelde selle nimetuse järgi ning hoida seda mälus mõne aja, õpetada keskendumise eesmärgile, mille täitmisele eelneb paus.

Vahendid. Samad.

Mängu käik. Mängu korraldamise põhimõtted on samad mis eelmises mängus. Pärast paberi äravõtmist lotolt peavad lapsed nimetama selle kaardi värvuse, mida õpetaja näitas.

Mis värv puudub?

Eesmärk. Jätkata huvi kujundamist värvustega seotud mängude vastu, orienteerumist värvuse järgi, õpetada värvusi meelde jätma aktiivsema tähelepanuga, stimuleerida tuttavate värvuste nimetamist aktiivses kõnes.

Vahendid. Tahvel, suured värvikaardid, valge paberileht.

Mängu käik. Õpetaja asetab tahvlile juhuslikus järjekorras neli värvikaarti (lastele hästi tuntud värvustega) ja palub neil nimetada värvid. Siis katab ta värvid valge lehega kinni ja võtab märkamatuks ühe kaardi ära. Lehe ära võtnud, küsib ta, missugust värvi enam ei ole. Mäng kordub, iga kord on värvide paigutus erinev.

Edaspidi kaartide ja värvitoonide arv suureneb.

Mis asjad on seda värvi?

Eesmärk. Ühendada ettekujutus värvusest ettekujutusega reaalsest esemetest, õpetada, et värv on üks eseme omadus ja mõned esemed on alati kindlat värvi.

Vahendid. Mitut värvi esemekomplektid: juur- ja puuviljad (apelsin, õun, tomat, kurk; redis, kurk, kapsas, baklažaan), marjad (punane ja must sõstar, maasikas, tikker jt), loomade kujutistega kaardid (jääkaru ja pruunkaru, konn, krokodill, hall- ja valgejännes, rebane jt), mitut värvi mänguasjad, esemekaardid.

Mängu käik.

1. variant. Õpetaja laual on tomat, kurk, kollane või roheline puuleht, roheline või punane õun. Lapsed vaatlevad asju ja nimetavad, mis värvi need on. Siis katab õpetaja asjad kinni, võtab värvikaardid, paneb need lauale kummuli ja palub kolmel lapsel võtta üks kaart. Lapsed pööravad kaardi värvipoolega ülespoole. See, kellel on punane kaart, nimetab laual olevaid punaseid asju. Rohelise kaardi omanik nimetab rohelisi asju. Samal ajal on kõik asjad lina all. Kolmandal lapsel on sinine kaart. Ta tuletab meelde lina all olevaid asju, kuid ei saa nimetada, sest siniseid polnud. Lina võetakse ära ja õpetaja kontrollib vastuste õigsust. Ta räägib: „Õige, tomat on punane, kurk ja leht on rohelised. Kas tomat saab sinine olla? Kas on olemas sinist lehte ja sinist kurki?” Lapsed vastavad. Õpetaja palub nüüd lastel meelde tuletada ja nimetada rühmatoes olevaid siniseid asju.

2. variant. Lapsed nimetavad kindlat värvi esemeid ja õpetaja annab õige vastuse eest nimetatud eseme kaardi. Vale vastuse korral kaarti ei anta. Kui kõik tuttavad asjad on nimetatud, näitavad nad oma kaarte üksteisele ja ütlevad, mis kaardil on. Näiteks ütleb laps: „Mul on konn, õun ja kurk.” Õpetaja kinnitab: „Õige, need on rohelised.” Teine laps nimetab oma kaardil olevad esemed: „Rohutirts, krokodill, leht ja rohi.” Õpetaja annab hinnangu: „Õige. Vaadake! Konn, leht, kurk ja rohutirts on rohelised. On olemas roheline tass, kastekann, auto. Kas need võivad ka punased olla? Jah võivad. Neid võib ükskõik mis värvi värvida. Aga looduses olevad asjad on alati kindlat värvi. Rohi on roheline, lumi on valge.”

Plaks-plaks

Eesmärk. Õpetada tegutsema värvussignaali järgi, arendada tähelepanu.

Vahendid. Värvilised kaardid või lipud.

Mängu käik. Õpetaja asetab enda ette lipualuse kahe eri värvi lipuga, näiteks sinise ja helesinise. Ta seletab lastele, et nad plaksutaksid käsi, kui tema tõstab üles sinise lipu, aga helesinise lipu tõstmise peale panevad nad käed lauale. (Ta demonstreerib laste tegevust.) Seejärel tõstab õpetaja järgemööda üles lippe – kord helesinist, siis sinist, ja lapsed tegutsevad vastavalt värvile. Edaspidi näidatakse lippe nii, et lapsed orienteeruksid ainult värvusele.

Valgusfoor

Eesmärk. Jätkata orienteerumist värvussignaale, tegutseda sellele vastavalt, osata rääkida valgusfoorist: punane värv keelab liikumise (*Stopp!*), roheline lubab liikuda (*Mine!*).

Vahendid. Mänguvalgusfoor või isetehtud foor (papist ring, mis on ühelt poolt punane ja teiselt poolt roheline).

Mängu käik. Õpetaja tutvustab lastele valgusfoori, näitab, kuidas tuled süttivad, või näitab isetehtud foori mõlemat poolt. Ta palub lastel rääkida, kas ja kus on nad foori näinud ja mida nad sellest teavad. Seejärel teeb ta ettepaneku mängida valgusfoori. Lapsed seisavad üksteise selja taha, käed eesesisja õlgadel. (See on tramm.) Õpetaja on valgusfoor. Kui süttib punane tuli, jääb tramm seisma, rohelise tule ilmunisel tramm liigub. (Lapsed liiguvad mööda tuba.)

Edaspidi saab mängu õues mängida. Lapsed liiguvad märgistatud vööndis – tänaval, mängivad autot (neid võib olla mitu) või sõidavad jalgrattal jne. Liikluseeskirja rikkujad langevad mängust välja. Valgusfooriks võib olla laps.

Paneme nukud riidesse

Eesmärk. Aktiviseerida värvuskujutlust, kinnistada värvuste nimetusi.

Vahendid. Papist nukk riiete komplektiga.

Mängu käik. (Mängitakse 2–3 lapsega.) Õpetaja istub koos lastega laua ümber. Laual on nukk ja nukuriiete komplekt. Õpetaja jutustab lastel nukku Katist ja üks laps tegutseb jutule vastavalt. Õpetaja alustab: „Nukk Kati tõusis hommikul üles ja hakkas riietuma, et minna lasteaeda. Ta pani kollase kleidi selga. Kus on kollane kleit? (Laps otsib selle üles ja paneb nukule selga.) Pruun lehv ja pruunid kingad. (Laps leiab need.) Õige! Praegu on talv. Kati pani ilusa punase palitu selga ja halli karvamütsi pähe. Jalga pani ta punased saapad. (Teine laps täidab need ülesanded. Nukk tänab.) Kati läks lasteaeda ja vaatas hoolega valgusfoori.” Õpetaja annab nuku kolmandale lapsele ja juhib ise foori. Laps liigub mööda tänavat koos nukuga ning järgib foori signaale.

Esemete terviktaju kujundamine

Eseme terviktaju aluseks on lapse kujunev arusaam ümbritsevast keskkonnast, mis soodustab kogu tema tegevuse arengut. Alguses on eseme kui terviku taju ebatäpne, laialivalgud, diferentseerumata, s.t laps tunneb tuttava eseme ära, kuid ei oska seda joonistada ega voolida. See ei tähenda, et ta ei oskaks joonistada ega voolida. Ta lihtsalt ei kujuta eset nii täpselt ette, ei erista selle kontuure ega osi.

Arenguprobleemidega lapsel hilineb terviktaju kujunemine ja ilma spetsiaalse arendamiseta jääb see puudulikuks, mis hiljem mõjub halvasti tööoskuste kujunemisele. Lapsed tunnevad halvasti eseme välimust ja osi, tihti ei tunne ära eseme kujutist.

Eseme terviktaju kujundamise mängudes on soovitatav kinni pidada mängude järjekorrast, kuna see arvestab terviktaju kujunemise seaduspärasusi – äratundmisest tajuni ja kujutluseni.

Esemete äratundmine ja eristamine

Eseme terviktaju areng algab eseme äratundmisest. Arenguprobleemidega lapsed ei tunne alati eset uues situatsioonis ära, ei erista seda taustast. Neil on raskusi joonisel eseme äratundmisega, eriti siis, kui eset on kujutatud veidi ebaharilikus asendis või natuke muudetud kujul. Et ümbritseva keskkonnaga tutvutakse, kõnet ja arvutamisoskust arendatakse piltide abil, siis võivad lastel kujuneda ebaõiged eseme ja sõna vahelised seosed. Sellepärast on esemete äratundmise mängudele vaja pöörata erilist tähelepanu.

Leia oma mänguasi

Eesmärk. Õppida tuttavaid esemeid teiste hulgast ära tundma, arendada tähelepanu, tekitada mängus positiivseid emotsioone.

Vahendid. Laste arvule vastav hulk mänguasju.

Mängu käik. Õpetaja annab igale lapsele ühe mänguasja ja palub neil sellega mängida. Neil lastel, kes ise ei oska mängu alustada, aitab ta valida mängu (kiigutada nukku, tantsida karuga, veeretada palli, matrjoškat lahti võtta ja kokku panna jm.) Seejärel palub õpetaja lastel oma mänguasjad lauale tuua, kogub need kokku, vahetab asukohta, katab linaga, loeb mõttes 15–20-ni ja ütleb, et see, kes leiab oma mänguasja teiste hulgast üles, saab selle tagasi ning võib edasi mängida. Võõrast mänguasja võtta ei tohi. Lapsed valivad mänguasju ühekaupa. Kui lauale on jäänud ainult kaks mänguasja, paneb õpetaja märkamatult sinna juurde veel kaks asja, et lastel oleks, mille hulgast valida. Vajaduse korral aitab ta lastel meelde tuletada, mis asjaga nad mängisid („Millega sa mängisid?“, „Millega sa sõitsid?“, „Keda sa kiigutasid?“ jne). Iga valikut kinnitatakse sõnadega „Õige, sa mängisid karuga ja sa leidsid oma karu üles,“ jne. Lapsed jätkavad mängu.

Leia oma koht

Eesmärk. Sama.

Vahendid. Laste arvule vastav hulk mänguasju.

Mängu käik. Lapsed istuvad oma mänguasjadega ritta asetatud toolidel. Õpetaja signaali peale jooksevad nad toas laiali, jättes mänguasjad toolile. Uue signaali peale jooksevad nad kohtadele tagasi, orienteerudes mänguasja järgi. Mängu korratakse 2–3 korda. Mängu edenedes muutub ülesanne keerulisemaks – laste jooksmise ajal vahetab õpetaja mänguasjade kohti.

Mänguasjad lähevad peole

Eesmärk. Õpetada valima ühesuguseid (paarisesemeid) näidise järgi, aktiveerida tähelepanu.

Vahendid. Paaris mänguasjad (kaks ühesugust karu, kaks nukku, kaks jänest; teine valik: neli nukku – kaks paari, mis erinevad üksteisest suuruse poolest, kaks ühesugust karu jne).

Mängu käik. Ühe mänguasjade komplekti paneb õpetaja oma lauale, teise paneb samasugusele lauale, mis on veidi eemal, ja räägib: „Nukud, jäneseid ja karud tahavad minna peole paari kaupa, aga nad ei leia oma paare üles: karu tahab minna koos samasuguse karuga, nukk nukkuga, jänes jäneseaga. Lapsed, palun aidake neid.“ Lapsed tulevad järgemööda õpetaja laua juurde, võtavad sealt ühe mänguasja ja leiavad sellele paarilise teise laua pealt. Õpetaja võtab trummi või tamburiini ja selle signaali peale paigutavad lapsed asju laual teise kohta. Mäng kordub järgmistega lastega. Seejärel saab iga laps ühe mänguasja ja signaali peale jooksevad nad toas laiali. Kui nad on oma paarilise leidnud, kõnnivad nad koos mööda tuba.

Mis on pildil

Eesmärk. Tunda pildil olev ese ära, arendada tähelepanu.

Vahendid. Asjade kogu ja neile vastavad paarispildid (mänguasjad, nõud, riided, juur- ja puuviljad jm).

Mängu käik. Õpetaja paneb asjad eraldi lauale (neid on 2–3 tükki rohkem kui lapsi), kutsub ühe lapse enda juurde, näitab talle pilti nii, et teised lapsed seda ei näeks, ja räägib: „Nüüd te hakkate ära arvama, mis sellel pildil on.“ Ta paneb pildi oma lauale ja palub lapsel leida samasugune asi (mänguasi), aga ta ei nimeta, mis see on. Laps valib asja ja paneb selle lauale. Õpetaja küsib kõigilt, mis on pildile joonistatud. Pärast vastamist näitab laps pilti teistele lastele. Lapsed hindavad valiku õigsust. Kui laps ei valinud õiget asja, palub õpetaja tal oma viga parandada. Siis teeb õpetaja kokkuvõtte: „Te arvasite õigesti – pildil on auto ja Triinu tõi auto.“ Alguses valitakse kolme asja, hiljem 6–8 hulgast.

Loto (esemete äratundmine pidi järgi)

Eesmärk. Õpetada valima paarispilte näidise järgi, arendada tähelepanu ja huvi pildil olevate esemete eristamise ja äratundmise vastu.

Vahendid. Lotokaardid kolme lastele tuntud eseme kujutisega, samade kujutistega väiksed kaardid.

Mängu käik. Õpetaja jagab lastele lotokaardid, tõstab ühe väikse kaardi üles ja küsib: „Kellel on niisugune pilt?“ Kui laps on valinud, saab ta selle pildi endale ja õpetaja nimetab, mis see on: „Tõnisel on lusikas, õige.“ Mängu korrates ei anta igale lapsele mitte üks, vaid 2–3 lotokaarti (6–9 pildiga).

Jäta meelde ja leia üles

Eesmärk. Jätkata ühesuguste asjade äratundmise õpetamist, jätta need meelde ja kujutada neid mõttes ette, kinnistada esemete nimetuste tundmist.

Vahendid. Samad mis eelmises mängus, puhtad paberi- või papitükid.

Mängu käik. Mängu põhimõte ja meetoodika on analoogiline eelmiste mängudega.

Mis muutus

Eesmärk. Õpetada meelde jätma esemeid ja nende kujutisi, esemete ja piltide asetust ruumis, arendada tähelepanu, kasvatada huvi esemete välimuse ja nende eristamise vastu.

Vahendid. Asjad, mänguasjad, pildid, ekraan (lina), tahvel.

Mängu käik.

1. variant. Õpetaja laual on neli asja (näiteks taldrik, tass, matrjoška, auto). Õpetaja palub lastel tähelepanelikult asju vaadata, katab need linaga või varjab ekraaniga, loendab mõttes 15-ni, peidab märkamatuks ühe asja ära, eemaldab lina või ekraani ja küsib: „Mida enam ei ole?” Mängu korrates suurendatakse esemete arvu.

2. variant. Sama mängu mängitakse piltidega, mis on pandud tahvlile ja kaetud ekraaniga.

3. variant. Mängitakse samuti nagu esimest mängu, kuid õpetaja ei võta asja ära, vaid muudab selle asukohta. Ekraani äravõtmise järel esitab õpetaja küsimuse: „Mis muutus?”

4. variant. Mängitakse nagu 3. varianti, kuid piltidega.

Eseme terviktaju ja osade äratundmine

Selles peatükis olevate didaktiliste mängude eesmärgid on väga keerulised. Lapsed peavad teadvustama, et ese võib paista erinevalt olenevalt sellest, kust seda vaadatakse – kas eest, tagant, külje pealt, alt või ülevalt. Ese jääb samaks. Samuti tuleb õpetada, et tervikese võib koosneda üksikutest osadest, millest igaühel on oma otstarve ja kuju, suurus, oma kindel koht tervikus, muutumatu ruumiline asend teiste osade suhtes. See kõik tekitab arengu-probleemidega lapsele palju raskusi.

Pane õigesti

Eesmärk. Juhtida tähelepanu sellele, et asjad võivad eest, tagant, küljelt paista erinevalt, arendada tähelepanu, täpsustada ettekujutust esemest.

Vahendid. Suured asjad, mille välimus erineb eest, tagant ja küljelt vaadates suurel määral (näiteks maja, mille esiküljel on uks, aknad ja trepp, aga tagaküljel on ainult pime sein; nukk, elevant, nukumööbli kapp, buss, ahv, matrjoška jm), paber, viltpliats.

Mängu käik. (Mängitakse individuaalselt või kahe lapsega.) Õpetaja võtab mänguasja ja vaatleb seda koos lapsega mitut pidi, eest, tagant. Näiteks matrjoškat eest vaadeldes pöörab õpetaja tähelepanu sellele, et on näha nägu, silmad, nina, suu, käed ja põll. Tagantpoolt vaadates pole nägu näha, rätik on peas, ka põll ei paista, aga näha on põllepaelad. Siis palub õpetaja lapsel silmad kinni panna. Ta paneb lauale matrjoška kontuuri või joonistab selle lapse nähes. Laps peab tingimata õpetaja kõrval istuma, et nad mõlemad näeksid eset samalt poolt. Seejärel võtab laps matrjoška kätte ja õpetaja palub tal panna see nii, nagu on joonistus. Õpetaja vahetab kolm korda joonistust, kus matrjoška on kujutatud erineva nurga alt (eest ja tagant). Vaheldumise järjekord peab olema erinev, et laps pilti vaadeldes seostaks pilti eseme asendiga.

Samal põhimõttel mängitakse teiste asjadega. Kui lapsed on juba mänguga harjunud, mängitakse kahe lapsega: üks võtab pilte, teine muudab selle järgi eseme asendit. See suunab lapsi ise mängu tulemust hindama.

Leia teine pool

Eesmärk. Sama.

Vahendid. Poolikud kaardid, millel on eest- ja tagantvaates esemete kujutised (nukk, karu ja kloun; maja, ranits, kapp ja televiisor jm), kilekotid, tamburiin.

Mängu käik. (Mängitakse väikeses grupis kuue lapsega.) Mängijad istuvad reas toolidel. Õpetaja paneb suurele kandikule kotid piltidega ja palub igal lapsel võtta endale üks kott. Tamburiinisignaali peale jooksevad lapsed toas laiali, aga signaali lõppedes jäävad seisma. Õpetaja palub lastel kotid lahti teha, võtta sealt pildid ja leida paariline, kellega kõrvuti istuda. Lapsed võtavad pildid välja ja võrdlevad-kõrvutavad neid, istuvad siis toolidele ja panevad pildid nii, et tekiks tervikpilt.

Mis on puudu

Eesmärk. Juhtida tähelepanu sellele, et mõne osa puudumisel ei teki tervikut, täpsustada ettekujutusi esemetest ja nende osade omavahelistest suhetest.

Vahendid. Kokku ja lahti käivad mänguasjad (asjad, millelt saab osi ära võtta), esemete kujutistega pildid, kus puuduvad olulised või iseloomulikud detailid.

Mängu käik.

1. variant. Õpetaja paneb lauale kokku ja lahti käiva mänguasja, millel puudub oluline ja kergesti ära võetav osa (näiteks ilma katusega maja või ratasteta auto), ning palub öelda, kas see mänguasi on terve. Kui lapsed ütlevad, et ei ole terve, küsib õpetaja, mis sellel puudu on. Vastuse järel või raskuste korral võtab õpetaja välja osade karbi. Seal on nii vajalikke kui ka mittevajalikke osi. Õpetaja palub kellelgi leida karbist puuduva osa. Lapsega koos tehakse mänguasi terveks.

2. variant. Õpetaja paigutab tahvlile ühe suure asja kujutise, palub tähelepanelikult vaadata, mis seal puudu on, mida on vaja lisada. Lapsed nimetavad puuduvaid osi ja õpetaja kleebib need pildile. Kui töö on valmis, vaadeldakse seda koos lastega, avastades tervikut ja analüüsides detaile, millest tervik koosneb.

3. variant. Õpetaja annab igale lapsele esemepildi ja palub vaadata, mis seal puudub. Lapsed räägivad kordamööda, mis asi nende käes on ja mis detailid sellel pildil puuduvad.

Mis see on

Eesmärk. Aktiviseerida ettekujutust esemetest, arendada tähelepanu ja fantaasiat.

Vahendid. Aplikatsioonielemendid – palju korduvad vormid üksiklehtedel, liselemendid, mille abil saab põhielementi muuta teise elemendi osaks või kujutada selle abil ette tervikut.

Mängu käik. (Mängitakse individuaalselt või alagruppides. Igaks juhuks antakse alguses tegevuse näidis.)

1. variant. Tahvilil on paberiribad, millel on üksteisest kindlal kaugusel riskülikud. Õpetaja võtab varem valmis tehtud väiksemad riskülikud ja paneb või kleebib esimesele riskülikule ukse ja aknad. Küsib: „Mis see on?” Lapsed vastavad: „Maja.” Õpetaja paneb teisele riskülikule helesinise riba ja kaks kala – saab akvaariumi, kolmandast riskülikust saab televiisori. Neljandale lisab ta kaks väiksemat ringi ja riba ning tekib vagun. Nüüd paneb ta majale teise riba, millel on ringid. Laps (lapsed) koos õpetajaga teevad ühest ringist palli, teisest õhupalli (lisades riba – nõõri), järgmisest saab õuna (juurde pannakse vars lehega) jne. Lastele võib pakkuda ka poolringe (vihmavari, kaabu, seen, purjepaat jt), ovaale (tibu, sidrun, kala jt), kolmnurki (maja katus, kaabu, kuusk jt).

2. variant. Lastele jagatakse paberilehed, vormid (kõrvuti istuvatele lastele antakse erinevad vormid) ja kandikud kujutise elementidega. Töö käigus läheb õpetaja laste juurde ja vajadusel abistab neid. Kui töö on valmis, ütleb igaüks, mis pildi ta välja mõtles ja mida tegi.

3. variant. Lastele antakse paberilehed pealejoonistatud vormidega, pliatsid või viltpliatsid ja palutakse välja mõelda ning joonistada pildid.

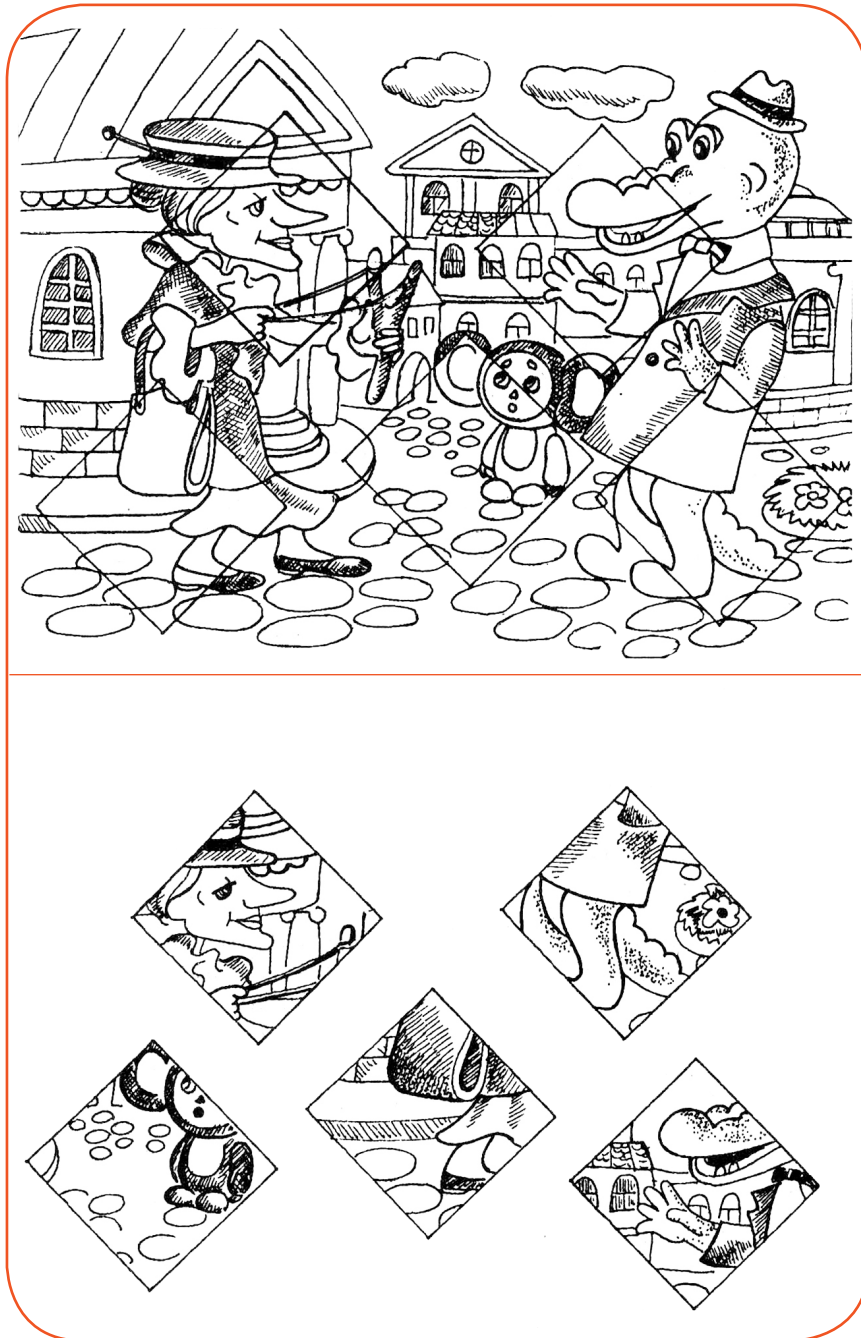
Loto (täitmine)

Eesmärk. Jätkata esemete terviktaju arendamist, juhtida tähelepanu detailide ruumilisele asetusele ja nende vastavusele terviku osadega.

Vahendid. (Vt lk 70.) Erineva keerukusega asjade ja teemade kujutistega lotokaardid, milles on tühjad kohad ja nende täitmiseks väljalõiked; tühja koha taustal on väljalõigatud kujutise kontuur, väljalõiked ja nende täitmise osad võivad olla erineva suuruse ja kujuga (ümmargused, ruudu- ja ristkülikukujulised, kuusnurksed). Iga kaart koosneb kahest üksteise peale kleebitud papikihist ja täidab pildil vajaliku ruumi. Ühel kaardil võib olla üks-kaks eseme osa väljalõiget.

Mängu käik. Alguses vaatleb laps tervet kaarti, milles on väljalõigete kohad täidetud, kui oskab, siis nimetab kujutatud esemeid ja situatsiooni või näitab õpetaja palvel erinevaid esemeid. Siis võtab täiskasvanu pildist 2–3 tükki välja, segab need ja palub lapsel tekkinud „aknad” oma kohale panna. Kui laps teeb vormi tagasi pannes vigu

(ajab segi ülemise-alumise poole), juhhib õpetaja tema tähelepanu kontuurile. Edaspidi asendatakse lihtsa teema kujutised keerulisematega, suurema väljalõigete arvuga.



Tee mänguasi

Eesmärk. Sama.

Vahendid. Esemete osad: tasapinnalised – papist, riidega kaetud (rong – vagunid, rattad; labidas – laba ja vars; kahekorruseline maja – alumisel korrusel on aknad ja uks, teisel aknad ja katus; buss – kere ja rattad; auto – kere, kabiin ja rattad; osadeks jagatud karu ja lindude kujutised). Kõiki detaile saab ühendada mitut moodi: nööri-ga (paelaga), rõhknaelaga, nõõbiga või haagiga.

Mängu käik. Õpetaja teeb lastele ettepaneku valmistada mänguasju ja nendega mängida. Üks laps võib teha näiteks auto, teine rongi jne. Igale lapsele annab õpetaja tema mänguasja tegemiseks vajalikud osad ja aitab lastel osi ühendada.

Pane kokku tervik

Eesmärk. Jätkata esemetest kujutluse loomist, õpetada eraldama osi ja ühendama neid tervikuks, arendada peenmotoorikat.

Vahendid. Tavalised kokku ja lahti käivad mänguasjad.

Mängu käik. (Mängitakse 2–3 lapsega.) Lapsed istuvad õpetaja laua ümber, kuhu on pandud mänguasja osad ja selle kujutis. Õpetaja näitab pilti, lapsed ütlevad, mis asi see on, mida nad hakkavad kokku panema, leiavad selle peamised osad alguses pildil, pärast osadena ja ka nimetavad neid. Õpetaja abiga ühendatakse alguses peamised, siis teisejärgulised osad. Valmis mänguasjaga tuleb tingimata mängida (auto sõidab, läbib värava, pannakse garaaži või veetakse sellega mänguasju).

Ruunitaju ja orienteerumine ruumis

Ruunitajust rääkides peetakse eelkõige silmas suunataju (üleval, all, paremal, vasakul, ees, taga) ja esemete ning nende osade ruumisuhteid. Laps peab teadvustama oma asendit ruumis, oskama selles elada ja tegutseda. Lapse jaoks jaguneb ruum lähemaks ja kaugemaks ruumiks. Arenguprobleemidega lastel kujuneb lähiruumis orienteerumine varem ja kergemini kui kaugemas ruumis orienteerumine.

Eriline ja oluline on õpetada last paberilehe põhjal orienteeruma. Sellega on seotud ettevalmistus lugema ja kirjutama õpetamiseks, kaardilugemisoskus, ruumilise objekti tasapinnalise kujutise mõistmise oskus. Nende oskuste alus luuakse koolieelses eas.

Ruumikujutluste valdamine ja ruumis orienteerumine on raske isegi tavapärase arenguga koolieelikule. Arenguprobleemidega lapse ruumikujutluste arendamisele tuleb pöörata erilist tähelepanu.

Esemete ja nende osade vahelise ruumisuhete tajumine

Kõige varem hakkab laps eristama esemete ja nende osade vertikaalseid suhteid (peal, all). Horisontaalsuhteid tajutakse üldisena – kõrval, juures. Pikkamööda hakkavad need täpsustuma, s.t ilmub niisuguste suhete nagu paremal, vasakul, ees, (ette), taga (taha) tajumine.

Ruumisuhete tajumist aitavad täpsustada täiskasvanuid matkivad tegevused esemetega, kus laps just nagu uurib eseme liikumist ruumis. See kergendab esemete ruumisuhete analüüsi.

Pärast seda kui laps õpib tajuma ja kordama esemete ruumilist paigutust täiskasvanu matkimise teel, võib üle minna näidise järgi tegutsemise mängudele, s.t hakata näidist (situatsiooni, konstruktsiooni, kujutist) iseseisvalt analüüsima esemete ja nende osade omavahelistest ruumisuhetest lähtudes. Alguses tuleb lastele pakkuda situatsioone, millega nad on varem matkimise abil kokku puutunud, seejärel tulevad sarnased, hiljem uued olukorrad. Siinkohal on oluline meele pidada, et esemete ja nende osade vaheliste ruumisuhete mõistmine on lapse jaoks sama tähtis ja huvitav kui vormi, suuruse ja värvuse tundmine. Ta omandab tunnetuskogemust, kinnistab ja üldistab seda sõnaga. Kõiki lapse tegevuse tulemusi mängus kinnitab õpetaja sõnaga, hiljem hakkab laps seda ise tegema. Kujutlusi kontrollitakse sõnaliste juhiste täitmise käigus. Peab arvestama, et sõnalisi juhiseid antakse alles siis, kui laps on õppinud tegutsema matkimise ja näidise järgi.

Klounid

Eesmärk. Tutvustada ruumisuhteid, mida väljendatakse sõnadega *peal*, *all*, *kõrval*, tekitada huvi esemete ruumilise asetuse vastu, teha see oluliseks.

Vahendid. Nukumööbel (laud, tool, kapp), kaks klouni, kaks väikest mänguasja.

Mängu käik. (Mängitakse nukuteatrit, milles osalevad kaks klouni – Osavnäpp ja Kobakäpp. Nad peidavad teineteise eest mänguasju ära ja otsivad neid.) Õpetaja laual on nukumööbel.

Osavnäpp (paneב pardipoja mängulauale, liigutab seda aeglaselt ja pöördub teise klouni poole): Mul on pardipoeg, näe! (Näitab lastele ja teisele klounile pardipoega.) Pööra selg, ma peidan selle ära ja sina otsid üles.

Kobakäpp (pöörab selja): Küll ma ta leian! (Pöördub.) Kohe leian üles! (Püüab vaadata kapi taha, vaatab laua üle ja ronib laua alla. Ronib sealt välja ja ütleb lastele): Pole pardipoega! Kus ta on?

Lapsed: Laual!

Kobakäpp (teisele klounile): Peida veel üks kord. Nüüd ma leian ta üles. (Pöörab selja.)

Osavnäpp (paneב pardipoja aeglaselt toolile ja näitab seda lastele): Valmis!

Kobakäpp (pöördub ja läheb kohe laua juurde, käib selle ümber, ronib laua alla. Tuleb sealt välja): Jälle ei ole! Kus pardipoeg on?

Lapsed: Tooli peal!

Kobakäpp: Hurraa! Leidsin üles! Tooli peal! Peida veel üks kord, siis ma leian selle kohe üles. (Pöörab selja.)

Osavnäpp (võtab pardipoja ja paneb selle kiiresti laua alla, näitab lastele): Korras! Tule, otsi!

Kobakäpp (tormab tooli juurde): Tooli peal ei ole! (Jookseb laua juurde.) Laua peal ei ole! Võib-olla on kapi peal? (Tõuseb tooli peale püsti, vaatab kapi peale.) Kapi peal ka ei ole! Kus pardipoeg on?

Lapsed: Laua all!

Kobakäpp (leiab pardipoja ja on rõõmus): Üles leidsin!

Osavnäpp: Õigus, laua all oli. Las ma peidan veel.

Kobakäpp: Ei! Nüüd peidan mina ja sina otsid. Ma peidan kuubiku ära. (Näitab lastele ja Osavnäpule kuubikut.) Pööra ära! (Lastele): Panen kapi otsa. (Paneb pardipoja kapi otsa.)

Osavnäpp (vaatab hoolega ümberringi ja kommenteerib valjult): Alguses vaatan lauale – ei ole, nüüd tooli peale – ei ole, tooli all ei ole, laua all ei ole. Tuleb vaadata veel (aeglaselt) kapi otsa. (Ronib tooli peale.) Näe, kus on. (Võtab kuubiku ära ja annab selle Kobakäpale.) Peida veel! (Pöörab selja.)

Kobakäpp (võtab kuubiku vastu, küsib laste käest): Kuhu ma selle peidan? (Peidab laste soovi järgi.)

Osavnäpp otsib ja leiab samal moel. Siis jätavad klounid lastega hüvasti ja lahkuvad.

Matrjoška maja

Eesmärk. Õpetada taastama konstruktori osade ruumilist paigutust täiskasvanu tegevuse matkimise alusel.

Vahendid. Lauakonstruktori osad (kuubikud, kolmtahukad katuse jaoks), mängutellised (igale lapsele kaks), palgid (igapähele kolm), komplektide arv vastab laste arvule, õpetajal on tunduvalt suurem komplekt, väiksed mänguasjad – ehituse mängimiseks.

Mängu käik. (Mängitakse ühekaupa ja väikeste gruppidega.)

1. variant. Õpetaja toob autoga kohale mõned matrjoškad (vastavalt laste arvule) ja räägib, et neile on vaja majad ehitada. Ta jagab lastele kuubikud, tahukad ja igapähele ühe tellise, paigutades need lauale juhuslikult. Palub lastel korrata seda tegevust, mida tema ees teeb: võtab kuubiku, paneb selle enda ette (lapsed matkivad), siis võtab tahuka, paneb selle aeglaselt kuubiku peale, jälgib, kuidas lapsed seda teevad, võtab tellise, paneb selle otsapidi tihedasti vastu maja külili (lapsed kordavad). „Vaadake, kui ilusa aiaga maja me matrjoškadele ehitasime. Matrjoškadele meeldib see maja. (Võtab suure matrjoška endale, lastele annab väiksemad.)” Õpetajat matkides ehitavad lapsed maja.

2. variant. Maja ehitamine koos värvaga ja mõlemal pool värvavat oleva aiaga (taraga) sama metoodika järgi. Mängimiseks kasutatakse nii nukke kui ka teisi väikseid mänguasju, autosid, mis sõidavad värvavast sisse õue ja värvavast välja.

3. variant. Samad ehitised tehakse näidise järgi, mitte matkimise teel, s.t õpetaja teeb oma maja ekraani taga valmis, lapsed analüüsivad seda ja ehitavad oma maja.

Kes on tähelepanelik?

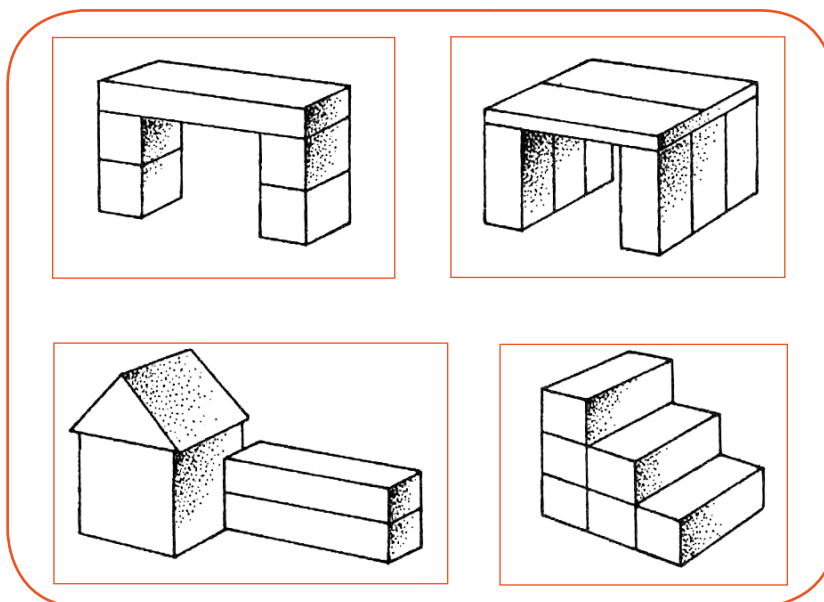
Eesmärk. Jätkata ruumitaju kujundamist ja oskust taastada ruumisuhteid täiskasvanu matkimise või näidise järgi, õpetada tähelepanelikult täiskasvanu tegevust jälgima, arendada lihtsama näidise iseseisva analüüsi oskust, kasutades seejuures ka vormi, suuruse ja värvuskujutlusi, mitte ainult ruumikujutlusi.

Vahendid. Ehituskonstruktorid „Värv ja vorm”, „Ehita küla” jt vastavalt laste arvule.

Mängu käik. (Mängitakse ühekaupa ja väikeste gruppidega.)

1. variant. Õpetaja seab lapse enda vastu istuma ja paneb lauale 4–6 ehituselementi. Ta palub lapsel teha nii, nagu tema teeb. Töö käigus näitab ta ühesuguseid elemente žestiga ja täpsustab nende ruumilist paigutust. Seejärel teeb ta samadest elementidest teise konstruktsiooni, muutes ainult elementide asetust. Laps kordab õpetaja tegevust. Õpetaja hindab lapse tööd: „Tubli, sa oled tähelepanelik, tegid kõik õigesti.”

2. variant. Õpetaja teeb ehitise ekraani taga valmis. Laps peab iseseisvalt näidist analüüsima, nimetades elementide vormi, suurust ja asetust, ning tegema samasuguse ehituse. Selle järgi, kuidas ja kui õigesti ta näidist analüüsib, võib otsustada tema tegevuse alusel ehituse käigus. Kui laps ei oska näidise järgi ehitada, paneb õpetaja lapse tegutsema matkimise abil. Lõpuks hindab õpetaja tulemust: „Vaata, kui tähelepanelik sa olid. Sa ehtasid õigesti: suur kuubik on all, väike on üleval, selle peal on kolmnurkne katus, kõrval on tellised – saigi aiaga maja valmis.”



3. variant. Tänavat ehitamine täiskasvanut matkides. Õpetaja paneb lauale komplekti „Ehita küla” elemendid ja räägib lapsele, et nad hakkavad koos tänavat ehitama. Ta piiritleb ala, kuhu tulevad ühesugused tänavad. Kõigepealt ehitab õpetaja kahekorruselise maja tänavat keskosas nii, et edaspidi saaks tänavat ehitada kahele poole – vasakule ja paremale. Maja elemendid valib ta lapse juuresolekul ja ärgitab last sama tegema. Maja kõrvale paneb ta puu, teisele poole kaks puud ja auto. Niisugune järjestus sunnib last peegeldama õigesti nii vertikaalseid kui ka horisontaalseid suhteid – ei piisa ainult asendi „kõrval” taastamisest, vaid tuleb ka näha, kummal pool maja on teised asjad. Sellega täpsustub mõiste „kõrval” ja see diferentseeritakse mõistetest „selles küljes”, „teises küljes”.

4. variant. Tänavat ehitamine näidise järgi, mis on ekraani taga varem valmis tehtud. Lõpuks mängitakse ehitisega.

Mis (kes) on all, üleval, kõrval

Eesmärk. Jätkata ruumitaju arendamist, näidata, et esemetevahelised ruumisuhted võivad muutuda: ese, mis oli üleval, võib olla all ja vastupidi, õpetada taastama ruumisuhteid täiskasvanu tegevuse matkimise ja näidise järgi.

Vahendid. Väikeste mänguasjade ja ehitusmaterjali komplekt, ekraan.

Mängu käik. (Mängitakse individuaalselt ja väikestes 2–3-lapselistes gruppides.)

1. variant. Õpetaja paneb lapse enda vastu istuma ja annab talle kaks asja: kuubiku ja palli. Endale võtab täpselt samasugused. Ta teeb ettepaneku mängida, teha nii, nagu tema ees teeb, olla tähelepanelik. Ta paneb õhu-palli kuubiku peale, laps matkib. Õpetaja fikseerib asetuse: „Pall on kuubiku peal” ja muudab kohe asjade paigutust – paneb kuubiku palli peale. Laps matkib ka seda tegevust ja näeb, et konstruktsioon ei ole püsiv, kuubikut tuleb käega kinni hoida. „Kuubik on palli peal,” ütleb õpetaja ja palub lapsel käed ära võtta. Kuubik kukub maha. Laps veendub veel kord, et esemetega tegutsedes sõltub edu esemete vormist. Seejärel paneb õpetaja kuubiku palli kõrvale: „Kuubik ja pall on kõrvuti.” (Laps teeb sedasama peegelpildis.) Siis vahetavad asjad oma kohad. „Kuubik ja pall vahetasid kohad ära, aga jäid ikka kõrvuti,” lõpetab õpetaja.

2. variant. Samad tegevused näidise järgi. Palli ja kuubiku asendit muudab õpetaja ekraani taga. Lapse tegevuse võtab õpetaja sõnaliselt kokku: „Kuubik on palli all, aga pall on kuubiku peal. Kuubik on palli peal, aga pall on kuubiku all.”

3. variant. Õpetaja kasutab lauakonstruktorit „Ehita küla” ja väikseid mänguasju. Kõik elemendid on paaris. Laps istub täiskasvanu vastas. Õpetaja ehitab maja, laps matkib.

Maja katus on tasapinnaline, ulatudes üle maja ääre. Ühele poole maja tuleb aed (tara), selle lõpus on puu. Teisel pool maja on kaks kuuske. Laps muudab täiskasvanut matkides järjekorras esemete paigutust. Õpetaja paneb maja ette auto, siis paneb sinna mängukassi ja koera. (Kui väikseid mänguasju ei ole, võib kasutada papist kujusid.) Nüüd mängib õpetaja: „Oli maja. (Osutab sellele.) See oli tänav keskel. Ühel pool maja oli aed, aia ääres puu. (Osutab.) Teisel pool maja kasvasid kuused. (Osutus.) Maja ees oli auto. (Osutus.) Tänaval jooksis kass. Äkki ilmus

sinna koer ja hakkas kõvasti haukuma: „Auh-auh!” Koer hakkas kassi taga ajama, aga kass ronis katusele. Kass on üleval, katusel. (Osutus.) Koer on all, ta ei saa kassi kätte.”

Lugu kordub, kuid kõikide asjade asendit näitab laps (täiskasvanu katkestab teda, et laps näitaks kõiki asju jutustamise käigus). Pärast võtab laps koera ja kassi ja illustreerib jutu teist poolt, s.t mängib konstruktsiooni teist korda läbi.

Üleval – all

Eesmärk. Jätkata ruumisuhetest õigete kujutluste loomist, näidata, et esemete asetus üksteise suhtes on suhteline ja võib muutuda.

Vahendid. Kaks palli, kaks nukku, kaks karu, nukutool, lastetool, suur tool ja laud.

Mängu käik.

1. variant. Ringis istuvate laste ette pannakse toolid: nukutool, lastetool, suur tool ja laud, üks pall pannakse põrandale, teine nukutoolile. Õpetaja osutab põrandal olevale pallile ja küsib: „Kus see pall on? Kas üleval? All?” Kui lapsed ei oska vastata, ütleb õpetaja: „See pall on all.” Sama küsitakse toolil oleva palli kohta. Pallid vahetavad kohad, aga küsimused jäävad samaks. Siis pannakse pall nukutoolilt suurele toolile jne.

2. ja 3. variant. Mängitakse nukkude ja karudega.

Orienteerumine paberilehel

Kõigepealt peab laps aru saama, et paberileht on kindel piiritletud ruum, millel on üla-, ala-, keskosa ja servad. Paberil saab kujutada tegelikke esemetevahelisi ruumisuhteid. Arenguprobleemidega lapsel on seda mõista väga raske. Teda tuleb õpetada iseseisvalt ruumilisi elemente tasapinnale üle kandma, lugema kujutist kui tegeliku ruumi mudelit, taastama seda esemetega tegutsedes. Didaktilistel mängudel on selles suur tähtsus.

Pane õigesti

Eesmärk. Õpetada üle kandma esemetevahelisi ruumisuhteid tasapinnalisele kujutisele, arendada tähelepanu ja matkimisoskust.

Vahendid. Esemete ja nende tasapinnaliste kujutiste komplektid (pallid, kuubikud, tahukad, palgid, tellised), väiksed teemakohased mänguasjad vastavalt laste arvule.

Mängu käik. (Alguses mängitakse individuaalselt, hiljem gruppides.)

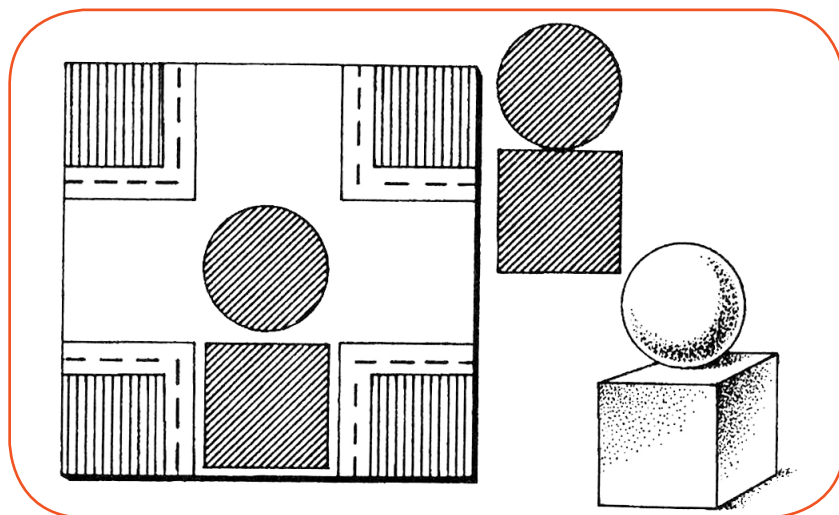
1. variant. Õpetaja istub lapse vastas väiksel toolil, võtab kaks ruumilist asja, näiteks kuubiku ja palli, annab lapsele samade asjade tasapinnalise kujutise (ruudu, ringi) ja palub lapsel need kujutised asjade alla panna. Seejärel palub ta lapsel tegutseda matkimise järgi („Tee nii nagu mina”) ja paneb palli kuubiku peale. Laps teeb sedasama tasapinnaliste kujutistega. Kui lapsel tekivad raskused, aitab õpetaja teda, osutades käega vormide ümberpaigutamise poole ja rääkides: „Õige, pall on kuubiku peal. (Näitab oma näidist.) Ja sul on samuti.” Näitab seda, mis laps tegi. Siis vahetab ta asjade kohad ära, täiendades iga liigutust sõnaga. Nii toimitakse ka teiste asjadega. Sedamööda kuidas laps omandab esemete ruumisuhete ja tasapinnaliste kujutiste vastandamise oskust, suurendab õpetaja asjade hulka.

2. variant. Õpetaja võtab endale geomeetriliste kujundite või mänguasjade tasapinnalised kujutised ja lapsele annab samad ruumilised vormid. Nüüd peab laps tasapinnalise kujutise põhjal tekitama reaalsed esemetevahelised ruumisuhteid. Alguses tegutsetakse nende asjadega, mis on tuttavad eelmisest mänguvariandist. Siis võib juurde tuua teemakohased mänguasjad ja nende kujutised. Näiteks võtab õpetaja palli, laua ja poisi figuurid ning justkui mängib nendega. Laps taastab selle mängu reaalselt mänguasjadega tegutsedes (poiss võtab palli, seisab akna juures, veeretab palli põrandal, paneb palli lauale jne). Mängu lõpus kommenteerib õpetaja mängu, nimetades vastavaid tegevusi: „Poiss mängis palli. Ta viskas palli. Pall on laual. Poiss hakkas palli veeretama ja pall kukkus laua pealt maha. Pall on teisel pool lauda. Poiss läks ka teisele poole lauda. Poiss, laud ja pall on kõrvuti. Poiss lükkas palli ja pall veeres laua alla. Nüüd on pall laua all.”

Vurr

Eesmärk. Jätkata ruumisuhete ülekandmist tasapinnale tasapinnaliste ja ruumiliste näidiste ning sõnalise ütluse järgi.

Vahendid. Vurr (ruudukujulise papitüki keskele on kleebitud värviline ring, ruudu nurkadesse on kleebitud väiksed ruudud nii, et nende vahel oleksid ringist lähtuvad teed – vahed, kuhu saab panna ja mida mööda saab vabalt liigutada ringiga sama värvi ruute), tasapinnaline keerulise vormi näidis, mis kujutab endast vurriga sama värvi ruudu ja ringi ühendust, plastmassist vormid – kuubik ja pall.



Mängu käik. (Individuaalne mäng.)

1. variant. Õpetaja paneb lapse ette vurri ja näitab talle, kuidas papist ruutu vahesse panna ja selle asendit muuta, palub lapsel sedasama teha matkimise teel. Seejärel vaatlevad nad koos tasapinnalist näidist, õpetaja paneb selle vurri kõrvale ja palub teha samasuguse figuuri vurri peal, liigutades ruutu ühte vahesse. Näidise asendit muudetakse mitu korda.

2. variant. Õpetaja teeb kuubikust ja õhupallist näidise, laps taastab selle vurril (ruumisuhete ülekanne ruumiliselt tasapinnalisele). Tulemust kinnitatakse sõnaga, alguses teeb seda õpetaja, hiljem laps.

3. variant. Õpetaja palub lastel tekitada mitmesuguseid ruumisuhteid sõnalise instruksiooni järgi: „Tee nii: õhupall kuubiku peal, kuubik õhupalli peal, kuubik ja pall kõrvuti, kuubik palli all jne.” Pärast räägib laps, mida ta tegi.

Pilt (tegevus)

Eesmärk. Õpetada paigutama esemeid paberilehele (ülevale, all, keskel, servades), arendada tähelepanu, matkimisoskust, kinnistada esemete terviktaju ja eristamist.

Vahendid. Suur paberileht pannoo jaoks, suured aplikatsioonidetailid (päike, maapinna ribad, maja, poisi või tüdruku figuur, puu, lind), paberilehed, samad aplikatsioonid väiksemal kujul, kandikud, liim, pintslid, vaksud, lapid igale lapsele.

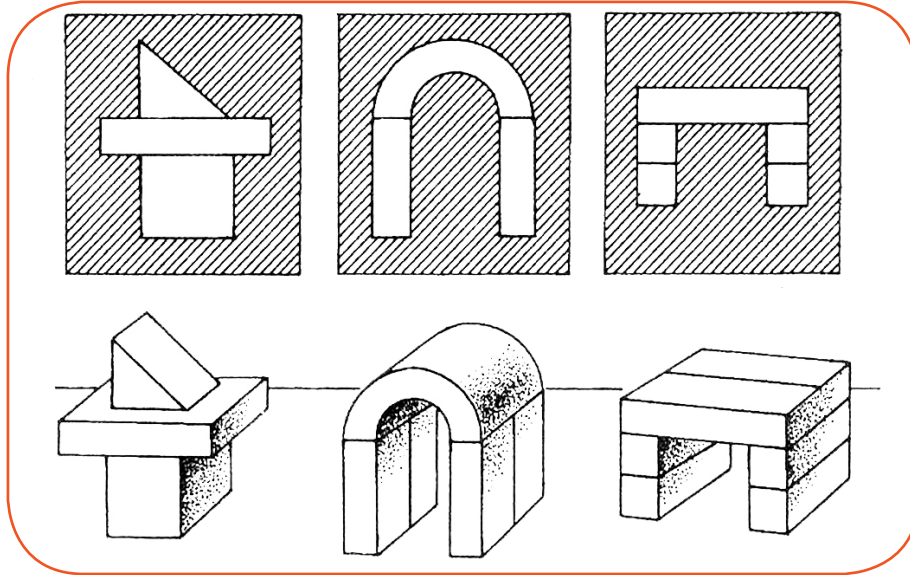
Tegevuse käik. Õpetaja räägib lastele, et nad hakkavad ilusat pilti tegema, tema teeb suurel tahvil olevale lehel, nemad väikestel lehtedel oma laual. Tuleb ainult tähelepanelikult vaadata, mida õpetaja teeb, ja teha samamoodi. Siis jaotab õpetaja lastele aplikatsioonid. Alguses kleebib ta paberi allosa maa, üles päikese jne. Õpetaja teeb kõike pikkamööda, rõhutades tegevuse eri etappe, andes lastele võimaluse vajalikke osi valida ja paberile paigutada. Vajaduse korral aitab ta lapsel määrata paberil kohta (ülevale, all).

Kui töö on valmis, võrdleb õpetaja enda ja laste tegevuse tulemust, arutledes ruumisuhete üle, kiidab lapsi ja loob positiivse meeleolu. Siis kirjeldab ta saadud pilti. „Poiss läks õue. Vaatas, et all on maa, ülevale on taevas. Taevas on päike. All on maa peal maja ja puu. Poiss seisab ühel pool maja, teisel pool maja on puu. Lind istub puu otsas.”

Mis on siia joonistatud (tegevus)

Eesmärk. Õpetada joonisel nägema esemetevahelisi suhteid, kanda tasapinnalised ruumisuhetud üle ruumilistesse, s.t luua konstruktsioon joonistuse-näidise järgi, jätkata tasapinnalise näidise analüüsi, eristades detailide vormi ja suurust ning nende asetust.

Vahendid. Lauakonstruktor, konstruktsiooni kontuurid joonisel, elementide arv on erinev.



Tegevuse käik. (Mängitakse alguses individuaalselt, hiljem gruppides.)

1. variant. Laps istub õpetaja kõrval laua taga. Õpetaja palub lapsel tähelepanelikult pilti vaadata ja ehitada see, mis pildil on kujutatud. Esimesel korral aitab õpetaja lapsel joonise elemente võrrelda ehituskonstruktori detailidega. Seejärel annab ta lapsele veel kaks joonist ja püüab last suunata tegutsema iseseisvalt. Esimene joonis peab olema lihtne ja koosnema kolmest (mitteesemelise iseloomuga) elemendist, samad ehituse elemendid on lapse ees.

2. variant. Sama mängu mängitakse grupiga, kes juba oskab näidisjoonist „lugeda”. Joonisel olevate esemete ja konstruktori detailide arv kasvab.

3. variant. Lastele antakse mõnest detailist koosneva eseme kujutised ja järgmiste teemade elemendid: „Ehita maja”, „Ehita garaaž”, „Tee nukumööbel”, „Tee nukutuba” jt.

Orienteerumine ruumis

Lähiruumis orienteerumisega puututi kokku eelmistes mängudes, kus oli tegemist esemetevaheliste ruumisuhetega, mis on lähiruumis orienteerumise aluseks. Neid suhteid antakse edasi sõnadega *peal*, *all*, *kõrval*, *juures*.

Järgnevalt kirjeldatakse mängu, mis on seotud kaugemas ruumis, näiteks rühmatoas orienteerumisega. Esikohale tulevad suhted, mida väljendatakse sõnadega *kaugel*, *lähedal*, *siin*, *seal*, *keskel*. Last õpetatakse järjekindlalt ruumi vaatlema ja selles orienteeruma. Eriti tähtis on esemete asetuse, sest üks ese võib teist varjata, s.t olulised on suhted, mille iseloomustamiseks kasutatakse sõnu *taga* ja *ees*. Selliste suhete tajumine kujuneb arenguprobleemidega lapsel aegamööda ja nõuab kindlasti arendamist. Pahatihti peavad nad eset, mida pole näha, olematuks.

Mängudes peidavad ja leiavad lapsed asju ja üksteist. Alguses peavad need mängud olema väga lihtsad. Peidetav asi peab olema silmatorkav, seda tuleb peita laste nähes ja nende silmade kõrgusele, sest arenguprobleemidega lapsed näevad ainult oma silmade kõrgusel olevaid asju. Didaktiliste mängude abil hakkavad nad kaugust ja liikumissuunda arvestama.

Võta mänguasi

Eesmärk. Jätkata lähiruumis orienteerumise õpetamist, kinnistada ja täpsustada sõnade *kaugel*, *lähedal* tähendust.

Vahendid. Mitmesugused mänguasjad.

Mängu käik. Kaks last istuvad suure laua taga toolil. Õpetaja annab kummalegi mänguasja ja palub neil mängida. Siis võtab õpetaja asjad ära, palub lastel kõrvale pöörata (või silmad kinni katta) ja paneb need asjad lauale – ühe asja lapse käeulatusse, teise kaugemale. Lapsed teevad silmad lahti ja õpetaja palub neil võtta asju ilma toolilt tõusmata. See laps, kelle mänguasi on lähedal, võtab oma asja ära, aga teine ei saa seda kätte. Õpetaja palub lastel uuesti silmad kinni panna ja vahetab laual asjade asukohti. Nüüd saab teine laps oma mänguasja kätte. Kolmandal korral paneb õpetaja mõlemad asjad kaugemale ja küsib lastelt, miks nad ei saa neid kätte. Ta aitab teha järeldust: „Asjad on kaugel.” Ta nihutab asjad lastele lähemale ja räägib. „Nüüd on mänguasjad lähedal, te saate need kätte.” Lapsed võtavad oma asjad ja mängivad nendega.

Rooma mänguasja juurde

Eesmärk. Jätkata kaugustaju õpetamist, näidata, et sellest sõltub tegevuse tulemus nii lähemas kui ka kaugemas ruumis, juhtida tähelepanu liikumissuunale ruumis ja valida iseseisvalt liikumissuund.

Vahendid. Mitmesugused mänguasjad.

Mängu käik.

1. variant. Õpetaja paneb lapsed ritta istuma. Nende vastas põrandal on eri kaugusel kaks mänguasja. Kaks last roomavad õpetaja märguande peale asjade juurde, üks läheb lähema, teine kaugema asja juurde. Teised jälgivad neid. Esimene laps lõpetab liikumise varem, võtab asja ja tõstab selle üles. Teine täidab ülesande hiljem. Õpetaja arutab lastega, miks üks laps sai mänguasja varem, teine hiljem kätte. Jõutakse järeldusele, et üks mänguasi oli kaugel, teine lähedal. Mäng jätkub teise paariga.

2. variant. Mängitakse samade reeglite järgi, aga mänguasjad asuvad eri suundades – üks on otse tooli ees, teine on ees diagonaalis, kolmas on vasakul või paremal. Õpetaja kutsub lapsi välja, kuid ei ütle, kus mänguasjad on. Iga laps peab leidma liikumissuuna.

Peidame ära ja leiame üles

Eesmärk. Jätkata ruumis orienteerumise õpetamist, sihipäraselt vaadelda ruumi, arendada tähelepanu ja meeldejätmist, õpetada ümbritsevast eristama vaateväljas asuvaid esemeid.

Vahendid. Mitmesugused silmatorkavad, värvikirevad ja tagasihoidlikes toonides mänguasjad.

Mängu käik.

1. variant. Õpetaja näitab lastele erepunast mänguasja ja ütleb, et nad peidavad selle ära, aga pärast hakkavad otsima. Ta käib lastega mööda tuba, vaatab ja nimetab kõike, mis seal on: „Siin on laud, mille taga te raamatuid vaatate, siin on mänguasjariiulid, edasi on kapp. Siia raamaturiiulile saabki meie mänguasja peita. Paneme selle riiulile. (Riiulil peab olema tühi koht.) Nüüd lähme mängima.” Mängitakse lihtsat liikumismängu (näiteks „Tee nagu mina”). Mõne aja pärast palub õpetaja lastel mänguasi üles otsida. Kui see on leitud, fikseerib õpetaja tulemuse: „Mänguasi oli riiulil.”

Järgmisel korral peidetakse silmatorkav mänguasi teise kohta, aga otsitakse toa teisest küljest. Kui lapsed oskavad juba silmade kõrgusel olevat mänguasja leida, peidetakse see alguses silmadest kõrgemale, hiljem madalamale.

2. variant. Lapsed peidavad mänguasja ära ja õpetaja otsib seda. Ta vaatab tähelepanelikult ja aeglaselt toas olevaid asju. Lapsed peavad omandama otsimise sihipärasuse kui ruumis orienteerumise meetodi. Tuba läbi käies nimetab õpetaja liikumissuunda ja esemeid, mis seal on. Näiteks: „Siin on aken. Akna juurest lähen ukse juurde. Siin on kapp. Vaatan üles – seal ei ole, vaatan alla, all ka ei ole. Lähen edasi,” jne.

3. variant. Õpetaja juhendamisel peidavad lapsed mänguasja ära, otsima hakkab keegi lastest. Otsija läheb enne peitmist ukse taha ega näe, kuhu mänguasi peidetakse. Õpetaja palub tal mänguasi üles leida, toas hoolikalt ringi vaadates.

Klounid

Eesmärk. Juhtida tähelepanu esemete asendile üksteise suhtes, kui need asuvad mingi asja ees või taga, selgitada, et kui väiksem asi on suurema taga, siis pole seda näha, kui osa mingist esemest asub teise eseme taga, siis seda osa pole näha.

Vahendid. Kaks klouni – Osavnäpp ja Kobakäpp, mitmesuguse suurusega asjad.

Mängu käik. Õpetaja laual on nukumööbel: kapp, laud, toolid. Seal on ka eredad mänguasjad: pall või õhupall, väike karu (kapist väiksem), päris väike nukk. Tulevad klounid ja teretavad lapsi. Mänguasju nähes rõõmustavad.

Osavnäpp: Vaata neid mänguasju! Peidame need ära. Mina peidan, sina otsid.

Kobakäpp: Ma oskan otsida, mind sa ei peta. Mida sa peidad?

Osavnäpp: Selle väikse palli. (Võtab selle kätte.)

Kobakäpp: Väga hea! See on niisugune silmatorkav ja ilus, ma näen seda kohe.

Osavnäpp: Pööra selg! (Kobakäpp pöörab selja. Osavnäpp peidab palli kappi.) Otsi!

Kobakäpp (vaatab toas ringi): Siin on kapp. (Vaatab üles.) Üleval ei ole. Vaatame edasi. (Läheb laua juurde ja silmitseb seda hoolega.) Laual ei ole. (Ronib laua alla.) Laua all ka ei ole. Tooli peal ei ole. Pall on kadunud! Lapsed, aidake mind, öelge, kus pall on.

Õpetaja (ütleb tasakesi ette): Kapi taga.

(Lapsed kordavad koos.)

Kobakäpp (vaatab kapi taha, killkab rõõmust): Näe, kus on!

(Klounile): Üles leidsin, näed, üles leidsin! Lapsed aitasid mind. Nüüd pööra sina selg. (Osavnäpp pöörab selja, aga Kobakäpp võtab palli ja paneb selle kapi ette maha.) Otsi üles! (Osavnäpp pöörduv ja võtab kohe palli pihku.) See ei ole aus! Ma tahtsin peita palli kapi taha, aga sina nägid seda kohe.

Osavnäpp: See oli ju kapi ees. (Paneb palli samale kohale.) Kapi ees on ju kõik näha. Kapi taga ei ole näha. (Paneb palli kapi taha.)

Kobakäpp: Olgu, see ei loe. Mina peidan karu ära, aga sina pööra selg. (Osavnäpp pöörab selja. Kobakäpp võtab karu ja peidab selle kapi taha, nii et pool karu on näha.) Otsi nüüd!

Osavnäpp (pöörduv): Näe! (Osutab karule.) Mis sa tegid temaga? Tegid katki? Lapsed, vaadake – pool karu on, aga teist poolt ei ole. Kus on kaks käppa?

Kobakäpp: Ei tea. Mina ei teinud karu katki. Lapsed nägid.

Osavnäpp: Aru sain! Aru sain! Neid ei ole kapi tagant näha. (Võtab karu kapi tagant ära.) Terve! (Näitab lastele. Paneb siis karu samale kohale tagasi, et lapsed veenduksid, mis asendis on näha osa karust.) Nüüd ma peidan ära väikse nuku. (Paneb karu lauale ja nuku karu selja taha.)

Kobakäpp (otsib kaua ja lõpuks leiab): Sain aru – nukk oli karu selja taga, teda ei olnud näha. Pööra selg, ma peidan karu ära. Karu, istu nuku selja taha. (Paneb karu nuku taha.) Otsi nüüd!

Osavnäpp (leiab karu kohe üles): Käes! Käes!

Kobakäpp (vaatab laste poolelt): Paistab. Miks? (Vahetab nuku ja karu kohad ära.) Nukku pole näha. Miks? (Vahetab jälle mänguasjade kohad ära.) Karu on nuku taga ja on näha. (Vahetab jälle kohti.) Nukk on karu taga, ei ole näha.

Osavnäpp: Karu on suur, sellepärast on ta näha, aga nukk on väike, teda ei ole karu tagant näha. (Näitab, kuidas see nii on, tõstab mänguasju ümber.) Olgu, lähme nüüd ära.

Klounid jätavad nägemiseni ja lähevad ära.

Arva ära, kes on kelle taga

Eesmärk. Jätkata ettekujutuse loomist sellest, et üks ese võib teist varjata, täpsustada ettekujutust sellest, et suured asjad varjavad väikseid, aga väiksed suuri ei varja, kinnistada sõnu *rohkem*, *vähem*, *taga*, *ees*, tutvustada sõna *varjama*.

Vahendid. Mitmesugused mänguasjad.

Mängu käik.

1. variant. Mänguasjad on õpetaja laual. Ta palub lastel vaadata, mis asjad on laual, ja panna siis silmad kinni. Võtab kaks mänguasja, tõstab need veidi kõrvale ja seisab nii, et varjab neid oma kehaga. Lapsed teevad silmad lahti ja leiavad, et kaks mänguasja on puudu. „Mina ei ole laua äärest ära läinud. Kuhu mänguasjad said?” küsib õpetaja. Kui mõni laps taipab, milles asi on, ütleb õpetaja üllatunult: „Oi, ma seisin püsti ja varjasin need ära.” Kui lapsed asjade kadumise põhjust ei leia, otsib õpetaja seda ise ja seletab lastele, miks nii oli.

Seejärel korjab õpetaja laualt asjad kokku ja kutsub kaks last enda juurde: ühe pikemat ja suuremat kasvu, teise väikse. Lapsed veenduvad varjamise põhimõtte uuesti, kui väike laps seisab suure selja taga. Mängu tulemust arutab õpetaja koos lastega: „Suurem varjab väiksema ära, aga väiksem ei saa suuremat varjata.”

2. variant. Mängitakse peitust. Üks laps peidab ennast ära, aga teised otsivad teda õpetaja juhendamisel, hoolega kogu mööblit uurides.

Ruumiliste kujutluste loomine

Nii nagu kujutlused vormist, suurusest, värvusest, tervikesemest, tekivad ka kujutlused ruumist hästi arenenud ruumitaju pinnalt. Tegelikult ei saa ette kujutada mingi eseme asendit ruumis, kui pole täpset ettekujutust sellest ega teistest selles ruumis asuvatest esemetest. Eseme vormi tundmata ei saa rääkida eseme osade asetusest üksteise suhtes. Seega sisaldab ruumikujutluste arendamine kõike seda, mida lapsed on varem omandanud.

Jäta meelde ja leia üles

Eesmärk. Kujundada lastes ettekujutust esemete ruumilisest asetusest üksteise suhtes, arendada tähelepanu ja meeldejätmist.

Vahendid. Lotokaardid, millest igaühel on neli tuttava eseme kujutist, mis asetsevad üksteise suhtes erinevalt (näiteks kuubik palli peal, kuubik ja pall kõrvuti, koer kuudi kõrval, koer kuudi peal, ranits laual, joonlaud ranitsas, pall laua all ja laua peal, kapi otsas, kapi taga, kaks puud kõrvuti, kummalgi pool maja üks puu), väiksed kaardid samade esemete kujutistega sama ruumilise paigutusega, papitükid suurte lehtede katmiseks igale lapsele.

Mängu käik. (Mängitakse alguses individuaalselt, hiljem grupiti.) Lapsele antakse suur kaart ja puhas papi-tükk, millega kaarti katta. Õpetaja palub tähelepanelikult kaarti vaadata ja öelda, mis sinna on joonistatud (pall kuubiku peal, puud jne). Siis katab laps kaardi papiga, aga õpetaja näitab talle üht väikest kaarti, kaardil olevat eset nimetamata, ja lapsele küsimust esitamata pöörab selle ringi. 10–15 sekundi pärast võtab laps papi kaardilt ära ja otsib nähtud pildi üles. Õpetaja näitab näidiskaarti, laps võrdleb seda oma leituga. Tulemust kinnitatakse sõnaga.

Leia ja nimeta

Eesmärk. Sama: jätta meelde nende sõnade tähendusi, mis märgivad esemete ruumilist paigutust pildil.

Vahendid. Samad mis eelmises mängus.

Mängu käik. (Individuaalne mäng või mäng väikestes rühmades.) Õpetaja nimetab kaardil olevat kujutist (näiteks pall on kuubiku kõrval) ja laps näitab seda oma kaardil. Õpetaja annab talle väikse kaardi. Laps võrdleb kaht pilti omavahel ja paneb oma kaardi suurel kaardil oleva kujutise peale.

Jäta meelde ja nimeta

Eesmärk. Jätkata kahe või mitme eseme leidmist ruumis sõnalise kirjelduse järgi, õpetada meelde jätma esemete ruumiliste suhete sõnalisi väljendeid.

Vahendid. Sama.

Mängu käik. (Individuaalne või grupis. Mäng on kahe eelmise mänguga analoogne.)

Mis siia on joonistatud

Eesmärk. Kujundada lastes ettekujutust ühe eseme ruumilistest suhetest, kinnistada olemasolevaid kujutlusi tervikesemest, selle vormist ja osade suurusest, koostada osadest tervikut.

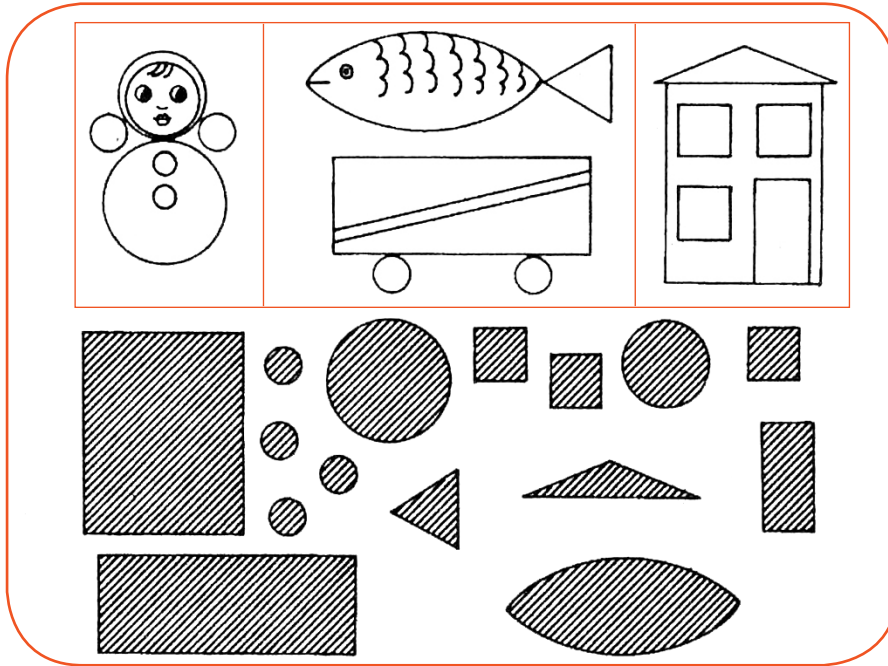
Vahendid. Kergesti eristatavatest geomeetrilistest vormidest koosnevate esemete kontuurjoonised, tasapinnalised geomeetrilised kujundid: suured tahvilil töötamiseks, väiksed individuaaltööks (jaotusmaterjal), tahvel, ümbrikud geomeetriliste vormide jaoks, paberilehed igale lapsele.

Mängu käik.

1. variant. Lapsed istuvad õpetaja vastas laua taga. Üks laps saab mingi eseme kujutisega kaardi (näiteks jonnipunni). Ta peab leidma ümbrikust vastavad osad ja tegema lehel nendest jonnipunni. Teine laps vaatab, mida

see laps tegi, ja peab ära arvama, mis pildile oli joonistatud (pilti talle ei näidata). Kui ta nimetab eseme, näidatakse talle pilti ning ta hindab ise oma vastust ja kaaslaste tehtu õigsust.

2. variant. Lapsed istuvad toolil. Õpetaja kutsub ühe lapse välja, annab talle pildi ja ütleb, et kõik lapsed vaatavad hoolega ja arvavad ära, mis pildil on. Laps peab saadud pildi järgi koostama tahvlil kujutise, valides elemendid olemasolevate hulgast. Seejärel nimetavad lapsed eseme, mille laps tegi, ja neile näidatakse pilti. Nad võrdlevad joonist tahvlil tehtud kujuga, nimetavad selle osi, vormi ja detailide ruumilist paigutust. Näiteks jonnipunni kirjeldades ütlevad nad, et tal on pea, kere, käed, pea on ümmargune, kere on ovaalne, kere on all, pea üleval jne. Vagunit kirjeldades räägivad nad, et vagun on ristkülikukujuline, all on sel rattad, rattad on ümmargused, väiksed jne. Peamine on, et lapsed mõistaksid, et ühtedest ja samadest elementidest saab koostada erinevaid esemeid, paigutades neid ruumis erinevalt.



3. variant. Lapsed istuvad laua taga. Õpetaja jagab neile paberilehed ja ümbrikud kujutiste elementidega. Õpetaja laual on pildid, kujutised allpool. Õpetaja räägib, et lapsed peavad võtma pildi ja vaatama seda nii, et teised ei näeks, ja tegema oma paberil samasuguse kujutise. Vajadusel aitab õpetaja lapsi töö ajal. Töö lõpus käib õpetaja (või mõni laps) ühe juurest teise juurde ja arvab ära, mis pilt kellelgi oli.

Jänese (karu, orava, siili jt) kiri

Eesmärk. Õpetada orienteeruma reaalses ruumis orientiiride järgi, suhestada paberil kujutatud orientiire ja reaalseid esemeid omavahel.

Vahendid. Ehituskomplekt „Ehita küla”, lauakonstruktori komplekt, kiri – paberiribad orientiiridega, mis juhatavad jänese, karu, orava jt maja juurde, plastmassist või papist metsloomafiguurid.

Mängu käik. (Alguses mängitakse individuaalselt, hiljem grupis.)

1. variant. Õpetaja laual on suur tee, mis hargneb kaheks või kolmeks väiksemaks teeks. Tee ääres on orientiirid, aga iga tee lõpus asub maja. Orientiiride võimalik järjekord on: suure tee alguses, kust teekond algab, seisab auto või traktor (komplektist „Ehita küla”). Iga väiksema tee ääres on veel kolm orientiiri: vasakul on puu, üks traktor, maja juures on kuusk, keskmise tee ääres on kuusk, puu, maja juures traktor, paremal on siil, kuusk, maja juures puu. Õpetaja näitab laual olevat rajatist ja ütleb, et ühes majas elab jännes. Ta kutsub endale külalisi ja saatis kirja. Ta annab lapsele pabeririba, millele on vasakult paremale joonistatud auto, puu, traktor ja kuusk, tehes lapsele ettepaneku koos kirja lugeda. Õpetaja näitab, kust nad jänese maja otsimist alustavad, ja õpetab last sihipäraselt orientiiride järgi liikuma. Kui laps jõuab maja juurde, tuleb jännes talle vastu (õpetaja võtab majast jänsefiguuri). Seejärel leiab laps ise tee teise – kas siili või karu – maja juurde. Orientiirid ja nende paigutus muutuvad edaspidi, võib muuta ka liikumissuund.

2. variant. Mängitakse pörandal suure ehituskomplektiga ja suurte mänguasjadega. Lapsed jagunevad 2–3 grupiks, igaüks loeb oma kirja ise ja läheb kas nukule või loomadele külla.

Taktilise-liigutustaju arendamine

Mitmekülgne kujutlus ümbritsevast esemelisest maailmast ei saa inimesel kujuneda ilma taktilise-liigutustaju, mis on meelelise tunnetuse alus. Just nimelt taktilise-liigutustaju abiga kujunevad esmased kujutlused esemete vormist, suurusest ja nende asukohast ruumis. Esemetega tegutsemise esimeseks viisiks lapsel on haaramine, mille käigus tunnetatakse esemete vormi, suurust, kaalu ja ruumisuhteid kompides ning käsi õpetab silmi.

Kompimis-liigutustajul on väga suur tähtsus kogu inimese elu jooksul. Kompides tunnetatakse esemete vormi, kompimisliigutused on aluseks eseme voolimisel. Eseme kontuuri mööda liikudes eristame tasapinnalist kuju ruumilisest, tunneme ära vormi, mis on joonistuse aluseks.

Kompimistaju on oluline temperatuuri ja kaalu määramisel. Taktilise-liigutustaju tähtsus on suur paljusid olmes vajalikke tööoperatsioone täites. Üldteada on, et igapäevaseid harjumuspäraseid tegevusi sooritades me peaaegu ei kasuta nägemist, vaid toetume tervenisti taktilisele-liigutustajule.

Seega võib öelda, et nooremas ja vanemas koolieelses eas lastega tuleb teha väga tõsist tööd taktilise-liigutustaju arendamiseks. Eriti oluline on see arenguprobleemidega lastega tehtavas töös, kes pahatihti ei proovi esemeid taktilise-liigutustaju abil uurida. Nende üldine inertsus väljendub selles, et väikelapseas ei oska nad haarata, ja seetõttu ei oska nad enne kooli kompimise teel esemete vormi ega suurust määrata. Selle tulemusel ei suuda nad olulisel momendil sõrmi eseme peal ümber jaotada ega eset peos hoida. Soovides haarata kaugemal asuvat eset või teha sellega midagi, haaravad nad tihti mööda. See on kompimis-liigutustundlikkuse ja sellega tihedalt seotud nägemis-liigutuskoodinatsiooni arenematus tagajärg.

Meie pakutud mängud on suunatud nende arenguprobleemide ületamisele.

Need on mängud esemete äratundmiseks ja eristamiseks, tajumiseks ja kujutlemiseks. Peale selle on suurt tähelepanu pööratud mitme meele (nägemis-, kompimis- ja liigutustaju) ühendamisele. Esemete ja nende omaduste äratundmine ning eristamine sõltub esitamise viisist – kas on vajalik nägemine, taktiline tajutaju, liigutusmeel või kõik komplekselt.

Esemete äratundmine kompimise abil

Leia kotist oma mänguasi

Eesmärk. Õpetada kompimise abil ära tundma tuttavaid esemeid, mitte neid lihtsalt peos hoidma, vaid kompima, liigutama peopesa ja sõrmi mööda eset.

Vahendid. Väga erineva vormi, suuruse ja faktuuriga mänguasjad igale lapsele, läbipaistmatu kott – imekotike, kuhu pannakse asjad.

Mängu käik. Lapsed istuvad oma kohtadel. Õpetaja jagab neile mänguasjad ja palub mängida. Mõne aja pärast näitab õpetaja imekotikest, räägib, et selle sisse saab peita mänguasju ja pärast neid üles otsida. Ta palub mitte rohkem kui kolmel lapsel oma asjad kotti panna, seob kotisuu kinni, raputab kotti ja palub lapsel oma mänguasi üles leida koti sisse vaatamata. Kui laps leidis õige asja (ühe käega katsudes), ütleb ta ise või õpetaja abiga, mis see oli, ja istub oma kohale. Kui on valitud vale asi, paneb õpetaja selle kotti tagasi ja võtab välja õige asja. Koos lapsega vaatleb ja katsub ta asja, õpetab last, näitab, kuidas kompida, juhtides tähelepanu vormile, suurusele, faktuurile, eseme osadele. Siis otsib oma asja teine laps.

Nuku rätik

Eesmärk. Tunda kompimise teel ära tuttavaid esemeid, toetudes ühele tunnusele – faktuurile.

Vahendid. Kolm erineva rätikuga nukku: üks rätik on siidist, teine villasest kangast, kolmas kootud; imekotike.

Mängu käik. (Mängitakse väikeste gruppidega, alguses kahe, siis kolme lapsega.) Õpetaja näitab lastele kolme nukku: ühel on siidrätik, teisel villasest kangast, kolmandal kootud rätik. Nukud teretavad lapsi. Õpetaja teeb lastele ettepaneku nukud lauda kutsuda ja neid kostitada, aga enne tuleb rätikud peast ära võtta. Iga laps saab nuku, võtab rätiku ära ja paneb nuku istuma. Lapsed katsuvad kõiki rätikuid ja vaatavad neid. Õpetaja teeb ettepaneku

panna rätikud kotti. Siis kostitavad lapsed nukke. Nukud tänavad, hakkavad ära minema ja paluvad lapsi neile rätikud pähe panna. Lapsed otsivad kompides imekotikesest rätikuid ja panevad õpetaja abiga nukkudele rätikud pähe. Nukud jätvad hüvasti ja lähevad ära.

Kelle kuut, pesa või maja see on

Eesmärk. Õpetada proovima taktiilselt-liigutustega kinnisilmi, jätkata õige lahenduse leidmise õpet proovimise teel, fikseerides õiged ja jättes kõrvale valed variandid.

Vahendid. Kolm eri suuruses ja erineva avade suurusega (ustega) karpi, kolm eri suuruses mängukoera, ekraan või eesriie.

Mängu käik. (Individuaalne.) Laps istub õpetaja vastas laua taga. Õpetaja näitab kolme kuuti ja ütleb, et nendes elavad koerad. Nad läksid jooksmas, aga varsti tulevad tagasi. Ta peidab kuudid eesriide taha. Koerad ilmuvad, hauguvad, paluvad lastel nende kuudid üles leida ja aidata nad sinna sisse. Õpetaja seletab, et igale koerale tuleb leida sobiv kuut eesriide taha vaatamata, tuletab meelde, et võib proovida – kõige suuremale koerale kõige suurem kuut. Õpetaja aitab, võtab lapse käed oma kätte ja õpetab proovima, kuidas leida koerale sobiv kuut. Siis võtab laps ise ühe koera kahest allesjäänust ja otsib tema kuuti. Kui ta paneb väikse koera keskmise suurusega kuuti, teda ei peatata, sest viga selgub järgmisele koerale kuudi leidmisel – suur koer ei mahu väiksesse kuuti. Nüüd võib lapsele appi minna ja koos vea ära parandada. Kui kõik koerad on kuutidesse pandud, võtab õpetaja eesriide ära ja koos lapsega uuritakse tulemust. Õpetaja räägib lapsele: „Koerad vaatavad kuudist välja, nad tänavad sind, et sa aitaksid suurel koeral leida suure kuudi, väiksemal väiksema kuudi ja kõige väiksemal koeral kõige väiksema kuudi.”

Samal põhimõttel mängitakse teiste mänguasjadega.

Postkast

Eesmärk. Eristada vormi kompides, viia vastavusse tasapinnalisi ja ruumilisi vorme, õpetada taktiilse tajuga kasutama proovimismeetodit.

Vahendid. Postkast – 3 kuni 5 erikujulise avaga (ring, ruut, ristkülik; ring, ovaal, ruut; poolring, kolmnurk, ristkülik, ruut, kuusnurk) kasti, ruumilised kujundid, mis mahuvad avadest sisse, eesriie või ekraan.

Mängu käik. Õpetaja palub lapsel panna geomeetrilised vormid karbi avadesse ekraani taga, peale vaatamata (proovimine on lubatud). Esimesel mängukorral kasutatakse 2–3 avaga karpi ja sama arvu ruumilisi vorme.

Külm – soe – kuum

Eesmärk. Jätkata esemete omaduste eristamist taktiilselt, tutvustada temperatuuri eristamist taktiilselt ja sõnu *külm, soe, kuum* (tuline).

Vahendid. Kolm tihedasti sulguva korgiga pudelit või väiksed ühesuurused soojenduskotid külma, sooja ja kuuma veega, kolm tassi või kaussi, käterätik.

Mängu käik.

1. variant. (Individuaalne mäng.) Laps istub õpetaja vastas laua taga. Laual on kaks pudelit: üks külma, teine sooja veega. Õpetaja palub lapsel silmad kinni panna ja annab ta kätte ühe pudeli. Siis paneb ta pudeli lauale tagasi, palub lapsel silmad lahti teha ja leida üles see pudel, mis tema käes oli. Laps katsub pudeleid ja leiab õige. Kui ta kahtleb, palub õpetaja tal uuesti silmad kinni panna ja olla tähelepanelik ning kordab ülesannet. Kui laps on valiku teinud, küsib õpetaja: „Missugune vesi on selles pudelis – kas külm või soe?” Ta aitab lapsel vastust leida.

Kordusmängudes võetakse lisaks kolmas pudel kuuma veega (kuid mitte tulikuumaga).

2. variant. (Mängitakse 2–3 lapsega väikses grupis.) Õpetaja laual on kolm pudelit erineva temperatuuriga veega. Laua ääres on kolm last. Õpetaja palub igal lapsel võtta üks pudel, hoida seda käes ja panna lauale tagasi. Ta märgib endale üles, missugune pudel kellelgi käes oli. Siis palub ta lastel silmad kinni panna, vahetab pudelite asukohad ja kallab ühe pudeli sisu kaussi. Lapsed avavad silmad, katsuvad kausis olevat vett käega ja teevad kindlaks, kelle pudel on tühi. Õpetaja küsib laste käest, kuidas nad said teada, kelle pudelist ta vee välja kallas. Ta aitab lastel õigesti kasutada määratlusi *külm, soe, kuum*.

Mängu võib mängida nii, et rühma ülejäänud lapsed vaatavad tegevust pealt.

Taktilise-liigutusliku valiku kujundamine näidise alusel vormi, suuruse, ruumisuhte ja esemetevahelise suhte tajumise teel

Taktiline-liigutuslik valik näidise järgi on tihedalt seotud nägemistajuga ja sellega, kuidas on näidis esitatud. Laps toetub ainult taktilisele-liigutuslikule tajule vaid ühel juhul: siis, kui näidis on esitatud taktiliselt-liigutuslikult, s.t laps ei kasuta nägemise abi. Tavaliselt tajutakse näidist kas nägemise abil või segameetodil – nägemise ja taktilise taju kaudu. Eset tajutakse aktiivselt nägemise teel, aga kokkupuude esemega aitab lapsel saada tervikkujutlust. Kompimise teel otsustamist ei maksa lastelt oodata enne, kui nad pole õppinud nägemise abil eset ära tundma.

Mängudes tuleb erilist tähelepanu pöörata kompimis- ja piiritlemisliigutuste kujundamisele, käte õigele asetusele esemel, sellele, et kompimise ajal fikseeriks laps nii üldised (suurus, vorm, eseme äratundmine) kui ka osalised tunnused (peamised osad, nende asend terviku suhtes jne).

Imekotike

Eesmärk. Õpetada valima esemeid kompides, arendada tähelepanu, kujundada positiivset hoiakut mängu vastu.

Vahendid. Läbipaismatust materjalist kotike, paarisesemed.

Mängu käik.

1. variant. (Näidis antakse näha.) Õpetaja ees laual on kaks ühesugust mänguasjade komplekti – kaks palli, kaks nukku, kaks mängutaldrikut, kaks pardipoega jne. Õpetaja võtab esemepaari, vaatleb seda lastega, ütleb, mis need on ja pöörab tähelepanu sellele, et need asjad on ühesugused. Siis paneb ta ühe asja kotti. Sama teeb ta teise esemepaariga. Ülejäänud laual olevad esemed katab ta linaga või ekraaniga. Lapsed tulevad järjekorras õpetaja juurde. Ta võtab lina alt ühe eseme, palub lapsel seda vaadata kätte võtmata ja siis leida samasugune ese kotist. Laps otsib kompimise abil kotist eseme ja võrdleb seda näidisega. Kui valik osutub õigeks, ütleb õpetaja: „Mihkel arvas õigesti. Laual on pardipoeg ja ta võttis kotist ka pardipoja.” Mängu korrates võib kotti panna kolm, hiljem neli või viis asja.

2. variant. (Muudetakse näidise esitusviisi – antakse näha ja katsuda.) Laps vaatab eset ja katsub seda õpetaja juhendamisel. Mängitakse samuti kui esimest varianti.

3. variant. (Laps ei näe eset, vaid ainult kombib.) Õpetaja paneb asjad ekraani taga kotti, s.t lapsed ei näe, mida õpetaja kotti paneb. Õpetaja võtab lina alt näidise ja laseb lapsel seda ekraani taga kompida, seejärel palub tal leida kotist samasuguse asja. Kui asi on kotist välja võetud, näitab õpetaja lastele näidist ja nad võrdlevad kaht eset. Kui asi on õigesti valitud, kiidavad teised lapsed mängijat. Kui laps võttis vale, pannakse ese uuesti kotti tagasi, laps katsub teist näidist ja otsib selle paarilist kotist.

Mängu kõigi kolme variandi jaoks valitakse asju, mis on üksteisest väga erinevad, ja hiljem, kui lapsed oskavad juba taktiliselt ja nägemise abil valida, võetakse kasutusele vormi poolest lähedasi esemeid.

„Imekotikest” mängitakse ka kompimise abil esemete geomeetrilise vormi äratundmise eesmärgil (pall, rööptahukas, kuubik, püramiid jne) ning suuruse määramiseks (suur, väike, kõige suurem, kõige väiksem, kõrge, madal, lai, kitsas jne). Alguses antakse äratundmiseks esemeid, mis erinevad oluliselt oma omaduste poolest, hiljem sarnasemaid. Valitakse kahe, hiljem kolme kuni viie asja hulga.

Leia nukule (karule, jänesele) mänguasi

Eesmärk. Jätkata kompimise abil esemete valimist suuruse ja vormi järgi, toetudes nägemisele, nägemis-taktilisele tajule ja puhtalt kompimisele, kinnistada esemete, nende vormi ja suuruse nimetusi.

Vahendid. Mitmes suuruses nukukingad, taldrikud, alustassid, nukuserviisi tassid ja lusikad, eri suurusega õhupallid ja kuubikud, kaelakeed, ehitusdetailid jne, imekotike või kaanega kast.

Mängu käik. Lapsed istuvad õpetaja laua ääres poolringis. Õpetaja käes on ühe kingaga nukk. Ta ütleb lastele, et kõik nukukingad on pandud kotti (kasti), see nukk ei leia oma kinga üles ja palub laste abi. Kui keegi lastest avaldab soovi nukku aidata, vaatab ta hoolega nuku kinga ja otsib samasuguse imekotikesest üles. Nukk tänab ja lahkub. Tuleb teine nukk ja palub lapsi kompimise teel leida nõusid, et ta saaks külalisi vastu võtta. Lapsed aitavad kordamööda nukudel leida alustasse, lusikat, tassi. (Valitakse ja tuntakse ära kahe tunnuse – esemelise vastavuse ja suuruse – alusel.) Lõpuks nimetab nukk kõiki esemeid, mille lapsed leidsid, ja küsib, mis kotis veel on. Õpetaja abiga tuletatakse meelde, et kotis on veel tass, alustassid, lusikas jne. Võrreldakse neid. Selgub, et need on suuremad, kui nukule sobiksid. Nukk imetleb laste tarkust, tänab ja läheb ära.

Kordusmängus tulevad laste juurde kaks jänest. Ühel on porgand käppade vahel, teisel ei ole. See palub talle kotist porgand anda. Üks laps täidab selle soovi. Siis tulevad kaks siili õunaga. Lapsed võtavad kotist õuna. Valimise ajal peab kotis olema tingimata mitu (2–3 erineva vormiga) asja, näiteks pall ja kuubik või muna, et lapsed saaksid valida 3–5 asja hulgast.

Mis on kotis

Eesmärk. Jätkata näidise järgi valimist, toetudes taktiilsele-liigutuslikule tajule, kinnistada esemete ja nende kuju ning suuruse nimetusi.

Vahendid. Paarisesemed – mahukad geomeetrilised vormid (pall, kuubik, munajas ovaal, püramiid jne), mitmes suuruses esemed (suur ja väike pall, kuubikud, munajad ovaalid, autod, matrjoškad jne), imekotike, lina või eesriie.

Mängu käik. Lapsed istuvad poolringis õpetaja laua ääres. Laual on lina all või eesriide taga mõned asjad (2–3) (näiteks pall, kuubik ja õun). Imekotikeses on ainult üks asi (näiteks kuubik). Õpetaja palub ühel lapsel katsuda ja öelda, mis kotis on. Seejärel võtab õpetaja laual olevatelt asjadelt lina ära ja laps leiab sealt selle eseme, mis kotis oli. Kontrollitakse vastuse õigsust: kotist võetakse kuubik välja ja öeldakse, mis see on. Õpetaja kiidab last ja küsib, kuidas ta ära tundis, et see on kuubik. Ta aitab leida ja nimetada kuubiku tahke, võrdleb seda õunaga, ütleb, et õun on ümmargune. Järgmisel korral on ülesanne keerulisem: valida antakse ainult ümmargusi või ainult kandilisi asju (näiteks on lina all matrjoška, õun ja pall, aga kotis on pall). Lapsel peab olema esemest täpsem ettekujutus, ei piisa kompimise teel tundmisest, et see on ümmargune asi.

Edasi läheb veel raskemaks: laps ei pea ära tundma mitte ainult vormi ega esemelist vastavust, vaid ka suuruse erinevust (näiteks pannakse lina alla suur ja väike matrjoška ja puust muna). Muus osas jääb mäng samaks.

Kauplus

Eesmärk. Eristada kompimise abil eri faktuuriga kangaid ja teisi asju, millel on erinev pind või materjal.

Vahendid. Mõned kilekotid kaupadega (nukuriided, nõud jne), riiete ja materjalide näidised.

Mängu käik. (Mängitakse mitut varianti – majatarvete poes, riidepoes, mänguasjade poes jne.)

1. variant. Riidepoes. Mängitakse väikese arvu lastega nukunurgas. Laual on kangaste näidised, mille hulgast hakatakse kaupa, näiteks nukurätikuid, valima. Rätikud on kilekotis. Üks laps on müüja, ülejäänud on ostjad, kes tulevad leti juurde ja valivad näidise järgi, mis rätikut osta. Müüja katsub näidist ja otsib samuti katsumise teel pakist vajaliku rätiku. Ostja paneb nukule rätiku pähe, tänab ja läheb ära. Kordusmängus võib näidise järgi valida nukule kleiti või lehti. Müüjad vahetuvad.

2. variant. Majatarvete poes. Selles variandis tuleb eristada nõude materjali ja esemeid. Näiteks on poes portselanist ja plastmassist tassid, alustassid, taldrikud (mitmesugused nukuserviisid), metallist ja plastmassist lusikad ja kahvlid. Asjad võivad olla ka eri suurusega. Seega peab müüja pakkuma küllalt erinevaid esemete vastavuse, materjali ja suuruse näidiseid. Kõik valikud sõnastatakse.

Piiritle, näita, nimeta (tegevus)

Eesmärk. Õpetada eset ära tundma selle piire pidi, valida näidise järgi, kinnistada esemete ja vormide nimetusi.

Vahendid. Väike ekraan – piisavalt suur, et varjata lapse eest asju, aga ta peaks ulatuma asja ekraani tagant võtma, liikuma käega mööda eseme kontuure, mitmesugused paarisesemed (kuul, kuubik, pall, maja, matrjoška, jonnipunn jne).

Tegevuse käik. (Individuaalmäng.) Laps istub õpetaja vastas laua taga. Õpetaja paneb lapse ette kuuli, kuubiku ja muna. Laps vaatab ja ütleb, mis need on. Siis seab õpetaja lapse ette ekraani ja paneb lauale ekraani taha lapsele nähtamatult ühe laual oleva asja paarilise. Alguses oleks sobiv panna kuubik, sest see erineb tunduvalt teistest laual olevatest asjadest. Õpetaja palub lapsel kompida eset ekraani taga. Esimesel korral aitab ta last: võtab tema käd oma kätte, õpetab hoidma ühe käega eset, teisega vedama kontuuri, nurkadel käsi peatub, pöördeid rõhutatakse. Pärast sellist uurimist leiab laps kuubiku teiste asjade hulgast ja ütleb, mis see on. Õpetaja võtab kuubiku ekraani tagant ära ja annab lapsele, et see saaks otsustada valiku õigsuse üle.

Sedamööda, kuidas mäng edeneb, lastakse lapsel valida sarnasemate esemete hulgast.

Kujutlus esemetest taktilise-liigutustaju alusel

Kujutlused ümbritseva maailma esemetest peavad lapsel olema mitmekülgsed ja terviklikud. Muljed, mis saadakse nägemis-, taktiliste ja liigutusaistingute abil, peavad moodustama tervikkujutluse. Esemetes kujutluste samasus ja mitmekülgsus soodustab eset tähistava sõna täpsemat mõistmist.

Arenguprobleemidega lapsel kujuneb liigutus- ja tunnetussfääri kooskõla raskustega, sest iga taju eraldi ei ole piisavalt arenenud. Et nägemis- ja taktilise-liigutustaju areng läheneks võimalikult palju tavapärasele, on vaja sihipärast tegelust.

Kujutluste puudumine või puudulikkus avaldab mõju kõne arengule. Sõna, mille tähendus on juhuslik ja ühekülgne, on mõistetav ainult teatud tingimustes ja teatud esemetega seotult. Nägemis-, taktiliste ja liigutus-kujutluste ühtsuse puudumine ei lase omandada tööoskusi ega kujuneda eneseteenindusharjumustel.

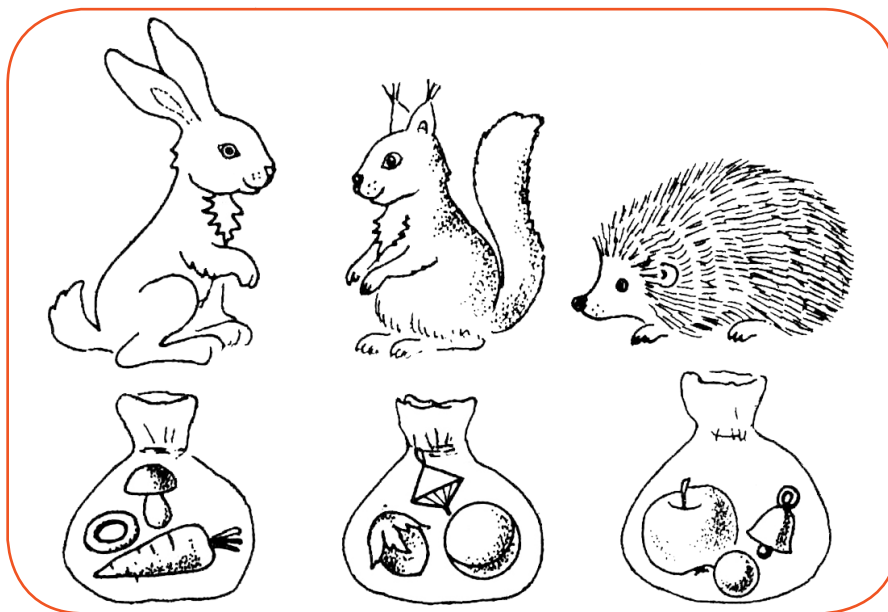
Raamatus esitatud mängud aitavad arenguprobleemidega lastel jõukohase materjaliga tegutsedes kujundada nägemis-, taktilise-liigutustaju ning sõnaga seotud kujutluste ühtsust.

Sööda loomi

Eesmärk. Valida kompimise abil esemeid sõnalise instruksiooni alusel, jätkata tähelepanu ja mängusoovi arendamist.

Vahendid. Imekotike, mänguasjad ja naturaalsed esemed valikuks.

Mängu käik. Kotti pannakse 3–4 väiksemat asja. Õpetaja tuleb nukuga ja palub laste abi külla tulevatele loomadele toidu valmistamiseks. Üks laps võtab nuku soovil kotist jänele porgandi, teine õuna siili jaoks, kolmas võtab oravale pähkli. Kogu aeg peab kotis olema 3–4 eset, peale vajalike ka ülearused (näiteks väike pall, plastmassrõngas jm). Lapsed hoiavad kotist võetud asju käes. Õpetaja toob loomad-mänguasjad. Lapsed söödavad neid kordamööda, kellele porgand, kellele pähkel või õun. Loomad rõõmustavad ja tänavad lapsi.



Katame nukulauda

Eesmärk. Sama.

Vahendid. Imekotike, nukumööbel, nõud, nukud.

Mängu käik. Õpetaja paneb oma lauale nukumööbli – laua, kolm tooli – ja räägib, et nukud tulevad külla, neile on vaja katta laud ja kosti pakkuda. Kõik vajalik on imekotikeses. Üks laps leiab õpetaja palvel taldrikud (kotis on kolm taldrikut ja tass). Kui laps võtab vähem kui kolm taldrikut, küsib õpetaja, kas kõigile jätkub taldrikuid, ning osutab toolidele. Laps võtab ülejäänud taldrikud kotist välja. Teine laps leiab kotist kahvlid, kolmas võtab alustassid ja paneb need lauale, neljas leiab tassid. Nukud tulevad, lapsed tervitavad, panevad külalised laua taha istuma ja kostitavad neid.

Katsu ja vooli

Eesmärk. Õpetada taktilise-liigutustaju abil kujutama saadud eset, mõistma, et eseme õige uurimine on edaspidiseks tegutsemiseks hädavajalik.

Vahendid. Imekotike, milles on lihtsa vormiga, lastele hästi tuttavad ja kergesti voolitavad esemed (õhupall, pall, porgand, õun, rõngas jt), plastiliin, vakstu, salvrätikud igale lapsele.

Mängu käik.

1. variant. (Individuaalmäng.) Õpetaja seletab lapsele, et ta peab kotis katsuma mingit asja ja seda nimetama selle voolima. „Mina vaatan ja arvan ära, mis kotis on,” ütleb õpetaja. Laps täidab ülesande. Kui ese on voolitud, nimetab õpetaja selle (näiteks palli), palub lapsel võtta asi kotist ja näidata seda, et veenduda valiku õigsuses.

2. variant. (Grupitöö.) Igaüks saab väikse koti, katsub seal sees olevat eset ja voolib selle. Pärast arvavad lapsed ära, mis on kellelgi kotis, ja võrdlevad voolitud eset mänguasjaga.

Mänguorskuse arendes antakse lastele keerulisemaid ülesandeid: mitmest osast koosnevate esemete uurimine, mis nõuab nii osade vormi, suuruse kui ka ruumisuhete määramist (pardipoeg, jonnipunn, kolmest kettast torn jne).

Leia pilt

Eesmärk. Seostada eseme taktiline-liigutuskujutus nägemiskujutlusega, nimetada kompimise abil ära tuntud eset ja selle kujutist.

Vahendid. Mänguasjade ja nende kujutiste kogu, imekotike.



Mängu käik. Õpetaja asetab tahvlile 3–4 pilti. Ta palub lapsel katsuda kotis olevat eset ja näidata selle pilti. Laps näitab pilti, kuid ei ütle, mis see on, ja teised lapsed peavad ära arvama, mis kotis on. Nad nimetavad eseme, laps võtab selle kotist välja ja näitab teistele, kontrollides nii valiku õigsust.

Piiritle ja joonista (tegevus)

Eesmärk. Õppida tajuma eset selle piire kompides ja kasutada saadud kujutlust tegevuses (joonistuses), mõista, et piiritlevad liigutused toovad esile eseme kontuuri, nimetada eset ja joonistust.

Vahendid. Ekraan või väiksem eesriie, lihtsa vormiga mänguasjad, paberilehed igale lapsele, pruun või must viltpliats.

Mängu käik. (Individuaalne mäng.) Õpetaja aitab lapsel kompida ekraani taga oleva eseme (näiteks palli) piire ja palub seda joonistada. Siis küsib ta lapse käest, mida ta joonistas ja mis on ekraani taga. Lõpuks võtab õpetaja ekraani ära ja laps kontrollib, kas ta joonistas õige asja.

Väike lapsehoidja

Eesmärk. Õpetada leidma sõnalise juhise järgi sooje, külmi ja kuumi asju.

Vahendid. Neli ühesugust väikest pudelit, kolm vankris nukku.

Mängu käik. Õpetaja paneb lauale kolm pudelit (ühes on külm, teises soe, kolmandas kuum vesi), neljanda pudeli, milles on kas külm või soe vesi, paneb ta lina alla. Ta toob tuppa nukuvankris nutva nuku. Õpetaja räägib, et nukul on uni ja kõht tühi, talle on vaja hoidjat. Ta kutsub endale ühe lapse abiks ja palub anda nukule pudeliga sooja piima. Laps valib kompides sooja veega pudeli ja joodab nukku.

Nukk jääb rahule ja õpetaja palub lapsel viia vanker nukunurka ning seal seda kiigutada. Õpetaja paneb lauale veel ühe sooja vee pudeli ja toob teise nuku vankriga. See nukk tahab külma piima. Kolmas nukk palub kuumu piima (kuum ei tohi olla põletav!). Kui mõni laps valib pudeli valesti, nutab nukk kõvemini ega taha piima. See sunnib last valima õige pudeli.

Suured ja väiksed pallid

Eesmärk. Leida sõnalise juhise järgi kompides suuri ja väikseid esemeid.

Vahendid. Kolm paari eri suuruses karusid ja nukke (suur karu ja väike nukk, keskmise suurusega nukk ja karu, väike karu ja väike nukk), kolm palli (suur, keskmine, väike) ja teised mänguasjad (matrijoškad, pardipoeg), imekotike.

Mängu käik. (Mängitakse kuuelapselises grupis.) Lapsed istuvad paariti laua otstes. Õpetaja annab igale paarile karu ja nuku, mis on ühesuurused (võib ka kaks karu või kaks nukku): ühele paarile suured, teisele keskmised ja kolmandale väiksed. Ta räägib lastele, et nukk ja karu tahavad mängida, veeretada teineteisele palli (kuuli), aga neil pole palli, seda tuleb kotist otsida: suurele nukule ja karule suur pall, keskmisele väiksem pall ja väikestele kõige väiksem pall. Igast paarist üks laps võtab imekotikesest palli. Kui kõigil on pallid käes, veeretatakse palli teineteisele mööda lauda.

Kust ma vett võtsin

Eesmärk. Õpetada esemete omadusi suhestama.

Vahendid. Pudelid või kausid sooja ja külma veega, pildid (esimene pildipaar: ühel on teekann pliidil, teisel sügisene jõgi; teine paar: jääauguga jõgi talvel, teisel pildil suvine jõgi).

Mängu käik. Õpetaja palub lapsel ära arvata, kust ta vett kaussi võttis, ja paneb lapse ette kaks pilti. Laps katsub vett ja näitab või nimetab pilti, kust vesi on võetud. Õpetaja küsib lapse käest, kuidas ta teada sai, s.t annab lapsele võimaluse iseseisvalt järeldust teha: „Soe vesi on pliidil teekannus, aga külm vesi on jõest võetud.”

Edaspidi võib kasutada teisi pilte, aga didaktiline ülesanne jääb samaks.

Kuulmistaju areng

Kuulmistaju areneb kahesuunaliselt: ühelt poolt areneb tavahelide vastuvõtt, teiselt poolt kõnehelide tajus, s.t kujuneb foneemikuulmine. Mõlemal juhul on tähendus inimese jaoks eluliselt oluline ja tähendused hakkavad kujunema väikelapseas. Väikelaps kuuleb ainult valje helisid, kuid kuulmisteravus areneb kiiresti. Koolimineku ajaks kuuleb laps helisid, mis on palju kordi vaiksemad kui need, mida kuuleb väikelaps. Samal ajal hakkab ta eristama tämbri poolest erinevaid helisid.

Ka kõnekuulmine areneb väikelapseest alates. Imik eristab ema häält teiste inimeste häälest, tajub intonatsiooni. Lapse lalin, kui laps kuulab ja kordab emakeele häälikuid, on foneemikuulmise tekke aktiivne ilming. Foneemikuulmine jõuab lõpule umbes viieaastaselt, mõnedel lastel hiljem. Tavapärase arengu korral on selles vanuses lapsel olemas kõik emakeele häälikud, kõne on foneetiliselt puhas, moonutusteta.

Arenguprobleemidega lastel puudub imiku- ja varases lapseas huvi helide vastu, nad reageerivad helidele nõrgalt ega diferentseeri neid. Reaktsioon erinevatele helidele võib olla ühesugune. Ka foneemikuulmine ei arene õigel ajal. Tihti puudub neil lalin või tekib see märksa hiljem. Tihti eristavad nad kuulmise teel sõnu halvasti. Mida varem hakatakse didaktiliste mängudega arendama kuulmistaju, seda suurem on nende mõju laste psüühika arengule.

Mittekõnelise kuulmise areng

Mittekõnelistel helidel on suur tähtsus inimese orienteerumisel ümbritsevas maailmas. Helide eristamine aitab helisid tajuda kui signaale, mis annavad märku esemete või elusolendite lähenemisest või kaugenemisest. Heli allika suuna määramine aitab orienteeruda ruumis, määrata oma asukohta ja liikumissuunda. Nii ütleb meile auto mürin, kas auto läheneb või kaugeneb. Teiste sõnadega – hästi ära tuntud ja teadlikult tajutud helid võivad määrata lapse tegevust. Kõiki helisid saab tajuda vaid kuulmise abil, nägemine võib olla toeks – nägemis-kuulmissignaal koos on lapsele paljuti kergemini tajutav ja peab eelnema ainult kuulmise abil tajumisele.

Muusikahelid mõjutavad väga suurel määral lapse emotsionaalset arengut, kasvatavad teda esteetiliselt.

Arenguprobleemidega lapsed tajuvad enamikul juhtudel mittekõnelisi helisid halvasti ega toetu neile oma tegevuses. Neil on suuri raskusi nii helide eristamise kui ka mõtestamisega. See takistab orienteerumist ruumis, võib tuua kaasa õnnetusjuhtumeid. Tegelust õigesti korraldades võib tagada mittekõneliste helide tajumise suhteliselt hea taseme. Sellest annavad tunnistust arenguprobleemidega laste edusammud muusikaga tegelemisel.

Mittekõneliste helide tajumise areng algab elementaarsetest reaktsioonidest helide olemasolule või nende puudumisele, nende vastuvõtust ja tajumisest. Seejärel hakkavad lapsed kasutama ja lahti mõtestama helisid kui signaale. Selles järjekorras on esitatud ka mängud.

Kop-kop-kop

Eesmärk. Õpetada kuulatama mittekõnelisi helisid, tekitada huvi ja tähelepanu nende vastu, näidata, et mittekõnelised helid võivad midagi teatada, millegi eest hoiatada.

Vahendid. Nukk, karu.

Mängu käik. (Koos lastega võtab mängust osa ka kaks õpetajat.)

1. variant. Lapsed ja õpetaja istuvad toolil. Kostab koputus uksele. Õpetaja jääb kuulatama, tõstab sõrme suu juurde, näitab oma ilmega huvi hääle vastu. Koputus kordub tugevamalt. Õpetaja tõuseb püsti, läheb ukse juurde ja avab selle. Tupp tuleb teine õpetaja nukuga ja räägib: „Nukk tuli! Tema koputaski.” Nukk ja lapsed tantsivad.

2. variant. Lapsed istuvad toolidel. Kostab koputus uksele. Ukse taga on karu. Õpetaja istub temaga laste juurde ja küsib, kus karu oli. Karu vastab, et ta oli tänaval. Õpetaja küsib, kas tal külm ei olnud ilma mütsi ja palituta. Karu ütleb, et tal ei ole kunagi külma, sest tal on soe karvkate. Lapsed katsuvad ja silitavad kordamööda karu. Karu käib läbi iga lapse juurest.

Mis undab

Eesmärk. Sama.

Vahendid. Sõidu- või veoauto, auto või traktori pasun või mingi vile.

Mängu käik. Mängitakse nagu eelmist mängu, kuid mängu lõpus veavad lapsed autot või teevad nukkudele autoga sõitu. Siis küsib õpetaja, kuidas lapsed said teada, et ukse taga on midagi. Lapsed tuletavad meelde, et nad kuulsid autosignaali.

Kes seal on?

Eesmärk. Sama.

Vahendid. Kelluke.

Mängu käik. Lapsed istuvad toolil. Ukse tagant kostab kellukese helinat. Õpetaja küsib lastelt, kas nad kuulsid midagi. Lapsed vastavad. Helin kordub. „Kes seal võiks olla?” küsib õpetaja. „Küsi, kes seal on.” Lapsed küsivad kooris. Ukse tagant kostab: „Mina!” või: „Meie!” Õpetaja teeb ukse lahti ja juhatab külalise tuppa. Tulijaks võib olla täiskasvanu, teise rühma laps või mitu last.

Mida jänku mängis

Eesmärk. Õpetada eristama teineteisest oluliselt erinevat heli (trumm või lööts), jätkata kuulmistaju arendamist.

Vahendid. Eesriie või ekraan, mängujänku (karu, nukk), trumm, laste löötspill.

Mängu käik. Õpetaja näitab lastele trummi ja löötspilli, nimetab, mis need on, ja laseb kuulata nende tekitatud heli. Paneb mõlemad pillid lauale ja mängib uuesti trummi ja löötspilli. Tuleb jänes (karu, nukk) ja räägib, et ta tahab ka trummi ja löötspilli mängida, aga ta peidab ennast ära ja lapsed peavad ära arvama, mis pilli ta mängis. Õpetaja paneb lauale ekraani või eesriide ning varjab sellega nii jänese kui ka pillid. Ta lööb trummi, võtab eesriide ära ja küsib, mida jänes mängis. Lapsed vastavad. Jänes lööb nüüd laste ees trummi. Kolmas kord mängib jänes eesriide taga löötspilli.

Lõbus Kloun

Eesmärk. Jätkata suhtumise kujundamist helisse kui tähenduslikku signaali, õpetada helile kiiresti reageerima.

Vahendid. Mitmesugused muusikainstrumentid (trumm, vilepill, löötspill, tamburiin, metallofon).

Mängu käik. Lapsed istuvad reas toolil. Õpetaja räägib, et kohe tuleb neile külla Kloun. Ta mängib tamburiini (löötspilli, vilepilli). Kohe, kui pill mängima hakkab, tuleb kiiresti ennast ringi pöörata (mitte varem). Õpetaja võtab laste selja taga endale niisuguse koha, et kohe, kui lapsed end ringi pööravad, näeksid nad Klouni. Õpetaja lööb tamburiini ja võtab selja tagant kähku Klouni välja. Kloun kummardab ja peidab end jälle ära. Mäng kordub teiste pillidega.

Marsime ja tantsime

Eesmärk. Eristada mitmesuguseid helisid ja reageerida iga heli puhul erineva tegevusega: trummi peale mars-sida, löötspilli kuuldes tantsida.

Vahendid. Trumm ja löötspill.

Mängu käik.

1. variant. Lapsed istuvad reas, näoga õpetaja poole. Õpetaja seisab väikse laua ääres, laual on trumm ja löötspill. Õpetaja seletab lastele, et trummipõrina peale tuleb marssida, aga löötspilli kuuldes tantsida. Ta näitab lastele, kuidas seda teha. Võtab trummi kätte, lööb seda ja samal ajal marsib, löötspilli mängides tantsib. Seejärel matkivad lapsed õpetajat.

2. variant. Lapsed tegutsevad nüüd juba iseseisvalt, mitte õpetajat matkides. Õpetaja palub lastel tähelepanelikult kuulata: kui ta lööb trummi, tuleb marssida, aga kui ta mängib löötspilli, tuleb tantsida. Kui heli katkeb, katkeb ka liikumine. Enne ühe või teise pilli heli teeb õpetaja pausi. Kui lapsed eksivad palju või ei tea, mida teha, tuleb naasta matkimise juurde.

3. variant. Mängitakse nagu eelmist varianti, kuid lapsed seisavad ravis seljaga õpetaja poole ega näe, mida õpetaja mängib.

Klounid

Eesmärk. Eeristada kõlalt sarnaseid muusikainstrumente, valida kahe-kolme eseme hulgast, arendada kuulmistaju.

Vahendid. Laste muusikainstrumentid (klaver, löötspill, triangel), tuttavad klounid Osavnäpp ja Kobakäpp.

Mängu käik. Õpetaja laual on triangel, löötspill, klaver. Klounid tulevad ja vaatavad pille. Osavnäpp ütleb Kobakäpale, mis pillid need on, demonstreerides ka nende häält. Siis teeb Osavnäpp ettepaneku mängida.

Kobakäpp: Aga kuidas?

Osavnäpp: Mina mängin. Sina arvad ära, mis pilli ma mängin, kas klaverit, metallofoni või löötspilli.

Kobakäpp: Lapsed aitavad mind. (Pöördub laste poole.) Kas aitate?

Lapsed: Jaa!

Kobakäpp seisab seljaga Osavnäpu poole.

Osavnäpp (mängib üht pilli): Kõik!

Kobakäpp (pöördub): Kas see? (Osutab valele pillile.)

Lapsed: Ei!

Kobakäpp: See? (Näitab õigesti.)

Lapsed: Jaa!

Kobakäpp (Osavnäpp): Näed, ära arvasime, sa mängisid seda pilli.

Osavnäpp: Aga mis pill see on?

Kobakäpp (küsib laste käest): Mis pill see on?

Lapsed nimetavad pilli.

Mängu korratakse 3–4 korda. Osavnäpp võib mängida kaks korda järjest sama pilli. Nüüd mängivad klounid nii, et alguses tekitab Kobakäpp segaduse, siis nimetab õigesti. Pärast arwab ära Osavnäpp. Tema vastab alati õigesti.

Kes mängis

Eesmärk. Sama: jätkata kõlalt lähedaste pillihelide eristamist, õpetada eristama neid helisid kinnisilmi, arendada kuulmistähelepanu.

Vahendid. Triangel, löötspill ja laste pianino või klaver, mänguasjad (karu, jänes, nukk), ekraan või eesriie.

Mängu käik. Õpetaja laual on nukk, karu ja jänes. Igaühe ees on oma pill: karu ees on löötspill, jänese ees triangel, nukk istub klaveri taga. Õpetaja seletab lastele, et nad hakkavad ära arvama, kes mängis, kas karu, jänes või nukk. Sellepärast peab tähelepanelikult kuulama. Õpetaja mängib nuku kätega klaverit. Lapsed näevad, kuidas nukk mängib, ja kuulevad klaveri häält. Kui õpetaja küsib, kes mängis, on lastel kerge vastata. Teine küsimus on raskem: „Mida nukk mängis?” Õpetaja täpsustab laste vastuseid ja kordab: „Nukk mängis klaverit.” Siis mängivad jänes ja karu, õpetaja palub meelde jätta, et karu mängis löötspilli ja jänes trianglit. Seejärel katab õpetaja mänguasjad ekraaniga kinni. Nüüd peavad lapsed ära arvama mitte ainult pilli, vaid ka ühendama heli selle loomaga, kes pilli mängis. Alguses mängib näiteks karu. Õpetaja küsib ja lapsed vastavad. Iga kord, olenemata vastuse õigsusest, võtab õpetaja ekraani ära ja karu mängib uuesti, et lapsed saaksid veenduda vastuse õigsuses. Õpetaja alati täpsustab vastust: „Karu mängis löötspilli.” Ekraani taga mängib teine loom ja lapsed peavad olema tähelepanelikud.

Kelluke, helise

Eesmärk. Õpetada heli järgi suunda määrama, jätkata kuulmistähelepanu arendamist, tegutseda helisignaali järgi.

Vahendid. Tugeva ja meeldiva häälega kelluke.

Mängu käik.

1. variant. Lapsed seisavad õpetaja ümber. Ta näitab lastele kellukest, palub kuulata, kuidas see heliseb, laseb lastel kellukest helistada. Siis teeb õpetaja ettepaneku mängida: lapsed panevad silmad kinni, aga tema läheb tasakesi eemale ja helistab kellukest. Siis teevad lapsed silmad lahti ja jooksevad õpetaja juurde. Alguses ei lähe õpetaja kaugele ja jääb nähtavale kohale seisma, et lapsed saaksid tegevust kontrollida nägemise abil. Pärastpoole läheb õpetaja kaugemale ja jääb seisma nii, et lapsed ei näeks teda kohe, vaid alles siis, kui nad on juba vajalikus suunas liikunud.

Täiskasvanu peidab end nurka või ukse taha ja jätkab pause tehes kellukese helistamist, kuni kõik lapsed on tema juurde tulnud.

2. variant. Selles mängus peidavad 3–4 last ennast ära, aga teised otsivad neid. Ühel peidus oleval lapsel on kelluke käes. Ta helistab kellukest alles siis, kui kõik lapsed on peidetud. Pedagoog juhendab nii peitjaid kui ka otsijaid: peitma peab end uude kohta, otsijad ei tohi hakata otsima enne, kui kõik pole peidus, kuulavad kellukese helinat ja valivad õige liikumissuuna. Mängu korrates vahetatakse osad.

3. variant. Üks laps läheb peitu, teine otsib. Ülejäänud lapsed jälgivad mängu.

Püüa mind

Eesmärk. Sama

Vahendid. Kelluke, rätik.

Mängu käik. Lapsed seisavad ringis, hoides kätest kinni. Kaks last on ringi keskel: üks jookseb kellukest helistades ringis, aga teine püüab teda seotud silmadega. Õpetaja seisab ringi keskel ja aitab mõlemat last. Kellukesega laps läheb tasakesi, kikivarvul, eemale ja peatudes helistab kellukest. Püüdja liigub heli poole ja püüab teda kätte saada. Kui mäng on juba tuttav, jälgib õpetaja mängu kõrvalt.

Kus helises?

Eesmärk. Õpetada määrama heli asukohta, arendada kuulmistähelepanu.

Vahendid. Kelluke, side.

Mängu käik. Lapsed seisavad ringis. Ühel lapsel on kelluke. Mängujuht on ringi sees. Tal seotakse silmad kinni ja ta kuulab, kus kelluke heliseb. Siis seotakse tal silmad lahti ja ta näitab käega sinnapoole, kus on kelluke. Mängujuht otsib läbi selle lapse, kes kellukest helistas, ja nad vahetavad kohad. Mängitakse 3–4 korda.

Kes mida kuuleb?

Eesmärk. Õpetada tähistama helisid sõnaga: *koputab, heliseb, sumiseb, mängib, voolab, müriseb* jne, arendada tähelepanu, kujutlusvõimet.

Vahendid. Trumm, telefon, raamat, vilepill, kannel, kastekann veega.

Mängu käik. Õpetaja laual on asjad ja pillid. Õpetaja ütleb lastele, et nad hakkavad nimetama helisid, mida nad kuulevad.

Kõik asjad kaetakse ekraaniga, eesriide taha kutsutakse üks laps, kes mängib pilli (näiteks vilepilli). Lapsed ütlevad heli kuuldes tegevuse – „Mängib!”, ja see, kes eesriide taga mängis, astub vilepilliga sealt välja. Ta mängib veel kord.

Sel juhul kui lapsed ei oska alguses vastata, palub õpetaja korrata mängu eesriide taga ja lastel hoolega kuulata. Mängu korratakse 4–5 korda.

Mängu lõpus pöörab õpetaja laste tähelepanu ümbritseva keskkonna helidele: vesi kohiseb, vedur vilistab, linnud laulavad, puulehed sahisevad, vesi tilgub jne.

Lärmakad karbid

Eesmärk. Arendada kuulmistähelepanu, kuulmismälu, valmistada lapsi ette muusika tajumiseks.

Vahendid. Neli ühesugust plastmassist karpi, kahe sees on hernerid, teiste sees kruubid.

Mängu käik. Lapsed istuvad poolringis, õpetaja laual on neli karpi. Ta ütleb, et ta ei tea, mis nendes karpides on, ja küsib: „Mille poolest need karbid omavahel erinevad?” Lapsed ütlevad, et need karbid on ühesugused. Õpetaja kutsub ühe lapse laua juurde ja palub tal järele vaadata, karpe raputada. Kui laps on karpidega tegutsenud, juhivad õpetaja laste tähelepanu sellele, et need karbid teevad erinevat häält: üks teeb kõva häält, teise häält on vaikne. Edasi palub õpetaja järgmisel lapsel leida ühesugust häält tegevad karbid. Siis tehakse karbid lahti ja lapsed näevad, et kahes karbis on hernerid, mis teevad kõva häält, ja teises kahes karbis on kruubid, mis teevad vaikset häält.

Kõnekuulmise areng

Arenguprobleemidega laste kõnekuulmine areneb suure hilinemise ja kõrvalekalletega. Nad ei erista emakeele häälikuid täpselt. See mõjutab neid ümbritsevate inimeste kõne mõistmist. Mida varem alustatakse sellesuunalise arendamisega, seda suurem on võimalus ennetada nende laste aktiivse ja passiivse kõne arengu mahajäämust, seda täisväärtuslikumalt kujuneb kõne tähenduslik külg ja laieneb sõnavara.

Kõnekuulmise arendamises liigub töö eristamiselt ja äratundmiselt tajudeni ja kujutlusteni, kuulmise ja nägemise abil tajutavast kuulmistajuni.

Sõna tajumine kuulmise ja nägemise abil on niisugune tajumine, mille korral laps mitte ainult ei kuule häält, vaid näeb ka rääkija suud. Ei maksa segi ajada kuulmis- ja nägemistaju nägemise teel tajumisega, mille korral laps kuuleb eseme nimetust ja näeb samal ajal eset või pilti. Nägemise toel tajumine on palju lihtsam. Oma olemuselt pole see mitte sõna kuulmise abil tajumise protsess, vaid lihtsalt äratundmine, eristamine. Näiteks on lapse ees laual kaks asja – vurr ja koer –, neid nimetades laps mitte ei taju, vaid eristab sõnu. Häälikuliselt koostiselt on need sõnad erinevad. Isegi niisugune eristamine võib toimuda erinevalt. Kui laps näeb õpetaja nägu, siis tajub ja eristab ta õpetaja sõnu kuulmise ja nägemise abil. Kui õpetaja seisab lapse selja taga või varjab nägu ekraaniga, eristab laps sõnu ainult kuulmise abil.

Kui lapse ees ei ole mänguasju ega pilte, s.t ei ole sõna äratundmiseks nägemistuge, siis sel juhul ei ole enam tegemist eristamisega, vaid tajuga. Tajuda saab ka nägemise ja kuulmise abil, s.t niisugustes tingimustes, kus laps näeb rääkija nägu ja suud ja samal ajal kuuleb, ning kuulmise teel, kui laps ei näe rääkijat, vaid kuuleb ainult tema häält.

Kuulmise ja nägemise abil tajuda on kergem kui ainult kuulmise teel tajuda. Sellepärast on vaja iga kord, kui lapsel tekib raskusi sõnade tajumisega kuulmise abil, üle minna tajumisele kuulmise ja nägemise abil.

Kes on ukse taga

Eesmärk. Õpetada kuulama kõneheliseid, seostama neid esemetega, õpetada häälikuid matkima.

Vahendid. Mänguasjad (kass, koer, lind, kukk, konn jt).

Mängu käik. (Mängus on kaks täiskasvanut, kellest üks on mänguasjaga ukse taga ja teeb hääli.) Lapsed istuvad toolidel. Ukse tagant kostab „Näu!”, õpetaja jääb kuulatama ja palub lastel kuulata. „Näu!” kostab uuesti. Õpetaja küsib, kes see võiks olla, ning olenemata laste vastustest teeb ukse lahti ja toob näguva kassi tuppa. Õpetaja palub lastel öelda, kuidas kass näub. Ta kordab koos lastega „Näu-näu!”.

Järgmisel korral tulevad lastele külla teised loomad – koer, konn, kukk (ükshaaval) ja mängitakse samamoodi.

Kes kuidas häälitseb

Eesmärk. Sama.

Vahendid. Eesriie või ekraan, mänguasjad (kass, koer, lind, konn, kukk).

Mängu käik. Õpetaja paneb lauale eesriide ja räägib, et eesriide taga on lindude ja loomade maja, kus elavad kass, koer, lind, konn ja kukk. Õpetaja teeb loomade hääli: mäu-mäu, auh-auh, ti-ti-ti, krooks-krooks, kikerikii ja regutseb samal ajal ühe või teise mänguasjaga – liigub mööda lauda ja viib majja. Seejärel palub ta lastel hoolega kuulata, kes neid majast kutsus. Alguses istub õpetaja nii, et lapsed näevad hästi tema nägu. Ta ütleb näiteks *näu* ja küsib uuesti, kes lapsi kutsus. Lapsed vastavad. Kass tuleb majast välja, näub koos lastega.

Edaspidi võib õpetaja teha häälitsusi eesriide taga, et lapsed teda ei näeks, vaid ainult kuuleksid.

Mis pilt minul on

Eesmärk. Eristada häälikkoostiselt oluliselt erinevaid sõnu, arendada kuulmistähelepanu.

Vahendid. Loto kolme eseme kujutisega, mille nimetused erinevad üksteisest oluliselt häälikkoostise poolest (näiteks on ühel kaardil lill, karu ja tass, teisel on koer, auto ja siil jne).

Mängu käik. (Mängitakse individuaalselt ja grupis.) Õpetaja istub lapse vastu ja palub tal ära arvata, mis pildid tal käes on. Ta paneb kolme eseme kujutisega kaardi lapse ette ja nimetab üht pildil olevatest esemetest. Laps osutab kaardile ja võimalusel ütleb nimetuse. Kui ese nimetati või näidati õigesti, saab laps väikse kaardi endale. Vastasel juhul palub õpetaja lapsel veel kord tähelepanelikult kuulata. Ainult siis, kui laps tunneb eseme ära, nimetab ta seda.

Kordusmängus ütleb õpetaja sõnu nii, et laps ei näeks hääldamist, s.t õpetaja seisab lapse poole seljaga või katab näo ekraaniga.

Loto (tunne sõna ära)

Eesmärk. Jätkata kõlalt sarnaste sõnade eristamist, arendada kuulmistähelepanu.

Vahendid. Loto kaardid kolme eseme kujutistega, mille nimetused on kõlalt sarnased (näiteks on ühel kaardil pall, lill, kell, teisel muna, kana, tuba, kolmandal vann, pann, kann jne), väiksed kaardid samade esemete kujutistega.

Mängu käik. (Mängitakse individuaalselt või väikse grupiga.) Alguses peab õpetaja veenduma, et lapsed tunnevad pildil kujutatud esemeid ja nende nimetusi. Sellepärast valivad lapsed mängu alguses pilte näidise järgi – õpetaja näitab pilti, laps leiab selle, õpetaja nimetab eseme ja teeb kindlaks, mida laps sellest asjast teab.

Edasi mängitakse nii nagu mängu „Mis pilt minul on” (eelmine). Õpetaja rõhutab iga hääliku hääldust.



Arva ära, kes tuli

Eesmärk. Õpetada kuulatama inimeste hääli, eristada tuttavate inimeste hääli, arendada kuulmistähelepanu.

Mängu käik. Õpetaja viib mõned lapsed koridori, aga ühe lapse jätab rühmatuppa. Ta paneb selle lapse ukse taha istuma, seljaga ukse poole, palub silmad kinni panna, mitte ennast ringi pöörata, kuulata ja hääle järgi ära tunda, kes tuppa tuli. Üks laps tuleb ja ütleb: „Tere, Martin (Marek, Jaan jt).” Istuv laps peab pöördumata ära arvama, kes tuppa tuli. Siis hakkab ära arvama see, kes sisse tuli, ja see, kes oli enne arvaja, läheb koridori teiste juurde.

Kes sind kutsus

Eesmärk. Sama.

Mängu käik. Lapsed istuvad ringis toolidel. Ringi keskel istub laps. Õpetaja palub tal silmad kinni panna ja hääle järgi ära arvata, kes lastest teda hüüab. Ringi eri suundades istuvad lapsed ütlevad tema nime. Kui laps arvab ära, siis istub ringi see, kes tema nime ütles. Vastasel juhul jätkab ta äraarvamist.

Nuku sünnipäev

Eesmärk. Õpetada kuulmise abil tajuma mitmesuguse häälikkoostisega sõnu, arendada kuulmistähelepanu. Vahendid. Pidulikud riides nukk, kingitused (mänguasjad või nende kujutistega pildid).

Mängu käik. (Mängitakse individuaalselt ja grupis.) Laps istub õpetaja kõrval. Õpetaja kuulatab ja ütleb, et keegi on ukse taga. Ta läheb välja ja toob nuku, juhhib lapse tähelepanu sellele, et nukk on pidulikult riides. „Nukul on sünnipäev,” ütleb õpetaja. „Sõbrad saatsid talle kingitusi, aga nukk ei tea, missuguseid kingitusi nad saatsid. Aita tal neid ära tunda.” Alguses teeb õpetaja ettepaneku ära arvata, mida karu kirjaga saatis (võtab ümbriku piltidega), aga pärast vaatavad nad, mida orav pakiga saatis (toob koti või kasti mänguasjadega). Õpetaja nimetab ühe ümbrikus oleva pildi, näiteks vurri. Laps kordab sõna, saab pildi ja annab selle nukule (ümbrikus võib olla 3–5 pilti). Õpetaja hääldab sõnu rahulikult, rõhutamata. Kui laps sõna ei korda, hoolimata sellest, et ta oskab seda hääldada, esitab õpetaja sõna kuulmise ja nägemise abil. Kui ka see ei aita, paneb ta pildi lapse ette ja nimetab veel kord. Siis jätkatakse järgmise sõna äratundmisega. Kui laps ütleb sõna ebatäpselt, ligilähedaselt, kiidab õpetaja teda ja kordab sõna.

Kui nukk on kõik karu saadetud kingid kätte saanud, läheb õpetaja orava kingikoti juurde (käbi, pähkel ja seen). Ta võtab koti kätte, tuletab meelde, et seal on orava saadetud kingitused, ja palub hoolega kuulata. Asju kotist

välja võtmata ja lapse selja taga seistes nimetab ta neid asju. Pärast seda kui laps on sõna (täpselt või ligilähedaselt) hääldanud, annab õpetaja talle selle asja ja laps kingib selle nukule. Raskuste korral kasutab õpetaja uuesti lapse kuulmis-nägemistaju ja nimetab asju.

Kes majas elab

Eesmärk. Õpetada tajuma lähedase häälikkoostisega sõnu, jätkata kuulmistähelepanu arendamist.

Vahendid. Mängu- või klotsidest ehitatud maja, väiksed mänguasjad või papist figuurid (hiir, siil, pall, tall, kamm, kann, konn jt).

Mängu käik. (Individuaalmäng.) Laps istub õpetaja vastas laua taga. Laual on maja (esiküljega lapse poole), kus on mänguasjad. Õpetaja räägib lapsele, et keegi elab majas. „Ma ütlen sulle nüüd, kes majas elab, aga sina kuula tähelepanelikult ja korda, keda ma nimetan.” Ta katab näo ekraaniga ja räägib: „Siil ja hiir.” Laps kordab, mänguasjad tulevad majast välja. Õpetaja jätkab: „Tall ja pall.” Kui laps ei suuda korrata sõnu paarikaupa, ütleb õpetaja neid ühekaupa, rõhutamata. Kui tekib raskusi, võtab õpetaja ekraani ära ja läheb kuulmistajult üle kuulmis-nägemistajule. Pärast sõnade kordamist antakse lapsele mänguasjad ja ta mängib nendega. Õpetaja aitab mängu korraldada.

Rong

Eesmärk. Juhtida tähelepanu sõna häälikkoostisele, õpetada eristama viimast ja teistest pikemat häälikut sõnas.

Vahendid. Rong kolme vaguniga, mitmesugused väiksed mänguasjad, mida saab vagunisse panna.

Mängu käik. (Individuaalne, hiljem grupis.)

1. variant. Õpetaja näitab lastele rongi ja räägib, et piilupart (karu või mõni muu loom) on rongijuht. Rong hakkab siis sõitma, kui kõik vagunid on täis. Rongijuht palub, et kõikide kaupade nimetustes oleks s-häälik (näiteks uss, kass, loss, tass, buss jt). Õpetaja nimetab esemeid ja paneb need laste ette. Lapsed annavad märku, kas sõnas on s-häälik. Seejärel palub ta lastel korrata temaga koos sõnu ja öelda, mis häälik kostab sõnas kõige kauem.

Mängu korrates valitakse määramiseks mõni teine häälik: l, m, a jt.

2. variant. Õpetaja palub lastel ise vaguneid laadida. Ta palub panna vagunisse asju, kus esineb mingi konkreetne häälik (või kindlas asukohas häälik: sõna alguses, sees või lõpus). Lapsed valivad asju nende ette pandud mänguasjade hulgast. Õpetaja palub lastel temaga koos nimetada asju ja valida nende hulgast sõnad, mis vastavad selles mängus antud ülesandele. Kui asjad on vagunisse õigesti valitud, tänab rongijuht lapsi ja rong hakkab liikuma.

3. variant. Mängitakse nagu eelmisi variante, kuid lapsed peavad panema vagunisse asju nii, et ühe sõna lõpuhäälik on teise sõna algushäälik („Sõnakett”).

Maitsetundlikkuse arendamine

Arva ära, mida sõid

Eesmärk. Tutvustada lastele mitmesuguste toitude maitseomadusi.

Vahendid. Apelsin, sidrun, kandik, alustass, lina, silmade side.

Mängu käik. Õpetaja ütleb lastele, et täna hakkavad nad ära arvama, mida nad sõid, kas apelsini või sidrunit. Ta löikab laste nähes need puuviljad lahti. Üks laps kutsutakse laua juurde, tal seotakse silmad kinni, pannakse üks tükk apelsini suhu ja palutakse see ära süüa. Siis küsitakse, mis maitsega see oli. Täpsustatakse, et apelsin on magus. Siis antakse samale lapsele sidrunit maista ja küsitakse, mis maitsega see on. Täpsustatakse, et sidrun on hapu. Mängu lõpus antakse kõigile lastele proovida apelsini ja sidrunit. Täpsustatakse veel kord, mis maitsega need on.

Tunne lõhna järgi ära

Eesmärk. Jätkata lastele mitmesuguste toiduainete maitsete tutvustamist.

Vahendid. Hapukurk, sibul, lina, kandik, alustassid, silmade side.

Mängu käik. Õpetaja näitab lastele kurki ja sibulat ning palub öelda, mis need on. Siis seotakse ühel lapsel silmad kinni, talle antakse proovida kurki ja vastata küsimustele: „Mida sa sõid? Mis maitse sellel on?” Täpsustatakse – kurk on hapu. Sama korraldakse sibulaga. Mängu lõpus antakse kõigile lastele kurki ja sibulat maitsta. Täpsustatakse maitse nimetust sõnaga.

Maitsev mäng

Eesmärk. Õpetada toiduaineid määrama maitse järgi.

Vahendid. Magus viinamari, sidrun, sibul, kandik, lina, alustassid, side.

Mängu käik. Õpetaja näitab lastele kandikul olevaid puu- ja juurvilju ning ütleb lastele, et nad hakkavad neid maitse järgi ära arvama. Ühel lapsel seotakse silmad kinni, pannakse suhu viinamari ja küsitakse: „Ütle, mida sa söid?” Kui laps ei arva kohe ära, antakse talle uuesti maitsta. Seejärel palutakse tal samuti ära arvata juurvili.

Arva ära, mida enam ei ole

Eesmärk. Õpetada lapsi meelde jätma ja nimetama erineva maitsega toiduaineid.

Vahendid. Kandikul on viinamarjad, sidrun, maasikas, sibul, samade marjade pildid (sibul, maasikas, viinamari, sidrun).

Mängu käik. Õpetaja palub lastel nimetada taldrikul olevate toiduainete maitseid ja katab toiduained siis linaga. Seejärel näitab ta lastele samade toiduainete pilte ja ütleb, kuidas nad mängima hakkavad: „Mina peidan ühe pildi ära, aga teie ütlete, mis puudub ja mis maitsega see asi on.” Raskuste korral palub õpetaja lapsel proovida pildil olevat toitu ja nimetada selle maitse.

Mis kuhu sobib?

Eesmärk. Õpetada lapsi eristama toiduaineid maitse järgi.

Vahendid. Suured esemepildid, millel on kujutatud toiduaineid: hapud – kurk, hapukapsas, sidrun, karusmari; magusad – viinamari, õun, maasikas, vaarikas, pirn; ümbrikud samade toiduainete piltidega.

Mängu käik. Õpetaja paneb tahvlile kaks suurt pilti – viinamarja ja sidruni – ning palub lastel laduda pildikaardid kahte ritta nende maitseomaduste järgi. Raskuste korral täpsustab õpetaja, mis maitsega üks või teine mari on. Lõpuks teeb õpetaja kokkuvõtte: siin on need, mis on magusad, ja siin on kõik hapud.

Leia samasugune

Eesmärk. Õpetada lapsi võrdlema ja nimetama maitse järgi vedelikke, eristada maitseomadusi.

Vahendid. Neli ühesugust läbipaistvat korgiga pudelit, kahes on magus jook, teistes hapu, igal mängijal oma tass.

Mängu käik. Lapsed istuvad poolringis. Õpetaja laual on neli ühesugust pudelit. Õpetaja küsib: „Mille poolest on jook eri pudelites erinev?” Ta kutsub ühe lapse ja palub tal öelda, mille poolest joogid erinevad. Ta aitab teha lastel järelduse, et välimuse poolest on pudelid ühesugused. Siis palub ta lapsel jooki maitsta ja öelda, mis maitse on. Laps proovib alguses haput, siis magusat jooki, võrdleb neid ja ütleb maitse. Seejärel kutsutakse veel üks laps joogi maitset proovima ja ta leiab ühesuguse maitsega joogi pudelid.

Sama moodi mängitakse soolase ja kibeda joogi määramiseks.

Joonista, mida sa söid

Eesmärk. Õpetada lapsi kujutama maitstud asju.

Vahendid. Porgand, sidrun, õun, viinamari, maasikas, tikker, hapukurk, silmade side, paberilehed, värvilised viltpliatsid.

Tegevuse käik. Õpetaja näitab lastele mitmesuguseid puu- ja juurvilju ning lõikab need laste silme all tükkideks. Ta kutsub lapse enda juurde, seob tal silmad kinni, annab üht juurvilja maitsta ja seda nimetamata palub tal meelde jätta, mida ta sõi ning seda joonistada. Kui kõik lapsed on joonistanud maitstud juur- või puuvilju, panevad nad oma joonistused tahvlile ja ütlevad kujutatud maitse.

Mõistatused

Eesmärk. Kujundada toiduainetest tervikkujutus.

Vahendid. Teemapildid: õunad puul, kurgid peenral, porgand peenras, tikrid põõsal, maasikad puhmas.

Tegevuse käik. Õpetaja näitab lastele järjekorras teemapilte ja paneb need tahvlile. Siis teatab ta, et nad hakkavad mõistatusi lahendama. Õpetaja ütleb mõistatuse, aga lapsed näitavad vastavat pilti. Näiteks: „Mis see on – ümmargune, magus, mahlane, kasvab puu otsas?“, „Pikk, roheline, maitseb soolaselt ja toorelt, mis see on?“, „Magus, pikk, oranž, kasvab maa sees, peenras?“, „Hapu, ümmargune, roheline, kasvab põõsal?“, „Punane, magus, mahlane, kasvab puhmas?“

Kui lapsed näitavad pilti, küsib õpetaja lastelt maitseomadusi.

Mõtlemist arendavad didaktilised mängud ja harjutused

Lapse varase ja koolieelse ea kogu tunnetustegevus on seotud tema praktilise tegevuse ja ümbritsevas keskkonnas orienteerumisega. Ka mõtlemise areng on selles vanuses seotud lapse praktilise tegevusega ning ümbritseva keskkonna esemete omaduste ja suhete tajumisega. Mõtlemine areneb kahes suunas. Üks tee läheb näitlikult-praktiliselt näitlikule-kujundilisele ja loogilisele mõtlemisele. Teine tee on ühest küljest üleminek tajudelt näitlikule-kujundilisele mõtlemisele ja teiselt poolt loogilisele mõtlemisele. Mõlemad arenguteed on samaaegsed ja hoolimata sellest, et need sulavad mingis arenguetaapis ühte, on neil kummaldi oma spetsiifika ja neil on oma eriline roll inimese tunnetustegevuse arengus.

On tähtis teada, et selle perioodi saavutused ei kao, ei asendu hilisemate mõtlemisetappide arenguga, vaid need etendavad oma osa inimese kogu järgnevas elus. Sellepärast võivad kujunemata mõtlemisprotsessid nii näitlikult-praktiliselt kui ka tajudelt loogilisele mõtlemisele üleminekul osutada puudulikuks ka inimese hilisemas elus.

Üleminek tajult mõtlemisele

Kujundades lastel esemete, nende omaduste ja suhete terviktaju, on samal ajal tingimata vaja arendada kujutlusi, mis tekiksid (aktualiseeruksid) lapse mälus ka siis, kui neid esemeid ei ole. Seda enam õpib laps opereerima nende kuvanditega kujutluses, tegutsema nende kujutiste alusel, toetuma neile oma tegevuses. See ongi tähtsamaid näitliku-kujundilise mõtlemise ülesandeid. Seega sulandub lapse sensoorne kasvatamine tema mõtlemise kujundamisega, luues aluse näitlikule-kujundilisele mõtlemisele.

Tajude areng, sealhulgas näidise järgi valimine, on üldistuste algetapp, mis aitab kaasa klassifitseerima õppimisele, mille aluseks on oluliste tunnuste eritlemine.

Peale selle korrastatakse ja järjestatakse tajude arengus esemete omadusi ja suhteid, mis panevad aluse nn periodiseerimisele.

Isegi tavapärase arengu korral ei kujune lapsel need protsessid isenesest, vaid nõuavad täiskasvanu juhendamist. Seda enam nõuab arenguprobleemidega laste mõtlemisprotsesside kujunemine igapäevast hästi läbi mõeldud tööd.

Üleminek tajult üldistusele

Üleminek tajult üldistusele on tihedalt seotud näidise järgi valimisega. Mingil määral on valik ise juba üldistuse esimene element. Laps, tuues välja mingi eseme omaduse, peab selle leidma ka teises esemes ja looma seose nende kahe objekti vahel selle tunnuse alusel. Kui ühe näidise juurde valitakse mitu sellega sarnast eset, siis pole see enam valik näidise järgi, vaid rühmitamine, s.t tegemist on üldistamisega.

Alguses teeb laps näidise järgi valiku ja grupeerib kõige soodsamates tingimustes, kus tunnus, mille järgi objekte seostatakse või eristatakse, on üks ja ainuke, kergesti välja toodav. Näiteks kui lapse ette pannakse kaks ühesuurst ruudukujulist kaarti, mis erinevad teineteisest ainult värvuse poolest (üks on punane ja teine kollane), paludes tal valida samasugused nelja sama kuju ja suurusega kaardi hulgast, siis on selge, et siin on ainult üks tun-

nus, mille alusel valida: värvus. Kui lapsele antakse erineva kujuga sama värvusega kaardid (näiteks punased ringid ja ruudud), siis on ka siin üksainuke tunnus: kuju. Esemed võivad olla värvuse ja vormi poolest ühesugused, aga suuruselt erinevad, näiteks suured ja väiksed punased pallid.

Mingi tunnuse iseseisev eritlemine, esemete rühmitamise põhimõtte taipamine on raske, mõtlemist nõudev ülesanne. Arenguprobleemidega lastele käib selline ülesanne üle jõu. Näiteks kui panna lauale teineteisest mingile kaugusele punane ring ja punane ruut ning öelda ringile osutades lapsele: „Siia pane niisugused!” (osutades ringi juurest alla selles suunas, kuhu tuleb panna ringid), ja seejärel ruudule osutades öelda: „Siia pane niisugused!”, võib laps hakata kaarte panema korrapäratult, valides välja kõik punased ja asetades need kordamööda kord ringi, kord ruudu alla, olenemata vormist või üldse ilma mingi valikuteta. Kui last peatada ja öelda: „Vaata, siia tuleb panna ringid, aga siia kõik ruudud,” võib näha, et laps justkui sai aru ja hakkas õigesti tegutsema. Aga ei maksa järelduste tegemisega kiirustada – me kontrollime sellega taju, mitte mõtlemist. Öeldes: „Siia pane ringid ja siia ruudud,” anname me ise rühmitamisaluse, s.t täidame lapse eest mõtlemisülesande. Lapse mõtlemist saame arendada aga nii, et laseme tal endal leida olulise tunnuse kui esemete rühmitamise aluse.

Toodud näide on küllalt lihtne, sest tunnus, millele toetuda, on vahendi ja näidisega ette antud. Märksa raskem on sel juhul, kui antud tunnus tuleb teiste hulgast üles leida, kui teised tuleb kõrvale jätta. Näiteks on lapse ees laual suur ja väike karu, suur ja väike pall, suur ja väike nukk. Veidi eemal on kahe tooli peal suur ja väike auto. Õpetaja palub lapsel panna ühe tooli peale „niisugused” (osutav žest) ja teise tooli peale „niisugused”. Et taibata suurust kui rühmitamise tunnust, peab laps loobuma esemelisest vastavusest, esemete funktsionaalsest tähendusest.

Veel raskem ülesanne seisab lapse ees siis, kui ta peab vahetama ühtede ja samade esemete rühmitamisalust. Näiteks tuleb ühed ja samad geomeetrilised kujundid jagada alguses värvuse järgi (punane, kollane, sinine), pärast vormi järgi (ring, ruut, kolmnurk). Kõikidel juhtudel tuleb lapse iseseisev valik kinnitada üldistava sõnaga. Sealjuures on üldistamise tase erinev. Näiteks võib alguses üldistuseks olla värvi nimetus: „Sa panid siia kõik punased, siia kõik kollased, siia kõik sinised.” Hiljem saab öelda: „Sa panid ringid siia värvuse järgi.” Sedamööda kuidas laps omandab rühmitamisviisi, võib ta proovida iseseisvalt sõnadega väljendada oma tegutsemise põhimõtet. Mängudes tuleb muuta vahendeid, näidiseid, situatsiooni, isegi mängimise kohta, et lapsed iga kord mõtleksid, mitte ei tegutses mälü järgi. Meeldejätmist ega mõtlemist ei tohi omavahel segi ajada.

Lükka „kõiki niisuguseid”

Eesmärk. Õpetada valima ühe näidise juurde mitut asja, valides need välja teiste hulgast, kujundada esmast üldistusoskust – kõik õhupallid, kõik kuubikud, kõik suured, kõik väiksed.

Vahendid. Ringi-, ruudu-, kolmnurgakujuliste sisselõigetega karbid (igas karbis üks lõige), suured geomeetrilised kujundid (pallid, kuubikud, kolmtahukad), nendekujulised asjad.

Mängu käik.

1. variant. Kaks last istuvad kõrvuti laua taga. Laual on kaks karpi (üks on ruudukujulise, teine ümmarguse sisselõikega) ja läbisegi ruumilised vormid (pallid, kuubikud, kolmnurksed tornid), igaiht kolm tükki ja samas suuruses. Õpetaja annab ühele lapsele ümmarguse, teisele ruudukujulise lõikega karbi ja ütleb tingimuse: valida välja kõik, mida saab sellesse karpi panna. Laps valib figure laual olevate asjade hulgast. Kui ta valib õigesti, näiteks pallid, aga ei võta kõiki, vaid ainult ühe või kaks palli, tuletab õpetaja talle meelde, et tuleb võtta „kõik niisugused” (osutab pallidele). Kui laps võtab nii pallid kui ka näiteks tornid, teeb õpetaja talle ettepaneku proovida „kõiki niisuguseid” (osutab pallile) ja aitab proovimise teel valida, mis vormid (pallid) saab sellesse karpi panna.

Pärast vajalike vormide valimist ja nende karpi paneku teeb õpetaja kokkuvõtte: „Õige, Kati korjas kokku kõik pallid ja pani need karpi, aga Kusti valis kõik kuubikud ja pani need oma karpi.” Ta teeb lastele ettepaneku avada karbid ja veel kord vaadata, mis seal sees on.

2. variant. Sisselõigetega karbid on laual. Lauast eemal toolidel on geomeetrilised kujundid. Õpetaja teeb lastele ettepaneku minna toolide juurde ja tähelepanelikult vaadata, mis figuurid ta oma karpi paneb. Ta tuletab meelde, et laua juurde võib minna ainult üks kord, sellepärast tuleb kohe kõik vajalik ära võtta. Ta jagab lastele korvid või kotid, mille sisse nad panevad pallid, kuubikud ja kolmtahukad. Lapsed valivad oma figuurid välja, panevad kotti ja toovad laua juurde. Asjade karpi panekul selgub valikute õigsus. Seejärel teeb õpetaja kokkuvõtte, vajadusel juhib tähelepanu sellele, et sugugi „kõiki niisuguseid” ei võetud laualt ära või võeti ka sobimatuid. Siis nimetatakse tulemus: „kõik ümmargused”, „kõik ruudukujulised”, „kõik kolmnurksed”, „kõik kuubikud”, „kõik tornid” – olenevalt laste varasematest teadmistest.

Seenel

Eesmärk. Õppida valima näidise järgi mitut eset, kinnistada tulemust sõnaga.

Vahendid. Loendusmaterjali seened (eri värvi seenekübaratega: kollased, punased, valged), seenekorvid.

Mängu käik. Lapsed istuvad reas toolidel. Õpetaja paneb põrandale kaht värvi seened, näiteks punased ja kollased. Võtab kaks korvi ja paneb ühe sisse kollase, teise sisse punase kübaraga seeni. Siis annab ta kahele lapsele korvid ja palub korjata sinna sisse „niisuguseid” seeni, nagu seal juba on. Lapsed korjavad seeni ja teised jälgivad nende tegevust. Siis näitavad lapsed, mida nad korjasid, üldistades tulemuse: kõik punased, kõik kollased.

Kes kus elab

Eesmärk. Õpetada iseseisvalt määrama esemete rühmitamise alust, valida mitu eset.

Vahendid. Mänguasjad, ehitusmaterjal. Mööbel.

Mängu käik.

1. variant. Õpetaja ehitab lauakonstruktorist kaks suurt maja, ühe sisse paneb looma-mänguasja, teise sisse auto. Lapse ette paneb ta läbisegi mänguasju (loomad ja autod, alguses 6, hiljem 8–10 tükki) ja palub mõelda, leida mänguasjadele õige maja, panna omale kohale. Kui laps eksib, paneb õpetaja esimesed kaks asja õigesti, aga pärast ei sekku enam lapse tegevusse. Siis pannakse mänguasjad uuesti segamini lauale. Järgmine laps täidab ülesande. Mängu lõpus tehakse kokkuvõtte: „Selles majas elavad loomad, aga selles on autod.”

2. variant. Õpetaja paneb laste ette nukukapi ja laua. Ühe laua peal on läbisegi nukunõud ja riided. Õpetaja paneb kappi ühe kleidi ja lauale ühe taldriku ning palub lapsel kõik asjad oma kohale panna. Mängu ajal aitab ta lapsi ja teeb lõpus kokkuvõtte: „Siin kapis on riided – kleit, palitu, kampsun, aga laual on nõud – taldrikud, lusikad, kahvlid.”

3. variant. Õpetaja ehitab loomaia ja paneb ühte puuri metsloomad, teise linnud. Edasi mängitakse nagu eelmisi variante.

Mida kellelegi anda

Eesmärk. Jätkata rühmitamisaluse iseseisva määramise õpet, tuua välja eseme oluline tunnus ülesande lahendamiseks, õpetada eristama värvi ja vormi kui esemete rühmitamise alust.

Vahendid. Lipud, eri vormi, värvi ja suurusega lehed.

Mängu käik.

1. variant. Kaks laste gruppi istub teineteise vastas toolidel: ühes grupis on tüdrukud, teises poisid. Õpetaja paneb lauale ristküliku- ja kolmnurgakujulised lipud ja räägib, et nad hakkavad lippudega marssima. Tüdrukud peavad saama niisugused lipud (näitab ruudukujulist lippu ja annab selle ühele tüdrukule), poisid – niisugused (näitab kolmnurkset lippu ja annab selle ühele poisile). Siis palub ta ühel lapsel tähelepanelikult vaadata, missugused lipud tuleb anda tüdrukutele ja missugused poistele ning need laiali jagada. Kui laps on raskustes, aitab ta esimest kaht lippu välja valida. Jagamise meetodi valib laps ise. Ta võib jagada lipud alguses tüdrukutele, siis poistele või vaheldumisi. Lõpuks teeb õpetaja kokkuvõtte: „Tüdrukutel on kõik ruudukujulised lipud, poistel kolmnurksed.” Lapsed võtavad rivisse ja marsivad lippudega tamburiini või trummi saatel.

2. variant. Lastele antakse ühesuguse kujuga, kuid eri värvusega lipud, s.t valik tuleb teha värvuse järgi. Mängitakse nagu eelmise variandi puhul.

3. variant. Õpetaja toob rühma kujult ühesugused kolme eri värvi papist lehed (roheline, punane, kollane) ja jagab lapsed kolme gruppi. Nüüd peab see laps, kes hakkab lehti laiali jagama, jaotama need lehed kolme rühma värvi kui olulise tunnuse alusel. Kui lehed on jaotatud, tantsivad lapsed nendega. Aeg-ajalt peatab õpetaja lapsi, tõstab ühe lehe üles ja ütleb: „Jookske minu juurde!” Kui ta tõstab üles rohelise lehe, jooksevad roheliste lehtedega lapsed tema juurde jne. Mängu lõpus tõstab õpetaja kõik kolm lehte üles ja kõik lapsed jooksevad tema juurde.

Värv ja vorm

Eesmärk. Õpetada muutma esemete rühmitamisalust vastavalt näidisele.

Vahendid. Tasapinnalised kuut värvi (punane, kollane, roheline, oranž, helesinine, sinine) kaardid pealekleebitud geomeetriliste vormidega (ringid, ruudud, kolmnurgad, ovaalid, ristkülikud, trapetsid, kuusnurgad) – kokku 42 elementi.

Mängu käik. (Individuaalmäng.) Laps istub õpetaja vastas laua taga. Õpetaja jaotab lauale laiali näidised, näiteks punase, sinise ja kollase ringi, s.t vormilt ühesugused ja värvilt erinevad objektid ja palub lapsel panna siia „kõik niisugused” (näitab punastele ringidele), siia „kõik niisugused” (näitab kollastele ringidele), siia „kõik niisugused” (näitab sinistele ringidele). Laua äärel on sama värvi kaardid (ruudud, kolmnurgad, ovaalid, trapetsid, kuusnurgad, ristkülikud – kokku 18 kaarti). Õpetaja võtab ühe kaardi ja palub lapsel panna selle „sinna, kuhu sobib”, ulatades selle lapsele. Kui laps paneb kaardi valesti või ei hakka ülesannet täitma, teeb õpetaja seda ise, ei räägi seejuures midagi, vaid ulatab lapsele teise kaardi ja teeb samamoodi edasi kõigi ülejäänud kaartidega. Kui kõik kaardid on värvi järgi jagatud, küsib õpetaja: „Mis vormid sa siia panid?” või kinnitab lapse vastust: „Õige, sa panid siia punased kaardid.”

Seejärel jätkab õpetaja mängu teise osaga, kus vahetatakse rühmitamiselust (aluseks võetakse vorm). Õpetaja palub lapsel olla tähelepanelik ja seletab, et nüüd hakkab ta valima kaarte teistmoodi. Ta laotab lapse ette kolm ühte värvi näidiskaarti, millele on peale kleebitud ruut, ring ja kolmnurk. Ta annab lapsele juhuslikus järjekorras ühekaupa kaarte ruudu, ringi ja kolmnurga kujutistega (kõigi olemasolevate näidistega). Laps jagab need kaardid kohtadele ja õpetaja täpsustab tulemust: „Tubli, sa jagasid õigesti – siia panid kõik ümmargused, siia ruudukujulised ja siia kolmnurksed vormid.”

Edaspidi muudetakse rühmitamiseluse värve ja vorme ning suurendatakse näidiste arvu (ühthaegu 4–6).

Jaota mänguasjad majja

Eesmärk. Jätkata rühmitamiseluse leidmise õpet, muuta rühmitamiselust näidiste vahetamisega, eristada eseme olulisi omadusi, jättes kõrvale funktsiooni.

Vahendid. Mitut värvi ehitusklotsid, mitut värvi esemed ja eri vormiga karbid (ümmargused, ruudu-, kolmnurga- ja ristkülikukujulised), mänguteleviisor, kuubikud, eri värvi pallid, väiksed eri värvi kleitides nukud jne.

Mängu käik. (Individuaalne.) Õpetaja paneb lauale 2–4 klotsidest eri värvi maja. Seejärel paneb ta lauale eri värvi ja vormiga esemed ja palub lapsel tähelepanelikult vaadata maja, mõtelda, mis mänguasi kus majas elab, ja panna need igaüks õigesse majja. Kui laps eksib, paneb õpetaja vaikides, rühmitamiselust nimetamata, kaks-kolm asja majja. Lõpuks küsib ta: „Missugused asjad sa siia panid? Aga siia?” jne, s.t aitab lapsel ära tunda rühmitamiselust ja fikseerida sedae sõnades.

Pärast seda teeb õpetaja lapsele ettepaneku jaotada mänguasjad teisiti, sest majad on uued. Ühte värvi klotsidest ehitab ta erineva kujuga majad (ruudu- ja kolmnurgakujulised ja ümmargused). Kõik mänguasjad ja esemed segatakse omavahel ära ja pannakse juhuslikus asetuses lauale. Laps jagab need majadesse. Vajadusel abistab õpetaja last, aga lõpuks aitab uuesti teadvustada uut rühmitamispõhimõtet: „Õige, siia panid sa kõik ümmargused, siia kandilised ja siia kolmnurgakujulised asjad.”

Mängu korrates rühmitatakse esemeid alguses vormi, siis värvi järgi, s.t iga kord muudetakse rühmitamiseluse järjekorda.

Too samasugused

Eesmärk. Eristada esemete omadusi, jättes funktsiooni kõrvale, valida ühe näidise juurde esemete rühma, leida need asjad rühmatoast, sõnastada valiku põhimõte.

Vahendid. Kaardid, millel on eri värvi ja eri vormiga kujutised, eri vormiga mänguasjad ja väiksed esemed.

Mängu käik. Õpetaja paneb varem rühmaruumi eri kohtadesse eri vormi ja värviga asju. Lapsed jagatakse kolme gruppi ja pannakse istuma ruumi eri kohtadesse. Õpetaja kutsub enda juurde igast grupist ühe lapse (juht-mängija) ja palub võtta karbist kaardi, aga mitte seda teistele näidata. Laps võtab kaardi, läheb oma grupi juurde tagasi ja näitab seda seal nii, et teise grupi lapsed ei näeks. Kõik lapsed peavad tooma vastava vormi või värviga asju. Kui valik toimub vormi alusel, on kaardil antud ainult vormi kontuur, aga värvi järgi valides on kaardi üks külg värvitud seda värvi. Lapsed toovad esemed ja istuvad, need käes, toolile. Õpetaja küsib iga grupi käest, missugune kaart neil oli. Lapsed vastavad (punane, kollane, ruudukujuline, ümmargune) ja mängujuht näitab oma kaarti kõigile.

Pane pildid ümbrikusse

Eesmärk. Rühmitada asju eri tunnuste (vormi, värvi, suuruse) alusel, tuua ise välja rühmitamispõhimõte näidisele toetudes, mõtestada lahti ja sõnastada tegevuse tulemus.

Vahendid. Ümbrikud, millele on peale kleebitud või joonistatud eri värvi ja suuruses geomeetrilised vormid (näiteks kollased, punased, sinised, suured, keskmised ja väiksed ringid; kolme värvi ja kolmes suuruses kolmnurgad, ovaalid, kuusnurgad), eri vormi, värvi ja suurusega esemete kujutistega pildid, kandikud.

Mängu käik.

1. variant. (Mängitakse kõigi lastega.) Mängijad istuvad laua taga. Iga lapse ees on kolm ümbrikku (näiteks ühele on kleebitud kolmnurk, teisele ovaal, kolmandale ruut). Kõrvuti istujatel ei tohiks olla ühesuguseid vorme, s.t peaksid olema teistsuguse kombinatsiooniga vormid (ring, kolmnurk, ruut). Iga lapse ees kandikul on mõned pildid, mis tuleb ümbrikusse panna (näiteks nõõbi, arbuusi ja ümmarguse kella kujutised tuleb panna ümbrikku, millel on ring jne). Kui pildid on ümbrikutesse pandud, kutsub õpetaja tahvli juurde ühe lapse ja palub tal panna tahvlile oma ümbrikud, aga nende alla panna need pildid, millel olevad kujutised vastavad sellele vormile. Laps seletab, mille alusel ta oma valiku tegi. Vajadusel abistab õpetaja teda.

2. variant. Mängitakse samuti, kuid pildid valitakse värvi järgi ja ümbriku peal on kujutatud eri värvi ringe; piltidel on sama värvi esemed (pallid, lilled, pliiatsid, paelad, rätikud).

3. variant. Mängitakse samuti, kuid rühmitamistunnuseks on suurus (näiteks on ümbrikutel kujutatud sama värvi, kuid eri suuruses ringid – suur, keskmine ja väike –, piltidel on suured, väiksed ja keskmise suurusega autod, matrjoškad, kellukesed, pallid jne).

Üleminek tajult näitlikule-kujundilisele mõtlemisele ja loogilise mõtlemise elementidele

Rääkides üleminekust tajudelt näitlikule-kujundilisele mõtlemisele, käib jutt tajutu taastamisest kujutluses ja nende kujutlustega opereerimisest. Niisugune taastamine areneb ja ilmneb lastel mitmesuguste tegevuste käigus. Kujutlusi esemetest, esemete ja nende osade omadustest ja suhetest kutsuvad esile sõnad või vastavate kujutiste näitamine ja need võivad omakorda saada joonistuse, voolimise, konstrueerimise või aplikaatsiooni aluseks või tagada jutustuse mõistmise, kirjelduse järgi eseme äratundmise, mõistatuste äraarvamise jne. Sellisel juhul on tegemist kujutlustega opereerimisega – nende ümberpaigutusega, mõttes osade ühendamisega.

Niisugune oskus kujuneb tavapäraselt areneval lapsel koolieelses eas. Isegi loogilisi ülesandeid lahendades tuginevad koolieelikud näitlikele kujutlustele, opereerivad nendega. Näiteks kui lapsele esitati ülesanne: „Kännu tagant paistavad neli jänese kõrva. Mitu jänest istub kännu taga?” andsid nad niisuguseid vastuseid: „Kaks jänest, sest igal jänesel on kaks kõrva”, „Kaks, sest igal jänesel on niimoodi” (panid oma pea külgedele kaks sõrme), „Kaks, sest nad istusid kõrvuti ja panid kõrvad kokku, saigi neli.”

Selles vanuses kujuneb lastel välja küllalt üldistatud taju, mis ei toetu mitte ainult eseme osadele, vaid ka nendevahelistele seostele ja suhetele. Sel tasemel tekib lastel võimalus esemete ja situatsioonide näitlikuks-ruumiliseks kujutamiseks, mis avaldub laste tegevuses: oma joonistustes väljendavad nad ümbritsevat tegelikkust omapäraselt.

Koolieelses eas suudavad lapsed objekte süstematiseerida, seeriaid koostada, esemeid nende olemusliku loogika põhjal korrastada, neid reastada mingi meeleliselt tajutava tunnuse alusel kahanevalt või kasvavalt. Näiteks helikõrguste astmestikuga samal põhimõttel saab üles ehitada matrjoškade rida jne.

Üleminek tajudelt kujutlustele ja näitlikule-kujundilisele mõtlemisele on pikaajaline protsess. Arenguprobleemidega lastel ei tarvitse seda üleminekut ilma sihipärase arendamiseta üldse toimuda. Selle tulemusena ei mõista nad loetud teksti, ei oska skeemi ega plaani kasutada, mis mõjutab hiljem nende valmistumist tööeluks.

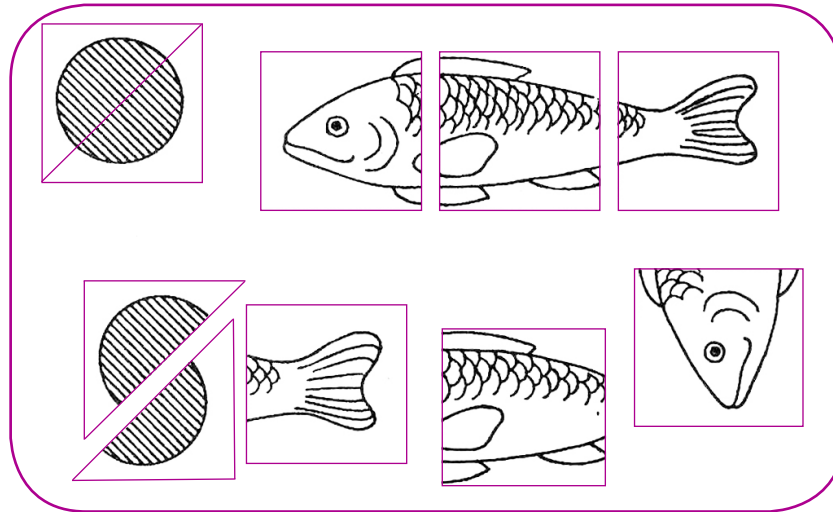
Tee terveks

Eesmärk. Luua kujutlus tervikesemest, õpetada seostama kujutlust reaalse eseme tervikkujuga, tegutseda proovimise teel.

Vahendid. 2–6 osaks lahti lõigatud erineva löikejoonega pildid; mänguasjad ja esemed, mille kujutised on piltidel.

Mängu käik. (Individaalne ja grupis.)

1. variant. Lapse ees laual on lahtilõigatud kaart, millel on lastele hästi tuttava ja lihtsa eseme kujutis (näiteks pall või õun). Laps peab panema pildi kokku nii, et tekiks tervikkujund. Eset ei nimetata. Kui pilt on kokku pandud (ükskõik missuguse tulemusega), paneb õpetaja lapse ette kaks asja: ühe, mille kujutis on lahtilõigatud kaardil, ja teine on kõrvaline asi, näiteks kuubik. Laps peab valima selle asja, mille ta kokku pani, ja võrdlema saadud kujutist esemega. Õpetaja aitab tal võrrelda, kasutades piiritlevat liigutust. Siis nimetatakse, mis asi see on.



Seejärel antakse lapsele teisi lahtilõigatud pilte mitmesuguste esemete kujutistega (kui esimesel pildil on pall lõigatud pikuti pooleks, siis teine pilt on lõigatud põikipidi, kolmas diagonaalselt).

Mängu korrates palutakse lapsel panna kokku keerulisemaid pilte (kala, jonnipunn, maja).

2. variant. Lapse ette pannakse 3–4 ühe pildi (näiteks auto) osa ja üks teise pildi (jonnipunni) osa ning palutakse tal pilt kokku panna. Lõpuks antakse talle valida ja võrrelda kahte asja (auto ja jonnipunn), mida ta võrdleb õpetaja abiga pildil oleva kujutisega.

Järgmistes mängudes lõigatakse kaardid lahti teisiti.

Joonista terve

Eesmärk. Jätkata eseme osade pööramist kujutluses, ühendada neid tervikuks, s.t opereerida kujudega ettekujutuses, toetudes eseme tervikkujule.

Vahendid. Lastele hästi tuntud esemete erineva lõikejoonega lahti lõigatud pildid, paber, mustad või pruunid viltpliiatsid või tavalised pliiatsid.

Mängu käik. Õpetaja paneb lapse ette lahtilõigatud kaardi ja palub joonistada pildi ilma eset kokku panemata. Laps joonistab ja ütleb, mille ta joonistas. Nüüd palub õpetaja lapsel pildi kokku panna ja selle uuesti joonistada.

Leia oma mänguasi

Eesmärk. Sama.

Vahendid. Lastele tuttavate esemete lahtilõigatud pildid (kontuurid), paberilehed ja pliiatsid või mustad (pruunid) viltpliiatsid igale lapsele, mänguasjad ja esemed, mida on pildil kujutatud.

Mängu käik. (Mängitakse gruppis.) Laual on lina all mänguasjad ja muud esemed. Õpetaja jagab lastele lahtilõigatud pildid juhuslikus asetuses. Iga laps saab kujutise. Õpetaja palub lastel tähelepanelikult pilte vaadata, neid mitte kokku panna, ja kui ta on andnud igähele paberi ja pliiatsi (või viltpliiatsi), joonistada terve pilt. Kui joonistused on valmis, võtab õpetaja lina laual olevate mänguasjade pealt ära ja palub igal lapsel leida see asi, mille ta joonistas. Lapsed leiavad asjad üles, ütlevad, mis need on, ja võrdlevad oma joonistusega.

Teeme raamatu

Eesmärk. Kujutada ette situatsiooni, mida on kirjeldatud jutustuses, koostada see lahti võetud tasapinnaliste vormide abil, kinnistada kleepimisoskust, õpetada koos töötama.

Vahendid. Valge paberi lehed igale lapsele, jutustusele vastavad esemete tasapinnalised kujutised, kandikud, liim, pintslid, lapid.

Töö käik.

1. variant. Õpetaja räägib lastele, et nad hakkavad koos ilusate piltidega raamatut tegema. Ta jagab lastele lehed (raamatu leheküljed), kujutiste elemendid kandikul, ja palub tähelepanelikult kuulata muinasjuttu „Lind ja kass”. Ta loeb seda aeglaselt, pikemate peatuste ja pausideta: „Õues kasvas puu. Puu lähedale tuli lind. Siis lendas lind puu latva. Tuli kass. Kass tahtis lindu kätte saada ja ronis puu otsa. Lind lendas puu otsast alla maa peale. Kass jäi puu otsa.” Seejärel küsib õpetaja, millest ta jutustas, mida tegid lind ja kass. Järgneb jutustuse analüüs etappide kaupa koos kõikide situatsioonide kujutamisega. Õpetaja küsib: „Mis oli alguses?” ja loeb esimese lause: „Õues kasvas puu.” Ta palub lastel leida kandikul puu ja panna see lehele. Ta tuletab meelde, et puu on all, aidates seda lehele paigutada. Siis ta jätkab: „Puu lähedale tuli lind.” Lapsed leiavad linnu ja panevad selle puu lähedale. Jne.

2. variant. Mängitakse järgmisel päeval 6 lapsega. Õpetaja tuletab neile juttu meelde ja räägib, et ühise raamatu jaoks teeb igaüks oma lehekülje. Lauad pannakse ühte ritta nii, et nende taga istuvad lapsed tegutseksid jutu käigu järgi vasakult paremale. Esimene laps teeb esimese lehekülje, järgmine teise jne. Lapsed võtavad järjest jutu sisu illustreerivaid pilte välja: esimene lehekülg „Õues kasvas puu”, teine lehekülg „Puu lähedale tuli lind”, kolmas „Lind lendas puu latva”, neljas „Tuli kass”, viies „Kass tahtis lindu kätte saada ja ronis puu otsa”, kuues „Lind lendas puu otsast alla maa peale. Kass jäi puu otsa”. Kui kogu jutustus on välja pandud, annab õpetaja lastele liimi, pintslid ja lapid ning lapsed kleebivad kujutised paberile. Õpetaja köidab lehed kokku ja lapsed vaatavad raamatut.

Samamoodi koostatakse pilte vene muinasjuttude „Tare-tareke”, „Kakuke”, „Kes ütles näu” jt järgi.

Arva ära, millest ma rääkisin

Eesmärk. Tunda esemeid ära suulise kirjelduse järgi, toetudes esemete tajule nägemise abil.

Vahendid. Eri vormi, värvuse ja funktsiooniga mänguasjad.

Mängu käik. Lapsed istuvad poolringis õpetaja laua ümber. Õpetaja paneb lauale neli lastele tuttavat mänguasja (lipu, palli, kuuse ja matrjoška) ning räägib, et tema esitab mõistatusi, aga lapsed peavad ära arvama, mis mänguasjast jutt käib. Seejärel kirjeldab ta lühidalt üht laual olevat asja (näiteks „ümarmargune, punane ja sinine, hüppab hästi, temaga saab mängida”). Kui lapsed ei oska ära arvata, ütleb õpetaja need sõnad veel kord aeglaselt, tehes iga omaduse järel pausi. Kui mõistatus on lahendatud, küsib õpetaja, kuidas nad oskasid ära arvata, mis sõnad neile abiks olid. Seejärel paigutab ta asjad laual ümber ja kirjeldab järgmist eset: „Kasvab metsas okkeline ja roheline, jõuludeks tuleb meie juurde.”

Asjad, mida mõistatatakse, peavad vahetuma, sest muidu jäävad lastele sõnad meelde. Nad peavad mõistma kõnet, toetudes olemasolevatele kujutlustele ja tajule, mis aitavad luua koos sõnaga ühtse terviku.

Mõistatused

Eesmärk. Sama.

Vahendid. Mänguasjad või lastele hästi tuttavate esemete kujutistega pildid.

Mängu käik. Lapsed istuvad poolringis. Õpetaja laual on pildid kummuli. Ta kutsub lapse välja, palub mõistatuse ära arvata ja leida vastus pildil. Siis kirjeldab ta üht lastele hästi tuttavat eset (näiteks: „Seisab toas põrandal, sel on neli jalga, sel on iste ja seljatugi. Selle peal saab istuda”). Laps pöörab laual olevaid pilte, leiab vastuse ja näitab teistele lastele. Teine laps mõistatab sisult eelmisega sarnast mõistatust, kuid selle lõpus on oluline eristav tunnus (näiteks „Seisab toas põrandal. Sel on neli jalga. Linaga kaetud, selle peal on taldrik”).

Hiljem saab esitada raskemaid mõistatusi, näiteks: „Suvel hall, talvel valge, pikad kõrvid, lühike saba. Kellelegi kurja ei tee, aga kõiki kardab.”

Tee kuusk (tegevus)

Eesmärk. Õpetada omadusi süstematiseerima, koostades esemete rea.

Vahendid. Järkjärguliselt kasvavas suuruses rohelised tasapinnalised kolmnurgad (igal lapsel 5), igaühel kandikud ja paberilehed, viis kolmnurka näidiseks.

Tegevuse käik. Õpetaja annab lastele paberilehed ja kandikud kujudega ning palub teha ilusaid kuuski. Lapsed täidavad ülesande iseseisvalt. Seejärel kutsub õpetaja lapse, kes kuuse õigesti kokku pani, tahvli juurde, ja palub tal panna tahvlile suurtest osadest kuusk. Lapsed vaatavad näidist ja õpetaja täpsustab kuuse kokkupaneku põhimõtet: „Näe, kui ilus kuusk tuli välja – kõige väiksem kolmnurk on üleval, keskel on suurem, siis veel suurem, veel suurem, ja kõige suurem kolmnurk on all.”

Leia matrjoškale koht

Eesmärk. Sama.

Vahendid. Kuueosaline matrjoška.

Mängu käik. (Individuaalne või 2–3 lapsega.) Õpetaja võtab laste ees matrjoška lahti ja paneb vaheosad paaris lauale. Siis paneb ta matrjoškad suuruse järgi ritta, jättes nende vahele võrdsed intervallid. Õpetaja palub lastel silmad kinni panna, võtab ühe matrjoška, ühtlustab matrjoškade vahekauguse ja palub lastel ära võetud matrjoškale õige koha leida.

Näitliku-praktilise mõtlemise areng

Sündides ei ole lapsel välja kujunenud mõtlemisvõimet. Esimesed mõtlemisprotsessid tekivad tal ümbritsevate esemete omaduste ja suhete tunnetamise, nendega tegutsemise ja tajumise tulemusel. Järelkult on taju ja mõtlemise areng ühtne tervik. Esimesed lapse mõtted on praktilised, tegevusega seotud. Seda väga varast mõtlemisvormi nimetatakse näitlikuks-praktiliseks ja see soodustab teiste, keerulisemate – näitliku-kujundilise ja sõnalise – mõtlemise kujunemist.

Tavapärast areneval lapsel ilmnevad esimesed näitliku-praktilise mõtlemise märgid esimese eluaasta lõpus, teise alguses. Koolieelses eas suudab laps lahendada jõukohaseid praktilisi ülesandeid, leida lahendusi erinevates olukordades. Isegi tavapärase arenguga lapse puhul on näitliku-praktilise mõtlemise täiustumiseks tingimata tarvis tegevust pedagoogiliselt korraldada, õpetada ümbritsevas keskkonnas orienteerumise viise, üldistada esemetega tegutsemise kogemust.

Arenguprobleemidega lapsel jääb näitliku-praktilise mõtlemise areng ilma sihipärase õpetuseta arengus tunduvalt maha, mille tulemusena ei suuda paljud neist koolieelse ea lõpus tulla toime praktiliste ülesannete täitmisega, näiteks ei oska nad eset ühest kohast teise tõsta, kasutada või muuta.

Arenguprobleemidega lapsed ei teadvusta tihti probleemse olukorra olemasolu, ja kui nad seda mõistavadki, ei seosta nad lahenduse leidmist abivahendite kasutamisega. Näiteks lusikas, käärid, labidas ja teised inimese loodud esemed on abivahendid, mille kasutamist lapsed tihti õigesti ei mõista. Kui nad ka kasutavad neid vahendeid täiskasvanu abil, siis ei üldista nad oma tegevust küllaldaselt ega oska kasutada seda uute ülesannete lahendamisel konkreetse vahendi puudumise korral.

Arenguprobleemidega lapsel puudub aktiivne otsimine, nad jäävad tihti ükskõikseks nii tulemuse kui ka praktilise ülesande lahendamise protsessi suhtes, isegi siis, kui tegemist on mänguga.

Niisugune laps ei orienteeru vajalikul määral ruumis, ei kasuta varasemat kogemust, ei hinda esemete omadusi ega nende omavahelisi suhteid, tal tekib motoorseid raskusi. Seoses sellega, et vahendite omaduste hindamine on neile lastele üpris raske, ei hülga nad ekslikke variante ning kordavad ühtesid ja samu ebaproduktiivseid tegevusi, s.t neil puuduvad tegelikud proovimised, kuigi proovimismeetod on näitlike-praktiliste ülesannete lahendamise peamine võte.

Pakutav didaktiliste mängude ja harjutuste ning ülesannete süsteem on esitatud kasvavas keerukusastmes, mis aitab tutvustada lastele esemelise tegutsemise viise, lahti mõtestada oma iseseisvat tegevust.

Õpetaja peab õpetama lapsi tegutsema abivahendite ja tööriistadega. Kogemus tekib iseseisva tegutsemise ja täiskasvanu matkimise tulemusel. Tegevusi üldistavad nii õpetaja kui ka laps kõne abil. Vajalik on äratada huvi lihtsaimate mõtlemisülesannete lahendamise vastu, aktiveerida laste mõttetegevust.

Abivahendite või tööriistade kasutuse kinnistamine

Anna karule süüa

Eesmärk. Tutvustada lapsi esemete-vahenditega. Vahendid. Karu, lastemööbel ja nõud.

Mängu käik. (Mängitakse mängunurgas.) Õpetaja paneb karu laua taha istuma, paneb tema ette taldriku ja palub lastel karule putru anda. Kui lapsed ei taipa, miks on lusikat vaja, küsib õpetaja: „Millega tuleb putru võtta?“, „Millega te putru sööte?“ Seejärel palub ta lapsel võtta lusikas ja karule süüa anda. Kui lapsed ei oska mängus toimetada, näitab õpetaja ette, kuidas seda teha. Mängu lõpus täpsustatakse, et inimesed söövad lusikaga ja karule ning nukule tuleb ka lusikaga süüa anda.

Kostitame nukke

Eesmärk. Jätkata abivahendite tutvustamist.

Vahendid. Kaks nukku, nukumööbel ja nõud.

Mängu käik. (Mängitakse mängunurgas.) Õpetaja paneb kaks nukku laua taha istuma ja nende ette laua-serviisi ilma tassideta. Ta palub lastel anda nukkudele teed ja kompvekke. Kui lapsed ei taipa tasse võtta, tuletab õpetaja meelde: „Millest juuakse teed?“ Seejärel palub ta lapsel tuua kapist tassid ja pakkuda nukkudele teed. Kui lastel tekib raskusi, võib kasutada matkimismeetodit. Mängu lõpus täpsustab õpetaja, et teed juuakse tassist ja nukkudele anname juua ka tassist.

Sõiduta jäne

Eesmärk. Sama.

Vahendid. Kaks jäne ja kaks autot.

Mängu käik. (Mängitakse mängunurgas.) Õpetaja võtab kaks autot ja paneb kummassegi jänese istuma. Ühel autol on nõor, teisel ei ole. Õpetaja kutsub kaks last ja palub neil jäneseid sõidutada. Muidugi on ühel lapsel mugav autot nõorist vedada, teisel (ilma nõorita) ei ole. Õpetaja pöörab sellele tähelepanu ja seob laste nähes teisele autole nõori külge. „Nüüd on hea autot vedada,“ räägib õpetaja ja näitab, kuidas tuleb nõorist kinni võtta. Lapsed veavad autot nõorist kordamööda.

Küpsetame pirukaid

Eesmärk. Sama.

Vahendid. Vormide komplekt.

Mängu käik. Kui on soe ilm, istuvad lapsed liivakasti ääres. Õpetaja palub neil nukkudele kooki küpsetada ja jagab vormid laiali. Kui lapsed ei märka, et kühvleid ei ole ja hakkavad liiva peoga võtma, peatab õpetaja tegevuse ja räägib: „Ärge palun võtke liiva kätega! Millega liiva tõstetakse?“ Siis annab ta lastele kühvlid ja näitab, kuidas nendega tegutseda. Lõpuks üldistab õpetaja laste tegevuse ja ütleb, et liiva tõstmiseks saab kasutada kühvlit.

Kasta lille

Eesmärk. Sama.

Vahendid. Toataimed, veeämber, kastekann.

Tegevuse käik. Laste ees laual on toalill. Toa teise seina ääres on veeämber. Õpetaja räägib lastele, et lille on vaja kasta. Ta kutsub ühe lapse ja palub tal seda teha. Laps ei hakka tegutsema. Õpetaja kutsub teie lapse. Kui ükski laps ei arva ära, mis abivahendeid on vee võtmiseks vaja kasutada, küsib õpetaja: „Kas kätega saab lille kasta? (Näitab, kuidas vesi peost välja jookseb.) Kätega vett tassida ei saa. Mille sisse tuleks vett võtta, et lille kasta?“ Lapsed vastavad ja kastavad lille, kasutades mitmesuguseid abivahendeid. Õpetaja üldistab vastused: „Vett võib võtta tassi sisse, kastekannu sisse.“

Vaateväljas olevate abivahendite ja tööriistade kasutamine

Selle alajaotuse mängud tutvustavad lastele mitmesuguseid ümbrusest leitavaid abivahendeid (tööriistu) ja nende kasutamise võtteid probleemsituatsioonis. Laps peab nägema esemete seoseid, mis aitavad tal selles olukorras tegutseda.

Mänge tuleb korraldada nii, et iga laps saaks alguses täita ülesannet iseseisvalt, seejärel jälgida teiste tegevust ja üldistada saadud kogemust. Sellespärast asuvad lapsed koos saatva täiskasvanuga rühmaruumist väljaspool. Õpetaja kutsub enda juurde rühmaruumi lapsi ükshaaval selleks, et igaüks täidaks mõtlemisülesande iseseisvalt, mitte matkides. Kui õpetaja kutsub teise lapse, siis vaatab esimene teise tegevust kõrvalt. Nii tehakse kõigi lastega. Iga laps, kes on ülesande täitnud, jääb rühmaruumi. Õpetaja õpetab lapsi olema kannatlikud ja hoiduma kaaslastele ette ütlema, kuidas ülesannet täita. Tegevuse lõpus innustab õpetaja lapsi omandatud kogemust sõnaliselt lahti mõtestama ja üldistama.

Eri vahenditega tegutsemise kogemus on tingimata vajalik, kuid sellest üksi ei piisa. Laps peab üldistama ka oma kaaslaste tegevust.

Suunates läbimõeldult laste tegevust, kujundab õpetaja nende oskust keskenduda praktiliste ülesannete iseseisvale lahendamisele, õpetab kasutama abivahendeid ja riistu, jälgima algusest lõpuni oma liigutusi ja kasutatava eseme toimet. Lapse isiklik kogemus kujuneb täiskasvanu matkimise, iseseisva tegutsemise ja sõnalise üldistuse tulemusel.

Anna nukule õhupall

Eesmärk. Õpetada analüüsima praktilise ülesande tingimusi, kasutama abivahendeid sel juhul, kui neil puudub kindel ülesanne.

Vahendid. Nukk, kaks õhupalli, tool.

Mängu käik. Õpetaja mängib nuku ja õhupalliga, laps jälgib mängu. Seejärel palub õpetaja lapsel võtta kapi otsast teine õhupall ja mängida nukuga. Õhupall on pandud kapi otsa nii, et põrandal seistes laps seda kätte ei saa. Ta peab taipama kasutada tooli, mis on tema vaateväljas. Kui laps ei tule selle peale, aitab õpetaja tal tingimusi analüüsida: „Kas sa põrandalt ulatad palli võtma? Mõtle, kust sa abi saad. Mida sa pead võtma?” – ja osutab käega tooli poole. Kui laps ka selle peale ei oska ülesannet täita, võib talle ette näidata ja seletada, miks on tooli tarvis. Lõpuks täpsustab õpetaja: „Õhupall oli kõrgel. Sa võtsid tooli ja siis sa ulatusid palli võtma.”

Anna karule pall

Eesmärk. Jätkata praktiliste ülesannete tingimuste analüüsi õpetamist, õpetada kasutama vahendeid neil juhtudel, kui neil pole otsest funktsiooni ja tegevusviis pole ette nähtav.

Vahendid. Karu, pall, kepp.

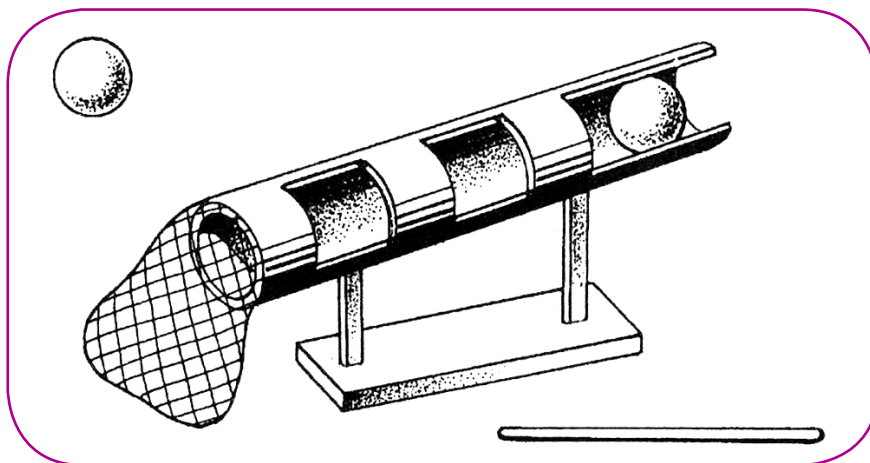
Mängu käik. Õpetaja mängib karuga palli ja lükkab palli kapi alla nii, et laps ei saa seda käega kätte. Ülesanne seisneb selles, et laps taipaks kasutada keppi, mis asub tema vaateväljas. Kui ta seda ei tee, aitab õpetaja tal tingimusi analüüsida: „Pall on kaugel. Leia, millega sa selle kätte saaksid. Mõtle. (Osutab käega kepi poole ja üldistab tegevuse.) Käega me palli kätte ei saa. Otsisime ja leidsime kepi. Me saime palli kepi abil kätte.” Lõpuks üldistab õpetaja: „Kui käega ei ulata võtma, tuleb leida see asi, mis aitab.”

Pall võrku

Eesmärk. Õpetada eset-vahendit (keppi) kasutama, arendada silmamõõtu.

Vahendid. Puust alusel 40 cm pikkune renn, renni otsas on kapronvõrk, pall (diameetriga 4,5 cm), 20 cm pikkune ja 1 cm jämedune puust kepp, eesriie, jänku.

Mängu käik. Õpetaja näitab lastele jänest, kellel on käppade vahel väike renn. Ta juhhib tähelepanu sellele, et pall jäi renni kinni ja nüüd tuleb aidata jänesel õhupall võrku lükata. Lapsed otsivad, millega palli edasi lükata. Kui nad ei suuda vajalikku eset leida, osutab õpetaja kepile. Iga laps peab ise palli võrku lükkama ja selle kätte saama. Mängu lõpus teeb õpetaja kokkuvõtte laste tegevusest, ütleb, et nad lükkasid palli keppiga.



Võta võti

Eesmärk. Jätkata praktiliste ülesannete lahendamise tingimuste analüüsi, kasutada abivahendeid.

Vahendid. Üleskeeratav mänguasi, pink, võti.

Mängu käik. Õpetaja näitab lapsele üleskeeratavat mänguasja. Võti ripub seinal nii, et laps ei ulatu seda põrandal seistes ära võtma. Ta peab taipama kasutada abivahendina pinki, mis asub tema vaateväljas. Mängitakse analoogiliselt eelmiste mängudega.

Võta mänguasi ära

Eesmärk. Sama.

Vahendid. Üleskeeratav mänguasi, pink, võti.

Mängu käik. Õpetaja annab lapsele üleskeeratava mänguasja võtme, mänguasi asub läbipaistvas kotis konksu otsas. Laps peab aru saama, et ta peab mänguasja kättesaamiseks abivahendina kasutama nurgas seisvat pinki.

Lükka pall korvi

Eesmärk. Sama.

Vahendid. Pall, kepp, korv.

Mängu käik. Õpetaja paneb lapse laua äärde istuma. Laua vastasääres on pall. Laps ei saa seda käega haarates kätte. Samal laual on kepp. Õpetaja palub lapsel lükata pall korvi, mis asub laua ääres põrandal, aga toolilt tõusta ei tohi. Kui laps ei taipa keppi võtta, räägib õpetaja: „Mõtle, kuidas saad lükata. Vaata, ehk leiad midagi, mis sind aitaks,” ja osutab kepile. Vajaduse korral näitab õpetaja, kuidas ülesannet täita. Mängu lõpus teeb õpetaja kokkuvõtte.

Õhupallid

Eesmärk. Sama.

Vahendid. Õhupallid, toolid, pingid.

Mängu käik. Õpetaja toob tuppä mõned õhupallid. Nende külge on enne seotud pikad paelad. Lapsed viskavad palle õhku ja proovivad neid kinni püüda. Osa palle jääb kapi otsa. Nende kättesaamiseks võtavad lapsed paelaotsast kinni, aga kui paela pole näha, tuleb taibata võtta tool või pink. Kui nad ei kasuta neid asju abivahendina, aitab õpetaja neid. Mängu lõpus üldistab õpetaja laste tegevuse: „Kui pael ripub, saab paelast tõmmates palli kätte, aga kui paela ei ole, tuleb võtta tool või pink ja pall ära võtta.”

Ümbrusest leitavate abivahendite või riistade kasutamine

Esimesel aastal tutvuvad lapsed esemete ja vahenditega, millel pole kindlat funktsiooni. Neid asju saab samuti rühmitada. Lastele tuleb selgeks teha: selleks et kätte saada kõrgel olevat asja, tuleb leida asi, mille peale saab ronida (tool, pink, tumba jne). Kui mänguasi on kuskile veerenud või sattunud prakku, tuleb leida kepitaoline ese (oks, labidas, hari jne), mis aitab asja kätte saada.

Võta auto ära

Eesmärk. Jätkata praktiliste ülesannete tingimuste analüüsi, õpetada leidma vahendeid ümbrusest ja kasutama neid eesmärgi saavutamiseks, kujundada käte kooskõlastatud tegevust.

Vahendid. Üleskeeratav auto, kepp.

Mängu käik. Õpetaja keerab auto üles ja justkui juhuslikult sõidab auto kapi alla, nii et laps ei saa seda käega kätte. Õpetaja palub lapsel auto kapi alt ära võtta ja sellega mängida. Laps peab lahendama praktilise ülesande: kasutama keppi, mida tema vaateväljas ei ole (kepp on aknalaua all). Kui laps püüab autot käega kätte saada, ei ole tarvis teda peatada – las ta veendub, et ei saa autot kätte. Seejärel ütleb õpetaja: „Hakkame otsima seda asja, mis aitaks sul auto kätte saada.” Kui on tarvis, osutab ta kepile ja räägib: „Vaata, ehk on seal midagi, mis sind aitaks.” Kui laps nüüd ka ei oska midagi teha, teeb õpetaja ettepaneku võtta kepp ja proovida sellega autot kätte saada. Mängu lõpus tuletab õpetaja lapsele meelde: „Alati tuleb otsida mingi asi, mis aitab sul mänguasja kätte saada.”

Võta pall välja

Eesmärk. Sama.

Vahendid. Pall, võrguga rõngas, tõukevahend.

Mängu käik. Ühes lastega mängides viskab õpetaja „juhuslikult” palli võrku. Et palli kätte saada, peavad lapsed kasutama tõukevahendit, mis asub võrgu lähedal. Raskuste korral tuletab õpetaja meelde, et tuleb leida niisugune asi, mis aitab palli võrgust välja tõugata. Pärast palli kättesaamist teeb õpetaja vastava järelduse.

Võta mänguasjad ära

Eesmärk. Sama.

Vahendid. Mänguasjad, kott, pink.

Mängu käik. Õpetaja läheb lastega jalutuskäigule ilma mänguasjadeta ja rõdul pöörab laste tähelepanu sellele, et mänguasjad on kotis, aga kott on kõrgel. Läheduses ei ole pinki ega muid abivahendeid. Ülesanne seisneb selles, et lapsed taipaksid tuua rühmaruumist tooli või teiselt rõdult pingi. Õpetaja ütleb kahele lapsele: „Kumb saab mänguasjakoti enne kätte?” Võidab see, kes taipab ja täidab ülesande esimesena.

Abivahendite kasutamine esemete omadusi arvestades

Järgnevad mängud on suunatud probleemsituatsioonile iseseisvalt lahenduse leidmise kujundamisele abivahendeid kasutades, võttes seejuures arvesse olukorra iseärasusi ja kasutades vastavaid tegutsemisviise. Erilist tähelepanu pööratakse proovimismeetodile kui ülesande praktilisele lahendusviisile.

Arva ära, mis torus on

Eesmärk. Õpetada vastandama eseme kui eesmärgi ja eseme kui vahendi omadusi.

Vahendid. Purunemiskindlast materjalist mõlemast otsast avatud läbipaistev toru pikkusega 30 cm, laiusega 4 cm, toru keskel on väike värvilisse riidesse keeratud mänguasi, kaks keppi (diameeter 1 cm, pikkus 14 ja 40 cm).

Mängu käik. Lapsele näidatakse toru ja pööratakse tähelepanu sellele, et toru keskel on mingi nutsakas. Õpetaja teeb ettepaneku see kätte saada ja vaadata, mis seal sees on. Toru lähedal on lühike ja pikk kepp. Laps peab valima sobiva kepi, kasutama seda abivahendina ja nutsaku kätte saama. Õpetaja pöörab tähelepanu vahendi omadustele: „Kui ühe kepiaga ei saa asja kätte, tuleb võtta teine ja proovida sellega.”

Helise, kelluke

Eesmärk. Jätkata praktilise ülesande tingimuste analüüsimist, lahendada ülesanne proovimise teel.

Vahendid. Alusele kinnitatud kelluke, nõör.

Mängu käik. Nähtaval kohal olev alusele kinnitatud kelluke, mis pole laste käeulatuses. Kella tila külge on seotud nõör. Põrandal seistes saab laps selle vabalt kätte. Mõlemale poole on kella aluse külge kinnitatud „valed” nõörid, mis on pikemad kui tila küljes olev nõör. Lapsel palutakse kella helistada. Ülesanne seisneb selles, et ta taipaks kasutada seda nõöri, mis on tila küljes. Lapsele antakse võimalus ise valida õige nõör. Kui ta korduvalt tõmbab „vale” nõöri, ütleb õpetaja: „Sa ju kuuled, et kell ei helise. Proovi tõmmata teist nõöri.” Mängu lõpus täpsustab õpetaja, missuguse nõöri abil õnnestus kella helistada.

Pane auto garaaži

Eesmärk. Sama.

Vahendid. Auto, garaaž, pael.

Mängu käik. Laps istub laua taga. Tema ees laual on mängugaraaž, laua teises otsas on auto, küljes pael. Kinnitatud paela kõrval on „valed” paelad. Paelte otsi saab laps kätte, autot mitte. Ülesanne seisneb selles, et laps taipaks kasutada auto külge seotud paela ja autot lähemale tõmmata. Õpetaja palub lapsel masin kätte saada ja see garaaži panna. Enne tuleb lapsele öelda, et toolilt ta püsti tõusta ei tohi. (Mäng on eelmisega analoogne.)

Lükka pall korvi

Eesmärk. Sama.

Vahendid. Pall, kepp, korv.

Mängu käik. Laps istub laua taga. Laua teises otsas on pall nii kaugel, et laps ei saaks seda käega võtta. Lapsest vasakul on laual lühike kepp, laua kõrval põrandal on pikk kepp. Põrandal on palli lähedal korv. Õpetaja palub lapsel palli korvi lükata toolilt tõusmata. Laps peab taipama kasutada palli lükkamiseks pikka keppi. Raskuste puhul pöörab õpetaja lapse tähelepanu sellele, et lühikese keppiga ei ulatu ta pallini, tuleb võtta teine kepp. Kui laps selle peale ka ei võta pikka keppi, teeb õpetaja ettepaneku: „Proovi lükata selle keppiga,” ja osutab pikale kepile. Ülesande lahendamise järel on tingimata veel kord vaja pöörata lapse tähelepanu esemete-vahendite omadustele: „Missuguse keppiga sa ulatasid palli lükata? Miks?”

Võta vanker

Eesmärk. Jätkata praktiliste ülesannete tingimuste analüüsimist, arvestada esemete omadusi eesmärgi saavutamiseks, jätkata praktiliste ülesannete lahendamisel proovimismeetodi kasutust.

Vahendid. Rõngaga vanker, väiksed mänguasjad, ekraan.

Mängu käik. Laual on lapse väljasirutatud käe ulatusest kaugemal vanker, mille küljes on rõngas. Sellest on pandud läbi pael, mille mõlemad otsad on viidud külgedele 50 cm kaugusele. Laps ei saa neid kätte. Vankri liigutamiseks on vaja kasutada ühtaegu paela mõlemat otsa. Vankris on ilusad väiksed mänguasjad. Ülesanne seisneb selles, et laps peaks võtma kinni paela mõlemast otsast korraga ja tõmbama vankrit enda poole. Kui ta tõmbab paela ühest otsast, libiseb pael rõngast välja ja vanker jääb oma kohale. Õpetaja palub lapsel tõmmata vanker enda juurde ja mängida mänguasjadega. Kui laps tõmbab paela ühest otsast, paneb õpetaja paela ekraani taga rõngast läbi. Tähtis on, et laps veenduks ise, et paela tuleb tõmmata kahest otsast korraga. Seepärast on tarvis anda talle võimalus täita eesmärki mitmekordse proovimisega. Kui ta ikkagi ei taipa, kuidas ülesannet õigesti lahendada, näitab õpetaja talle seda aeglaselt ette. Siis täidab laps ülesande iseseisvalt. Õpetaja teeb mängust kokkuvõtte.

Anna ennast kätte, kala

Eesmärk. Sama.

Vahendid. Akvaarium, plastmassist kalad, rõngaga kepp, kahvaga kepp, konksuga kepp.

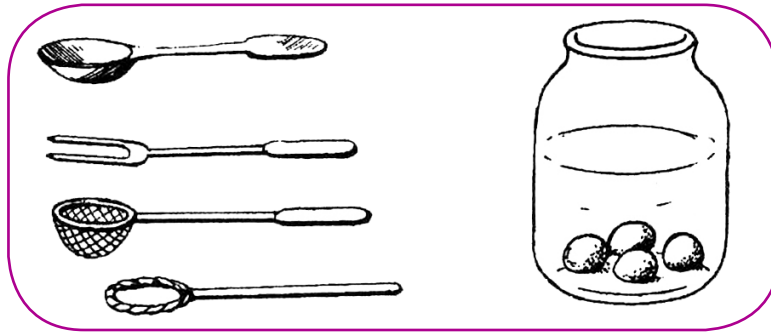
Mängu käik. Akvaariumis on plastmassist kalad. Õpetaja räägib lapsele: „Vaata, kuidas kalad vees ujuvad.” Siis teeb ta ettepaneku kalu püüda. Basseini lähedal on kepid. Kui laps ei taipa kahva võtta, annab õpetaja talle proovida teisi püügivahendeid. Vajaduse korral näitab ta kahvaga tegutsemist. Iga laps peab püüdma mõne kala. Mängu tuleb mitu korda korrata, et lapsed õpiksid kahva kasutama.

Võta kuulid välja

Eesmärk. Sama.

Vahendid. Veepurk, võrguga kepp, kahvel, lusikas, rõngaga kepp.

Mängu käik. Õpetaja näitab lastele kõrget poolest saadik veega täidetud purki, mille põhjas on kuulid, ja räägib: „Kuulid kukkusid vette, need tuleb sealt kätte saada.” Purgi lähedal on võrguga kepp, lusikas, kahvel, rõngaga kepp.



Lastele antakse võimalus kõiki neid vahendeid kasutada. Tähtis on, et nad iseseisvalt leiaksid kõige sobivama vahendi. Vajaduse korral näitab õpetaja, kuidas võrguga keppi kasutada.

Anna jänesele süüa

Eesmärk. Sama.

Vahendid. Purgi sees porgand, jännes, kahvel, lusikas, kahv, kopsik.

Mängu käik. Õpetaja toob tuppä jänese ja räägib, et sel on kõht tühi. Ta küsib lastelt, mida jänesele anda. Lapsed nimetavad kapsast, porgandit, leiba jne. Õpetaja toob purgi, milles on porgand, ja proovib seda käega kätte saada, aga purgisuu on kitsas, käsi ei mahu sisse. Ta palub lastel teda aidata. Teisel laual on võrguga kepp, lusikas ja kahvel. Lapsed peavad leidma sobiva vahendi ja õpetaja abiga porgandi kätte saama, s.t kasutama kahvli. Mängu lõpus palub õpetaja lastel põhjendada abivahendi valikut.

Sõiduta matrjoškasid

Eesmärk. Sama.

Vahendid. Vedamispulgaga vanker, rõngaga kepp, konksuga kepp, kahvel, matrjoškad.

Mängu käik. Vedamispulgaga vanker asub lapse käeulatusest kaugemal. Vankris on matrjoškad. Lapsest vasakul on laua servas rõngaga kepp, konksuga kepp ja kahvel. Õpetaja palub lapsel vankri kätte saada ja matrjoškasid sõidutada. Laps peab taipama kasutada rõngaga keppi, kinnitama selle vankri pulga taha ja vankrit vedama. Lapsele antakse võimalus lahendada ülesanne proovimise teel. Kui laps täidab ülesande, palutakse tal seletada, miks ta kasutas rõngaga keppi, aga mitte mõnda teist asja.

Mängutööriistade kasutamine

Mängutööriistadega mängimine kujundab laste liigutuste koordineerimist. Nad õpivad nägemise abil hindama esemete vahelist kaugust ja sellele vastavalt vahenditega tegutsema. Neil areneb silmamõõt, visadus ja sihikindel tegutsemine. See kokku on aluseks lihtsamate tööskuste kujundamisele.

Aed maja ümber

Eesmärk. Õpetada kasutama mängutööriistu, jätkata eseme kui eesmärgi ja eseme kui vahendi vastandamist, arendada käte kooskõlastatud tegevust.

Vahendid. Plastmassist maja, kuubikud, mängutööriistad (naelad, haamer, kruvikeeraja, mutrivõti).

Mängu käik. Laual on plastmassist maja. Sealsamas on auguga kuubikute komplekt. Naelad tuleb panna aukudesse. Käega on seda raske teha, neid tuleb igasse auku lüüa mänguhaamri abil. Haamer, kruvikeeraja ja mutrivõti on laual. Ülesanne seisneb selles, et laps oskaks valida õige tööriista ja seda kasutada.

Tee lennuk

Eesmärk. Sama.

Vahendid. Plastmassist tööriistad (mutrivõti, haamer, kruvikeeraja), plastmassist lennuk.

Mängu käik. Lapsele antakse plastmasskonstruktorist tehtud lennuk. Mutrid on halvasti kinni keeratud. Õpetaja teeb ettepaneku keerata mutrid kõvasti kinni ja lennukiga mängida. Lennuki lähedal on tööriistad. Laps valib vajaliku vahendi (mutrivõtme) mutrite kinnikeeramiseks. Vajadusel aitab õpetaja tal seda teha.

Tee vanker

Eesmärk. Sama.

Vahendid. Plastmassist vanker ja kruvid, mängutööriistad (mutrivõti, kruvikeeraja, haamer).

Mängu käik. Lapsele antakse lihtsa konstruktsiooniga kokkupandav plastmassist vanker. Vankri detailid on ühendatud kruvidega, aga nõrgalt. Vankri lähedal on tööriistad. Õpetaja teeb lapsele ettepaneku kruvid kinni keerata ja mängida vankriga. Laps kasutab kruvikeerajat. Raskuste korral õpetaja aitab teda.

Kaheosaliste ülesannete täitmine

Kaheosaliste ülesannete lahendamise näitlikult-praktiliselt puutuvad lapsed kokku siis, kui tegevusse lülitatakse vahe-eesmärk, kui abivahend ei asu vahetult lapse vaateväljas. Selle vahendi saamiseks tuleb lahendada lisaülesanne: kas valmistada vahend ette (vabastada liigsetest detailidest, puhastada ära) või teha vahend kui tööriist valmis. Sel juhul võib laps vahe-eesmärgi mõjul kõrvale kalduda ja unustada peaeesmärgi. Lapse eesmärgipäraselt tegutsema õpetamine on tähtsamaid koolieeliku kasvatamise ülesandeid. Vajadusega selliselt tegutseda ei puutu ta kokku mitte ainult praktilises, vaid ka mõttelises plaanis näiteks aritmeetika või algebra ülesannete lahendamisel.

Võta mänguasi ära

Eesmärk. Õpetada lahendama kaheastmelisi praktilisi ülesandeid, järgides lõppeesmärki, analüüsida ümbritsevat olukorda.

Vahendid. Kilekotis olev üleskeeratav mänguasi, tool, mille peal on ehitusmaterjalide kast.

Mängu käik. Õpetaja teeb lapsele ettepaneku saada kätte kott mänguasjaga, mis ripub konksu otsas, aga mida põrandal seistes kätte ei saa. Paki kättesaamiseks peab laps kasutama tooli, aga enne selle pealt ehitusriistade kasti ära võtma. Õpetaja juhhib lapse tähelepanu lõppeesmärgile. „Kas sa käega ulatad mänguasjani? Mida sa pead tegema, et seda kätte saada?” Õpetaja aitab lapsel teadvustada vahe-eesmärki – vabastada tool ja võtta selle pealt ehitusmaterjalide kast ära. Õpetaja jälgib, et ehitusmaterjal ei kõidaks lapse tähelepanu mängima hakkamiseks. Pärast ülesande täitmist üldistab õpetaja lapse tegevuse, räägib talle, et alguses ta tegi tooli tühjaks, aga siis kasutas seda mänguasja kättesaamiseks.

Võta auto ära

Eesmärk. Sama.

Vahendid. Üleskeeratav mänguasi, kapi otsas olev kepp, tool.

Mängu käik. Õpetaja näitab lapsele autot, keerab selle üles ja see sõidab justkui „kogemata” kapi alla. Et autot kätte saada, peab laps võtma kapi otsast kepi, kasutades tooli. Mängu lõpus palub õpetaja lapsel täpsustada tegevuste järjekorda: mida ta tegi alguses, mida pärast, miks ta tooli võttis. Vajaduse korral aitab õpetaja lapsel ülesande täitmist mõtestada.

Võta ära torus olev asi

Eesmärk. Sama.

Vahendid. Lähipaistev toru, mille sees on pakk väikse mänguasjaga, kokkukeeratud traat.

Mängu käik. Õpetaja palub lapsel vaadata, mis torus on, ja pakk ära võtta. Toru lähedal on kokkukeritud traat. Laps peab taipama traadi lahti harutada ja kasutama traati paki torust välja lükkamiseks. Kui lapsel tekib raskusi, ütleb õpetaja talle tegevusi ette. Kui ülesanne on täidetud, räägib laps, mida ta tegi.

Mäng õhupallidega

Eesmärk. Sama.

Vahendid. Õhupallid, nõõrikera, käärid.

Mängu käik. Õpetaja puhub laste ees õhupallid täis ja jagab need lastele. Pallid lähevad tühjaks. Õpetaja küsib: „Mida on tarvis teha, et pallidega saaks mängida?” Kui lapsed ei arva ära, et kerast on vaja nõõri võtta, ütleb õpetaja: „Tuleb lõigata nõõri, otsige, millega saab nõõri lõigata.” Lapsed leiavad käärid, lõikavad kerast nõõri, seovad õpetaja abiga õhupallid kinni ja mängivad.

Pallimäng

Eesmärk. Sama.

Vahendid. Kaks lühikest keppi, mida saab teineteisega jätkata, s.t kahest kepest saab teha ühe.

Mängu käik. Õpetaja mängib lastega palli, mis „ootamatult” kapi alla veereb. Kapi lähedal on kaks keppi. Õpetaja palub lapsel pall kapi alt ära võtta. Vajaduse korral õpetab ta, kuidas keppi pikendada. Kui ülesanne on täidetud, juhhib õpetaja lapse tähelepanu sellele, et ühe kepigagi ei saa palli kätte, kepid tuleb ühendada. Pärast mängivad lapsed kättesaadud palliga.

Põhjusliku mõtlemise elementide areng

Tegevuses puutuvad lapsed kokku füüsiliste nähtustega, kuid tavaliselt ei mõtesta nad lahti seda, mida nad näevad. Huvi nähtuste ja nende põhjuste vastu tekib lapsel siis, kui sündmuste tavaline käik on häiritud. Teiste sõnadega – huvi nähtuste põhjuse vastu on orienteerumisreaktsioon. Sellepärast on põhjusliku mõtlemise arendamise mängudes ja harjutustes vaja luua situatsioone, kus alguses kulgeb kõik tavapäraselt, kuid siis toimub midagi ebaharilikku, mis rikub sündmuse tavalist käiku.

Lükka palli

Eesmärk. Kutsuda lastes esile orienteerumisreaktsioon harjumuspärase olukorra häirimisele, ärgitada neid otsima häire põhjust, tekitada huvi põhjuse kõrvaldamise vastu.

Vahendid. Kaks plastmasskuubikut ja kaks plastmasspalli (üks pall on nähtamatult naelaga kinnitatud kuubiku külge).

Mängu käik. Õpetaja paneb lauale kaks kuubikut, mõlema peal on pall. Ta kallutab kuubikut ja pall veereb ära. Õpetaja teeb lapsele ettepaneku kallutada teist kuubikut. Laps kallutab kuubikut, kuid pall püsib paigal. Kui laps otsib palli ebatavalise „käitumise” põhjust (võtab kuubiku ja palli kätte, uurib neid jne), siis kiidab õpetaja teda. Kui laps seda ei tee, kordab õpetaja situatsiooni uuesti ja palub ka lapsel oma tegevust korrata. Ta küsib lapselt, miks tema pall ei kuku maha, ja hakkab koos lapsega põhjust otsima. Naela nähes hüüab õpetaja: „Näe! Nael segab!”

Tee karp lahti

Eesmärk. Sama.

Vahendid. Sirklikarbi tüüpi karp, kaks pilti.

Mängu käik. (Individuaalne mäng.) Õpetaja paneb kaardid lauale kummuli, ütleb lapsele, et tal on ilusad pildid. Ta võtab sirklikarbi, paneb pildi sinna sisse ja suleb karbi, jättes selle tihvtiga lukustamata. Nüüd teeb ta lapsele ettepaneku karp avada ja pilti vaadata. Laps teeb karbi kerge vaevaga lahti. Sel ajal kui laps pilti vaatab, paneb õpetaja karpi teise pildi ja suleb karbi tihvtiga. Ta teeb lapsele uuesti ettepaneku karp lahti teha ja teine pilt välja võtta. Kui laps püüab karpi jõuga avada, teeb õpetaja ettepaneku otsida põhjust, miks karpi avada ei saa, proovida karpi teisiti avada, leida, mis segab.

Peida jänes ära

Eesmärk. Sama.

Vahendid. Kaks puust kaanega kaetud kasti, mille kaaned liiguvad soont mööda, plastmassist jänes.

Mängu käik. (Mängitakse kahe lapsega.) Õpetaja toob tuppa ühe lapse, näitab talle jänest ja kasti. Ta palub lapsel mõelda teise lapse jaoks jänese kohta mõistatuse, aga jänes panna kasti ja kaas kinni. Laps mõtleb õpetaja abiga mõistatuse, peidab mänguasja ära, paneb kastikaane kinni ja liigutab seda mööda soont. Õpetaja paneb lapsele märkamatuks soone peale pulga, et kast ei saaks liikuda.

Õpetaja toob tuppa teise lapse ja talle esitatakse mõistatus. Olenemata sellest, kas ta lahendab mõistatuse ära või mitte, palutakse tal mänguasja kastist välja võtta. Et kast ei avane tavalisel moel, palub õpetaja lapsel leida põhjus ja ülesanne lahendada.

Sõiduta karu

Eesmärk. Sama.

Vahendid. Karu on autos. (Üks ratas on halvasti kinnitatud.) Mängu käik. Õpetaja palub lapsel karule autosõitu teha. Kui laps hakkab autot vedama, tuleb ratas alt ära ja auto kaldub küljele. Laps otsib põhjust ja proovib seda kõrvaldada. Õpetaja aitab teda. Selle järel sõidutab laps karu. Mängu lõpus palub õpetaja lapsel rääkida, mis autoga juhtus.

Puhume õhupalle

Eesmärk. Sama.

Vahendid. Kaks õhupalli, üks on terve, teisel on auk sees, nõõrid.

Mängu käik. Õpetaja räägib, et ta puhub õhupallid täis ja lapsed hakkavad nendega mängima. Ta puhub ühe palli täis, seob nõõriga kinni ja paneb selle lauale. Puhub teist palli, seob kiiresti kinni, aga pall läheb tühjaks. Õpetaja puhub seda palli veel kord ja küsib lastelt, mis juhtus, ergutades lapsi põhjust leidma. Ta kutsub ühe lapse enda juurde, paneb tema käe pallil selle koha juurde, kust õhk välja tuleb, ja aitab tal auku leida.

Kasta lille (tegevus)

Eesmärk. Sama.

Vahendid. Toalill kuiva mullaga, katkine kruus (auk põhjas), ämber veega.

Mängu käik. Õpetaja palub lapsel kasta aknalaual olevat lille. Vähemalt 2 m kaugusel aknast on ämber veega ja kruus. Laps võtab kruusiga vett ja viib selle lille juurde. Vesi jookseb kruusist välja. Lapse tähelepanu on tingimata vaja juhtida sellele, et sellises olukorras lille kasta ei saa. Õpetaja küsib, mis juhtus, ja palub leida põhjuse. Vajadusel aitab ta last.

Kes on osav

Eesmärk. Sama.

Vahendid. Akvaarium, kaks veepurki, mille põhjas on kivid, kaks kühvli, millest üks on katki.

Mängu käik. (Mängitakse kahe lapsega.) Õpetaja palub lastel võtta kühvli abil purgist kive ja panna need akvaariumisse. See, kes võtab kivid korralikult välja, on osav laps. Lapsed võtavad kühvlid ja hakkavad ülesannet

täitma. Ühel lapsel õnnestub kõik, aga teisel mitte. Õpetaja vahetab nende kühvlid ära ja nüüd osutub osavaks teine laps. Kui lapsed ise selle ajani põhjust ei leia (katkine kühvel), paneb õpetaja mõlemad kühvlid kõrvuti ja palub lapsel valida, missugust kühvlit ta tahaks võtta, ning põhjendada oma valikut.

Näitliku-kujundilise mõtlemise areng

Näitliku-kujundilise mõtlemise olulisim külg on oskus tegutseda mõttes, opereerides kujutlustega.

Näitliku-kujundilise mõtlemise algetapid on tihedasti seotud tajuprotsesside arenguga. Tajülesannete lahendamise käigus kulgevad tajuprotsessid tihedas seoses kujutlustega. Et valida näidisele vastavat eset teiste hulgast, on tingimata vaja omada selget kujutlust näidisest. Oskus kujutada eset ette nii, nagu seda on tajutud, on näitliku-kujundilise mõtlemise alus.

Arenguprobleemidega koolieelikutel on suuri raskusi näitlike ülesannete lahendamiseks. Nad tajuvad pildil kujutatut nagu reaalselt situatsiooni ja püüavad sellega tegutseda.

Järgnevate didaktiliste mängude ülesanne on õpetada arenguprobleemidega lapsi tuttavas situatsioonis kujutlustega opereerima ja leidma lahendus esemetega praktiliselt tegutsemata.

Võta õhupall ära (tegevus)

Eesmärk. Õpetada lahendama ülesannet kujundilises plaanis, kasutades probleemsituatsioonis abivahendeid.

Vahendid. Pilt, millel on kujutatud tuba, seina ääres on kõrge kapp, selle peal on õhupall, kapi lähedal on tool. Toa keskel on hämmastunud näoga poiss: ta ei tea, kuidas õhupalli kätte saada.

Tegevuse käik. Õpetaja palub lapsel vaadata pilti ja öelda, kuidas poiss palli kätte saaks. Kui lapsel on vastamisega raskusi, räägib õpetaja: „Kapp on kõrge, poiss on väike, käega ta palli võtma ei ulatu. Mis aitaks tal palli kätte saada?” Vajaduse korral võib luua konkreetse situatsiooni ja paluda lapsel pall ära võtta. Pärast seda tegevust tuleb lapsele pilti näidata ja paluda tal uuesti öelda, kuidas poiss palli kätte saab.

Kuidas porgandit kätte saada (tegevus)

Eesmärk. Sama.

Vahendid. Pilt klaaspurgi kujutisega, purgi põhjas on porgand, pildid vahendite kujutistega (kahvel, lusikas, kühvel, kepp).

Tegevuse käik. Õpetaja paneb kõik pildid lapse ette lauale, palub neid tähelepanelikult vaadata ja öelda, kuidas jänese porgandid kätte saada. Laps peab panema vahendi kujutisega pildi põhipildi juurde. Kui tekib raskusi, võib luua reaalse situatsiooni ja kontrollida valitud vahendi omadusi.

Mis juhtus (tegevus)

Eesmärk. Sama.

Vahendid. Pilt, millel on kujutatud ühe puuduva rattaga autot. Ratas on veerenud eemale, autos istub karu, auto kõrval seisab poiss, kellel on ähmi täis ilme.

Tegevuse käik. Õpetaja räägib: „Poiss tahtis karu sõidutada, aga midagi juhtus, karu oleks peaaegu kukkunud. Räägi, mis poisil juhtus.” Kui laps ei oska seletada, tuleb luua reaalne situatsioon ja paluda tal karule sõitu teha. Seejärel tuleb juhtida tähelepanu sellele, miks auto ei liigu. Kui laps leiab põhjuse, palub õpetaja uuesti seletada, mis poisil autoga juhtus, ja öelda, kuidas kõrvaldada probleemi, et autoga sõita saaks.

Pane auto garaaži

Eesmärk. Sama.

Vahendid. Pildikomplekt. 1. Auto külge on seotud pael. Sellest paelast 0,5cm kaugusele on joonistatud teine pael, justkui esimese pikenduseks. Kinnitatud paelaga risti on pandud teised paela tükid. 2. Auto küljest läheb looklev pael, käänakukohtadest lähevad laiali mõned lahtised paela tükid.

Mängu käik. Õpetaja teeb lapsele ettepaneku vaadata pilti ja öelda, missugusest paelast tuleb kinni võtta, et saaks autot enda poole tõmmata. Raskuste korral loob õpetaja reaalse situatsiooni ja laps saab iseseisvalt aru, missugusest paelast tirida. Seejärel palub õpetaja uuesti pildi järgi rääkida, missugusest paelast on vaja kinni võtta, et saaks auto garaaži viia.

Keda millega kostitada

Eesmärk. Sama.

Vahendid. Pildid, millel on kujutatud 1) jänest ja siili, 2) purki porgandiga ja purki õunaga, 3) esemeid-vahendeid – kahvel, lusikas, kühvel, kepp.

Mängu käik. Õpetaja paneb lapse ette kõik pildid ja palub rääkida, kellele missugust kosti pakkuda. Seejärel võtab laps vahendi kujutisega pildi ja paneb selle purgi pildi juurde.

Ümbrusega tutvumise mängud

Ümbrusega tutvumise mängude ja tegevuste peaülesanne on ümbritseva tegelikkuse mitmesugustest esemetest terviktaju ja kujutluse kujundamine.

Ümbrusega tutvumine rikastab lapse meelelist kogemust, õpetab olema tähelepanelik selle suhtes, mis tema ümber on, vaatama ja nägema, kuulama ja kuulma, katsuma ja tundma.

Meelelise kogemuse rikastamine on vahetult seotud tunnetuse arenguga – aistingute, tajude ja kujutlustega. Õigete kujutluste tekkimisel ümbritsevast tekib lapsel tunnetusalus sõnavara kujunemiseks, mis omakorda valmistas teda ette tajuma esemeid, nähtusi ja suhteid sõnaliste kirjelduste abil – mõistma luuletusi, jutustusi, muinasjutte, laule.

Inimese poolt loodud esemelise maailmaga tutvumise mängudes vormuvad lastel kujutlused peamiste ümbritsevate esemete funktsioonist ja nendega tegutsemise viisidest. Oluline on võtta arvesse esemelise maailmaga tutvumise etappide järjekorda. Alguses tutvustatakse lastele reaalseid esemeid, nende funktsiooni, seejärel tutvutakse nende mudelitega. Edasi tutvuvad lapsed pildidel esemete kujutistega ja lõpuks vormub kujutlus esemetest. Kasutatakse mitmesuguseid meetodeid: praktilisi, näitlikustamist koos sõnaga ja eseme ning temaga tehtava tegevuse näitamist.

Loodusega tutvumise mängude ja tegevuste käigus vormuvad lastel kujutlused elusast ja elutust maailmast, looduslike objektide ja nähtuste omavahelisest seosest ning sõltuvusest. Erilist tähelepanu pööratakse elu ja inimtegevuse sõltuvusele loodusest pidevalt muutuvast looduskeskonnast. Lapsi õpetatakse nägema ja mõistma reaalseid põhjuslikke seoseid.

Tutvumine esemetega

Leia samasugune

Eesmärk. Õpetada mänguasju võrdlema, leida neis sarnasusi ja erinevusi, mõista mängu reegleid, kasvatada huvi mänguasjadega tegelemise vastu.

Vahendid. Mitmesugused mänguasjad, mille hulgas peavad olema ka paarisasjad (autod, nukud, matrjoškad, vedurid jne).

Mängu käik. Täiskasvanu paneb eelnevalt mänguasjad rühmaruumi eri kohtadesse.

Õpetaja annab igale lapsele koti mänguasjaga ja palub tal leida samasugune asi. Ta räägib: „Olge tähelepanelikud! Vaadake koti sisse ja jätke meelde, mis seal on. Üks, kaks, kolm, leia samasugune!” Lapsed istuvad toolidel ja vaatavad rühmaruumi asju, lähevad ja võtavad oma mänguasja ning ütlevad: „Leidsin samasuguse!” Siis võtavad nad oma asja kotist välja, võrdlevad teise ja nimetavad, mis see on. Kui mänguasjad erinevad millegi poolest üksteisest, palub õpetaja lapsel leida täpselt samasuguse, pöörates tähelepanu sellele, mille poolest tema mänguasjast erineb teisest (kas värvuse või mingi detaili poolest). Kui leitud mänguasjast erineb kotis olevast asjast, palutakse lapsel leida samasugune.

Tegevuse lõpus pannakse kõik paaris mänguasjad lauale ja tähelepanu pööratakse nende sarnasusele.

Jänes

Eesmärk. Tutvustada lastele jänest, tekitada huvi mänguasjaga tegelemise vastu.

Vahendid. Mängujänes, ilus paelaga seotud karp, veoauto.

Mängu käik. Lapsed istuvad toolil seina ääres. Õpetaja räägib: „Meie juurde tuleb kohe jänes ja me hakkame temaga mängima.” Ta avab aeglaselt karbi, aga seal jänest ei ole. „Lapsed, kas siin on jänes?” Lapsed vaatavad imes-tunult – karp on tühi. „Kus jänes on?” Õpetaja otsib ruumis jänest ja räägib: „Kaugele metsa lähen ma, halli jänest kohtan seal. Toon ta koju ja see jänes on minu oma.” Pärast jänese leidmist vaatlevad lapsed jänest: „See on pea, peas on kõrvad. Aga mis need on? – Silmad, nina, keha, käpad, sabaots.” Edasi räägib õpetaja, et jänes tahab nendega mängida. Ta oskab hüpata ja joosta. Lapsed hüppavad, jooksevad, jänes ajab neid taga. Jänes tahab autoga sõita. Üks laps toob jänese auto juurde. Siis jaotatakse kõigile lastele väiksed veoautod ja nad sõidutavad mängujäneseid.

Mängu lõpus täpsustab õpetaja: „Kes tuli lastele külla? Mida jänes oskab teha? Kuidas lapsed jänese-ga mängisid?”

Uus nukk

Eesmärk. Õpetada lapsi rühmaruumis õigesti orienteeruma, täpsustada laste teadmisi esemete otstarbest, tekitada huvi nukuga mängimise vastu.

Vahendid. Uus nukk.

Mängu käik. Lapsed istuvad toolil seina ääres. Õpetaja hakkab lastega vestlema, aga siis kostab koputus uksele. Ta ütleb, et keegi tahab tuppä tulla. Ta teeb ukse lahti ja ütleb lastele, et uus nukk tuli neile külla. Lapsed vaatlevad teda: juukseid, silmi, suud, riidetust – kleiti, lehvi, sokke, kingi. Lapsed tahavad nukuga tuttavaks saada, küsivad, mis ta nimi on. Nukk ütleb, et tema nimi on Mari. Nukk läheb iga lapse juurde, teeb sellele pai ja küsib lapse nime.

Seejärel teeb õpetaja lastele ettepaneku tutvustada nukule rühmatuba, nimetada kõiki seal leiduvaid asju. Õpetaja toob nuku akvaariumi juurde ja räägib: „See on akvaarium. Siin elavad kalad.” Siis liigub õpetaja koos laste ja nukuga ruumis ringi ning ärgitab lapsi tutvustama nukule neid asju, mis toas on. Näiteks: „See on mänguasja-kapp. See on raamaturiiul...”

Edaspidi saab seda võtet kasutada lastele mänguasjade tutvustamiseks ja nende otstarbe selgitamiseks.

Nukk ärkas üles

Eesmärk. Täpsustada laste ettekujutusi riideesemetest, õpetada neid nimetama.

Vahendid. Voodi koos vooditarvetega, nukk, nukuriided: kleit, püksid, särk, sukkpüksid, kingad.

Mängu käik. Täiskasvanu paneb enne nukuriided valmis.

Õpetaja paneb lapsed poolringis toolidele istuma nii, et kõik näeksid magavat nukku. Ta seletab mängu reegleid: „Lapsed, vaadake, kes magab voodis. Kas te tundsite ta ära? Jah, see on nukk Mari.” Nüüd pöördub õpetaja nuku poole: „Kas sa ärkasid juba üles? Tahad tõusta? Lapsed, ta tahab üles tõusta, kuid enne on talle riideid vaja. Mis riideid on Marile tarvis? Kleiti, alussärki, pükse, sukkpükse, kingi. Vaadake palun kappi, kas seal on tema riided olemas.” Lapsed võtavad järjekorras riided kapist välja, nimetavad, mis asjad need on, ja panevad need siis voodi kõrvale toolile. Seejärel panevad lapsed nukule riided õiges järjekorras selga. Nüüd hakkavad lapsed nukkudega mängima.

Nukk sööb

Eesmärk. Täpsustada laste ettekujutusi toidunõudest, kujundada hoolitsevat suhtumist nukesse.

Vahendid. Nukumööbel ja -nõud: laud, tool, taldrik, kastrul, kulp, lusikas, leivataldrik, salvrätik.

Mängu käik. Täiskasvanu seab enne toidunõud valmis.

Õpetaja juhhib laste tähelepanu nukku Marile ja teatab, et nukul on kõht tühi. On tarvis katta laud ja nukku sööta. Lapsed toovad järjekorras toidunõud ja panevad need nukulauale. Seejärel annavad nad nukule süüa: tõsta-vad kastrulist kulbiga suppi, annavad nukule suppi ja leiba.

Sama moodi mängitakse järgmisi mängu: „Anname nukule teed”, „Nukk Maril on sünnipäev”, „Nuku van-nitamine”.

Nukul on soolaleivapidu

Eesmärk. Luua ettekujutus asjade maailmast, täpsustada kujutlusi mööblist, riietest, toidunõudest.

Vahendid. Õpetaja teeb enne vaiba tühjaks. Kõik teised asjad on rühmaruumi seinä ääres.

Mängu käik. Õpetaja teatab lastele, et neile saab uus nukk Kaili. „Me peame aitama tal uut korterit sisustada. Saame uue nukuga tutvavaks.” Lapsed vaatlevad nukku, ütlevad oma nime. Õpetaja räägib, et nukul on vaja aidata paigale panna korteri sisustust. Alguses tuleb mööbel kohale asetada. Kaks tüdrukut seavad kohale nukumööbli. Järgmised kaks tüdrukut toovad toidunõud ja panevad need puhvetkappi. Siis toovad lapsed riided ja riputavad need kappi.

Õpetaja ärgitab lapsi iseseisvalt nukuga tegutsema: tema eest on vaja hoolitseda, et tal oleks uues korteris hea olla.

Mida kellelgi on tööks tarvis

Eesmärk. Õpetada lapsi seostama ameteid töövahenditega, kasvatada huvi täiskasvanute töö vastu, soovi neid aidata, võtta endale mõne ameti roll.

Vahendid. Mitmesuguste elukutsetega inimeste töövahendid-mänguasjad: meditsiiniriistade komplekt „Ai-valus-on”; aiatööriistade komplekt – rehad, labidas, aiakäärid, kastekann; kööginõude komplekt; haamer, hõövel, naelad, mutrivõti jne.

Tegevuse käik. Õpetaja laual on tööriistad. Ta kutsub lapsi ükshaaval laua juurde. Laps võtab ühe asja ja ütleb, mis see on. Teised lapsed peavad ära arvama, kellel seda tööriista vaja läheb. Näiteks võttis laps haamri ja ütles, mis see on, aga teised räägivad: „Puusepal on vaja haamrit.” Seejärel teeb õpetaja ettepaneku rühmitada riistad ja öelda, mis elukutsete juures neid vaja on. Mängu lõpus teeb õpetaja kokkuvõtte: „Kööginõusid on vaja kokal,” jne.

Millest miski on tehtud

Eesmärk. Õpetada lapsi rühmitama esemeid selle järgi, mis materjalist need on tehtud (metallist, puust, plastmassist), kasvatada vaatlusoskust, tähelepanu, mängureeglite täitmise oskust.

Vahendid. Kolm kandikut: plastmassist, metallist, puust, ja samast materjalist esemed.

Mängu käik. Täiskasvanu paneb enne eri materjalist asjad rühmaruumis mitmesse kohta.

Õpetaja jagab lastele kotid, kus on mitmesugused esemed ja mänguasjad. Nüüd palub ta lastel tulla järjekorras kandikute juurde ja panna kotis olevad asjad nende peale. Kui laps on oma asjad kohale pannud, peab ta ütleva, miks ta niiviisi pani. Näiteks: „Puust kuuli panin ma puust kandikule, aga plastmassist palli plastmassist kandikule.”

Seejärel palub õpetaja kaht last korjata asjad rühmaruumist kokku ja panna need kandikuile, seletades iga kord, miks nad panevad asju erinevatele kandikuile. Kõik lapsed jälgivad nende tegevust ja vajadusel abistavad neid.

Tutvumine loodusega

Kelle lapsed need on?

Eesmärk. Kinnistada laste teadmisi koduloomadest, nende järglastest, häälsustest, kujundada oskust seostada loomade kujutisi pildil olevate täiskasvanud loomadega.

Vahendid. Tahvel, loomade ja nende järglaste pildid: lehm vasikaga, koer kutsikaga, siga põrsastega, kass poegadelega.

Mängu käik. Õpetaja annab lastele esemepildid loomade kujutistega. Seejärel paneb õpetaja tahvlile ühe looma pildi, lapsed vaatavad oma pilte. Näiteks paneb õpetaja tahvlile lehma pildi ja küsib lastelt: „Kes see on? Kuidas tema last nimetatakse? Kes jookseb oma ema juurde?” Samamoodi tehakse teiste piltidega. Lapsed nimetavad, kes pildil on, ja teevad selle looma häält. Pärast seda kui kõik loomad on oma järglased üles leidnud, öeldakse kooris: „Aasal kõnnib lehm vasikaga, siga põrsastega, kass poegadelega ja koer kutsikaga.”

Loto

Eesmärk. Kinnistada laste teadmisi juur- ja puuviljadest, õpetada esemeid täiskasvanu juhise järgi rühmitama. Vahendid. Kaks suurt kaarti: ühel on juurviljaaed, teisel puuviljaaed, puu- ja juurviljade esemepildid, tahvel.

Mängu käik. Lapsed istuvad laua taga, täiskasvanu näitab suuri kaarte, täpsustab, mis seal on. Ta paneb need pildid tahvlile. Lastele jagatakse ümbrikud esemepiltidega, palutakse neid vaadata ja öelda, mis seal on. Õpetaja teatab lastele, et nad hakkavad mängima niisugust mängu, kus kõik, mis kasvab juurviljaaias, pandaks juurviljaia pildile, ja kõik, mis kasvab puuviljaaias, pandaks puuviljaia pildile. Lapsed tulevad järjekorras oma pildiga, näitavad seda teistele, ütlevad, mis pildil on, ja selgitavad, missuguse pildi juurde see sobib. Näiteks: „See on kirss. Kirss kasvab aias puu otsas,” jne.

Mängu lõpus teevad lapsed üldistuse: „Aias kasvavad puuviljad – kirsid, õunad, ploomid, pirnid; juurviljaaias kasvavad köögiviljad – kurgid, kapsad, tomatid, pipar, kartul, sibul, peet.”

Pealsed ja juured

Eesmärk. Kinnistada kujutlusi juurviljade söödavatest osadest – juurtest ja pealsetest, mõnel juurviljal on söödavad nii juured kui ka pealsed; harjutada terve taime osade kokkupanekut.

Vahendid. Köögiviljad – porgand, kapsas, peet, sibul, kartul, küüslauk.

Mängu käik. Lapsed istuvad laua taga. Õpetaja teatab, et nad hakkavad mängima mängu „Juured ja pealsed”. „Meie ees laual on juurviljade juured ja pealsed. Ma jagan neist igaühele ühe. Minu märguande peale jookskes toas laiali. Järgmise märguande peale „Üks, kaks, kolm, leia oma paariline!” leidke kiiresti endale paariline – kellel on juure juurde taime maapealne osa.”

Mäng kordub, kuid nüüd on tarvis leida teine osa (juur).

Mängu lõpus ütlevad lapsed, mis on igas juurviljas söödav, kas juur või pealsed. Võib teha kordusmängu kaheosaliste lahtilõigatud piltidega – ühel pool on pealsed, teisel pool juur.

Mis kus kasvab

Eesmärk. Kinnistada laste teadmisi taimedest, rühmitada taimi kasvukoha järgi, arendada aktiivsust ja iseseisvust.

Vahendid. Kolm suurt kaarti metsa, aia ja juurviljaia pildiga, taimede pildid.

Mängu käik. Lapsed istuvad laua taga, neile näidatakse suuri pilte ja täpsustatakse, mida seal on kujutatud. Lapsed saavad ümbrikud, milles on mitmesuguste taimede pildid. Lastele teatatakse mängureeglid: „Te peate vaatama oma pilte, minema õpetaja laua juurde ja panema oma pildid suurel kaardil olevasse tühja ruutu. Näiteks: siin on seened, mis kasvavad metsas. See on peet, mis kasvab juurviljaaias.” Lapsed võivad omavahel rääkida ja pilte vahetada. Mäng lõpeb, kui kõik pildid on koha leidnud.

Mängu lõpus küsib õpetaja lastelt üle, mis kus kasvab.

Leht, lenda minu juurde

Eesmärk. Kinnistada teadmisi elusloodusest, õpetada nimetama puid ja nende lehti, arendada tähelepanu.

Vahendid. Lastele tuttavate puude (tamme, vahtra, kase) lehtede komplekt, pulga külge kinnitatud lehtede näidised.

Mängu käik. Lapsed seisavad poolringis, õpetaja teatab, et täna hakatakse mängima uut mängu, tuleb olla tähelepanelik. Ta näitab lastele lehtede näidiseid ja ütleb, mis puu lehed need on. Seejärel antakse igaühele 2 lehte. Muusika saatel liiguvad lapsed vabalt ruumis ringi. Kui muusika katkeb ja õpetaja ütleb: „Leht, lenda minu juurde!”, jooksevad lapsed tema juurde, näitavad oma lehte, võrdlevad seda näidisega ja ütlevad: „Tammeleht. Vahtraleht. Kaseleht.” Mäng kordub, kuid näidisena paneb õpetaja välja ühe ja sama lehe.

Mängu lõpus koguvad lapsed ühe ja sama puu lehed kimpu ja ütlevad, mis need on.

Edaspidi võib mängu korrata, lisades uusi lehti või lilli.

Jahimees ja karjus

Eesmärk. Täpsustada ettekujutust kodu- ja metsloomadest, õpetada õigesti kasutama üldmõisteid – metsloomad ja koduloomad, arendada tähelepanu.

Vahendid. Esemepildid kodu- ja metsloomade kujutistega, tahvel.

Mängu käik. Õpetaja teatab lastele, et hakatakse mängima uut mängu „Jahimees ja karjus”. Ta täpsustab: „Kes on jahimees? Jah, see on mees, kes peab jahti metsloomadele. Tuletage meelde, missuguseid metsloomi te teate. Aga kes on karjus? Mis loomi ta karjab? Missuguseid koduloomi te teate?” Jutu lõpus teeb ta kokkuvõtte: „Karjus karjab koduloomi, aga jahimees jahib metsloomi.” Laste hulgast valitakse jahimees ja karjus. Seejärel täpsustatakse mängureegleid: ühel pool tahvil, paremal, on aas, kus karjatatakse koduloomi, aga vasakul on mets, kus elavad metsloomad. Signaali peale: „Otsige!” hakkavad jahimees ja karjus võtma ja tahvlile panema kodu- ja metsloomade pilte. Ülejäänud lapsed vaatavad, et pildid oleksid pandud õigele kohale. Mäng kordub, valitakse uus jahimees ja karjus ning lisatakse uusi pilte.

Mängu lõpus nimetavad lapsed kõiki kodu- ja metsloomi.

Millal nii on?

Eesmärk. Kinnistada laste teadmisi aastaegadeist, nende olulistest tunnustest, arendada vaatlusoskust.

Vahendid. Nelja aastaaja iseloomulike tunnustega ring, teemapildid laste mitmesuguste mängude ja lõbusustega, inimeste tegevustega eri aastaegadel, tahvel.

Mängu käik. Lapsed istuvad laua taga, õpetaja jagab neile ümbrikud piltidega, millel on kujutatud aastaaegu. Ta teatab lastele, et pilte tuleb tähelepanelikult vaadata ja panna need vastava aastaaja juurde. Õpetaja räägib: „Siia on joonistatud talv. Kellel on talve kujutisega pilt, peab panema selle talve juurde.” Igaüks, kes oma pildiga tuleb, räägib, mida seal on kujutatud. Näiteks: „Lapsed kelgutavad. See on talvel. Lapsed teevad lumememme. See on ka talvel,” jne.

Mängu lõpus üldistab õpetaja laste teadmised aastaegadest: „Mis aastaaeg praegu on? Mis aastaaeg on järgmine? Mitu aastaaega on?” jne.

Kõnearendusmängud ja -harjutused

Tavapäraselt areneval lapsel hakkab kõne varakult kujunema. Lalina ajal kujunevad foneemikuulmise eeldused, areneb artikulatsiooniaparaat, täiskasvanutega suheldes rikastub passiivne sõnavara. Reeglina ilmuvad esimese eluaasta lõpuks esimesed sõnad, teise eluaasta lõpuks kujuneb fraas.

Arenguprobleemidega lapse kõne areng jääb maha juba esimestest elukuudest alates, varases imikueas. Edaspidi see mahajäämus suureneb. Selle tulemusena pole tal koolieelse ea alguseks välja kujunenud niisugused kõne arengu eeldused nagu esemeline tegevus, huvi ümbritseva vastu, emotsioonid ei avaldu küllaldaselt määral, artikulatsiooniaparaat ja foneemikuulmine on halvasti arenenud. Paljud arenguprobleemidega lapsed ei hakka rääkima isegi 4–5-aastaselt.

Raamatu eelmiste osade mängud olid suunatud kõne arengu eelduste kujundamisele, s.t palju tähelepanu pöörati emotsionaalsele suhtlemisele täiskasvanutega, ümbruses orienteerumisele, esemelistele ja mängulistele tegevustele, nägemis-, kuulis-, kompimistaju ja mõtlemise kaemuslike vormide arendamisele. Samal ajal kasvatati tähelepanu täiskasvanu kõne vastu, oskust tajuda seda kui tegutsemissignaali, mis omakorda soodustas foneemikuulmise arengut, passiivse sõnavara kogumist, sõnade tähenduse täpsustumist, tähenduselt lähedaste sõnade mõistmist.

Selles peatükis pööratakse peatähelepanu kõne kõige olulisema ülesande – suhtlemisfunktsiooni (kommunikatiivsuse, tunnetusliku funktsiooni) – arendamisele, mis reguleerib tegevust.

Kõnelise suhtlemise areng

Et lapsed hakkaksid üksteisega suhtlema, on vaja luua niisugune situatsioon, kus kõnet peab tingimata kasutama. Äraõpitud fraaside vahetamine pole suhtlemine. Näiteks kui mängu sisu pole lastele arusaadav, ei teki neil suhtlussoovi. Üldjuhul tegutsevad nad sellises olukorras etteütlemise järgi, ütlevad spetsiaalselt selleks mänguks õpitud fraase, imiteerides suhtlemist.

Need didaktilised situatsioonid, kus laps peab tingimata suhtlema, peavad alguses olema väga lihtsad. Suhtlemine ei pea tingimata olema ainult kõneline, s.t suhtlust tuleb kujundada ühistgevuse ja žestide kasutamise abil. Õpetaja peab lastele vajalikud sõnad ja väljendid ette ütleva, maksimaalselt ära kasutama laste esmast suhtlemisvajadust. Aegamööda muutuvad situatiivsed ülesanded keerulisemaks, koos sellega läheb keerukamaks ka keel, mida lapsed peavad suheldes kasutama. See tekitab olukorra, kus sõnalist suhtlemist enam žestidega asendada ei saa.

Emotsionaalse ja tegusa suhtlemise areng

Kutsu kaaslast

Eesmärk. Kujundada lastes eeldused tegusaks suhtluseks, õpetada pöörduma üksteise poole nimepidi, jätta kaaslaste nimed meelde.

Vahendid. Pall.

Mängu käik. Lapsed istuvad laua taga. Õpetaja vaatab nendega koos uut ilusat palli. Ta kutsub ühe lapse välja ja palub tal palliga mängida – veeretada seda kaaslasele. Siis ütleb õpetaja: „Ma mängisin Karliga. Karl, kellega sina tahad mängida? Kutsu teda.” Poiss kutsus sõpra: „Tule, Indrek.” Mõne aja möödudes Karl istub, Indrek kutsus oma sõpra.

Anna kellukest edasi

Eesmärk. Sama: õpetada nimetama kaaslast nimepidi, väljendada koostegutsemise soovi.

Vahendid. Kelluke.

Mängu käik. Lapsed istuvad poolringis toolidel. Keskel seisab õpetaja, kelluke käes. Ta helistab kellukest ja räägib: „See, kelle ma välja kutsun, hakkab järgmisena kellukest helistama. Tiina, tule võta kelluke.” Tiina helistab kellukest ja kutsub järgmist last nimepidi. Kui mõni laps ei oska veel nimesid nimetada, võib ta kaaslast žestiga kutsuda.

Aita kaaslast

Eesmärk. Tekitada suhtlemisvajadus, õpetada suhtlusel kasutama lihtsaid sõnu, osutavat žesti ja väljendeid (*anna, võta, pane, vii, too, anna see, hoia, mitte see, võta see*), kasutama kaaslaste nimesid.

Vahendid. Nukk (karu), nukumööbel, nõud, kamm.

Mängu käik.

1. variant. (Mängitakse paaris.) Õpetaja näitab lastele nukuvoodit ja voodis magavat nukku ning räägib, et nüüd hakkavad lapsed nukku äratama, riidesse panema, kammima ja söötma. Ta palub lastel hoolega vaadata kõiki laual olevaid nukule vajalikke asju. Laual on nukumööbel (voodi, laud, tool). Õpetaja räägib: „Nukku hakkab riietama ja kammima Maria, aga Kaarel aitab teda – annab Mariale kätte kõik asjad, mida Maria küsib.” Lapsed vaatavad koos õpetajaga kõiki asju ja nimetavad neid. Seejärel istub Kaarel laua taha valmis pandud asjade juurde. Maria tõstab nuku voodist välja ja määrab riietumise järjekorra – kleit, kingad – ning palub Kaarlit anda talle üks või teine ese, nimetades neid. Ta võib öelda sõna *anna* ja osutada žestiga. Kaarel annab asju ühekaupa. Kui Marial on üksi raske nukku riidesse panna, palub ta Kaarlit, öeldes: „Kaarel, aita”, „Kaarel, hoia”, „Tule siia”. Ta võib kasutada lihtsaid sõnu ja väljendeid ja isegi lihtsaid häälereaktsioone, et tõmmata Kaarli tähelepanu ja paluda abi.

Kui nukk on riides ja kammitud, vahetatakse osad – Kaarel söötab nukku, aga Maria aitab teda, – Kaarli palvel annab talle ühekaupa nõusid. Õpetaja teeb kokkuvõtte: lapsed olid tublid, aitasid teineteist: „Kaarel andis Mariale kleidi, kingad, kammi ja Maria pani nuku riidesse ning kammis teda. Maria andis Kaarlitale taldriku, lusika, tassi ja kompekke, aga Kaarel söötis nukku ja andis talle teed.” Nukk tänab lapsi.

2. variant. Mängitakse samamoodi, aga nukk on teine või on nuku asemel karu. Seekord peaksid lapsed nimetama esemeid, mida nad soovivad: „Anna kleit”, „Anna kingad” jne. Seejuures tuleb arvestada iga lapse võimalusi ja hoiduda andmast üle jõu käivaid ülesandeid, et mitte rikkuda suhtlemist ja mitte muuta mängu sõnade äraõppimiseks.

Jänes

Eesmärk. Tekitada lastes vajadust emotsionaalselt suhelda, õpetada kooskõlastama oma tegevust kaaslaste tegevusega, nimetada teisi nimepidi, eelistada üht sõpra teisele.

Mängu käik. Lapsed käivad koos õpetajaga käest kinni hoides ringis. Üks laps on jänes, kes istub ringi keskel toolil ja „magab”. Õpetaja laulab:

„Jänku, jänku, mis sul viga?
Justkui haige oled sa,
mängida ei taha ka.
Ei sa taha tantsida.
Jänku, jänku, ärka üles,
vali sõber endale.” (T. Puik)

Sõnade „Jänku, jänku, ärka üles...” juures jäävad lapsed seisma ja plaksutavad käsi. Jänes tõuseb üles ja valib enda asemele teise lapse, nimetades teda nimepidi ja minnes ise ringi.

Kodulinnud

Eesmärk. Tekitada huvi eakaaslastega suhtlemise vastu, harjutada õiget hääldamist.

Vahendid. Tahvel, esemepildid kodulindude kujutistega: pardid, haned, kanad, kukk.

Mängu käik. Lapsed istuvad poolringis toolidel. Õpetaja paneb tahvlile järjest kodulindude pilte ja lapsed nimetavad neid. Täpsustatakse nende lindude hääletsusi. Seejärel selgitab õpetaja mängureegleid: „Mina nimetan linde, aga teie teete nende lindude häält. Olge tähelepanelikud!”

Õpetaja

Meie pardid hommikul

Meie haned tiigi ääres

Meie kanad põõsa all

Aga meie kukk laulab hommikul

Lapsed

Prääks-prääks-prääks

Ka-ka-ka

Kaak- kaak- kaak

Kikerikii

Mängu võib korrata: lapsed jagatakse kahte gruppi. Üks grupp kordab koos õpetajaga fraase, teine grupp teeb hääletsusi.

Mis on puudu

Eesmärk. Õpetada suhtlemist tegevuses, paluma midagi täiskasvanult; arvestada laste kõne arengu taset, juurutada väljendit Palun anna!, tänada abi eest (Aitäh!) või lubada kasutada osutavat žesti.

Vahendid. Esemete papist osad: auto (kere, mootor, kabiin ja kaks ratast), maja (kaks korrust, aknad, uksed, katus), vedur (kere, korsten, kolm ratast) jne.

Mängu käik. Lapsed istuvad laua taga. Õpetaja jagab neile ümbrikud esemete osadega – iga laps saab ühe asja. Igas ümbrikus on üks eseme detail puudu. Need on õpetaja käes. Ta palub lastel osadest terve asi kokku panna. Lapsed panevad kujutisi kokku ja leiavad, et üks oluline osa on puudu (rattad, katus jne) ning pöörduvad õpetaja poole. Õpetaja räägib, et temal on mingid osad, mis ümbrikust välja kukkusid, aga ta ei tea, kellele mida anda. Lapsed küsivad: „Õpetaja Anu, palun anna mulle auto ratas ... majale katus,” jne. Õpetaja annab puuduvad osad lastele ja need teevad kujutise valmis.

Leia oma paariline (Kellega mängida?)

Eesmärk. Jätkata suhtlema õpetamist tegevuses, nimetada kaaslast nimepidi, mängida koos, suhelda mängu-partneriga.

Vahendid. Õhupall, värav, nukk ja nukuvanker, veoauto ja kuubik, pliit, kastrul ja pann, keegel ja õhupallid.

Mängu käik. Õpetaja vaatab koos lastega mänguasju ja näitab (tuletab meelde), kuidas nendega mängitakse: paneb nuku vankrisse ja sõidutab teda; paneb värava üles ja lükkab õhupalli väravast läbi, seab kuubiku autole, paneb üles kurikad ja lööb neid palliga. Siis peidab ta iga mänguasja eraldi karpi, segab need ära ja jagab lastele. Lapsed teevad karbid lahti, vaatavad oma mänguasja ja otsivad mängupartnerit, pöördudes kaaslaste poole: „Mikk, hakkame koos mängima.” Lapsed lepivad ise omavahel kokku, kuidas mängida. Õpetaja aitab neid ainult äärmisel juhul.

Kaks klouni (nukuteater)

Eesmärk. Jätkata laste suhtlemisvajaduse kujundamist, virgutada nende olemasolevaid suhtlemiskogemusi, kasutada tuttavat sõnavara.

Vahendid. Kaks klouni – Osavnäpp ja Kobakäpp (lastele juba tuttavad nukud), mitmesugused asjad.

Mängu käik.

1. variant. Ilmuvad kaks klouni. Kobakäpp jookseb Osavnäpu järel, kellel on kaks lippu (või kaks õhupalli). Kobakäpp jõuab Osavnäpule järele ja haarab teda varrukast. See rabeleb ennast lahti ja jookseb ära.

Osavnäpp (laste poole pöördudes): Ta tahab mind lüüa!

Kobakäpp raputab pead.

Õpetaja: Ta tahab lippu saada, aga ei tea, kuidas seda küsida. (Pöördub laste poole.) Aidake teda. (Ta ärgitab lapsi ütlema: „Anna lipp” või olenevalt laste kõne tasemest: „Palun, anna lipp”, „Anna see” koos žestiga.)

Kobakäpp kordab laste sõnu. Osavnäpp tuleb ja ulatab talle lipu.

Osavnäpp: Hakkame koos tantsima.

Klounid tantsivad lippudega. Mõne aja pärast korjab Osavnäpp lipud kokku ja püüab neid laual olevasse vaasi panna. Ta keksib ja hüppab, aga ei ulata, ja näeb siis, et Kobakäpp istub tooli peal. Ta läheb Kobakäpa juurde ja püüab tema alt tooli ära tõmmata.

Õpetaja (peatab teda): Küsi!

Osavnäpp (taipab äkki): Palun, anna mulle tool. Ma tahan lipud sinna panna (osutab käega).

(Ühes käes hoiab ta lippe, teise käega proovib tooli võtta, aga see ei õnnestu. Ta paneb lipud ära ja toob tooli. Tõuseb tooli peale püsti, vaatab ringi, aga ei saa lippe kätte.)

Õpetaja pöördub laste poole: Mida on vaja teha? (Ta ütleb lastele tasakesi ette: tuleb paluda Kobakäppa, et see annaks talle lipud.)

Lapsed annavad Osavnäpule nõu, kuidas lippe küsida.

Osavnäpp: Aita mind, anna mulle lipud. (Või ütleb nii, nagu lapsed soovitasid.)

Kobakäpp toob lipud. Osavnäpp paneb need vaasi. Klounid rõõmustavad, plaksutavad käsi ja tänavad lapsi selle eest, et nad aitasid neil teineteisest aru saada, leida vajalikud sõnad ja teha kõike koos – siis on kergem ja lõbusam.

2. variant. Tuleb Osavnäpp ja räägib lastele, et tahab nendega palli mängida. Õpetaja teeb ettepaneku palli üles otsida. Pall on enne pandud nähtavale kohale, kuid nii kõrgele, et laps ei saa seda põrandal seistes kätte. Osavnäpp palub lastel teda aidata. Kui keegi lastest pakub oma abi, kiidab õpetaja teda ja kutsub ta oma laua juurde klouni lähedale. Osavnäpp ütleb: „Aita mul pall üles leida.” Laps, kloun ja õpetaja otsivad toast palli. Esimesena peaks palli märkama laps ja näitama seda Osavnäpule. Kloun rõõmustab, hüüab: „Hurraa!” ja püüab üles hüpatas palli kätte saada. Edasi sõltub lapse ja klouni suhtlus sellest, kuidas käitub laps. Ta võib teha klounile märkuse ja öelda, et pole tarvis hüpata, parem on tooli peale tõusta jne. Osavnäpp palub lapsel tooli tuua. Laps toob tooli ja Osavnäpp tänab teda. Ta tõuseb tooli peale, aga ei saa ikka palli kätte ja ütleb lapsele: „Ma ei saa kätte, proovi sina.” Laps võtab palli ära, annab selle klounile ja ütleb: „Palun, hoia.” Siis tuleb ta toolilt maha. Laps ja kloun mängivad palliga – viskavad ja veeretavad seda teineteisele. Mängu lõpus räägib Osavnäpp: „Küll on hea koos mängida!” Õpetaja teeb kokkuvõtte, pöörates laste tähelepanu sellele, et kloun ja laps tegid kõike koos, sellepärast tuli neil mäng ka hästi välja.

Mängime koos (nukuteater)

Eesmärk. Sama.

Vahendid. Kaks nukku, väike matrjoška, veoauto, laukonstruktör.

Mängu käik. Tuleb nukk Minna. Ta kiigutab käes matrjoškat. Tuleb nukk Kaie ja veab nööri autot. Kaie läheb Minna juurde ja tõmbab tema käest matrjoška ära. Minna nutab ja ütleb: „Anna tagasi!” Õpetaja juhhib laste tähelepanu tekkinud olukorrale ja ütleb, et Kaie käitus halvasti. Ta pöördub nukkude poole ja teeb Kaiele ettepaneku anda nukk Minnale tagasi. Kaie annab nuttes matrjoška Minnale tagasi. Õpetaja küsib Kaielt, miks ta nutab. Kaie ütleb, et tahab matrjoškat autos sõidutada. Õpetaja ütleb, et Minna ja Kaie võiksid koos mängida ja kordamööda nukku sõidutada. Kaie paneb matrjoška autosse ja teeb talle sõitu. Seejärel annab ta nööri Minnale. Nüüd ütleb Minna: „Hakkame koos matrjoškale maja ehitama.” Kaie rõõmustab ja ütleb, et toob kuubikud kohale. Ta toob kuubikud, siis ehitavad nad koos aiaga ümbritsetud maja ja mängivad matrjoškaga. Õpetaja rõhutab, et Minna ja Kaie mängisid koos, Kaie oli autojuht ja Minna oli ehitaja.

Mida tegime, ei ütle

Eesmärk. Jätkata laste kõnelise suhtluse arendamist, õpetada ühises tegutsemises kokku leppima, kujutada tegevusi, mida ei nimeta, arendada aktiivset sõnavara.

Mängu käik. Lapsed seisavad ringis. Nad valivad juhtmängija, kes läheb ukse taha. Õpetaja lepib lastega kokku, mis liigutusi nad hakkavad juhtmängijale näitama. Lapsed arutavad ja otsustavad, teevad koos kokkulepitud liigutusi (triikimine, silmade või käte pesemine, naelte löömine). Siis kutsuvad nad juhtmängija tuppä, plaksutavad rütmis käsi ja räägivad kooris: „Mis me tegime, ei ütle, aga me näitame, mida me tegime.” Tegevust näitavad kõik samal ajal. Juhtmängija püüab ära arvata, nimetab tegevuse ja läheb ringi. Valitakse uus juhtmängija. Edaspidi palub õpetaja lastel ise valida tegevusi, mida nad tahavad kujutada, ja selles omavahel kokku leppida.

Autojuhid ja ehitajad

Eesmärk. Arendada tegusat suhtlemist, õppida oma soovi õigesti väljendama, pöörduma kaaslase poole, kuulata teda tähelepanelikult ja täita tema soovi, kasutada suheldes sõnu *mul on vaja, too, võta, ma tōin, anna, pane* ja esemete nimetusi ning nende eripära, vajadusel osutada hulgale ja tunnustele; raskuste korral kasutada žeste või paluda õpetaja abi, öeldes „Kuidas küsida?”, „Mis see on?”; sõltuvalt lapse individuaalsetest võimalustest õpetada tänama abi eest (peanoogutusega või „aitäh” ütlemisega).

Vahendid. Suur ehitusmaterjal, materjalile vastava suurusega veoautod, lastele tuttavate ehitiste (väravate, garaaži, aiaga maja, trepp jm) joonistused-näidised.

Mängu käik. (Mängitakse 4–6-lapselise grupiga.) Lapsed jagunevad ehitajateks ja autojuhtideks. Igal ehitajal on oma autojuht, nemad hakkavad koos ehitama. Iga ehitaja saab endale joonistuse-näidise ega näita seda autojuhtile. Joonist vaadates palub ehitaja juhil tuua vajalikud ehitusmaterjali osad (palgid, kuubikud, tornid, plaadid) ja ütleb ka, kui palju neid on vaja. Näiteks on joonisel maja, mis koosneb ühest kuubikust ja katusest, ning aed, mis on tehtud kahest palgist. Laps-ehitaja võib öelda: „Too kuubik ja katus.” Kui ta on need kätte saanud, tänab ta ja palub tuua veel kaks palki. Ehitaja nimetab kõiki asju, mida tal vaja on. Kui autojuht unustas midagi, võib ta tagasi pöörduda ja üle küsida. Kui ehitis on valmis, vaatab ehitaja veel kord joonise üle ja leiab, et seal on ka karu, kes seisab maja kõrval. Ta palub autojuhil tuua karu. Lapsed mängivad ehitamist koos.

Lapsed võivad töö käigus suhelda ka žestide abil. Ehituse lõppedes palub õpetaja kõigil ehitajatel näidata oma jooniseid ja autojuhtidel kontrollida, kas on ehitatud õigesti.

Mängu korrates vahetavad lapsed osad.

Kui ülesande täitmise käigus puhkeb laste vahel tüli, pole tarvis sekkuda ega appi tõtata, oluline on, et nad ise leiaksid üksteisemõistmise.

Mängust kokkuvõtet tehes hindab õpetaja tulemust kui ehitaja ja autojuhi omavahelist ühistööd, rõhutab heatahtlikkust üksteise poole pöördumisel: „Ellen ja Mihkel ehtasid koos aiaga maja. Ellen vaatas joonist hästi ja ütles Mihklile õigesti, mida on vaja tuua, aga Mihkel kuulas Ellenit hoolega ning taipas, mida on vaja tuua. Nii nad tegidki ilusa aiaga maja. Ka karu on rõõmus, ütleb Ellenile ja Mihklile „aitäh”. Näete, kui tore on koos mängida.”

Kõnega kaasnevate liigutuste arendamise mängud ja harjutused

Kõne kujunemise protsess sõltub lapse kogu liigutussfääri arengust. Liigutusanalüsaatori lülitatus kõnetegevusse soodustab artikulatsiooniparaadi täiustumist ja häälereaktsioonide arengut. Artikulatsiooniparaadi ja artikulatsiooniliigutuste treening soodustab algsete kõnevormide, s.t korduvate silpide ja sõnade rütmilise struktuuri omandamist. Samal ajal soodustab kujunev rütmitunne luuletuste tajumist ja jälgendamist, kus koolieeliku jaoks on peamine rütmi domineerimine intonatsiooni ja teiste kõne komponentide üle.

Süsteemsed harjutused käeliigutuste treenimiseks, mis stimuleerivad kõne arengut, on ka peaaegu koore töö- võime tõstmise võimas vahend ja liigutusaanalüsaatori areng on määrava tähtsusega inimaju funktsioonide välja- kujunemises.

Sõna foneetilise struktuuri valdamine eeldab nii selle lineaarsete ühikute (hääliku, silbi, morfeemi, sõna) kui ka mittelineaarsete ühikute (rütm, välte, intonatsiooni) valdamist. On teada, et kõige varem omandatakse sellised prosoodilised nähtused nagu intonatsioon, häälevarjund, rõhk, rütm.

Kõne foneetilist külge õpitakse valdama koos semantika omandamisega ja selle mõjul.

Tavapärase arengu korral kujuneb rütmitunne sensorsete rütmiliste etalonide süsteemi omandamise teel nende liigutuslike mudelite alusel ja mootorsete lülide edaspidise väliselt tegevuselt sisemisele (mõttetgevusele) suundumise (koondumise) alusel. Varases lapseas vehib laps häälitsehes kätega ja hüpleb. Kui ta silpi hääldades ei saa seda rütmiliste liigutustega saata, jääb ta vait. Rütmiliste liigutuste taastudes taastuvad ka häälereaktsioonid. Liigutuste rütmi kiirenemisel või aeglustumisel kiireneb ja aeglustub ka silbiloomine rütm. Igasugune rütmihäire toob kaasa tagasilööke, patoloogiat.

Rütmiliste ärritajate puudumise korral ilmuvad lapsel kompensatoorsed liigutusaktid: keha kõigutamine või kiigutamine küljelt küljele, sõrme, keele, särgikrae või mingi muu asja imemine, käte sundliigutused. Need kompensatoorsed liigutused on stereotüüpsed ja saavad küllalt kiiresti automaatseteks.

Arenguprobleemidega lapsi õpetades on kõne arendamise algetappidel tingimata vaja kasutada rütmilise struktuuriga mängu, mis koosnevad ühetaoliste elementide kordumisest. Seejärel tuleks mängida rütmilise struktuuriga mängu, mis koosnevad mitteühetaolistest elementide vaheldumisest, ja lõpuks tuleks mängida mängu, mille puhul elemendid asetsevad sümmeetriliselt.

Alguses on oluline õpetada lapsi liigutusi tehes täiskasvanut matkima. Õpetaja liigub ja saadab koos lastega liigutusi kõnega. Hiljem hakkavad lapsed nii liikuma kui ka koos täiskasvanuga salme ütlema. Edaspidi mängivad lapsed liikumismänge kõne saatel iseseisvalt.

Üldliigutuste arendamine kõne saatel

Jänes

Eesmärk. Õpetada lapsi täiskasvanut matkides liigutusi sooritama, tegutsema vastavalt mängu reeglitele. Mängu käik.

Sõnad

Jänes Kikk-kõrv hipa-hopp
hüppab metsas hipp ja hopp,
üle lombi, üle mätta,
tema ei jää metsas hätta. (T. Puik)

Tegevus

Lapsed hoiavad mõlema käe nimetissõrme pea kõrval
ja hüppavad kahel jalal kohapeal.
Käed samas asendis, hüppavad kahel jalal ette ja taha.

Lennuk

Eesmärk. Õpetada lapsi täiskasvanut matkides liigutusi sooritama.

Mängu käik. Õpetaja näitab, kuidas mängida lennukit: viib käed kõrvale, peopesad ülespoole, tõstab käed üles – sissehingamine, teeb pöörde küljele. Hääldeb uu-uu-uu (lennuki undamine) – väljahingamine, seisab sirgelt, laseb käed alla – paus jne. Seejärel ärgitab täiskasvanu lapsi liigutusi matkima ja loeb luuletust.

Sõnad

Lennuk, lennuk
läheb lendu
uu-uu-uu
uu-uu-uu
laskub maha, seisma jääb.

Tegevus

Käed tõusevad külgedele, peopesad ülespoole.
Pöörded paremale ja vasakule ja väljahingamine.
Seis, käed külgedel.

Lapsed matkivad täiskasvanu liigutusi, loevad luuletust ja teevad kätega liigutusi. Mängitakse mitu korda.

Poisid marsivad

Eesmärk. Jätkata lastele selle õpetamist, kuidas matkida täiskasvanu liigutusi; kujundada huvi kõne saatel toimuvate liikumismängude vastu.

Mängu käik. Täiskasvanu räägib lastele, et nad hakkavad nüüd marssima.

Sõnad

Poisid, ritta, kodu poole,
üle vainu marssides.
Üks, kaks, kolm!
Tuhk ja tolm!
Üle vainu marssides.
Jalad sirgu, nina püsti,
sammud käivad matsudes!
Üks, kaks, kolm!
Tuhk ja tolm!
Sammud käivad matsudes!
(E. Enno)

Tegevus

Lapsed liiguvad rivis üksteise selja taga, põlvi kõrgele tõstes.

Oluline on, et koos liikumisega ütleksid lapsed ka laulu sõnu.

Edaspidi teeb õpetaja mängu keerulisemaks – lapsed kasutavad erinevat kõndi.

Sõnad

Suured jalad astuvad
top, top, top, top.
Väiksed jalad sibavad
tip-tap, tip-tap, tip-tap.
(T. Puik)

Tegevus

Lapsed kõnnivad aeglaselt põlvi kõrgele tõstes.

Lapsed jooksevad lühikeste sammudega.

Kassid läksid kalale

Eesmärk. Õpetada reguleerima liigutuste sujuvust ja jõudu, hoida tasakaalu, lugeda liigutuste rütmis luuletust.

Sõnad

Kassid läksid kalale,

ikka jalalt jalale.
Pita-päta, pita-päta,
läbi rohu, üle mäta.

(E. Raud)

Tegevus (T. Puik)

Lapsed astuvad paigal seistes kuuldamatult jalalt jalale (kass kõnnib vaikselt)
Sama liikumine.
Tugevad asted vastu põrandat.
Põlvest kõverdatud jalg üles, hoida tasakaalu, jalg teise jala kõrvale.

Tii-tii, tipa-tapa

Eesmärk. Arendada sõrmeliigutusi ja nendega kaasnevat kõnet.

Mängu käik. Juhtiva käe nimetis- ja teise sõrmega „astub” laps iga sõna peal ühe „sammu” laua peal edasi. Kolmanda salmirea alguses tuleb samade liigutustega tagasi. Alguses tehakse liigutusi ja öeldakse salmi ühe käega, siis teisega, lõpuks kahe käega korraga. (T. Puik)

Sõnad

Tii, tii, tipa-tapa,
astu samm ja teine veel.
Tii, tii, tipa-tapa,
astu teise sammu veel.
(I. Truupõld)

Kiisu

Eesmärk. Jätkata liigutuste sooritamist täiskasvanut matkides, ühendada oma tegevus kõne juhisega.

Sõnad

Kiisuema nurr-nurr
ärkas üles nurr-nurr,
käppa tõstis, nurr-nurr,
vaatas ringi, nurr-nurr.
Õue minna ta ei taha,
parem heidab magama.
(T. Puik)

Liigutused

Lapsed lamavad põrandal.
Lapsed tõusevad neljakäpukile.
Vasak jalg sirutub üles (taha).
Laps vaatab (pöörab pead) vasakule.
Lapsed pöörduvad selili, tõstavad käsi ja jalgu.
Pööravad tagasi kõhuli.

Karussell

Eesmärk. Õpetada lapsi liikuma vastavalt sõnalisele instruksioonile; saata liigutusi kõnega.

Mängu käik. Lapsed seisavad ringis nägudega üksteise kuklasse. „Võtme keeramise” liigutusega pannakse karussell käima. Joostakse kiireneva tempoga ringis. Seejärel joostakse ringis vastassuunas, aegamööda tempot aeglustades. Sõnade lõppedes jäädakse kükkasendisse.

Lä-heb käi-ma, lä-heb käi-ma,
pikkamööda, pikkamööda,
võtab hoogu, võtab hoogu,
kiiremini, kiiremini,
ruttu, ruttu, ruttu, ruttu,
ringiratast, ringiratast!
Tasem, tasem,
tasem, tasem,
jääbki seisma, jääbki seisma.
Stopp!
(T. Puik)

Mängu võib korrata 2–3 korda. Mängu lõpus teeb õpetaja kokkuvõtte ja täpsustab: „Mis on selle mängu nimi, mida me täna mängisime?” Oluline on, et lapsed teeksid liikumismängu nimele vastavaid liigutusi.

Lähme jänesele külla

Eesmärk. Sama.

Mängu käik. Õpetaja kutsub lapsi ringi ja palub teha matkivaid liigutusi. Ta ütleb luuletust ja samal ajal teeb käтелиигutusi, mida lapsed matkivad.

Sõnad

Õues seisab väike maja.

Ümberringi palju puid.

Siin on puu.

Siin on põõsas.

Siin on lilli ilusaid.

Maja ümber kõrge aed.

Aia sees on puhas õu.

Teeme lahti värava.

Maja juurde jooksupu.

Ukse peale kop-kop-kop.

Kes on kodus? Kop-kop-kop.

Jänku tuleb, ütleb tere.

Tulge tuppa, kogu pere.

(T. Puik)

Tegevus

Peopesad on koos, pöidlal horisontaalselt, teised sõrmed on suunatud vertikaalselt allapoole.

Käed liiguvad laineliste liigutustega kõrvale.

Käed liiguvad sirgelt ette.

Käteringid.

Lainetaolised käтелиигutused.

Käтелиигutused ülalt alla.

Käed liiguvad laiali külgede poole.

Käed liiguvad rinnalt külgede poole laiali.

Esimese ja teise sõrme liigutused edasi-tagasi.

Rusikaga koputused vastu põrandat.

Õlgade kehitus ja hämmeldunud käтелиигutused.

Nimetis- ja keskmise sõrme näitamine, teised sõrmed on rusikas.

Peopesade kokkulöömine neli korda.

Kõnemängud sõrmeliigutuste saatel

Paat

Eesmärk. Õpetada lapsi matkima täiskasvanu käтелиигutusi, kujundada huvi oma tegevuse kõnega saatmise vastu.

Vahendid. Plastmassist paat.

Mängu käik. Õpetaja juhhib laste tähelepanu paadile ja ütleb, et käed oskavad väga palju teha. Täna hakkavad lapsed oma kätega mängima. Õpetaja räägib: „Vaata hästi tähelepanelikult minu käsi ja tee samasuguseid liigutusi.”

Sõnad

Teeme ühe väikse paadi,
sõidan üle ookeani.
Minu paat on uus ja tore,
mul on kaasas kogu pere.
(T. Puik)

Tegevus

Lapsed ühendavad kaks pihku paadikujuliselt.
Lapsed teevad kahe käega (paadiga) lainetaolisi liigutusi.

Mängu mängitakse mitu korda. Õpetaja püüab saavutada seda, et lapsed mitte ainult ei kordaks tema liigutusi, vaid hakkaksid ka luuletust järele ütlema.

Minu pere

Eesmärk. Õpetada lapsi tegema kindlaid sõrmeliigutusi ja samal ajal luuletust ütlema.

Mängu käik. Õpetaja paneb lapsed laua taha istuma ja räägib: „Täna mängime oma sõrmedega. Nad on kõik üks sõbralik pere. Vaadake minu sõrmi ja tehke nii nagu mina.” Ta demonstreerib sõrmeliigutusi: sõrmed on rusikasse tõmmatud, seejärel hakkab ta järjekorras sõrmi lahti „lukkama”, alustades pöidlalt. Samal ajal loetakse salmi:

See sõrm on vanaisa,
see sõrm on vanaema,
see sõrm on isa,
see sõrm on ema,
see me väike laps.
Kokku kõik on meie pere.
(Kirjandusmuuseum)

Viimase lause ajal võtab õpetaja teise käe sõrmedega harjutusi teinud sõrmede ümber kinni. Lapsed matkivad õpetajat.

Ema keetis putru

Nimetissõrmega tehakse peopesas ringliigutusi ja painutatakse sõrmi järjekorras kokku.

Sõnad

Meie ema putru keetis,
putru keetis,
lapsi toitis,
see sai,
see sai,
see ei saanud,
tema tegi pahandust.
(T. Puik)

Tegevus

Sõrm teeb teise käe peopesas ringliigutusi,
painutab juhtiva käega teise käe pöidla pihku,
painutab kotinõela pihku,
painutab pikkpeetrit,
painutab nimetamatsi,
viibutab väikeatsi,

Lapse sõrmed

Sõrmede näitamist ja liigutamist alustatakse väiksest sõrmest, surudes neid peopessa. Kui jõutakse pöidlani, surutakse see teiste sõrmede peale ja ringitatakse kätt randmest ühele ja teisele poole.

Lapse käel on viis sõrme, (näidatakse laialisirutatud sõrmi),
viis sõrme lapse käel:
(alustatakse painutamist)
üks sõrm ja teine sõrm,
kolmas sõrm ja neljas sõrm,
viies sõrm on pöial,
tema sõrmi hoiab.
(Kirjandusmuuseum)

Teeme kooki

Mari kutsus endale külalisi. (Käteplaksud, kord üks, kord teine käsi peal.) „Jaan tuleb ja Jüri tuleb, Märt tuleb ja Pärt tuleb.” (Pooleldi kõverdatud nimetissõrmega võtab õpetaja kinni vasaku käe poolpainutatud sõrmede otstest, alustades väiksest sõrmest, ja liigutab neid kergelt.) „Palun, väike Ats!” (Parema käe nimetissõrm kiigutab neli korda kergelt vasaku käe väikest sõrme.) Mari hakkas külalisi kostitama: „Jaan saab koogi ja Jüri saab koogi, Märt saab koogi ja Pärt saab koogi ja väike Ats saab koogi.” (Käteplaksud, kord vasak, kord parem käsi peal. Vasak käsi pöörduv peopesaga ülespoole ja parema käe põial surub kergelt vasaku käe „padjakestele”, alustades põidlast, just nagu kooke sinna peale pannes.) Mari hakkas külalisi ära saatma: „Head aega, Jaan, head aega, Jüri, head aega, Märt, head aega, Pärt! (Parema käe sõrmed painutavad vasaku käe sõrmi pihku, alustades põidlast.) Aga sina, väike Ats, ole veel minuga!” (Parema käe kolm esimest sõrme silitavad õrnalt vasaku käe väikest sõrme edasi-tagasi ülalt alla.)

Sõrmed, magama

Õpetaja näitab lastele sõrmede võimlemist – iga sõrme massaaži kõne saatel. Lapsed teevad matkivaid liigutusi ja räägivad:

See sõrm tahab magada.
See sõrm läks voodisse.
See sõrm jäi tukkuma.
See sõrm juba magab.
See sõrm magab kõvasti.
(T. Puik)

Põidla massaaž alt küüne poole – kerge näpistamine.
Nimetissõrme massaaž.
Pikkpeetri massaaž.
Nimetamatsi massaaž.
Väikeatsi massaaž.

Sõrm läks jalutama

Eesmärk. Õpetada lapsi iga sõrme eraldi välja sirutama, teha kindlaid liigutusi kõne saatel.

Mängu käik. Õpetaja näitab lastele oma käsi ja räägib, et sõrmedele meeldib tee peal kõndida. Hoides sõrmi rusikas peale põidla, näitab, kuidas poiss tatsub mööda teed, aga siis hüppab üle mätaste ja lompide. Ta teeb lastele ettepaneku panna sõrmed samasse asendisse ja tatsuda kordamööda iga sõrmega alguses mööda teed, siis hüpata. Liigutakse tekstile vastavas tempos. Samal ajal öeldakse salmi.

Põial kõndis mööda teed: tip-tap, tip-tap.
Kotinõel läks sama teed: tip-tap, tip-tap.
Kolmas sõrm läks väga kaua: tipa-tapa-tipa-tapa.
Neljas hüppas ühe korra: hopp.
Väikeats läks üle mätta: hopa-hopp. (T. Puik)

Mängitakse mõlema käe sõrmedega. Mängu lõpus ütleb laps koos õpetajaga ja iseseisvalt: „Tip-tap-tip-tap.”

Patsu-patsu kooki

Sõnad

Patsu-patsu kooki.
Veere-veere kakku.
Sili sealihaga!
Kasta kanamunaga!
Pane ahju – supsti!
Võta välja – lupsti!
Söö ära, nämm-nämm!

Tegevus

Löö käsi tasakesi omavahel kokku.
Hõõru käsi õrnalt vastamisi.
Tee ühe käega teisele käeseljale pai.
Tee sama teise käega.
Vii käed hoogsalt ette.
Vii käed hoogsalt rinnale.
Vii käed suu juurde.

Lapse käel on viis sõrme

Mängu käik. Lapsed tõstavad üles parema käe ja osutavad vasaku käega sellele, lugedes samal ajal teksti. Sõrmi loendades vajutatakse iga sõrm alla. Sama kordub vasaku käega.

Lapse käel on viis sõrme,
viis sõrme lapse käel,
üks ja kaks ja kolm ja neli,
väike sõrm on viies sõrm.
(Kirjandusmuuseum)

Kus me käed?

Lapsed liigutavad teksti saatel sõrmi ja näitavad igat nimetatavat sõrme eraldi. Sõnade tip-tap peale koputavad lapsed selle sõrmega vastu lauda. Lõpuks plaksutatakse käsi vastamisi, pöörates vaheldumisi peale paremat ja vasakut kätt.

Kus on, kus on meie käed?
Meie käed on siin. (Lapsed sirutavad käed ette.)
Ole valmis, pöialpoiss,
tip-tap, tip-tap, ole valmis, pöialpoiss.

Ole valmis, kotinõel.
Tip-tap, tip-tap, ole valmis, kotinõel.

Ole valmis, pikkpeeter,
tip-tap, tip-tap, ole valmis, pikkpeeter.

Ole valmis, nimetamats,
tip-tap, tip-tap, ole valmis, nimetamats.

Ole valmis, väikeats,
tip-tap, tip-tap, ole valmis, väikeats.
(Õppemängud koolieelsetele lasteasutustele. Tallinn, 1970).

Äike

Eesmärk. Jätkata kõne saatel liigutuste sooritamist vastavalt tekstile.

Mängu käik. Õpetaja pöördub laste poole ja ütleb: „Oi-oi, taevas on tumedad pilved, vist hakkab sadama.” Ta tõstab käed üles, nagu katsuks, kas juba sajab, ja ütleb lastele: „Hakkaski sadama!”

Õpetaja: „Tibutab peenikest vihma” (mõlema käe nimetissõrmega koputatakse tasakesi lauale).

„Vihma sajab kõvemini” (lauale koputatakse kõikide sõrmedega).

„Sajab rahet” (lauale koputatakse sõrmenukkidega).

„Lööb valku” (kätega tehakse õhus sik-sak liigutusi).

„Müristab! – vaikselt, tugevamini, väga tugevasti!” (lapsed plaksutavad kätega vastavalt müristamise tugevusele järjest kõvemini ning seejärel vaiksemaks jäädes).

„Lapsed jooksevad koju” (sõrmedega tehakse laual jooksuliigutusi ja peidetakse käed selja taha).

(L. Kivi. Met. juhend)

Liisusalmid

Eesmärk. Laiendada ja täpsustada laste sõnavara, arendada hääldamist.

Õpetaja istub lapsega, näod vastamisi. Luuletuse rütmile vastavalt lüüakse käteplakse. Olenevalt lapse oskustest ja kaaskõnest saab lüüa käsi vastamisi, risti.

Meie õue lendas lind,
otsib toitu sealt ja siit.
Kui sa talle teri viid,
siis ta lauldes kiidab sind.

Kassipojad kiisu, miisu
leidsid nurgast vana viisu.
Sihker-sahker, ussi-pussi,
viisu paelad läksid vussi.

Virra-võrra värinal
sõidab rong seal vurinal.

Tipa-tapa, tipa-tii,
sipa-sapa, sipa-sii.

Emmel on üks väike uba,
lapsekene upa-upa.

Mul on saapad väikesed,
ninaotsal päikesed.

Aknast sisse vaatas kuu,
aknast välja jõulupuu.
(Liisusalmid ja lasteriimid. Tallinn, 2009).

Mängud-dramatiseeringud

Mängud-dramatiseeringud erinevad eeltoodud mängudest oluliselt. Lapsed peavad mõistma mängu sisu, jätma meelde tegevuste järjekorra ja kõnematerjali, mille abil nad peavad suhtlema. Mängud-dramatiseeringud muutuvad ehtsaks alles siis, kui sisu on lapsele mõistetav ja ka emotsionaalselt vastu võetud.

Arenguprobleemidega laste jaoks on vaja mänguks-dramatiseeringuks kasutatavaid teoseid kohandada. Tingimata on vaja lapsi ette valmistada tegelaste kujutamiseks, õpetada kõnematerjali mõistma ja jäljendama, luua toimuva suhtes positiivne hoiak. Seega eelneb mängudele-dramatiseeringutele terve hulk ettevalmistavaid mängu.

Kakuke

Ettevalmistav etapp koosneb neljast episoodist: kakuke kohtas jänest, kakuke kohtas hunti, kakuke kohtas karu ja kakuke kohtas rebast.

Esimene etapp (ettevalmistav) – tutvumine muinasjutu tegelastega.

Eesmärk. Täpsustada laste kujutlusi jänsest, karust, hundist, rebasest, tekitada nende suhtes emotsionaalne hoiak, õpetada kujutama neid tegelasi (võtta endale roll).

1. Tutvumine jänsega.

Vahendid. Mängujänes, jänsemütsid vastavalt laste arvule, trumm, kauss ja porgandid.

Mängu käik. Õpetaja toob rühma uue mänguasja – jänese, vaatleb seda koos lastega ja räägib, et jänese on hea, lahke, rõõmus, hüppab hästi ja oskab trummi mängida. Õpetaja näitab lastele neid jänese omadusi ette. Siis küsib ta, mida jänese sööb (porgandit, kapsast) ja ütleb, et jänese ei tee kellelegi halba. Seejärel võtab ta jänsemütsid ja palub lastel hüppata jänese moodi. Lapsed panevad mütsid pähe ja hüppavad-kargavad mööda tuba. Siis teatab õpetaja, et jänesel on kõht tühi, ja toob tuppka kausi porganditega. Lapsed söövad porgandeid.

2. Tutvumine hundiga.

Vahendid. Mänguhunt, hundimüts. Õpetaja näitab lastele mänguhunti, juhib tähelepanu tema välimusele. Ta räägib, et hunt on tark loom, kes jookseb metsas palju ringi. Ta murrab söögiks väiksemaid loomi. Lapsed proovivad pähe hundimütse.

3. Tutvumine karuga.

Vahendid. Mängukaru, karumütsid.

Mängu käik. Õpetaja näitab lastele karu, vaatab seda koos lastega, räägib, kuidas karu kõnnib ja et ta sööb mett ja marju. Kõik lapsed panevad karumütsid pähe ja mängivad karusid.

4. Tutvumine rebasega.

Vahendid. Mängurebane, rebase mask või kõrvad ühe lapse jaoks, linde, tibusid ja jäneseid kujutavad mütsid ülejäänud lastele.

Mängu käik. Õpetaja toob rühma uue nuku – rebase. Teda vaadeldes pööratakse tähelepanu välimusele, värvusele, suurele kohevale sabale, väikestele kõrvadele, sellele, et ta hiilib tasa, on kaval, viib oma urguga väikseid jäneseid, hiiri, tibusid, kanu ja kukkesid. Õpetaja teeb lastele ettepaneku mängida, määrab ühe lapse rebaseks (talle pannakse mask ette) ja näitab, kuidas rebane hiilib. Ülejäänud lapsed panevad ka mütsid pähe. Rebane läheb nurka ja jääb magama, aga linnud ja jäneseid lõbutsevad, hüppavad metsalagendikul. Õpetaja lööb tamburiini, rebane ärkab üles ja hiilib vaikselt laste juurde. Need märkavad rebast ja jooksevad laiali, püüdes jõuda toolile istuma (majja peitu pageda). Rebane püüab hiljaks jäänu kinni ja viib oma nurka. Mängu korratakse.

5. Tutvumine kakukesega.

Eesmärk. Tutvuda kakukesega, tekitada positiivset hoiakut kakukese vastu, pöörata tähelepanu tema välimusele (ümmargune, veereb kiiresti, lõbus, naeratav, laulab).

Vahendid. Kakuke, mängukass, koer, siil.

Mängu käik. Mängitakse nukuteatri vormis. Õpetaja lauale ilmub kakuke.

Kakuke (veereb ja laulab): Mina olen kakuke, mina olen kakuke.

(Teisest laua otsast ilmub jänes.)

Jänes: Tere!

Kakuke: Tere!

Jänes: Kes sa oled?

Kakuke: Mina olen kakuke.

Jänes: Küll sa oled ümmargune ja punapõsine. Mida sa teha oskad?

Kakuke: Ma oskan laulda ja kiiresti joosta.

Jänes (imestunult): Kuidas sa joosta saad, sul pole ju jalgu?

Kakuke: Ma oskan veereda. (Näitab.)

Jänes: Kakuke, kakuke, ma söön su ära!

Kakuke: Ära söö, ära söö! Kuula, ma parem laulan sulle.

Jänes: No laula pealegi!

Kakuke (laulab): Jänsekene, jänkukene,
eide käest pagesin ära,
taadi käest pagesin ära,
sinu käest pagen ka ära.

(Hakkab kiiresti edasi liikuma, nii et jänes ei jõua järele.)

Jänes: Kuhu sa lähed?

Kakuke (pikkamööda): Metsa.

(Jänes läheb ka ära.)

Kui mängu korratakse, tuleb kakuke teiselt poolt ja ütleb, et ta tuli laste juurde. Lapsed tulevad õpetaja laua juurde, võtavad kakukese kätte ja vaatavad teda. Lapsed laulavad koos õpetajaga kakukese laulu.

Teine etapp – tutvumine „Kakukese” muinasjutuga.

Esimest korda tutvutakse muinasjutuga kõnearendustunnis. Probleemsete laste puhul on isegi vanemas koolieelses eas tingimata vaja õppekava materjali mitu korda eri moel korrata, et lapsed omandaksid selle, mitte ei õpiks niisama pähe. Peale selle on nende laste jaoks vaja luua tunnis niisugune olukord, mis tekitaks positiivse hoiaku kirjandusliku materjali ja muinasjutu tegelaste vastu. Sellepärast on tuttava muinasjutu elementide kordamine nukuteatris mänguks-dramatiseeringuks valmistudes hädavajalik.

Eesmärk. Jätkata muinasjutu teema ja tegelaste vastu positiivse hoiaku kujundamist, pöörata tähelepanu sellele, et kakukesega kohtub mitu looma, korrata kakukese ja jänese, kakukese ja hundi, kakukese ja karu, kakukese ja rebase dialoogide teksti.

Mängu käik.

1. variant. Õpetaja (jutustab muinasjutu episoodi ja lülitab jutustusse tegevused mänguasjadega): Eit küpsetas kakukese ja pani selle aknalauale jahtuma. Kakuke jahtus, jahtus akna peal, kuni tal hakkas igav. (Ilmub kakuke.) Keeras siis ennast akna pealt müüri peale, müüri pealt akna alla maha ja hakkas teed mööda edasi veerema. (Kakuke liigub mööda lauda.)

Veeres, veeres teed mööda ikka kiiremini ja kiiremini. Teel tuli talle vastu jännes. (Ilmub jännes.)

Jännes: Kakuke, kakuke, ma söön su ära!

Kakuke: Ära söö, ära söö! Kuula, ma parem laulan sulle.

Jännes: No laula pealegi!

Kakuke laulab: Jänsekene, jänkukene,
eide käest pagesin ära,
taadi käest pagesin ära,
sinu käest pagen ka ära.

Õpetaja: Ja kakuke hakkas jälle kiiresti-kiiresti edasi liikuma, nii et jännes ei saanud mitte ligigi.

Jännes: Läkski ära! Veeres ära!

Ilmub hunt, jääb jänese vastu seisma.

Hunt: Kakuke, kakuke, ma söön su ära!

Kakuke: Ära söö! Ära söö! Kuula, ma parem laulan sulle.

Hunt: No laula pealegi!

Kakuke: Hundikene, soekene,
eide käest pagesin ära,
taadi käest pagesin ära,
jänese käest pagesin ära,
sinu käest pagen ka ära.

Kakuke hakkab kiiresti veerema ja pääseb hundi käest minema.

Õpetaja: Veeres siis kakuke ikka edasi ja edasi, kuni talle tuli vastu karu. (Ilmub karu ja jääb jänese vastu seisma.)

Karu: Kakuke, kakuke, ma söön su ära!

Kakuke: Ära söö, kange karu! Ma parem laulan sulle ilusa laulu.
Karukene, kangekene,
eide käest pagesin ära,
taadi käest pagesin ära,
jänese käest pagesin ära,
hundi käest pagesin ära,
sinu käest pagen ka ära.

(Kohe hakkab kakuke jälle kiiresti edasi liikuma, kiiresti-kiiresti ja pääsebki karu käest.) (Karu läheb ära.)

Õpetaja (kakuke ühel pool lauda, teisele poole ilmub rebane): Kakukesele tuli vastu rebane.

Rebane: Tere, kakukene!

Kakuke: Tere-tere!

Rebane: Kui ilus ja ümarik sa oled! Laula mulle!

Kakuke laulab: Rebasekene, reinukene,
eide käest pagesin ära,
taadi käest pagesin ära,
jänese käest pagesin ära,
hundi käest pagesin ära,
karu käest pagesin ära,
sinu käest pagen ka!

Rebane: Küll on ilus laul! Kahju, et ma ei kuule enam hästi. Tule istu mulle nina peale ja laula veel üks kord, siis kuulen paremini.

Kakuke (istub rebase nina peale ja laulab uuesti oma laulu): Rebasekene, reinukene...

Õpetaja: Kaval rebane tegi amps! Ja söigi kakukese ära.*

(E. Normann, S. Lätt)

2. variant. Sama mängu mängitakse uuesti mänguasjadega, muinasjutu tegelasteks on lapsed. Alguses täidavad nad oma rolle õpetaja abiga: ta näitab igale lapsele, kuidas tema tegelane liigub, ja laps matkib. Vajadusel tegutseb õpetaja koos lapsega. Õpetaja aitab igal lapsel omandada ka tema tegelase teksti.

Õpetaja kutsub lapsi oma laua juurde ja jagab neile mänguasjad: üks saab kakukese, teine jänese, kolmas hundi, neljas karu, viies rebase. Õpetaja räägib muinasjuttu, lapsed kuulavad ja hakkavad sobival ajal liigutama oma mänguasju, seejärel hakkavad ütlema oma tegelase teksti. Õpetaja aitab seejuures. Teksti sõnasõnalist kordamist pole vaja nõuda, kui laps säilitab dialoogi mõttelise külje.

Kolmas etapp – mäng-dramatiseering.

Kakuke

Eesmärk. Jätkata laste kõnelise suhtluse harjutamist, püüda saavutada seda, et lapsed teksti öeldes astuksid tõelisesse suhtlemisse, s.t ei ütleks niisama sõnu, vaid tegutsesid emotsionaalselt.

Vahendid. Kakukese, jänese, hundi, karu ja rebase müts.

Mängu käik. Õpetaja jagab rollid laste vahel ja annab neile mütsid. Seejärel jutustab ta muinasjuttu, aga lapsed kujutavad seda, tegutsedes nii, nagu tegid nukuteatri mänguasjad, ning lülituvad mängu tegelaste tekstiga. Dialoog peab olema emotsionaalne, andma edasi kakukese ja loomade suhteid. Pole vaja tahta teksti sõnasõnalist kordamist. Mängu lõppedes jutustab õpetaja muinasjuttu veel kord ja täpsustab dialoogi.

Kes ütles näu

V. Sutejevi muinasjutu „Kes ütles näu” mängimiseks-dramatiseeringuks valitakse neli episoodi: kutsikas kohtab kukke, kutsikas kohtab koera, kutsikas kohtab konna ja kutsikas kohtab kassi.

Ettevalmistav etapp – tutvumine muinasjutu tegelastega.

Eesmärk. Tutvuda muinasjutu tegelastega – koeraga, kukega, kassiga, konnaga, tekitada positiivseid emotsionaalseid suhteid, täpsustada ettekujutusi neist loomadest, õpetada neid kujutama (võtta endale elementaarne roll).

1. Tutvumine kukega.

Vahendid. Mängukukk, kukemütsid vastavalt laste arvule.

Mängu käik. Õpetaja toob rühma uue mänguasja – kuke. Vaadeldakse kukke, räägitakse temast: ilus lind, kõnnib uhkelt, tähtsalt, lehvitab tiibu, kireb ku-ke-lee-gu. Õpetaja näitab lastele kukemütse ja teeb ettepaneku mängida kukki. Lapsed panevad mütsid pähe, kõnnivad kuke kombel mööda tuba, lehvitavad tiibu, kirevad.

2. Tutvumine koera ja konnaga.

Mängitakse sarnaselt eelmise osaga. Õpetaja juhhib laste tähelepanu koera kõndimisele ja jooksmisele ning konnale, kes krooksub krooks-krooks.

3. Tutvumine kassiga.

Vahendid. Mängukass, kassipojad.

Mängu käik. Õpetaja näitab mängukassi. Ta juhhib laste tähelepanu sellele, et kass käib tasa, jookseb kiiresti, teeb näu. Kassil on väiksed, karvased pojad, kellele meeldib joosta ja mängida. Seejärel mängitakse mängu „Kass ja kassipojad”. Üks laps on kass, teised on pojad. Kass on majas. Pojad jooksevad toas ringi. Õpetaja loeb salmi:

Nurr-närr, mu isa karune,
nurr-närr, mu ema karune,
nurr-närr, ma ise karune,
nurr-närr, mu pojad karused.

Viimaste sõnade ajal jooksevad pojad kassi juurde ja näuvad. Kass teeb kõigile poegadele pai.

Mängu võib korrata, kassi rollis on keegi lastest.

4. Mäng-dramatiseering

Vahendid. Kutsika, koera, kuke ja kassi mütsid.

Mängu käik. Õpetaja tuletab koos lastega meelde muinasjutu sisu. Seejärel jagatakse rollid. Laps, kes täidab kutsika osa, istub toolile – magab. Õpetaja on autor-mängujuht ja hakkab jutustama: „Elas kord kutsikas. Kord

jäi ta sügavasti magama. Äkki kuulis ta, et keegi ütles: „Näu!” (Ta tõuseb ja kõnnib mööda tuba.) „Talle tuli vastu kukk. Kutsikas küsis: „Kas sina ütlesid „näu”?” „Ei, mina ütlen ... (lehvitab tiibu ja hüüab) ku-ke-lee-gu-u-u!” Edasi kõndides kuulis kutsikas uuesti „näu” ja kohtas koera: „Kas sina ütlesid „näu”?” Koer urises tighedalt: „R-r-r-r!” Kutsikas läks edasi ja kuulis jälle „näu”. Ta nägi konna ja küsis: „Kas sina ütlesid „näu”?” Konn hakkas naerma ja ütles: „Konnad ju ainult krooksuvad: krooks-krooks-krooks.” Kutsikas kuulis nüüd päris lähedalt „näu” ja nägi, et aknalaua istus karvane vöödilise kass. Kutsikas tuli tuppa tagasi (läheb uuesti toolile) ja heitis magama. Ta teadis nüüd, kes ütles „näu”.”

(V. Sutejev „Kes ütles näu?” Tallinn, 1958).

Kõne tunnetusliku funktsiooni areng

Kõne tunnetusliku funktsiooni areng on tihedalt seotud lapse vaimse kasvatuses, tema tajude, mõtlemise ja tegevuse arenguga. Uue informatsiooni, uute tundmuste ja teadmiste edasiandmiseks peab sõna avama iga eseme, tema omadused ja kvaliteedi. Sõna, mida ütleb alguses täiskasvanu, hiljem laps, peab olema lapsele arusaadav, lahti mõtestatud ja kutsuma mälu esile eseme või tegevuse vastavad omadused. Tundmatute esemete või tegevuste kohta uusi teadmisi esitades on tingimata vaja tutvustada lastele esemete omadusi ja suhteid. Nii saab lastele rääkida objektidest, mida nad pole kunagi näinud, tutvustada neile uusi sõnu. Võtame näiteks sõna mägi. Ida-Euroopa lausmaal elavad lapsed pole enamasti kunagi mägesid näinud. Õpetaja võib neile muidugi lugeda ette muinasjuttu mägedest. Aga enne on siiski soovitatav seletada, missugune mägi on: „Mägi on suur, kõrge, majast palju suurem. Kujult on ta pildil kolmnurga sarnane. Kõrgete mägede tipus on lumi”. Selle järel on vaja kontrollida, kuidas lapsed aru said, kas neil tekkis ettekujutus mäest. Selleks jagab õpetaja lastele kolm pilti: ühel on linn suurte mitmekorruseliste majadega, teisel samasugused majad õpetaja kirjeldusele vastavalt suure mäe foonil, kus majad paistavad väiksed, kolmandal pildil on vormi poolest mäe meenutav heinakuhi maja kõrval, kuhi on majast palju väiksem. Sellise seletuse puhul saab sõna mägi konkreetse tähenduse ja tänu sellele omandavad lapsed selle sõna.

Andes lastele teadmisi neile tuttavatest esemetest, nende omadustest, tegevustest, nähtustest, suunab õpetaja lapsi ümbritsevat tegelikkust uut moodi nägema. Ka siin on vajalik, et iga sõna toetaksid konkreetset kujutlust. Seega on kõne tunnetusfunktsioon vahetult seotud kõne tähendusliku külje arenguga, sõna tähenduse laiendamisega. Sellepärast on paljud sensoorse kasvatuses ja mõtlemise arendamise mängud suunatud ka kõne tunnetusliku funktsiooni arendamisele.

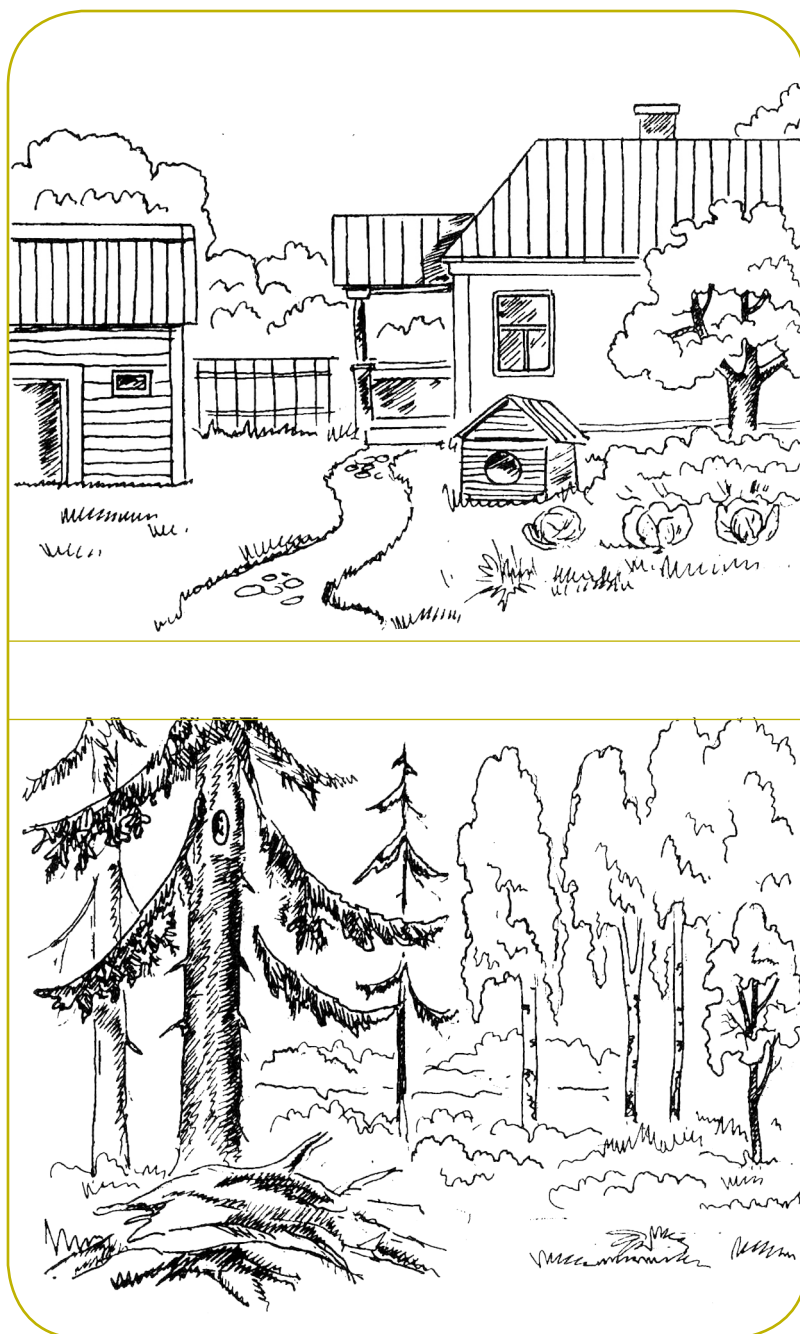
Sõna tähenduse laiendamine, täpsustamine ja üldistamine

Arenguprobleemidega laste passiivses ja isegi aktiivses sõnavaras on sõnadel tihti väga kitsas või, vastupidi, liiga lai, ebatäpne tähendus. Arusaadavalt ei saa sellise sõnavaraga lapsele edasi anda uusi teadmisi. Need sõnad ei aita kinnistada ega aktualiseerida lapse olemasolevaid teadmisi. Sellepärast peab probleemsete laste puhul sõnade tähenduse laiendamise ja täpsustamisega töötama hoolega iga päev. Mänge saab lastega mängida ainult kindlal kõne arengu tasemel.

Aita loomi

Eesmärk. Laiendada ja täpsustada loomade nimetusi ja nende eluviisiga seotud sõnade tähendust.

Vahendid. Loomade kujutistega šabloonid, kaks suurt pilti, millel on kujutatud maja ja aeda (tara), kuuri, kuuti, puid (ühel puul on õõnsus orava jaoks, teise puu all on jänese põõsas, kolmanda all on karukoobas).



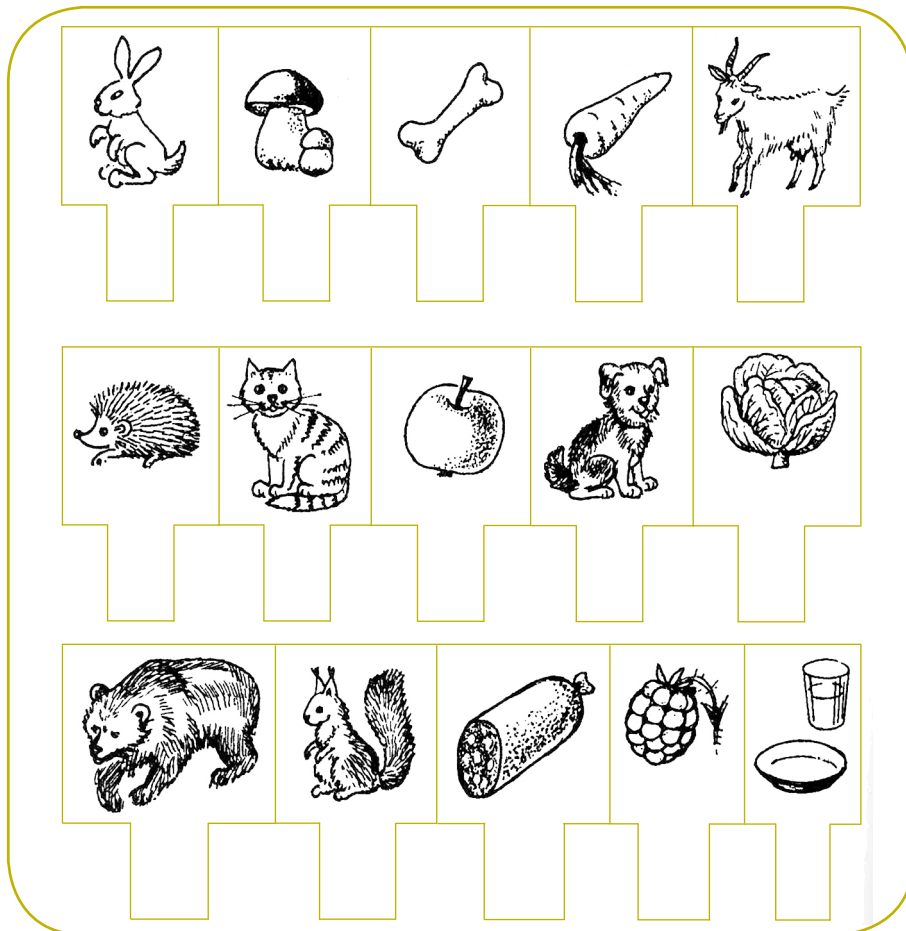
Mängu käik. (Mängitakse grupis.) Lapsed istuvad õpetaja laua ümber. Laual on kaks suurt pilti: ühel on kujutatud metsa, teisel on elamu aiamaaga, kuuri ja kuudiga. Õpetajal on karbis loomade kujutistega šabloonid: koduloomad (kitsed, koerad, kassid) ja metsloomad (karu, orav, siil, jänes). Iga laps võtab karbist ühe šablooni. Õpetaja palub lastel vaadata, mis loomad neil on, ja nimetada need. Seejärel räägib ta, et osa loomi elab metsas, teised kodus oma kohas, mille inimene on neile ehitanud. Nüüd on vaja loomi aidata ja leida neile kodu. Lapsed tõusevad kordamööda püsti ja paigutavad oma šabloonid metsa või majja (kuuri, kuuti). Kui kõik on õigesti tehtud, tänab õpetaja last, aga kui laps on teinud vea, muutub loom rahuks ja kutsub teisi lapsi appi. Siis lähevad kõik loomad uuesti kõndima, metsast ja kodust välja, s.t tulevad laste juurde tagasi. Õpetaja toob uued pildid ja räägib, et igal loomal on metsas oma eluase: orav elab puuõõnsuses, karul on koobas. Lapsed vaatavad pilte. Eluasemete pildid paneb õpetaja metsa kujutava pildi juurde. Siis vaatab ta lastega koduloomade eluasemeid: kassil on maja, koeral kuut, kitsel laut. Õpetaja teeb lastele ettepaneku viia loomad mängima ja kepsutama. Kõik tõusevad toolidelt ja jooksevad toas laiali šabloone käes hoides. Õpetaja palub lastel näidata loomade liikumisviisi: jänes hüppab, karu taarub (tatsab), orav hüppab, kits näkitseb rohtu, kass pesseb silmi. Samal ajal imiteerivad lapsed loomade häälsusi: näuavad, hauguvad, mökitavad, mõmisevad, urisevad, krõbistavad, naksutavad, turtsuvad ja puristavad. Ootamatult kostab tamburiini hääl ja õpetaja ütleb, et vihma hakkas sadama, loomad tahavad kiiresti oma koju minna. Laste

ees seisab nüüd keerulisem ülesanne: nad peavad teadma, missugused on metsloomad, missugused on koduloomad, ning õigesti määrama, kus keegi elab – koopas, õõnsuses, kuuris jne. Lapsed panevad loomad oma kohtadele.

Toida loomi (koera, kitse, küülikut, kassi, siili, oravat)

Eesmärk. Jätkata sõnade (loomade nimetuste) tähenduse rikastamist ja täpsustamist, laiendada ettekujutusi neist, õpetada mõistma jutte loomadest, kellega nad tutvusid mängides, kasutada saadud teadmisi.

Vahendid. Metsa ja maja pildid, väiksed pildid marjade, pähklite, seente, õunte, piimakausi, kondi, lehtedega puuoksa, kapsa, porgandi ja karu kujutisega; jänese, siili, orava, kassi, kitse ja koera šabloonid, ekraan.



Mängu käik. (Mängitakse grupis.) See on eelmise mängu järg.

Lapsed istuvad õpetaja laua ümber. Lauale on metsa ja maja pildid. Õpetaja palub lastel ära arvata, mis mänguasjad tal ekraani taga on (ekraan on õpetaja ja laste vahel), ja hakkab jutustama: „Talvel valge, suvel hall, kedagi ei solva, aga ise kardab kõiki. Talle maitseb porgand. Kes see on?” Lapsed vastavad. Õpetaja annab jänese šablooni sellele, kes arvas esimesena õigesti. Nii iseloomustab õpetaja järjekorras kõiki loomi. Lapsed mõistavad ja saavad šabloone. Seejärel teatab õpetaja, et kõik loomad tahavad süüa, aga nende söögiga pildid on segi läinud ja sellepärast tuleb aidata igal loomal tema toitu üles leida. Õpetaja asetab kõik pildid läbisegi lauale. Soovitavalt peaksid laual olema paarispidid, sest üks ja sama toitu sobib mitmele loomale. Lapsed tulevad laua juurde ja valivad sobiva pildi. Siis asetavad nad väikse pildi ja šablooni metsa või maja pildile. Mängu lõpus juhivad õpetaja laste tähelepanu sellele, et paljud loomad söövad ühesugust toitu. Näiteks jänes ja kits söövad kapsast, kuigi üks elab metsas ja teine kodus. Orav ja siil söövad seeni, ehkki orav elab puu otsas, aga siil puu all.

Arva ära, kes mul on

Eesmärk. Sama: õpetada jutustama eelmises mängus olnud loomadest, tunda neid kaaslase jutu järgi ära.

Vahendid. Loomade (karu, jänese, orava, siili, kitse, kassi, koera) šabloonid ja ümbrikud vastavalt laste arvule.

Mängu käik. Järgnev mäng on eelmiste mängude kokkuvõtteks ja seda saab mängida ainult eelmiste järel. Lapsed istuvad oma kohtadel laua taga. Iga lapse ees on ümbrik looma šablooniga. Õpetaja teeb ettepaneku mõistatada – arvata ära, mis loom ümbrikus on. Igaüks vaatab oma ümbriku sisse, kuid ei ütle, mida ta nägi. Seejärel kirjeldab ta seda looma, kelle šabloon ümbrikus peidus oli, aga ei ütle, mis loom see on, ainult nimetab tema tunnuseid: kus elab, mida sööb. Ülejäänud lapsed arvavad, kes see võiks olla. Esimesena räägib õpetaja oma ümbrikus olevast loomast: „Mul on siin väike, hall, pika sabaga, väikeste kõrvadega, vurrudega loom, kes elab kodus, lakub piima, ütleb „näu“. Kes see on?” Lapsed räägivad kordamööda oma loomast. Kui tekib raskusi, esitab õpetaja küsimusi: „Kas tal on suured või väiksed kõrvad? Mis värvi ta on? Kus elab? Mida sööb? Missugune eluase tal on?” Nende küsimuste vastused moodustavadki selle kujutluste kogumi, mis lapsel sõna taga peitub.

Samal põhimõttel võib mängida ka teisi mänge, mis on suunatud kõige erinevamate sõnade – näiteks köök, magamistuba – tähenduse laiendamisele ja täpsustamisele. Lastel palutakse paigutada mööblit eri ruumidesse. Alguses tuleks mööbel panna (tasapinnalised kujutised) lasteaia magamistuppa ja korteri magamistuppa. Lasteaia magamisruumis on voodid (mitte vähem kui 5–6), väiksed toolid riiete jaoks, korteri magamistoas on kaks suurt voodit, öökapp, suur peegel.

Seejärel võib kohale paigutada köögi- ja elutoa mööblit jne.

Vaata ja ütle (tegevus)

Eesmärk. Jätkata laste sõnavara täiendamist ja täpsustamist, arendada siduskõnet.

Vahendid. Kaks suurt pilti: ühel peseb naine nõusid, teisel õmbleb õmbleja kleiti, väiksed pildid, millel on porgand, õun, mänguasjad, saabas, aknakardin, padjapüür, pehme mänguasi, jope.

Tegevuse käik. Õpetaja jagab lastele ümbrikud, igaühes 2–3 pilti. Seejärel paneb ta tahvlile suured pildid ja vaatleb neid lastega järjekorras. Alguses vaadatakse esimest pilti – „Naine peseb nõusid”. Õpetaja küsib: „Mis siia on joonistatud?” Ta palub lastel võtta välja need väiksed mänguasjad, mis sobivad selle pildi juurde. Seejärel täpsustab ta: „Mida naine teeb? Vaadake oma pilte ja mõtelge, mida saab veel pesta?” Lapsed vaatavad oma pilte ja toovad sobivad pildid tahvlile suure pildi kõrvale. Nad räägivad: „Tüdruk peseb õuna”, „Lapsed pesevad mänguasju” jne. Siis vaatab õpetaja koos lastega teist pilti. Kõik valivad suure pildi juurde väikseid pilte. Laps peab ütlema, mida saab veel ömmelda: „Naine õmbleb jopet”, „Vanaema õmbleb padjapüüri” jne. Lõpetuseks küsib õpetaja lastelt, mida inimesed pesevad, mida õmblevad.

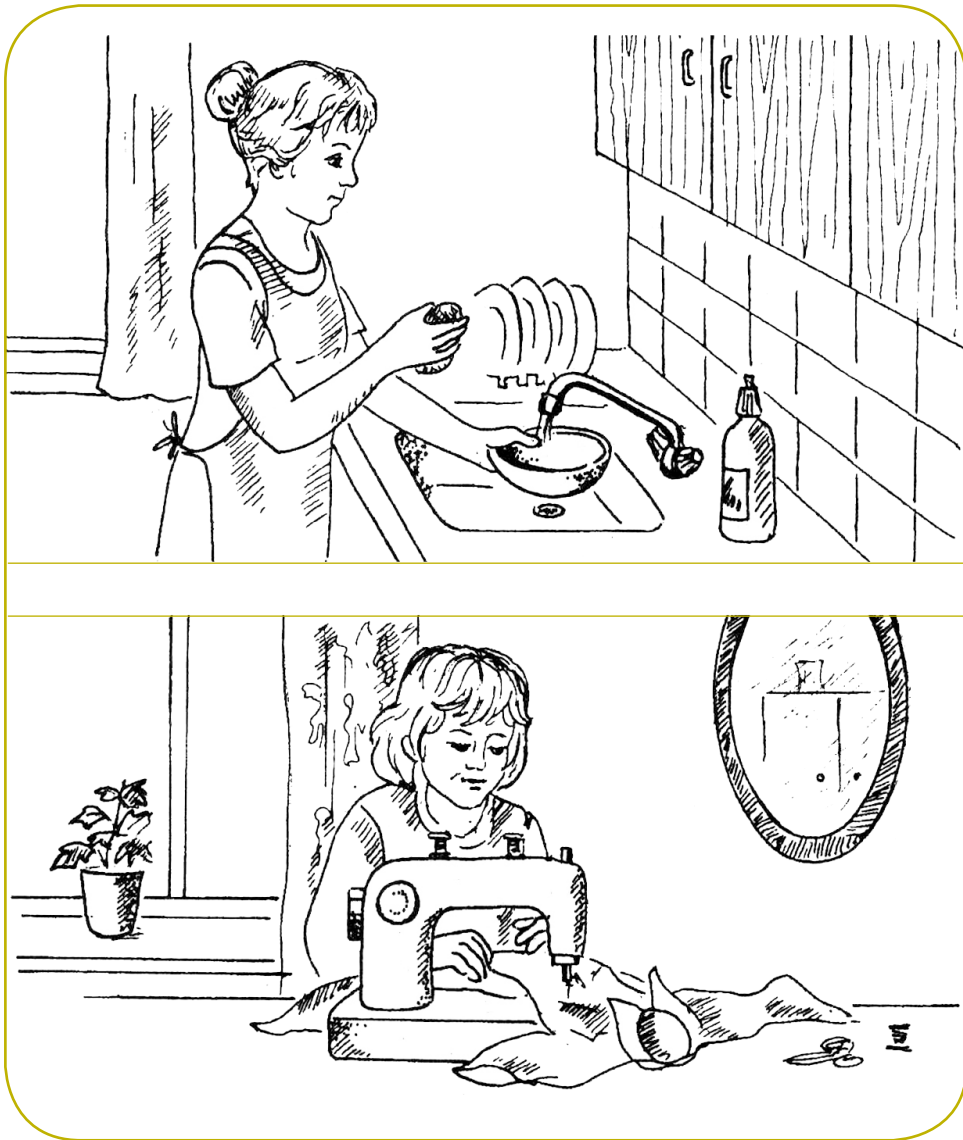
Püüa ja nimeta

Eesmärk. Sama.

Vahendid. Pall.

Mängu käik. Lapsed seisavad poolringis, õpetaja on ringi keskel. Ta teeb ettepaneku mängida: „Mina ütlen ühe sõna, aga teie ütlete veel sõnu, mis sobivad selle sõnaga kokku.” Näiteks ütleb õpetaja õmbleme, viskab kordamööda lastele palli, aga lapsed ütlevad kleiti, jopet, kampsunit, seelikut, kardinaid, padjapüüri, särki ja viskavad palli tagasi. Vajaduse korral aitab õpetaja meelde tuletada asju, mis olid pildil. Lõpuks teeb õpetaja kokkuvõtte: „Õige, õmbleja õmbleb mitmesuguseid riideid.”

Siis mängitakse teise sõnaga – ostame. Õpetaja viskab lapsele palli ja palub tal öelda, mida me ostame. Laps püüab palli kinni ja ütleb: leiba, juurvilju, mänguasju, riideid, raamatuid, puuvilju, nõusid. Kui mäng on lõppenud, palub õpetaja mõnel lapsel teha kokkuvõtte – nimetada asju, mida inimesed ostavad.



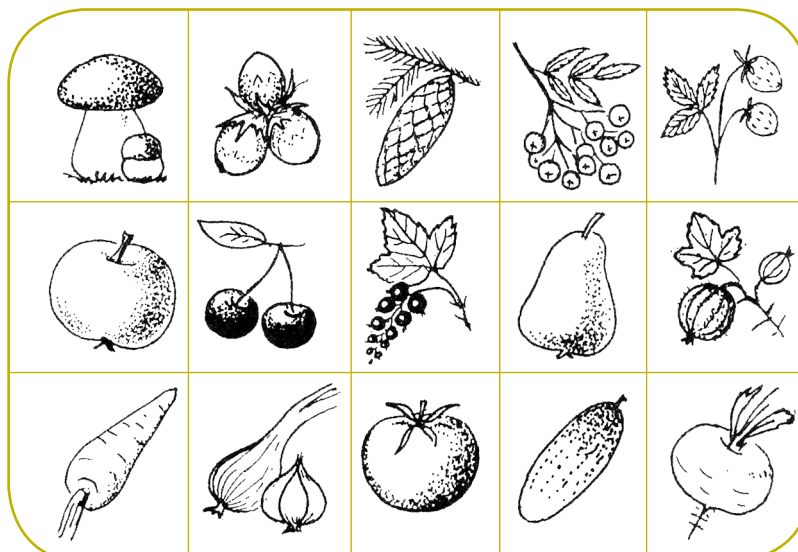
Kuhu lähed, mida leiad

Eesmärk. Sama.

Vahendid. Suured metsa, juurvilja- ja puuviljaia pildid, väiksed pildid, millel on puud, käbid, võsa, marjad, tammetõrud, seemned, sibul, kapsas, kartul, porgand, peet, kaalikas, õun, ploomid, kirsid, pirnid; ümbrikud igale lapsele.

Mängu käik. 1. variant. Lastele jagatakse väikeste piltidega ümbrikud. Õpetaja näitab ükshaaval suuri pilte ja arutab lastega, mis seal on. Lapsed jutustavad, mis pildil on, ja valivad suure pildi juurde väikseid.

2. variant. Igale lapsele antakse suur pilt. Nad vaatavad neid ja tulevad järjekorras õpetaja juurde. Laps näitab oma suurt pilti ja räägib, mis seal on, paneb siis selle tahvlile ja valib õpetaja laualt väikseid kaarte, näiteks: „Kui sa lähed metsa, siis sa leiad sealt seeni, marju, käbisid, pähkleid jne.” Teine laps tuleb pildiga, millel on juurviljaed. Ta valib selle pildi juurde kõik, mis aias kasvab, ja räägib sellest. Järgmine laps valib pilte puuviljaia juurde. Lõpuks tehakse kokkuvõte. Lapsed nimetavad kõike, mis kasvab metsas, aias.



Kingitused lastele (tegevus)

Eesmärk. Kujundada sõna nukku üldmõiste, jätkata siduskõne arendamist.

Vahendid. Karbid uute mänguasjadega, nukuk-tüdruk, nukuk-pois, Barbie, tumedanahaline nukuk (Bill), mitmesugused mänguasjade pildid.

Tegevuse käik. Õpetaja toob uued mänguasjad koos karpidega ja jagab need lastele. Ta laulab sealjuures laulu, loeb salmi jne. Seejärel räägib õpetaja: „See on Tiina, teda saab vankris sõidutada, talle saab süüa anda ja teda saab magama panna. Aga nüüd Tiina istub ja vaatab, mis teistes karpides on.” Ta võtab pois-nuku, iseloomustab tema välimust. Seejärel paneb ta nuku esimese kõrvale istuma: „See on Jaan, temaga hakkame me ka mängima.” Nüüd vaadeldakse järgmist nukku: „See nukuk oskab trummi saatel tantsida, ta oskab laulda, temaga on tore mängida. Tema nimi on Bill. Ta tõi meile pilte.” Vaadatakse mitmesuguste mänguasjade pilte, nende hulgas on ka nukuke. Pildid pannakse tahvlile ja Bill palub lastel kõik nukud kokku koguda. Lapsed valivad välja nukukude pildid ja annavad need Billile. „Oi, kui palju ilusaid nukke meil on,” räägib õpetaja. Lapsed panevad nukud nukunurka.

Minu lõbus pall

Eesmärk. Jätkata üldmõistete kujundamist (pall), arendada siduskõnet.

Vahendid. Mitmesuguse värvuse ja suurusega pallid, võrud, õhupallid, samade esemete pildid, suur karp.

Mängu käik. Õpetaja näitab lastele keskmise suurusega palli ja hakkab sellega mängima (lööb vastu põrandat), loeb luuletust:

Pall hüppas-kargas mööda teed.

Kelle rõõmus pall on see?

Vaata iga pöösa alla.

Võta tema pöösast välja.

Seejärel viskab ta palli järjekorras igale lapsele, lapsed püüavad palli. Nüüd kutsub õpetaja lapsed vaiba juurde ja palub otsida palli teiste vaibal olevate mänguasjade hulgast (võrud, õhupallid, mitmesuguses suuruses ja värvuses pallid). Kui lapsed toovad palle, mängib õpetaja iga palliga ja lapsed panevad pallid karbi sisse. Juhul kui keegi eksib ja toob mõne teise eseme, näitab õpetaja, et võru veereb, aga ei hüppa, õhupall lendab, aga ei veere, s.t karbis peavad olema ainult pallid.

Lapsed istuvad oma kohtadele, tuleb Bill ja toob suure ümbrikuga mitmesuguseid pallide, võrude ja õhupallide pilte. Kõik pildid pannakse tahvlile. Bill palub lastel valida ainult pallide pilte. Lapsed valivad pilte, ütlevad, mis pildil on, ja annavad pildi Billile. Loetakse koos luuletust pallist.

Kokkuvõtet tehes pöörab õpetaja laste tähelepanu sellele, et pallid võivad olla väga erinevad.

Kes kuidas häälitseb?

Eesmärk. Laiendada sõnavara, arendada siduskõnet.

Vahendid. Lindude ja loomade pildid, tahvel.

Mängu käik. Õpetaja teatab lastele, et nad on varem tutvunud mitmesuguste lindude ja loomade häälitustega, aga täna hakkavad nad meelde tuletama, kes missugust häält teeb.

Õpetaja paneb tahvlile ühe pildi (näiteks kão) ja küsib: „Kes see on? Mis häält kãgu teeb? Kukub,” jne. Kui lastel tekib raskusi vastamisega, ütleb õpetaja ise vajaliku sõna. Nii seab õpetaja ühte ritta järgmised linnud: pääsuke (sidistab), kukk (kireb), hani (kaagutab), vares (kraaksub). Järgmisse ritta pannake loomade pildid: kass (näub), koer (haugub), lehm (ammub), siga (rõhib), hobune (hirnub), hunt (ulub). Vajaduse korral täpsustab õpetaja, kuidas need loomad häälitsevad.

Sõnavara aktiveerimiseks osutab õpetaja piltidele ja lapsed ütlevad, missugust häält üks või teine lind (loom) teeb.

Järgmisel korral võib mängu teha keerulisemaks sellega, et õpetaja ütleb häälituse, aga lapsed vastavad, kes seda teeb, näiteks: „Kes ammub? Kes ulub? Kes kukub?” jne.

Mänguasjapood

Eesmärk. Kinnistada laste ettekujutusi mänguasjadest, õpetada rääkima asjadest, tunda neid ära sõnalise kirjelduse järgi, arendada siduskõnet.

Vahendid. Mänguasjad – pall, rebane jt.

Tegevuse käik. Lapsed istuvad poolringis laua ees, mille peal on mänguasjariiul. Õpetaja räägib: „Meil avati uus pood. Vaadake, kui palju seal on ilusaid mänguasju. Te võite neid osta. Mänguasja ostmiseks on vaja täita üks tingimus: mitte nimetada seda, vaid kirjeldada (jutustada sellest). Müüja tunneb teie jutu järgi mänguasja ära ja müüb selle teile.”

Lühikese liisusalmiga valitakse müüja. Esimesena ostab mänguasja õpetaja, näidates, kuidas tuleb täita mängu reegleid: „Tere, ma tahan mänguasja osta. See on ümmargune, kummist, oskab hüpata, kõik lapsed tahavad sellega mängida.” Müüja annab ostjale palli. „Aitäh, see on ilus pall!” räägib ostja.

Nüüd ütleb müüja järgmise ostja nime. See tuleb müüja ette ja kirjeldab mänguasja, mille ta on välja valinud: „Palun andke mulle niisugune asi: ta on kohev, oranž, tal on pikk saba, kitsas koon ja kavalad silmad.” Müüja annab mängurebase. Ostja tänab ja istub oma kohale.

Mängitakse seni, kuni kõik lapsed on endale mänguasja ostnud.

Müüja rollis võivad olla lapsed järgemööda. Need lapsed, kes endale mänguasja „ostsid”, mängivad nendega rühmatoes või jalutuskäigul.

Õpetaja toob poodi ka niisuguseid mänguasju, millega lapsed pole kaua mänginud, või ka üleskeerata vaid asju.

Ütle vastupidi

Eesmärk. Jätkata laste sõnavara täiendamist ja täpsustamist, arendada siduskõnet.

Mängu käik. Õpetaja palub lastel öelda vastupidise tähendusega sõnu. Näiteks: „Mina ütlen suur, aga sina ütled ... (väike)” jne. Lastele pakutakse selliseid sõnu: *külm, vana, julge, lai, tume, magus, kaugel, madal, puhas, hea, kuiv, kurb, kibe, raske*. Õpetaja laseb lastel öelda sõnu järjekorras, üks ja sama sõna võib esineda mitu korda.

Ütle sõna

Eesmärk. Jätkata sõnavara arendamist.

Vahendid. Mitmesugused asjad – õunad, raamatud jne.

Mängu käik. Õpetaja palub lastel mõelda sõnu selle asja kohta, mida tema näitab: „Õun. Missugune on õun?” Kui tekib raskusi, ütleb õpetaja: „Ümmargune. Aga mis värvus õunal on? Mis maitse tal on?” Seejärel vaatavad lapsed mitmesuguseid õunu. Nüüd võetakse õunad silma alt ära ja lapsed peavad veel kord nimetama õuna tunnuseid: „Ümmargune, punane, roheline, kollane, maitsev, magus, hapu, mahlane.”

Mängu saab mängida korduvalt, võttes mängu erinevaid asju.

Kasutatud allikad

1. Kivi, L. Metoodiline juhend emakeele õpetamiseks I klassis. Tallinn, 1986.
2. Normann, E., S. Lätt. Üle õue õunapuu: valimik eesti rahvajutte, -laule, mõistatusi ja vanasõnu. Tallinn, 1955.
3. Raud, E. Kassid läksid kalale. – Naeruvigurid. Koost. A. Rammo. Tallinn, 1972.
4. Sutejev, V. Kes ütles näu? Tallinn, 1958.
5. Truupõld, I. Esimesed sammud. Tallinn, 2008.
6. Õppemängud koolieelsetele lasteasutustele. Tallinn, 1970.
7. Kirjandusmuuseumi folkloorikogu.

J. Strebeleva

Laste arendamine ja õpetamine didaktiliste mängude abil

Eripedagoogi käsiraamat

Käsiraamat sisaldab didaktilisi mängu ja harjutusi koolieelikute tunnetustegevuse arendamiseks.

Didaktiline mäng on laste õpetamise vorme. Huvitava mängu kaudu saab täiskasvanu aidata last eakohase õppematerjali omandamisel.

Käsiraamat on mõeldud eripedagoogidele, lapsevanematele, kellel on arenguprobleemidega lapsed, aga ka alushariduse ja eripedagoogika üliõpilastele.