

## ÕPPEMÄNGUDE KOGUMIK

## TUGIMEESKONNA ÕPPEMÄNGUD ja TEGEVUSED

### **RAHUPESA LOOMINE**

Praegune keeruline olukord võib lastes tekitada ärevust ja stressi. Tugevate tunnetega saab aidata toime tulla rahupesa!

#### *Mis on rahupesa?*

Rahupesa on lapse jaoks meeldiv, vaikne ja turvaline koht tugevate tunnetega (nt viha, kurbus, ärevus, hirm, elevus) toimetulekuks. Väsimuse korral puhkamiseks. See on koht, kuhu laps ise tahab minna, teda ei saadeta sinna karistuseks. Rahupesas on erinevad vahendid, mille seast laps valib endale parasjagu meeldivaima, nt vaatab raamatut, kuulab muusikat, mudib stressipalli vms.

#### *Mis on rahupesa eesmärk?*

Laps teab erinevaid rahunemistehnikaid ja kasutab neid enda tunnete reguleerimiseks.

#### *Kui vanadele lastele on rahupesa mõeldud?*

Ilmatsalu Lasteaed Lepatriinu eesmärgiks on rahupesa lastele tutvustada juba sõimerühmas. Meie aastane rahupesade kasutamise kogemus näitab, et rahupesa on sobilik lasteaialastele, aga miks mitte ka I kooliastmes õppivatele lastele.

#### *Kuidas luua enda koju rahupesa?*

#### **1. Selgitage lapsele rahupesa eesmärki.**

Rääkige lapsele, et hakkate koos koju looma rahupesa ning milleks see mõeldud on.

#### **2. Valige koos lapsega rahupesale sobiv koht ning rahupesa mööbel.**

Rahupesa võiks asuda rahulikis ja vaikses kohas. Rahupesaks saab kasutada telki, papp-kasti, laua alust vms. Rahupesa saab sisustada erinevate kodus leiduvate esemetega, nt pleedi, patjade, linade, valguskettidega jm.

### Erinevaid näiteid rahupesadest





**Ilmatsalu Lasteaed Lepatriinu  
rahupesade näiteid**







### 3. Rahupesa vahendite otsimine

Rahupesas võiks olla vahendeid, mis rahustavad käsi (nt stressipall); visuaalselt rahustavad vahendid (nt sädeluspudelid) jms. Paljud vahendid on koos lastega lihtsasti meisterdatavad.

Siia olen kogunud erinevaid näiteid rahupesa vahenditest:

<https://docs.google.com/document/d/1dvUJAZVWn7tbl8i4-9oLRXtMXbgD2dlteN4zaHDJih8/edit?usp=sharing>

NB!

\*Vahendite puhul arvestage lapse vanust ja huve.

\*Tutvustage lapsele vahendeid - õpetage, kuidas vahendeid kasutada, see ennetab vahendite lõhkumist ning valesti kasutamist. Olge valmis, et mõned vahendid siiski on õrnad ja lähevad katki, nt isetehtud ja mõned poest ostetud stressipallid.

\*Vahendeid koguneb aja jooksul palju, soovitan rahupesas hoida mõned vahendid ning teatud aja tagant neid vahetada.

### 4. Mõelge läbi millised on teie kodus rahupesa reeglid ning tutvustage neid lapsele.

Näiteid reeglitest: rahupesas oleme vaikselt; rahupesas on korraga üks laps; rahupesas mängime vaid rahupesa vahenditega, teisi mänguasju sinna ei vii.

NB! Esialgu tuleb lapsele reegleid pidevalt meelde tuletada, lapsed võivad proovida reegleid endale sobivalt muuta.

### **5. Mudeldage ehk näidake lapsele ette, kuidas rahupesas käiakse.**

See tähendab, et esmalt näitab vanem lapsele ette, kuidas ta rahupesa kasutab. Näiteks ütleb vanem, et ta tunneb end praegu kurvana ja läheb vaikselt rahupesasse ja valib seal vahendi (tunnete piltide olemasolul valib esmalt enda tundele vastava pildi ja siis vahendi). Kui tunneb end rahulikuna, lahkub rahupesast (nt kleebib rõõmsa tundepildi ja ütleb "Olen nüüd rõõmus").

Mängige nüüd ka lapsega läbi rahupesas käimine. Võiksite lapsega igapäevaselt harjutada tehnikaid ja rõõmsas tujus rahupesasse minekut. See on oluline, et laps oskaks hiljem korduvalt harjutatud olukorda ja tegevust tugevate tunnete puhul üle kanda. Kiitke last iga väikese õnnestumise puhul!

NB! Võimalik, et laps kasutab rühmas regulaarselt rahupesa, sellisel juhul saab laps kodus vanemale ette näidata, kuidas rahupesas toimetada.

### **6. Peegeldage lapse tundeid ja aidake tal enda tundeid sõnastada.**

Lapsel on lihtsam enda tundeid reguleerida, kui ta mõistab enda tundeid ja oskab need sõnadesse panna. Väiksemate laste puhul, kes veel ei räägi, saab vanem lapsele tema tunnet peegeldada, nt *"Ma näen, et sa oled praegu kurb"*.

NB! Lapse jaoks on väga tähtis vanema eeskuj, see tähendab, et laps õpib kõige rohkem sellest, kuidas vanem enda tugevate tunnetega toime tuleb. Näiteks on lapsele abiks see, kui vanem sõnastab enda tunde ja näitab, kuidas ta rahuneb, näiteks *"Ma olen praegu vihane, ma hingan sügavalt sisse-välja 10 korda, et paha tuju ära ajada"*.

### **7. Olge lapsele rahupesas toeks.**

Näiteks on teie laps kurb, pakkuge välja, et lähete koos rahupesasse. Kasutage tunnete pilte ja laske lapsel valida selle tunde pilt, mida ta parasjagu tunneb. Kui laps on sel hetkel võimeline arutlema, võite rääkida, mis temas sellise tunde tekitas (juhul kui laps hetkel selleks võimeline pole, siis teha seda hiljem). Seejärel uurige, mida laps soovib rahupesas teha, et paha tuju ära ajada. Kui tegevus on tehtud, saate uuesti koos vaadata tunde pilte ja laps saab valida selle tunde, mis tal nüüd on.

NB! Tunnete pildid ja hea tuju kaardid leiab rahupesa vahendite lingilt.



### *Mida veel silmas pidada?*

\* Rahupesa on abivahend tugevate tunnetega toimetulekuks, kuid ei pruugi sobida igas olukorras. Hoidume liiga kõrgete ootuste seadmist rahupesadele ja oma lastele. Tugevate tunnetega hakkama saamine on raske, ka täiskasvanute jaoks!

\* Rahupesa kasutamine ei tohiks olla lapse jaoks kohustus ega karistus. Kui laps näiteks vihastab, siis vanem saab lapse tunnet peegeldada ning pakkuda lapsele võimalust kasutada rahupesa. *“Ma näen, et sa oled vihane, kas sa soovid minna rahupesasse ja seal oma viha ära ajada? Kas sa soovid minna üksi või koos minuga?”*

Koostanud Liis-Marii Mandel

Küsimuste korral pöörduge [lagle@viimsilasteaiad.ee](mailto:lagle@viimsilasteaiad.ee)

## **Liitsõnade moodustamine**

**Triinu Pirk**

- Laste vanus: 4-aastased
- Eesmärk: Laps nimetab liitsõnu *jääkaru, merisiga, taskunuga, korvpall, kiikhobune, piparkook, mootorratas*.
- Vahendid: üksikpildid liht- ja liitsõnadega, aluskaardid (liitsõna+liitsõna=liitsõna).

### I variant

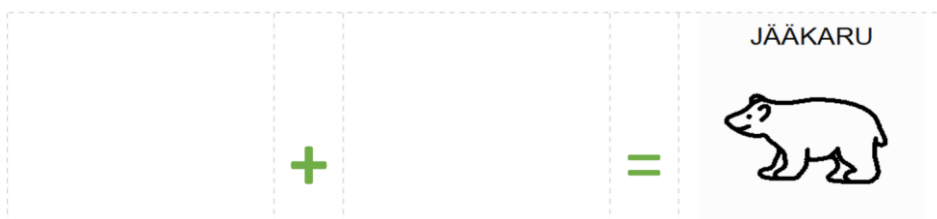
Aluskaardil on kaks liitsõnaga pilti. Täiskasvanu: *Mis on piltidel? (Jää, karu). Nendest kahest sõnast saab võluda uue sõna. Kuula! Jää-karu. Mis sõna kokku tuleb? (Jääkaru) Leia sobiv pilt.* Edaspidi küsib täiskasvanu, mis on piltidel ning palub lastel mõelda, mis liitsõna moodustada saab. Sobiv pilt asetatakse aluskaardile.



## II variant

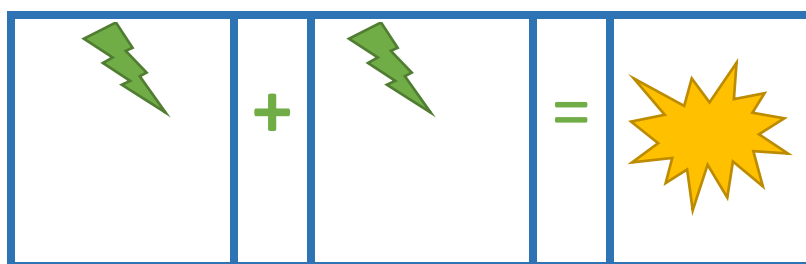
Laul on aluskaart, kus on liitsõnaga pilt. Täiskasvanu: Kes on pildil? (Jääkaru) Mis sõnadest „jääkaru“ koosneb? (Jää, karu) Leia jää ja karu ning aseta aluskaardile. Räägi, mis sõna kokku tuli. Tegevus jätkub ka ülejäänud pildimaterjaliga.

Kui laps eksib piltide järjekorraga, siis täiskasvanu osutab piltidele ning nimetab ise sõnad või laseb lapsel öelda (Karujää=karujää. „Karujää“ - kas selline sõna on olemas? Kuidas parandad?).



## III variant

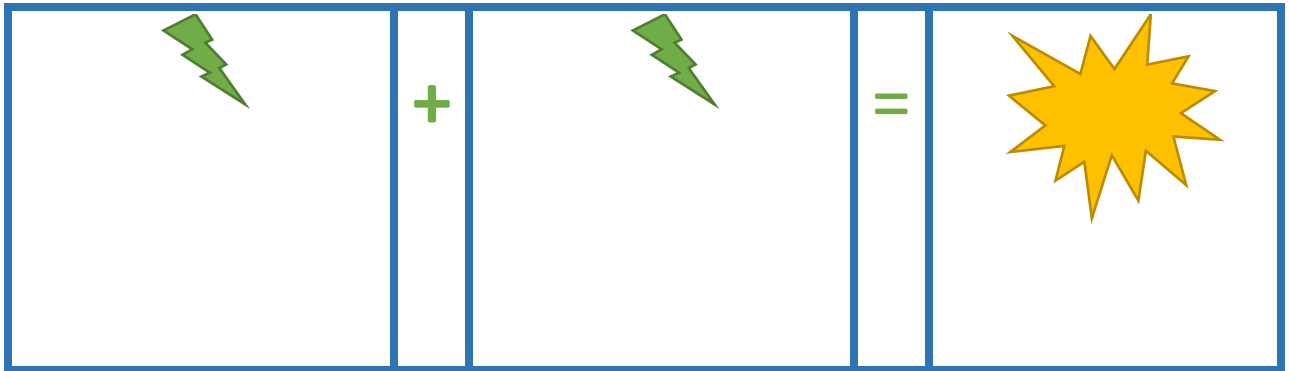
Laul on kõik pildid läbisegi. Täiskasvanu valib skeemile ühe pildi (asukoht skeemil varieerub). Täiskasvanu: Panen võluulusele sõna „jää“. Aita mul uus sõna välja võluda! Leia puuduvad pildid. Laps laob aluskaardile kaks puuduvat pilti ning saadab tegevust kõnega. Lisaülesandena lasta lapsel moodustada lause, milles ta kasutab liitsõna.



Pildimaterjal

JÄÄ 	+	KARU 	=	JÄÄKARU 
MERI 	+	SIGA 	=	MERISIGA 
TASKU 	+	NUGA 	=	TASKUNUGA 
KORV 	+	PALL 	=	KORVPALL 
KIIK 	+	HOBUNE 	=	KIIKHOBUNE 
PIPAR 	+	KOOK 	=	PIPARKOOK 
MOOTOR 	+	RATAS 	=	MOOTORRATAS 

## Aluskaart



Täiendav materjal kinnistamiseks: <https://learningapps.org/watch?v=ps17d9pg520>.

## **ÕPPEMÄNG: „KONNAKEKS“ (5-7 a) ehk tee ise lauamäng**

Vahendid: suur valge paber (A3), viltpliatsid, täring, nupud

Osalejad jagada 3-4 liikmelisteks meeskondadeks (kui lapsi on vähe, võib töötada ka paaris).

### **Eesmärgid:**

- lapsel areneb häälikanalüüsi oskus
- laps tunneb tähti
- lapsel areneb suuline väljendusoskus **Mängu käik:**

Laps teeb ise lauamängu:

1 samm: laps võtab paberi vertikaalselt enda ette

2 samm: laps joonistab alla serva konna (iga mängija joonistab endale ise oma konna)

3 samm: mõtle konnale nimi, kirjuta see oma konna juurde

4 samm: laps joonistab üles serva veekogu (vestlus: kus konnad elavad)

5 samm: laps joonistab kividest teekonna konnast veeni. Osavõtjad lepivad kokku, mitu kivid  
nad joonistavad (kõikidel mängijatel võrdne arv kive)

6 samm: laps kirjutab igale kivile ühe tähe (erinevad tähed)

### **Mängu käik**

Mängunupud asetatakse konnadele.

Täringu veeretamise järjekord lepatakse kokku ning loendamist ja liikumist mööda kive  
alustatakse oma konna juurest. Konn hakkab mööda kive veekogu poole keksima.

Kui nupp peatub kivil, nimetab mängija kivil oleva tähe ja mõtleb selle tähega algava sõna ja  
ütleb „Minu konnale meeldib... näit täht **S**- sääsk, **K**- kassitoit“ jne Kui sõna meelde ei tule,  
jäab mängija ühe korra vahele.

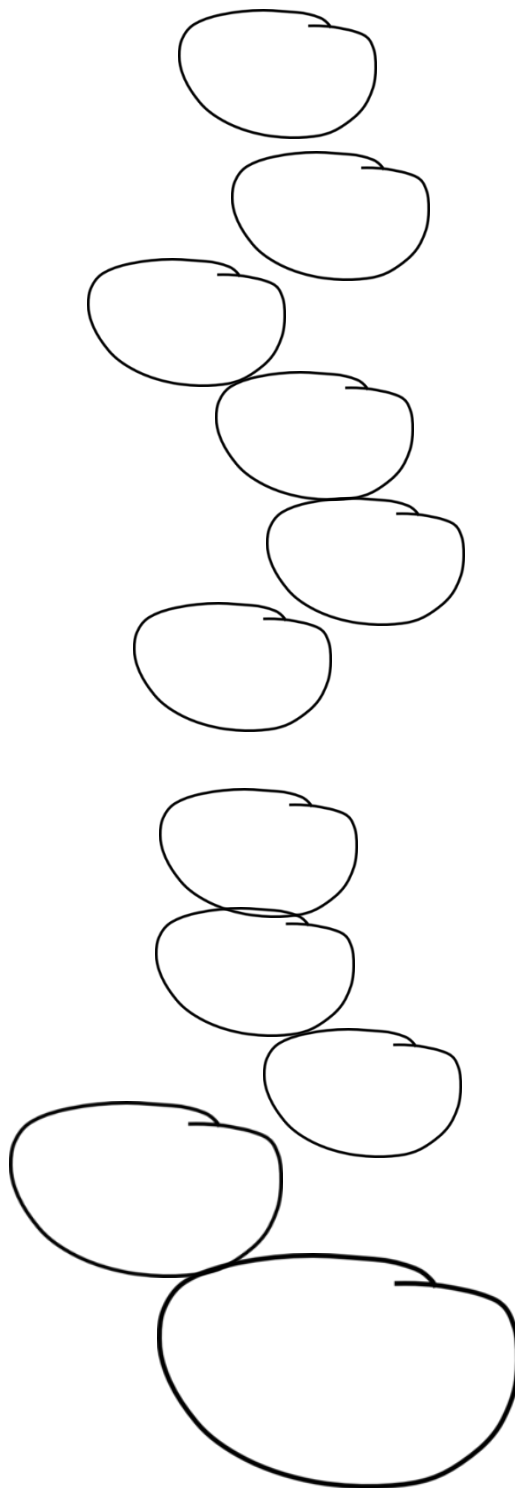
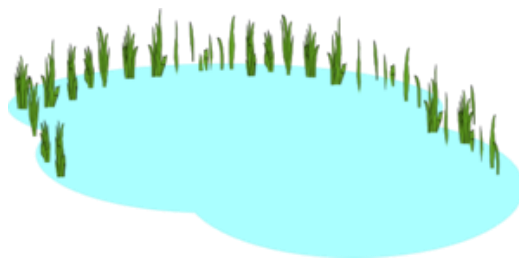
Võidab see, kelle konn jõuab kõige kiiremini vette.

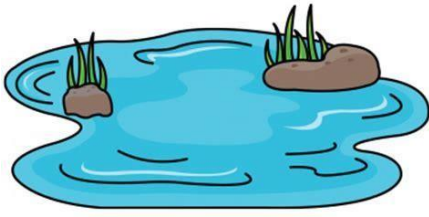
### **Raskem variant**

Mängija mõtleb kivil oleva tähega sõna, kus see täht asub sõna lõpus.

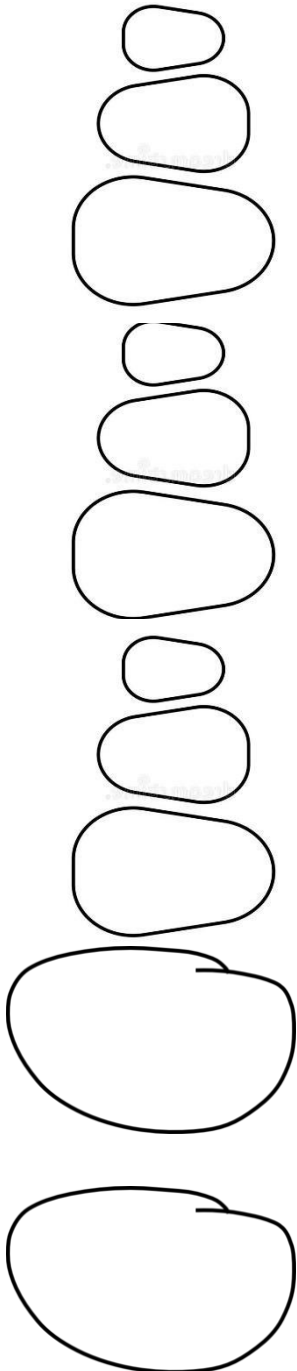
Tegelased ja koht, kuhu tahetakse jõuda, võib laps oma fantaasiat kasutades ise välja  
mõelda. Kividetele võib kirjutada ka numbreid, kirjutada sõnu, joonistada pilte, panna kleepse  
jne

Head mängulusti!





E



SAMMU

**KALAMÄNG (5-7 aastased lapsed)**

Vahendid: valge paksem paber, viltpliiatsid, käärid

**Eesmärgid:**

- lapsel areneb häälikanalüüsi oskus
- lapsel areneb kuulamisoskus

**Mängu käik:**

Laps värvib ja lõikab välja või joonistab ise endale suure kala (vestlus: kala koosneb: pea, kere, uimed, saba).

Laps lõikab kala 3 osaks: pea, kere, saba

Laps paneb kala enda ette.

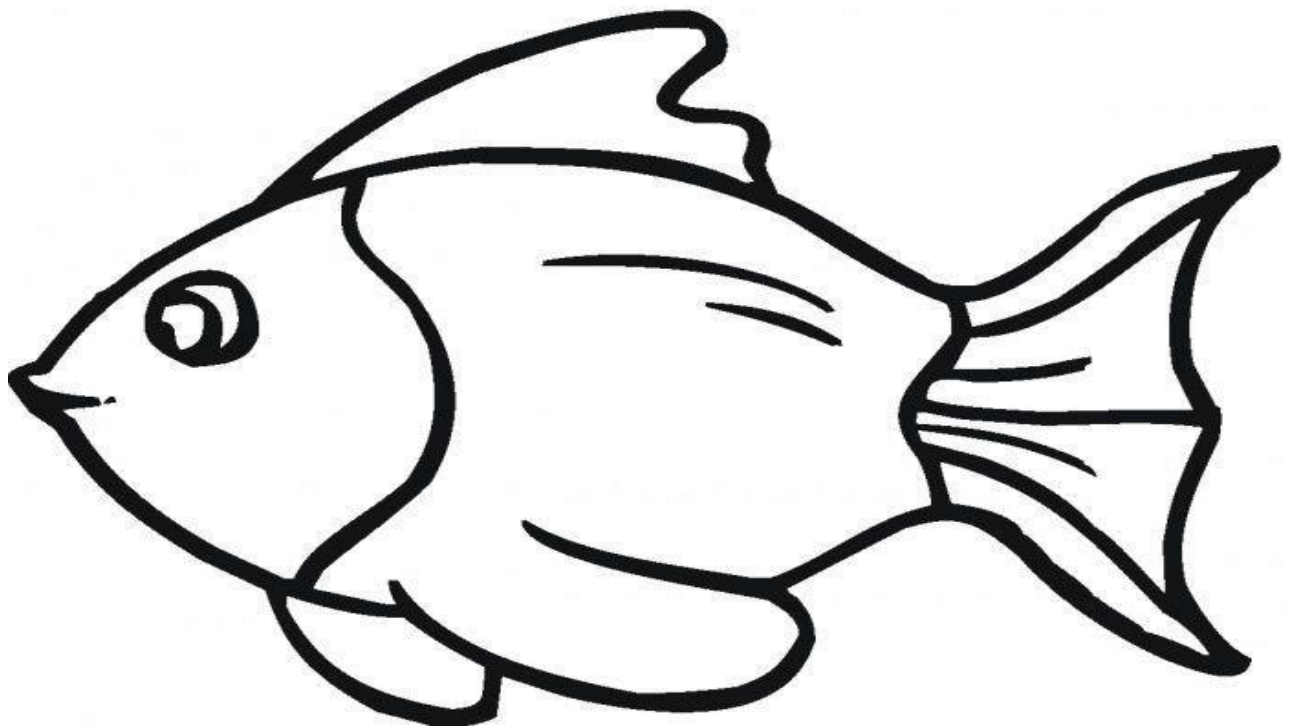
Juhendaja: Kuula, ütlen sulle sõna. Mõttele, kus asub..... häälik (näiteks L häälik):

- kui L häälik asub sõna alguses- siis tõsta (nihuta laual ettepoole) kala pea
- kui L häälik asub sõna sees, siis tõsta (nihuta laual ettepoole) kala kere
- kui L häälik asub sõna lõpus, siis tõsta (nihuta laual ettepoole) kala saba.

Näide: L hääliku sõnad: lind, lennuk, lamp, kallis, rool, lumi, liblikas, pall, sall, kollane, lehm, lammas, kelluke, leht, laud, pall, kell, tilluke, lill, vaal, labidas, mull, lõvi, laps, rula, ilus, luu, tool, sool, tuli, kaal, neli, lill, leek, lagi, siil, nool, kole, tall, male, tuul, nael, liim.

Näide: S hääliku sõnad: suu, uss, sai, isa, pesu, kass, siil, piisk, vaas, kuusk, saun, seen, säär, mees, sääsk, jänes, suvi, sõel, ratas, hammas, sinine, pesa, silm, labidas, arst, vaas, suhkur, soe, katus, süda, söök, must, sünnipäev, müts, seelik, seep, mask, liblikas, apelsin.













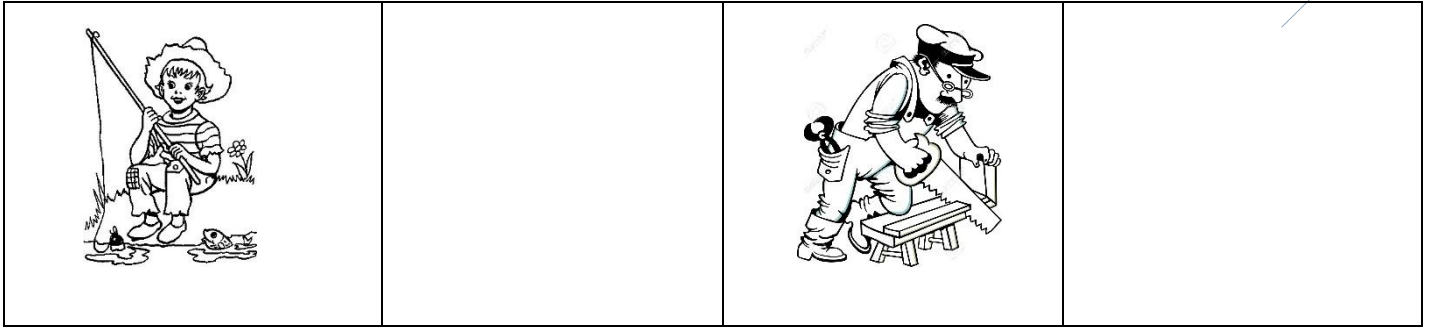
**Tegusõnad + vahendid**, koostanud Evelyn Uibo

Laste vanus: 5–7 aastat

Eesmärk: Laps kasutab täpse tähendusega tegusõnu ning oskab nimetada tegevusele vastava vahendi (abiks pildid). Laps nimetab tegevuse (kammib, triigib, riisub, värvib, püüab kala, peseb hambaid, kaevab, kastab, peseb käsi, saeb) ning leiab tegevusele vastava vahendi ning nimetab selle (kamm/hari, triikraud, reha, pintsel, õng, hambahari, labidas, kastekann, seep, saag).

Saab moodustada ka lauseid kasutades kaasütlevat käänet, nt *Poiss püüab kala õngega. Ema triigib pesu triikrauaga.*



## ÕPPEMÄNGUD – sotsiaal-emotsionaalse arengu toetamiseks

### 1. Emotsioonide jenga

Selle mängu mängimiseks ei ole tingimata vajalik jenga mäng, vaid mängu jaoks võib kasutada ükskõik milliseid olemasolevaid materjale.

Mängu eesmärgiks on lastele tutvustada (ning üle korrata) erinevaid emotsioone ning selgitada, millistes olukordades neid emotsioone kogetakse ning kuidas on võimalik nt negatiivse emotsiooniga toime tulla. Sealjuures on võimalik paluda ka lapsel teha vastavat näoilmet, mis emotsioonidega kaasneda võib – kasutada võib ka pilte.

Mängud, mida saab kasutada varieeruvad – jenga, memo, erinevad mängukaardid jne. Kodustest vahenditest saab siis vastavalt, kas jenga pulgale või kaartidele kinnitada emotsioonide nimetused (viha, kurbus, hirm, vastikustunne, üllatus, rõõm). Vastavalt mängu sisule tõmbab laps kas jengapulga või mängukaardi, näeb seal emotsiooni nimetust ning proovib sealjuures ka selgitada, millise tunde ja/või näoilmega antud emotsioon võiks väljenduda ning millises olukorras ta võiks vastavat emotsiooni tunda.

Täiskasvanuna annab see võimaluse ka lapsele/lastele selgitada, millal võib täiskasvanu samu emotsioone tunda (keeruline tööpäev jne). Seejärel saab lapsega arutleda ka selle üle, kuidas nt negatiivsest emotsioonist võitu saada. Lapsel võib olla enda nägemus või annab see täiskasvanule võimaluse arutleda, kuidas laps võiks näiteks kurbuse emotsiooniga toime tulla – nt rääkida muremõttest ema/isa/vanaema/vanaisaga/õpetajaga jne.

Selle, kui palju emotsioonidega seonduvat informatsiooni mängu lisada, otsustab täiskasvanu vastavalt lapse vanusele ning võimetele.

Mängu sisu, mida emotsioonidega täiendatakse, ei pea muutma. Nt memos jääb eesmärgiks leida üles kaks viha kaarti jne, et säiliks ka mängulisus. Miks mitte lapsega joonistada emotsioone (näod, tegelased jne, las laps väljendab end tegelaste joonistamisel vabalt) juba alguses, et neid koos mängu lisada.

### 2. Lahkuse tabel

Hea võimalus praktiseerida lapsevanematel kodus ning ka lasteaias.

Mängu eesmärgiks on lapse ning miks ka mitte enda tähelepanu juhtimine positiivsetele aspektidele igapäevases elus. Vastavalt lapse vanusele või motivatsioonilisele valmisolekule võib tabeli mahtu muuta (1 nädal, 2 nädalat, kuu jne).

Koos lapsega valmistada selline tore tabel:



Oluline ei ole, et antud tabel näeks välja selline nagu pildil, vaid laps võib ise joonistada kastikeste asemel lilled, päiksed jms.

Antud tabelit annab täita kahte moodi:

1. Laps täidab tabelit koos vanemaga nt õhtul ning kirjutatakse kastikesse, mida laps sel päeval tegi, mis valmistas kellelegi rõõmu (nt aitas ema koduste toimetustega, kallistas isa jms).
2. Laps täidab tabelit koos lapsevanemaga ning kirjutab nt nädal aega ette, millise toreda asja ta plaanib näiteks järgmisel päeval ette võtta, et kellegi meeleolu paremaks teha (nt joonistan vanematele pildi, helistame vanaisale jne).

Kui tabel on täidetud, annab see võimaluse edasiseks aruteluks teistega arvestamise ning jagatud rõõmu teemadel, mis käesolevas kriisiolukorras aitab meeleolu positiivsemana hoida.

## ÕPPEMÄNGUD

### **ÕPPEMÄNG: „MINA OLEN ROBOT“**

#### **Eesmärgid:**

1. Orienteerumine tasapinnal
2. Laps saab aru ja oskab kasutada mõisteid: ette, taha, paremale, vasakule
3. Laps oskab loendada viieni
4. Laps oskab oodata oma järjekorda
5. Laps oskab nimetada kevade tunnuseid
6. Laps oskab moodustada lauseid kevade kohta

#### **Laste vanus 4-7 aastat**

#### **Vahendid:**

Õue või tuppa põrandale joonistatud ruudustik 5 x 5 ruutu

#### **Mängu käik:**

Õpetaja moodustab grupi(d), kus on 4-6 last.

Otsustatakse liisusalmiga, kes lastest on robot. Teised lapsed hakkavad suuliselt kordamööda andma robotile liikumise käsklusi. Korraga võib anda viis käsklust. Robot alustab liikumist stardiruudust ja mäng lõppeb siis, kui robot on jõudnud finišisse. Peale iga lapse liikumise käsklust, liigub robot juhendatud ruudule, peatub ja ütleb ühe kevade tunnuse ning moodustab selle sõnaga lause. Öeldud kevade tunnuseid ei või sama laps korrata ning lausete moodustamise juures seab õpetaja kriteeriumid vastavalt laste tasemele.

Seejärel annab robotile liikumise käskluse järgmine laps jne. , kuni laps jõuab finiširuutu.

Siis loositakse liisusalmiga uus robot ja kogu tegevus kordub, kuni kõik lapsed on saanud robotid olla ja robotile käsklusi anda.

PS kevade tunnuste asemel võib kasutada mängus erinevate aastaaegade tunnuseid, metsloomi, koduloomi jne. Mängu saab muuta vastavalt õpitavale teemale rühmas.

**TUBANE ORIENTEERUMINE: „TEEKOND KOMMINI“**

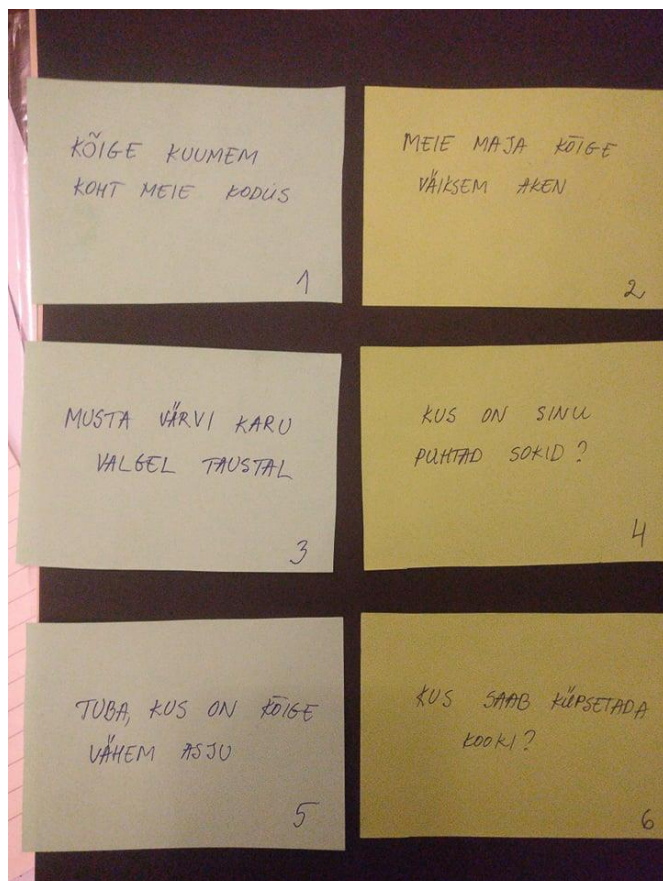
LAPSE VANUS: 6-7aastane

EESMÄRGID:

- Laps tunneb lugemisest rõõmu
- Laps mõistab loetut
- Laps oskab vastata esitatud küsimustele
- Laps on tähelepanelik ümbruskonna suhtes
- Laps tunneb liikumisest rõõmu

VAHENDID: Vihjekaardid

MÄNGUKÄIK: Lapsele antakse mängu kõige esimene kaart, mille läbi lugedes saab vihje, kuhu peab minema järgmist kaarti otsima. Mäng jätkub kuni kõik kaardid on leitud ning aardeni jõutud. Vajadusel võib last aidata kuum-soe-külm mängu põhimõttel.



**ÕPPEMÄNG: PUTUKAD**

Vahva orienteerumismäng mida võib läbi viia nii toas kui ka õues. Mängu võib mängida nii üksi kui ka mitmekesi.

LASTE VANUS: 5-7 aastased

**EESMÄRGID:**

Laps oskab mõistatust mõistatada. Laps oskab oma nime kirjutada

- Laps oskab nimetada erinevad putukaid
- Laps oskab loendada kuni kuueni
- Laps oskab nimetada värve ja värvitoone
- Laps teab erinevad mõisteid üleval/all, kõrge/madal

**VAHENDID:** Kuus erinevat pilti putukatest. Igale lapsele üks paber, mille peal on kuus erinevat putukat ning pliiats.

**MÄNGU KÄIK:**

- Õpetaja peidab kuus pilti, kas rühmaruumi või õue erinevatesse kohtadesse
- Mängu alguses esitab õpetaja lastele paar mõistatust, mis oleks sissejuhatuseks orienteerumismängule ( Mõista mõista... Väike mees, terav kirves/ mesilane. Piiga põidla pikkune, seljas mitu täpikest/lepatriinu)
- Õpetaja tutvustab lastele erinevad putukaid ja jagab orienteerumislehed.
- Peale orienteerumismängu kirjutavad lapsed oma nime paberile.

NB! JÄRGMISEL LEHEL ON ORIENTEERUMISMÄNG KOOS PILTIDEGA 😊



# LEIA ERINEVAD PUTUKAD !!!!!

MINU NIMI ON.....







**ÕPPEMÄNG: „VÄRVILISED JÄÄTISEPULGAD“**

Vahendid: eri värvi jäätisepulgad, plastmassist näpitsad

**MÄNGUKÄIK:**

3-4.aastased:

Eesmärk: värvuste tundmine ja selle kinnistamine.

Mäng: kõik pulgad on laual segamini. Iga laps saab ülesandeks otsida kindlat värvi pulgad.

5.-6.aastased:

Eesmärk: geomeetriliste kujundite tundmine.

Mäng: Iga laps peab 10-st ühte värvi pulkadest moodustama etteöeldud kujundi.

Lõpuülesandeks võiks olla ühe laudkonna kõigist pulkadest mõne kujundi tegemine.

6.-7.aastased:

Eesmärk: näpitsatega jäätisepulkade tõstmine.

Mäng: Iga laps tõstab enda ette kõikidest värvipulkadest ühe (kokku 8 pulka). Seejärel moodustab pulkade abiga nendest oma eesnime esimese tähe.

Karulaugu Sipelgate rühm

**ÕPPEMÄNG: Aita leida kodu!**

Laste vanus: 2-4 a.

Vahendid: suur ring, kolmnurk, nelinurk ja väikesed erinevat värvi kujundid.

Eesmärk: laps õpib tundma geomeetrilisi kujundeid ring, ruut, kolmnurk.; õpib hulkade moodustamist; õpib värvide tundmist; õpib loendamist; teab mõisteid suur/väike.

Suur kujund on kujundiema, väikesed kujundid on kujundilapsed. Laps sorteerib väikesed kujundid samasuguse suure kujundi sisse ning aitab kujundilastel koju jõuda. Esialgu sorteeritakse ainult kuju järgi, hiljem värvide järgi. Aita nelinurgad oma koju! Aita koju ainult sinised kolmnurgad! Loenda, mitu sinist kolmnurka on kodus.

**ÕPPEMÄNG: Leia sobiv sõna!**

Vahendid: pall

Vanus 2-4 a.

Eesmärk: Laps õpib leidma seoseid antud sõnaga.

Mängujuht viskab/veeretab palli lapsele ja nimetab ühe sõna (auto). Pallisaaja viskab/veeretab palli tagasi ja ütleb sõna, mis selle sõnaga seostub (rool)

Vanus: 5-7a.

Eesmärk: Laps õpib üldnimetusi.

Mängujuht viskab lapsele palli ja nimetab ühe sõna (tool). Pallisaaja viskab palli tagasi ja ütleb üldnimetuse (mööbel)

**Näpumäng Äike**

Oi-oi, taevas tõmbunud on pilve, hakkab vihma sadama. (lapsed istuvad laua taga, käed laua all)

Hakkab sadama peenikest vihma. (koputada sõrmeotstega vaikselt vastu lauda)

Hakkab sadama jämedat vihma. (koputada valjemini lauale)

Hakkab sadama rahet. (sõrmenukkidega trummeldada lauale)

Nüüd hakkab veel müristama ka. (plaksutada vaikselt, järjest tugevamalt)

Löüb välku. (tugevad plaksud kätega)

Lapsed jooksevad peitu. (käed peitu laua alla)

Vihmasadu hakkab lõppema. (koputatakse vastu lauda, järjest vaiksemalt)

Vihmasadu lõppes, päike tuli välja. (joonistada kätega ring)

Lapsed lähevad õue mängima. (näppudega imiteeritakse laual edasi-tagasi jooksmist)

**ÕPPEMÄNG: Kevad on taas käes**

Eesmärgid: laps oskab kasutada lihtsamaid mõõtevahendeid, laps tutvub taime kasvuprotsessiga, teab temperatuuri, vee ja valguse mõju taime kasvule, kinnistuvad nädalapäevade nimetused

Lasteaias oleksime juba kasvama pannud oma peenraste või aknalauale seemned ja nende kasvamist jälginud. Sama saab teha ju ka kodus näiteks aknalaual. Pane kasvama sibul, hernes, toortatar jms. Laps märgib üles (vanemad teevad tabeli ja aitavad seda ka täita). Alustuseks joonistab laps taime, mida kasvatama hakkab. Tabelisse saab märkida millistel nädalapäevadel kasteti, kui palju vett pandi (mõõtevahend vali ise) ja mõõta taime sirgumist nt joonlauaga, mitu päeva läks esimese saagini. Lõpuks valmistab laps omakasvatatud taimest toidu (nt: võileib, salat). Kogu protsessi jooksul võiks ka pilte teha või ka joonistada, et laps saaks seda võib-olla hiljem teistele näidata. Tabel võiks olla nt: allolev tabel

	E	T	K	N	R	L	P
VESI	Nt: pool tassitäit						
TAIME KASV(mm)			3mm				Nt: esimene saak

## ÕPPEMÄNG: KUIDAS KÄIME PILLIMAAL

VANUS: 5-7 aastat

**MÄNGU EESMÄRGID:** Lapsed liiguvad läbisegi kokkupõrketa. Reageerivad tempo muutusele liikumisel (eristavad sammu- ja jooksurütmi). Oskavad reageerida pausile.

Mängida orkestris koos teistega, kuulata teist last enda kõrval. Mängida pilli õige mänguvõttega.

VAHENDID

Variandid :

- 1) Isevalmistatud rütmipillid
- 2) Looduslikust materjalist rütmipillid(kivid, käbid, oksad)
- 3) Lasteaias kasutusel olevad rütmipillid(kõlapulgad, marakad)

**MÄNGU KÄIK:** Mängu ette loeme rütmisalmi:

KUIDAS KÄIME PILLI MAAL

SEDA KOHE NÄHA SAAD

JOOKSEME (plaksutame titi-titi)

KÕNNIME (plaksutame ta ta)

PUHKAME(kätega paus)

Rütmipillid on ruumis põrandale laiali asetatud. Õpetaja mängib trummil kas sammu- või jooksurütmi. Lapsed liiguvad vastavalt rütmile. Kui trummimängus on paus, siis leiavad lapsed endale kõige lähemal oleva pilli ja mängivad seda. Orkester kõlab ühtlaselt, lapsed kuulavad üksteist. Kui trumm hakkab uuesti mängima (kas jooksu- või sammurütmi) panevad lapsed pillid põrandale ja liiguvad vastavalt rütmile edasi.

**KOKKUVÕTE:** Mäng sobib mängimiseks nii toas kui õues. Õues saab otsida endale pillid (kivid, käbid pulgad...). Toas võib kasutada trummi asemel CD-mängijat või klaverit, valides erineva tempoga muusika. Trumm toob siiski kahe rütmi erinevuse kõige paremini välja. Mängus õpivad lapsed erinevaid rütme ning mõistet- paus. Saavad liikuda ja koos musitseerida. Mängu ettevalmistamiseks saavad meisterdada pille.

**LIIKLUSMÄNG: „VALGUSFOOR“****EESMÄRGID:****LAPS:**

- ÕPIB TÄNAVAL OHUTULT JA TURVALISELT LIIKLEMA
- JÄRGIB KOKKULEPITUD MÄNGUREEGLEID
- OSKAB OODATA OMA JÄRJEKORDA
- TEAB LUULETUST VALGUSFOORIST
- TEAB VALGUSFOORI VÄRVE, JÄRJESTUST, TÄHENDUST
- TUNNEB KUJUNDEID RING, RUUT, RISTKÜLIK (VASTAVALT VANUSELE), KOLMNURK
- OSKAB VASTAVALT VANUSELE LOENADADA KAS NELJANI, KUUENI, KÜMNENI VÕI ROHKEM
- ÕPIB KOOSTÖÖNA MEISTERDAMA VALGUSFOORI

**LUULETUS VALGUSFOORIST:**

SUUR ON LINNAS AUTOVOOR,

LIIKLUST JUHIB VALGUSFOOR.

KUI TA PUNAB SULLE VASTU

ÄRA SÕIDUTEELE ASTU.

FOORITULE KOLLASEGA

ÄRA KA VEEL LIIKLUST SEGA.

SÜTTIB TULI ROHELINE,

ÜLE TEE SIIS KOHE MINE,

TEEDEL TRIIBULISED SEBRAD,

ÜLE VIIVAD SIND KUI SÕBRAD.

**LASTE VANUS: 3-7 AASTAT****KOHT:**

ESMALT TUTVUTAKSE VALGUSFOORI TÖÖGA TÄNAVAL VALGUSFOORIGA TÄHISTATUD RISTMIKUL, EDASISED TEGEVUSED TOIMUVAD KAS RÜHMARUUMIS VÕI SIIS ÕUEALAL. ÕPITAKSE LUULETUST VALGUSFOORIST JA MEISTERDATAKSE ÜHISTÖÖNA VÄIKSEM JA SUUREM VALGUSFOOR.



**VAHENDID:**

**VALGUSFOOR** (ÕUEALAL KASUTAMISEKS VEIDI SUUREM JA TOAS VÄIKESTE AUTODEGA MÄNGIMISEKS VÄIKSEM VALGUSFOOR). VALGUSFOORIDE MEISTERDAMISEKS SAAB KASUTADA VÄGA ERINEVAID MATERJALE – VÄRVILISED PABERID, PAPP, PUIT, PESULÖKSUD, KORGID, NUPUD, PIIMA-MAHLA PAKENDID, PLASTIKPUDELID, PURGID, KLOTSID, LEGOD, WEDO 2 ROBOTFOOR, ABIKS VÕIB OLLA KA LOODUSLIK MATERJAL.

ÕUEALALE MAHA MÄRGISTATUD RAJAD MÄNGUAUTODELE (KUS VÕIKS KASUTADA VÄIKSEMAT VALGUSFOORI) JA JALGRATASTELE (KUS KASUTATAKSE SUUREMAT VALGUSFOORI)

**MÄNGU KÄIK:**

SOOVITAV OSALEJATE ARV ÜHES MÄNGUGRUPIS 2-7 LAST.

VALGUSFOORI TULESID VAHETAVAD 1-2 LAST ( 3 AASTASTE LASTE PUHUL VÕIB OLLA TULEDE VAHETAJAKS KA TÄISKASVANU). LAPSED, KES LIIGUVAD AUTODEGA VÕI KES SÕIDAVAD JALGRATASTEGA ON KOHUSTATUD JÄLGIMA VALGUSFOORI TULESID JA KÄITUMA VASTAVALT VALGUSFOORIS OLEVALE TULELE - TULI, KAS LUBAB EDASI LIIKUDA (ROHELINE), HOIATAB (KOLLANE), NÄITAB STOPP, S.T. TULEB JÄÄDA SEISMA (PUNANE). MÄNGU VÕIB KAASATA EELNEVALT OMAVAHEL KOKKULEPITULT KA LIIKLUSPOLITSEINIKU, KES JÄLGIB KAS IKKA PEETAKSE KINNI VALGUSFOORI TULEDE MÄRGUANNETEST? VALGUSFOORI TULE PIKKUS OTSUSTATAKSE ÜHISELT ENNE MÄNGU ALGUST, KAS LOENDATAKSE KUNI NELI, KUUS, KÜMME VÕI SIIS VEELGI PIKEMALT. MÄNGU KEERUKUST VÕIB MUUTA ÜHISEL KOKKULEPPEL ENNE MÄNGU ALGUST JA SIIS TULEB JUBA KÕIKIDEL MÄNGIJATEL NENDEST REEGLITEST KINNI PIDADA. LOOVAT MÄNGIMIST!

LAANELINNU MAJA PÄÄSUKESTE RÜHMA MEESKOND

29.03.2020

**ÕPPEMÄNG: Vale-muinasjutu lõpp**

**Laste vanus:** 5-7 aastat

**Eesmärk:** Laps oskab tähelepanelikult kuulata;  
laps oskab lõpetada lugu;  
laps oskab kasutada oma fantaasiat.

**Vahendid:** Erinevad näpunukud või mänguloomad jutu ilmestamiseks.

**Mängu käik:** Õpetaja räägib lastele tuntud muinasjutu moonutatuna (näiteks on hunt Punamütsikese muinasjutus hea või on kolme põrsa asemel 7 põrsakest jms), kuid lõpu jätab jutustamata. Lapsed peavad mõtlema muinasjutule lõpu ja selle teistele jutustama.

**ÕPPEMÄNG: 10cm**

**Laste vanus:** 6-7 aastat

**Eesmärk:** laps oskab kasutada joonlauda ja pikkusühikut sentimeeter;  
laps oskab järjestada pikkuse järgi esemeid;  
laps oskab kirjutada numbreid 1-10.

**Vahendid:** Joonlaud, kuni 10 cm pikkused esemed rühmaruumist või õuealalt, 10 cm skaalaga paberid.

**Mängu käik:** Lapsed jagatakse gruppidesse, kõik lapsed saavad joonlaua. Lapsed peavad leidma rühmaruumist või õuealalt 10 eset, mis on 1-10 cm pikad. Seejärel peavad lapsed järjestama need pikkuse järgi enda ette paberile. Edasi tõmbab laps pliiaatsiga eseme pikkuse kohta märke paberile ning mõõdab paberil, kui pikk see on ning kirjutab vastava numbri eseme alla. Lõpuks saavad lapsed üksteisele tutvustada, milliseid esemeid nad leidsid ja milline on nende pikkus.

**AARETEJAHT: „SÕBRAD AHELAS“** (meeskondlik aaretejaht)**LASTE VANUS:** 4-7a (abivahendiga 3-7a)**EESMÄRGID:**

- Laps arendab kuulamis-, märkamis-, tähelepanu- ja suhtlemisoskust.
- Laps teeb kaaslastega koostööd ja arvestab nendega.
- Laps orienteerub ruumis ja õuealal.
- Laps järgib mängujuhiseid ja saab aru põhjus-tagajärg seostest.
- Laps meenutab ja nimetab vähemalt 4 eset.
- Laps loendab vähemalt 5-ni (4-5a), vähemalt 10ni (5-7a).

**LISAEESMÄRGID:**

- Laps (6-7a) tunneb tähti ja loeb kokku 1-3 silbilisi sõnu.
- Laps (3-4a) leiab pildiga kõrvutades sarnase eseme.
- Laps (3-4a) nimetab pildil oleva eseme.
- Laps (3-4a) loendab vähemalt 3-ni.

**VAHENDID:** Erinevad esemed peitmiseks (vähemalt 5), nimekiri esemetest (mängujuhi tarbeks)**VALIKULISED LISAVAHENDID:** koolieelikute jaoks sõnakaardid, millel esemete nimetused trükitähtedes (põnevuse lisamiseks osavatele lugejatele võib esitada esemed kirjeldava lause vormis, nt. „See pannakse jalga“, „Sellega saab maad kaevata“); nooremate mängijate jaoks abivahenditeks pildid esemetest.**MÄNGU KÄIK:**

Enne mängu algust peidab mängujuht kindlaks määratud alale (siseruumi, õue) erinevaid lihtsasti kirjeldatavaid esemeid (nt kollane pall, triibuline sokk), veendudes, et lapse kõrguselt on nad leitavad ning asukoht aimatav. Nooremate mängijate puhul (3-5 a) asetada esemed nähtavamale kohale.

1. Mängujuht moodustab kaks meeskonda ja palub neil üles rivistuda.
2. Meeskonnad ühendavad sõpradega käed ja moodustavad ahela. Käsi mängu jooksul kordagi sõpradest lahti lasta ei tohi. Kogu meeskond otsib koos.
3. Mängujuht tutvustab mängureegleid: käsi lahti ei tohi lasta, korraga toob üks meeskond mängujuhile vaid 1 eseme.
4. Mängujuht nimetab (nooremate mängijate korral nimetab ja näitab pilti) kõik esemed, mille on õuealale ära peitnud. Mängijad peavad esemed meelde jätma (nooremate mängijatega mängides saab meeskond kaasa ühe pildi esemest, mida otsima asuvad). Seejärel sõnab mängujuht START.

NB! Koolieelikutega mängides mängujuht ise esemeid ei nimeta, vaid näitab meeskondadele sõnakaarte, millelt mängijad esemed kokku loevad. Kui kõik sõnakaardid on loetud, nimetab mängujuht mängijatele veelkord kõik esemed ja alles seejärel sõnab START.

5. Meeskond, liikudes ahelas käest kinni, leiab 1 eseme ja toob selle mängujuhile. Seejärel asuvad otsima järgmist eset (nooremate mängijate puhul saavad kaasa uue eseme pildi). Korraga võib üks meeskond mängujuhile tuua 1 eseme.

NB! Kui meeskond toob korraga liiga palju esemeid, võtab mängujuht vastu 1 neist ning palub teised viia tagasi peidukohta.

6. Mängujuht asetab leitud esemed enda ette maha, et mängijad teaksid, millised esemed on juba leitud ja mitu eset on veel peidus.
7. Mäng kestab seni kuni kõik esemed on mängujuhi käes ja mängujuht hüüab STOP. Ühiselt loendatakse üle leitud esemed. Võidab see meeskond, kes tõi mängujuhile rohkem esemeid.

Kukulinnud, Laanelinnu maja  
24.03.2020

**ÕPPEMÄNG: Mis on kadunud?****Laste vanus:** 6-7a**Eesmärk:** tähelepanu arendamine, laps oskab analüüsida ja laduda õpitud sõnu häälikutest; laps oskab selgitada oma seisukohti**Vahendid:** mitmesugused esemed või pildid, mille nimetus koosneb õpitud häälikutest. Lastele liiguvad aabitsad, tähed, riie või lina asjade katmiseks.*Mängu käik:* Lapsed istuvad laua ääres ja vaatlevad lauale asetatud esemeid. Seejärel katab õpetaja asjad riidega ja võtab ära ühe eseme. Eemaldatakse lina ja mängijate ülesandeks on laduda oma liikuvasse aabitsasse kadunud eseme nimetus. Keegi lastest loeb, mis sõna ta ladus ja analüüsib laotud sõna.**ÕPPEMÄNG: Külmunud hernes****Laste vanus:** 3.-4.a**Eesmärk:** Mäng õpetab lastele üksteise aitamist.**Vajalikud vahendid:** hernekotikesed*Mängu käik:* Mängijad panevad hernekotikese endale lõua alla ning hakkavad läbisegi kõndima (käed all). Kellel hernekott maha kukub, kivistub. Selleks, et „külmunud hernes“ taas liikuda saaks, peab keegi mängijale hernekoti tagasi lõua alla panema. Seda tehes tohib oma hernekotti käega kinni hoida.**ÕPPEMÄNG: Hiirelõks****Laste vanus:** 4.-7.a*Mängu käik:* Rühm jaotatakse kaheks. Ühed lapsed on hiirelõksuks ja teised hiired. Lapsed, kes on algul valitud hiirelõksuks, seisavad näoga ringi keskmesse ja hoiavad kätest kinni. Omavahel lepatakse kokku number, mille juures lõks kinni langeb. Lõks alustab valjusti numbrite loendamist. Hiired hakkavad kolonnis, teineteisest möödumata, jooksmas ülestõstetud käte alt läbi. Jõudnud kokkulepitud numbrini laseb hiirelõks käed alla ja need hiired, kes jäid lõksu hakkavad samuti hiirelõksuks. Mäng kordub. Hiired ei tohi jääda lõksu juurde ootama vaid peavad pidevalt lõksust läbi liikuma.

**ÕPPEMÄNG: „Värvipall“**

(3-7)

Mängule võib eelneeda jalutuskäik, millel pööratakse laste tähelepanu erinevatele värvidele looduses ja toimub erinevate objektide vaatlemine

Mängu eesmärgid:

Laps oskab ümbritsevat vaadelda ja võrrelda, oskab märgata looduses erinevaid värve, tunneb ja nimetab erinevaid värve.

Vahend: pall

Mängu kirjeldus:

mängijad seisavad ringis. Mängujuht (õpetaja või laps olenevalt laste vanusest) võtab palli ja seisab ringi keskele. Ta viskab palli mõnele ringisolijatest ja nimetab ühe värvi. Laps, kellele pall visati, peab selle kinni püüdma ja nimetama ühe asja, mis on looduses seda värvi (nt sinine - taevas) ning palli tagasi viskama. Kui vastaja jääb hätta, võivad kaaslased teda aidata.

Mängu alguses lepatakse kokku, kas nimetatud asjad ja värvid võivad korduda või mitte.

**JOOKSUMÄNG: „Moosivaras“**

(5-7)

Mäng sobib sügisesse marjade ja viljade aega.

Mängu eesmärgid:

Laps teab marju ja vilju, millest saab teha moosi, oskab neid nimetada.

Laps suudab kinni pidada kokkulepitud mängureeglitest.

Mängu kirjeldus:

Mängijatest üks valitakse moosivargaks ja teine moosivalvuriks. Teised mängijad on moosipurgid. Lepatakse kokku, kus asub köök ehk turvaala, kuhu moosipurgid saavad varga eest pakku joosta.

Moosipurgid rivistuvad ühte viirgu joone taha ja igaüks mõtleb välja, mis moos ta on (ja sosistab selle nimetuse õpetajale või valvurile).

Varas ütleb valvurile: „Mul ununes kuldkingake/telefon/kartulikorv vm. keldrisse. Palun, kas saan keldri võtit laenata?“ Valvur annab mänguvõtme. Varas läheb keldrisse ja hakkab hüüdma seal erinevate mooside nimetusi. Kui mõni neist moosidest oli keldris olemas, peab moosipurk pistma jooksu ja jõudma kööki, aga kui varas saab purgi kätte, on see moosipurk järgmine varas.

**ÕPPEMÄNG:**

4 – 6a.

Mina ja keskkond, matemaatika, keel ja kõne, kunst.

Laps oskab vaadelda ja jutustada mida näeb.

Laps kasutab matemaatilisi mõisteid: madal, kõrgem ja kõige kõrgem; väiksem ja suurem.

Laps kirjutab tähti või sõnu.

Laps joonistab looduses leiduva materjaliga.

Esmaspäev.

Maastikumäng.

Laps liigub mõõda teerada ja jutustab mida näeb.

Ma näen.....

Taevas on.....

Tuul puhub.....

Minu käed leidsid..... , ma saan sellega.....

Teisipäev

Maastikumäng.

Kõige madalam on..... kõrgem on ..... ja kõige kõrgem on.....

Kõige väiksem on.....suurem on..... ja veel suurem on.....

Kolmapäev

Täida pudel liivaga ja kirjuta M täht. Kirjuta veel tähti (sõna) mida sa tead.

Neljapäev

Leia loodusest vahvaid materjale ja moodusta nendest mõni vahva loom.

Reede

Pane silmad kinni ja ütle millist lõhna tunned ja mis seda tekitab?

Kas kivi, puu, oks, vihm lõhnab?

**ÕPPEMÄNG: „Mina oskan jutustada!“** Liitühm (2,5—7.a.)

Selle mängu tulemusel kujuneb lastel lühijutu koostamise oskus.

Eesmärgid:

- Lapsel kujuneb kaaslasega mängides sõnavara 2.a
- Laps oskab analoogia alusel ise sõnu tuletada 3-5.a
- Laps valdab suhtlemiseks piisavalt sõnavara ja suudab vajadusel ise sõnu moodustada.5-7.a
- Laps hoolib väiksematest, osutab abi ja küsib seda vajaduse korral ise. 5-7.a

Mängida saab lapsega individuaalselt või koos vanema lapsega või päris mitmekesi.

Laual on kaardid. Ühel kaardil on looma pilt, teisel looma hääletsus ja kolmandal pilt kohast, kus loom võib häälitseda (vanemad lapsed võivad juba ise tuletada kohti, kus keegi asetseb).

Mängu käik: Vanem laps või täiskasvanu häälib kõige pealt pildil oleva (n. lehm) sõna, mille ta on laualt valinud. Kui mängitakse mitmekesi, siis laps, kes esimesena tunneb häälitava looma ära saab valida vastava pildi.

Seejärel arutletakse, mis häält loom võiks teha ning leitakse koos täiskasvanu või vanema lapsega vastava looma hääletsus kirjapildina. Vanemal lapsel on võimalus hääletsus kokku veerida. Kui lapsel on sõnavara juba olemas, saab moodustada lause (näiteks: lehm muu ammub karjamaal/ laudas; kass näu näub õues/padjal jne.).

Kui lastel lühijutu koostamise oskus selge, saab mängu kaudu õppida veel rühmitama üldnimetusi.

Näiteks:

Koer + kass + hiir = loomad

Hunt + siil + karu = metsloomad

Part + tuvi + kana = linnud

Lisaks saab veel mängida mängu „JAH ja EI“

Olenemata lapse vanusest saab täiskasvanu esitada lastele väiteid, millele laps vastab „jah“ või „ei“.

Näiteks: Kas kass haugub?

Kas sõnas kass on 5 häälikut

Kas kassi silmad on nelinurksed

Kas 2+3=5

Laseme fantaasial lennata!

Koostajad: Karin, Annika ja Katrin





NÄU



Kass näu näub padjal



AUH



Koer auh haugub kuudis



KROOKS



Konn krooks krooksub vees

**ÕPPEMÄNG: “Aastaaegade mäng”**

Vanus: 5-7 aastased.

Eesmärk: kinnistada aastaaegade tundmist, orienteerumine aastaaegade vaheldumises.  
Arendada tähelepanu ja mälu.

Vahendid: pildid aastaaegadest.

**Mängu käik**

Lepitakse kokku neli erinevat liikumisviisi, mida kasutada mingi aastaaja puhul. Näiteks: kevad - keerutus, suvi - hüplemine, sügis - painutused, talv - kükitused. Õpetaja näitab lastele pilti mingist aastaajast, lapsed teevad vastavalt pildile õiget liigutust. Eksimise korral tuletatakse meelde aastaaja tunnused ja liigutust.

**ÕPPEMÄNG: “Lisa sõna”**

Vanus: 5-7 aastased.

Eesmärk: tähelepanu ja mõtlemise arendamine.

**Mängu käik**

Mängu alustatakse ühest sõnast. Kordamööda lisatakse ühele sõnale teisi nii, et säiliks lause. Näiteks: Väike”. - “Väike roheline”. - “Väike roheline konn”. - “Väike roheline konn hüppab”. - “Väike roheline konn hüppab krooksudes”. - “Väike roheline konn hüppab krooksudes tee”. - “Väike roheline konn hüppab krooksudes tee peal”. Mängu võidab see mängija, kes viimasena lisab uue sõna, millele teised enam lisada ei saa.

**LIKUMISMÄNG: “Tõrvakeetja”**

Eesmärk: tähelepanu ja kiirreageerimise arendamine.

Vahendid: loodusmaterjalid või miski muu.

**Mängu käik**

Maha joonistatakse suur ring. Kui joonistada ei saa, seistakse lihtsalt ringis. Üks mängija valitakse tõrvakeetjaks, Teised seisavad ringis ümber kujutletava katla, näod ringi sisse pööratud. Igaüks joonistab enda ümber väikese pesa (taas - kui joonistada ei saa, hoiab igaüks oma lähemal ümbrusel, nn oma ringi, lihtsalt silma peal.).

Tõrvakeetja hakkab teiste mängijate selja taga ümber katla ringi käima, käes mõni väike ese, näiteks pulk, kivi, võti või miski muu, mis on varem kokku lepitud. Ta üritab kõndides või joostes teiste tähelepanu kõrvale juhtida, et salaja ese mõne mängija selja taga tema pessa poetada. Kui tõrvakeetja on eseme maha poetanud, peab ta veel ühe ringi ümber katla tegema ja jääma selle mängija selja taha seisma, kelle pesas ese on. See mängija on siis nõ põhja kõrbenud ja peab oma koha tõrvakeetjale loovutama. Tema ise hakkab uueks tõrvakeetjaks.

Kuid loomulikult pole eseme poetamine nii lihtne. iga mängija ju kahtlustab, et ese on tema pessa poetatud, ja vaatab aeg - ajalt selja taha. Kui ta oma pesas eset märkab, haarab ta selle ruttu kätte ning hakkab jooksmas ümber mängijate keetjale vastupidises suunas. See, kes esimesena pessa jõuab, jääb sinna, ja teisest saab tõrvakeetja.

### **PALLIMÄNG: "Täidan laeva"**

Eesmärk: sõnavara laiendamine, täpsusvise ja palli püüdmine

Vahendid: pall

#### Mängu käik

Mängijad seisavad ringis. Lepitakse kokku, mis tähega peavad algama esemed, millega "leva täidetakse". Ütleme, et need esemed, tegelased ja nähtused peavad algama a- häälikuga. Laps, kelle käes on pall, ütleb siis näiteks: " Täidan laeva ahvidega". Samal ajal viskab palli teisele lapsele. Püüdja püüab palli kinni ja ütleb oma korda: "Täidan laeva arbuusidega". Ja taas viskab palli edasi. Mängitakse seni, kuni a-häälikuga sõnu enam meelde ei tule või kuni mängijad sellest tähest tüdivad ja mõne muu häälikuga katsetama hakkavad.

#### **Võib teha ka nii:**

Kui mängijad on noored 3-4a. kes sõnu teavad, kuid ei oska eristada algustähti, võib kokku leppida, et laeva täidetakse näiteks loomadega või söödava kraamiga.

**ÕPPEMÄNG: Rohkem-vähem**

**Vanus:** 4-5 aastat

**Eesmärk:** laps õpib arve, numbrite kirjaipilti, mõisteid rohkem ja vähem

**Vahendid:** täringud, plastist topsid, numbrikaardid (1- 6)

**Mängu käik:** lapsed istuvad ringis. Õpetaja jagab kõigile täringu, plastist topsi, milles saab täringut veeretada ja numbrikaardid. Lapsed veeretavad järjest täringut, seejärel nimetab täringul olevate täppide arvu, valib sellele vastava numbrikaardi, näitab seda teistele ja nimetab sellel oleva numbri. Järgmine laps talitab samuti ning ütleb lisaks kas tema täringuga saadud number on eelmisest suurem või väiksem.

Võitjaid ja kaotajaid ei ole, on vaid koos tegemise rõõm.

**ÕPPEMÄNG: Otsime värve**

**Vanus:** 3-5

**Vahendid:** munakarp, guaššvärvid

**Eesmärk:**

- laps tunneb kõiki põhivärve
- laps oskab nimetada leitud esemeid, tunneb tuttavaid puid ja lilli

**Mängu käik:** õpetaja on ette valmistanud munakarbid, kus iga pesa on värvitud eri värvi. Tegevus toimub kevadel/suvel/sügisel õues, kus lapse ülesanne on leida igasse pessa mingi ese loodusest, mis sarnaneb pesas olevale värvile. Kui kõik lapsed on munakarbid täitnud, vaatame koos nende sisu ning nimetame/kirjeldame neid.

## ÕPPEMÄNG: „Rüblük keedab suppi“

### Eesmärgid:

- Laps teab mõisteid söödav ja mittedöövav
- Laps teab ja nimetab tervislikku ja ebatervislikku sööki/jooki
- Laps teab ja nimetab erinevaid köögivilju, puuvilju, marju
- Laps teab kodumaiseid puu- ja juurvilju ning oskab nimetada ka vilju mis eestimaal ei kasva.
- Laps võrdleb omavahel erinevaid köögivilju ja puuvilju, kasutab mõisteid suurem, väiksem, kergem, raskem

Vajalikud vahendid: erinevad pildikaardid.

Mängu käik: Õpetaja näitab lastele erinevaid pilte ja lapsed ütlevad kas see on söövav või mitte, kas sobib supi sisse või ei sobi (3-4 aastastele). Samuti saab laps ise ka sorteerida erinevaid pilte kas on magus või soolane, puu- või köögivili, söövav või mittedöövav.

Õpetaja näitab lastele pildikaarte ja lapsed nimetavad mis sobib konkreetse (näiteks köögivilja) supi sisse (5-7aastastele). Suuremad lapsed oskavad nimetada ka kuhu võiks käia näiteks maasikad või sõstrad, šokolaad või sai. Samuti saab teha iga pildi kohta arutelu – kas see mis pildil on köögivili või puuvili, kas ta on suur või väike, kerge või raske, samuti võib võrrelda erinevaid puu ja köögivilju omavahel – kumb on suurem või kumb on raskem.

Laske vaid fantaasial lennata!

**LUGEMISMÄNG KOOLIEELIKUTELE: " KEVADLILLED PARGIS"**

Eesmärgid:

1. Laps tunneb tähti, oskab hääldata ja suudab lugeda lühemaid sõnu.
2. Laps tunneb kevadel õitsvaid lilli, mis kasvavad pargis
3. Laps teab, mis on paar.

Materjalid õpetajale mängu valmistamiseks: 1 leht joonistuspaberit, käärid, viltpliatsid.

Kevadlilled nimekiri: VÕSA/ÜLANE, NURME/NUKK, VARSA/KABI, LÕO/KANNUS, LEPIK/LILL, KULD/TÄHT, SINI/LILL, LÕHNA/KANNIKE, VÕI/LILL, MEELES/PEA.

Mängu valmistamiseks lõika paberist 10 kaardikest, joonista igale kaardile kevadlill, keera kaart teistpidi ja jaga täpselt pooleks ning lõika. Nüüd kirjuta trükitähtedega selle lille nime mõlemad osad nii, et tekiks kaardidest paarid. Näiteks: kui joonistasid kaardile võsaülase, siis pööra kaart teistpidi ja lõika kaart täpselt pooleks ning kirjuta ühele osale VÕSA ja teisele osale ÜLANE.

Mängu käik:

Variant 1: kaardi paarid on laual nii, et lillepildid on näha. Laps valib lille, keerab kaartide paari teistpidi ja häälib ning loeb kokku mõlemad sõnad kaardidel ja saab teada kevadlille nime.

Variant 2: kaardid on laual nii, et lillede nimed on nähtaval. Laps valib lille nime ühe osa, häälib ja loeb kokku ning üritab leida kaardile paarilist, ehk lille nime teist poolt. Kontrollida, kas ta valis õige paarilise saab kohe peale lille nime teise osa häälimist ja kokku lugemist ning laps keerab mõlemad kaardi pooled ümber.

**TUNNE LOODUST!**

**VÄRVIMÄNG!**

LASTE VANUS: KÕIK VANUSERÜHMAD!

MÄNGU EESMÄRK: KUULAB JA TEGUTSEB REEGLITE JÄRGI.

VAHENDID: VÄRVILISED PABERID, KANGAS/RÄTIK.

MÄNGU KÄIK:

- MÄNGUJUHT SELGITAB/ NÄITAB VÄRVE. IGA VÄRVIGA KAASNEB TEGEVUS.

**NT.**

PUNANE- SEIS;

SININE- KÜKITAMINE;

PRUUN- KÕHULI;

KOLLANE- KÄED ÜLEVAL,

ROHELINE- JOOKS.

- VANEMATE LASTEGA MÄNGIDES VÕIB KASUTADA TÄHE- JA NUMBRIKAARTE.

**NT.**

M- MÄNGUJUHI JUURDE;

S- SEIS;

J- JOOKS

R- RING

L- LÖPP

- MÄNGU VÕIB MÄNGIDA KA VILEGA!

NT. 1.VILE- SEIS; 2.VILET- KÕND; 3.VILET-JOOKS

**ÕPPEMÄNG: KUULA JA ARVA!**

Laste vanus: Kõik vanuserühmad!

Mängu eesmärk:

- Oskab kirjeldada loodust.
- Püüab kirjeldatu põhjal arvata, millega on tegu.

Mängukäik:

Mängujuht kirjeldab looduseobjekti. Kõik mängijad asuvad otsima, mida kirjeldati (nt. puu, leht, taim, kivi, putukas) ja jäävad selle juurde seisma või toovad võimalusel mängujuhile. Arutatakse, kes leidis õige või kes leidis kõige varem objektini.

**ÕPPEMÄNG: Lego numbrid.**

Laste vanus: 4-7a.

Vahendid: Lego klotsid.

Eesmärk:

- Laps tunneb värve.
- Laps saab aru, mis järjekorras tuleb värve võtta.
- Laps tunneb numbreid.

Mängu käik: Laps laob näidise järgi klotsidest numbri (näidised allpool).

**ÕPPEMÄNG: Kindluse vallutamine**

Laste vanus: 5-7a.

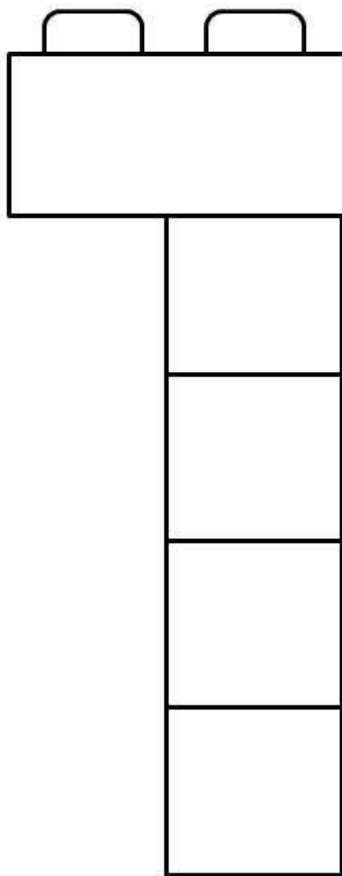
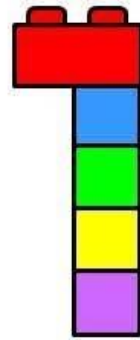
Vahendid: Põrandale asetatud suurtest paberitükkidest ruudustik neli korda neli. Ühte ruutu asetab õpetaja nuku.

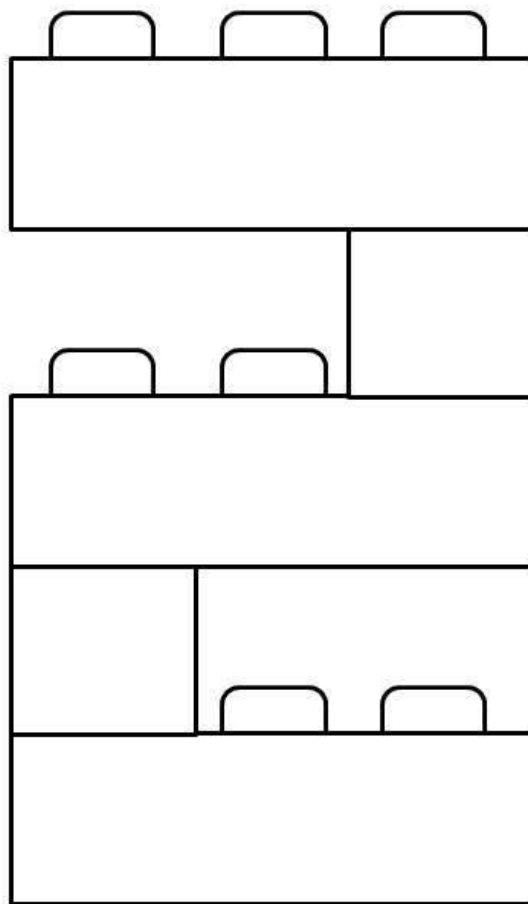
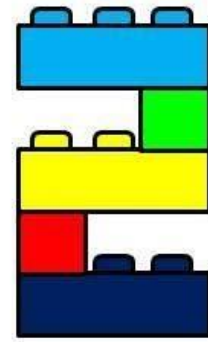
Eesmärk:

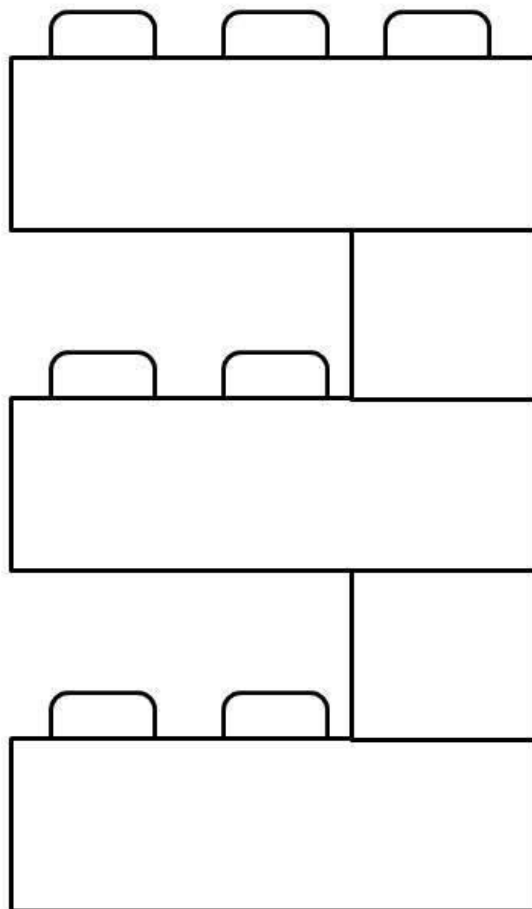
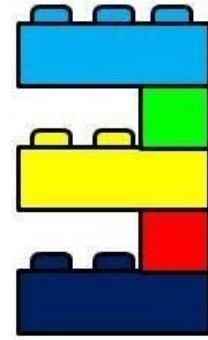
- Laps loendab ja kasutab mõisteid vasak, parem, otse.

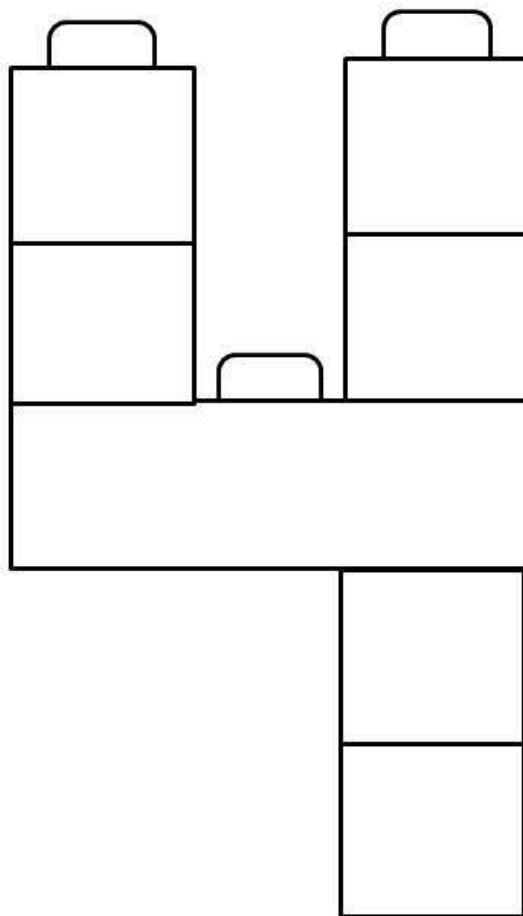
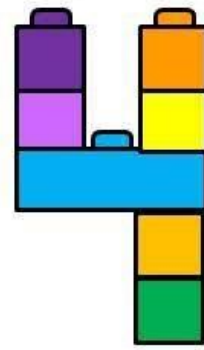
Mängu käik: Mängib üks laps korraga. Õpetaja teatab kindluse vallutajale käigu ja määrab seismise suuna. Mängu alustatakse nurgaruudus seistes. Õpetaja : "Astu kaks ruutu paremale, siis astu järgmisse ruutu, üks samm paremale". Liikumisel ei tohi laps muuta keha asendit ja ülesanded tuleb anda üks korraga. Kui laps on tähelepanelik, siis jõuab ta nukuni. Liikumist võib alata ükskõik millisest nurgast.

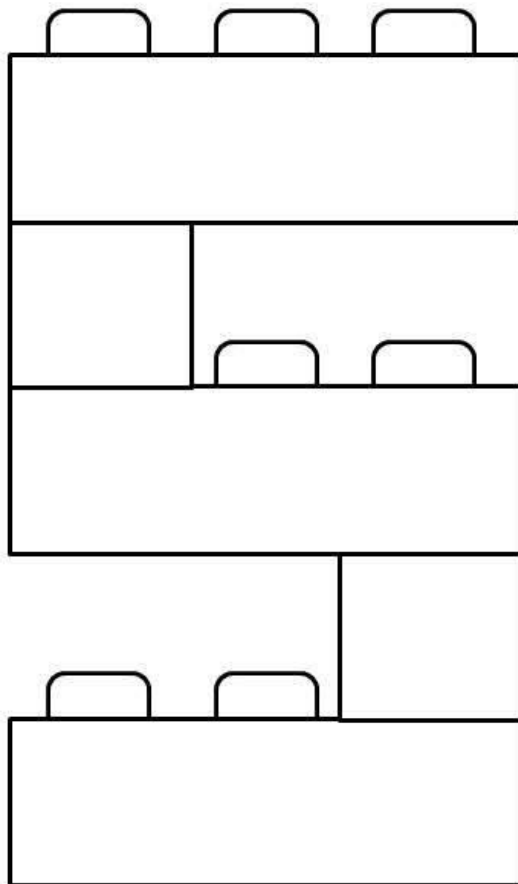
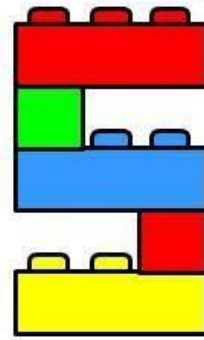


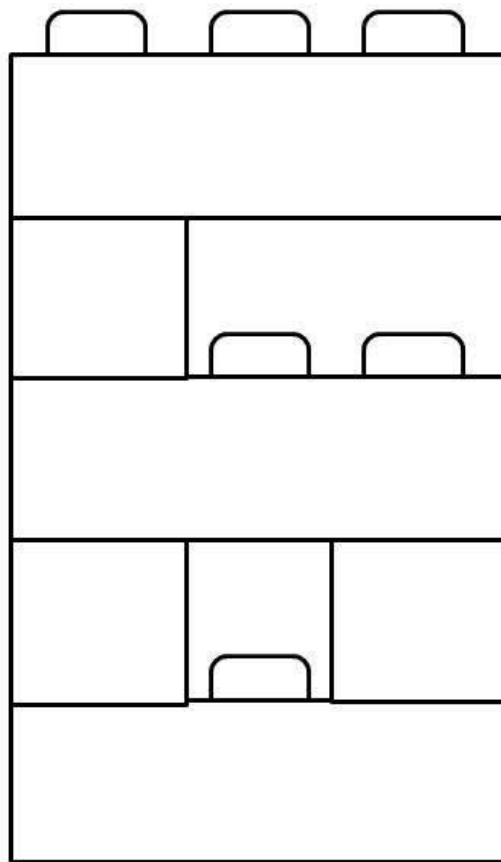
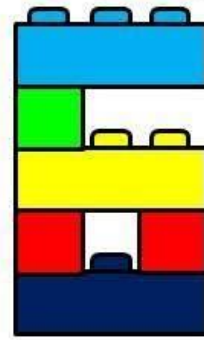


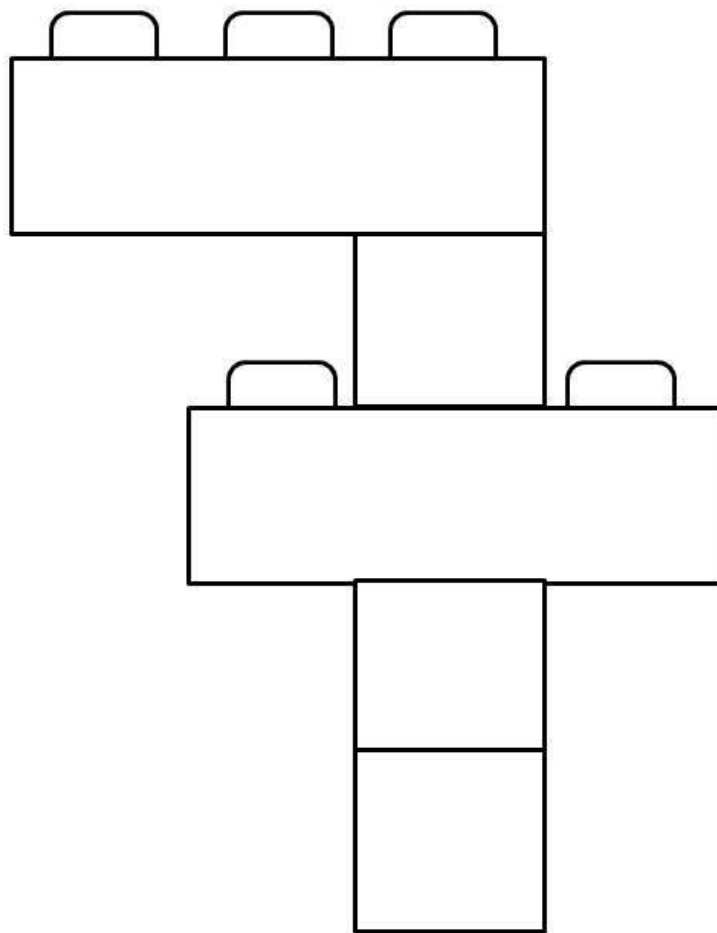
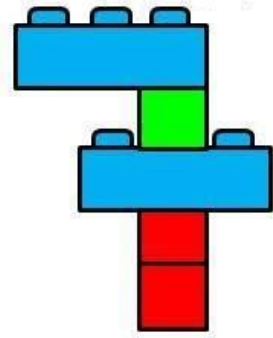


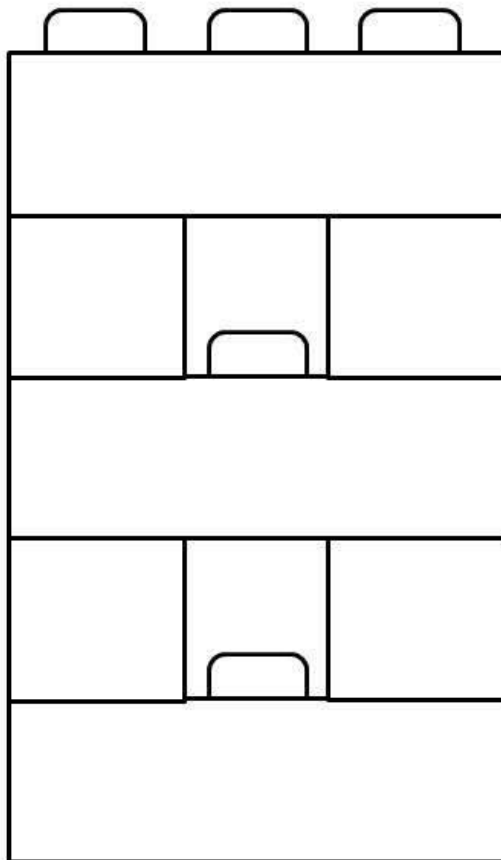
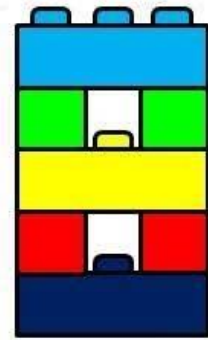




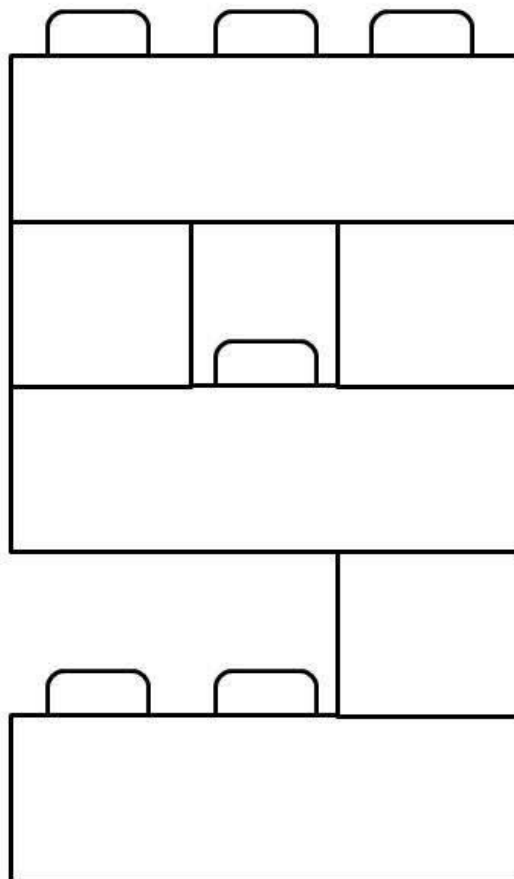
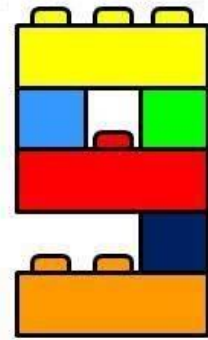


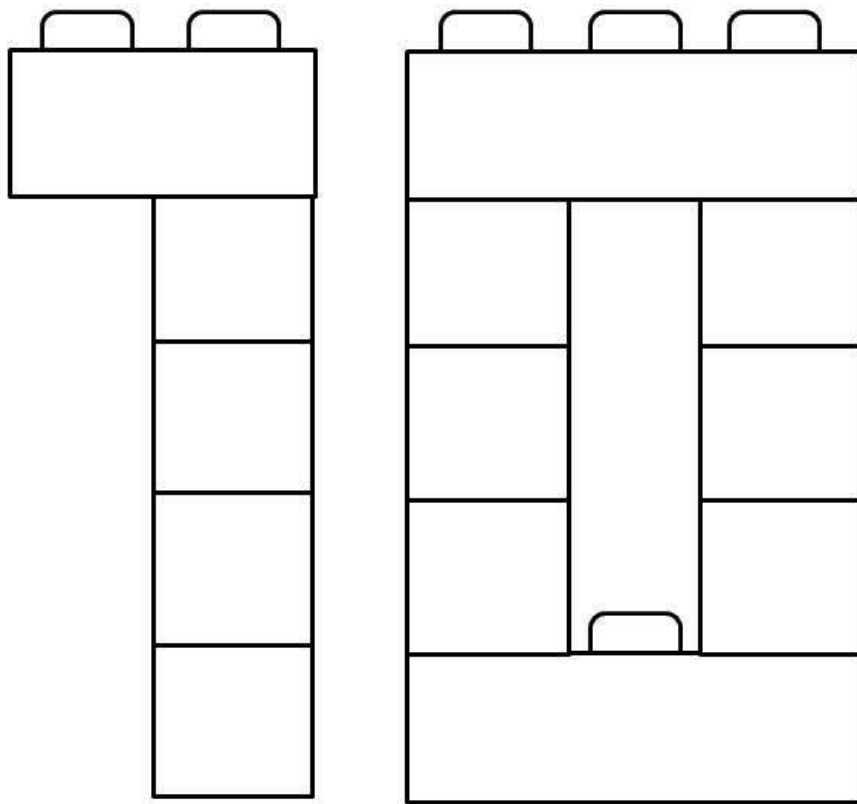
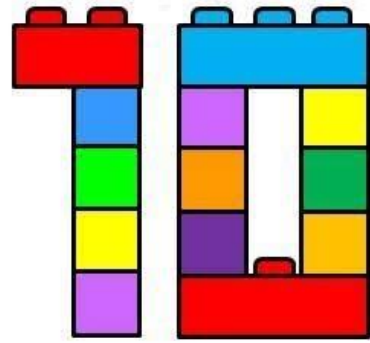


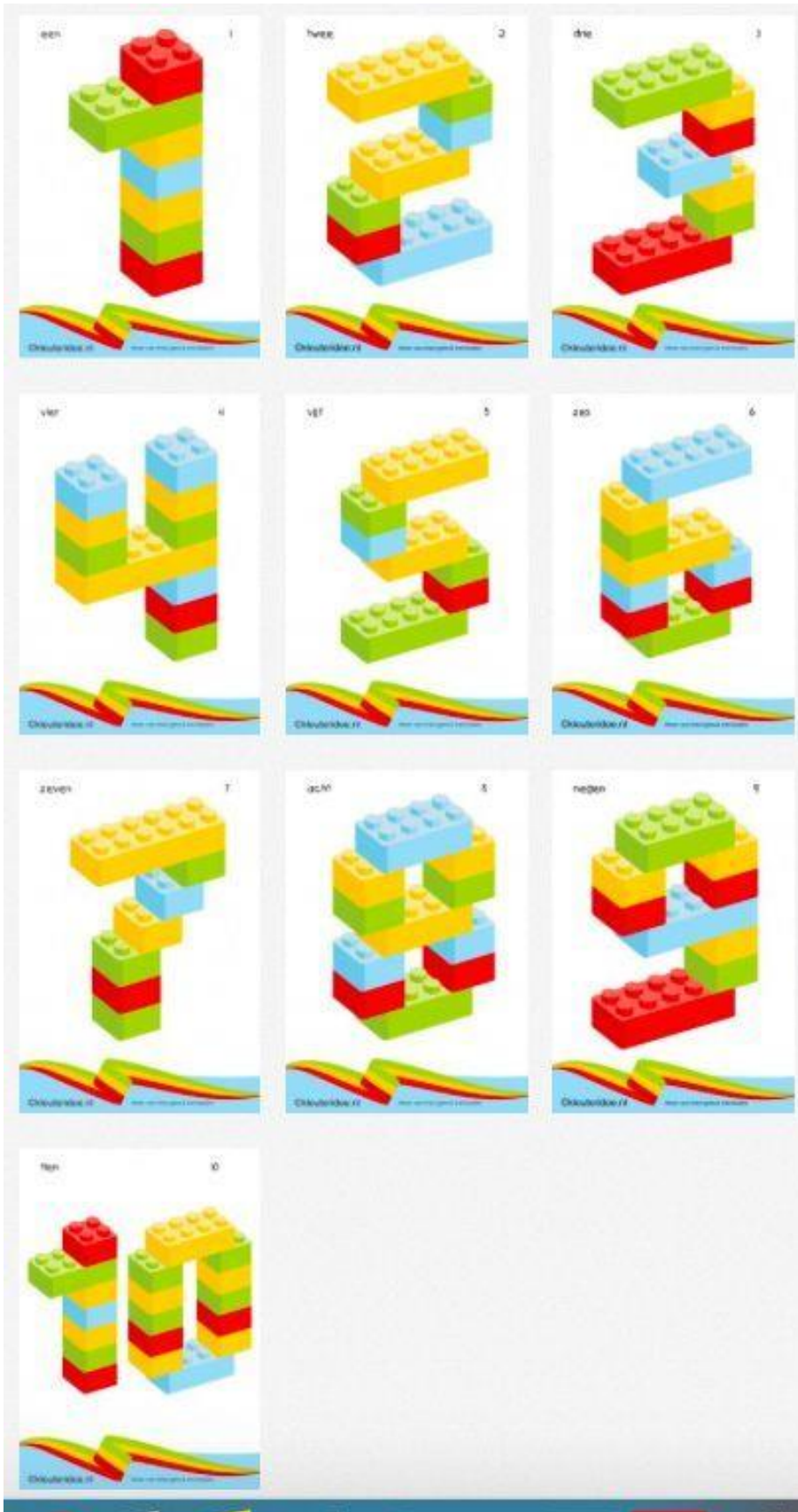














2. Juhtmängija palub mängijal võimalikult täpselt esemete asukoht meelde jätta, seejärel silmad sulgeda. Samal ajal vahetab juhtmängija 2 eseme asukohad. Juhtmängija palub mängijal silmad avada ning öelda, millised esemed (2) on omavahel kohad vahetanud!

3. Juhtmängija palub mängijal etteantud esemed meelde jätta, seejärel katab juhtmängija esemed rätikuga. Nüüd püüab mängija nimetada kõik esemed, mis on katte all!



#### 4. MATERJAL ÕUEST



**ÕPPEMÄNG: „Kaksikud“**

Õpetaja seob kahel lapsel külgmised käed (või jalad või nii jalad kui käed- sõltuvalt laste vanusest) kokku. Kaksikud asuvad täitma koos ülesannet.

Näiteks: 1) Leidke üles tamm ja tooge (Metsamoorile) kolm tõru (lehte)

2) Tooge Metsamoorile 8 kivi, moodustage nendest ring jne.

Vastavalt teemale, aastaajale, laste vanusele, saab anda väga erinevaid ülesandeid.

Peamine eesmärk on suuta koostööd teha ja suhelda kaaslasega ning tunda rõõmu mängimisest.

**ÕPPEMÄNG: „Tulp, tulp, roos“**

Lapsed istuvad ringis. Esimene laps patsutab kaks korda oma põlvedele ja ütleb „tulp, tulp“. Kolmanda patsutamise teeb ühe käega kõrvalistuja põlvele ja ütleb „roos“. Teine mängija ütleb nüüd kaks korda „roos, roos“ ja teeb patsu jälle edasi ja ütleb uue lille nime. Iga järgnev mängija, peab mõtlema välja uue lille nime. Selle mängu sõnu saab kohandada samuti vastavalt teemale.

Eesmärgid: lapsel suureneb sõnavara, paraneb keskendumisvõime, arenevad mälu, kordinatsioon/rütmitaju.

Päikesepallid

## ÕPPEMÄNG: Kevadine maastikumäng õuealal

Laste vanus: 5-7 aastased

Eesmärgid:

- Laps katsetab, konstrueerib ja uurib, kasutades oma teadmisi ja varasemaid kogemusi uues vormis ning kombinatsioonis.
- Laps oskab teha koostööd/meeskonnatööd.
- Laps nimetab ja tunneb esimesi kevadlilli: lumikelluke, märtsikelluke, krookus, sinilill, ülane, siniliilia.
- Laps seostab muutusi looduses aastaegade vaheldumisega ning oskab neid kirjeldada.
- Laps teab, miks on vaja prügi sorteerida.
- Laps mõõdab pikkust kokkulepitud mõõtevahendiga.
- Laps püsib kunstitöös valitud teemas seda isikupäraselt tõlgendades.
- Laps oskab tutvustada oma loomingut.

Vahendid:

Pildid kevadlilledest (lumikelluke, märtsikelluke, krookus, sinilill, ülane, siniliilia), igat ühte 4 tk. Lasteaia õueala kaart koos kontrollpunktidega. Tähekaardid K, E, V, A, D, ! (kõiki 6 tk). Aastaegade pilt ja kirjutusvahendid. Lillepildid ja sõnakaardid lillede nimetustega. Nöörijuhid pikkuse mõõtmiseks. Ruuduline tööleht. Asfaldikriidid. Prügikastid kirjadega paber, pakend, kompost. Eelnevalt puhtaks pestud erinevad pakendid (mahlapakk, ketšupipudelid, jogurtitopsid), kartulikoored, väikesed pappkarbid, vanad ajalehed, kilekotid.

Mängu käik:

Iga laps tõmbab endale loosiga ühe lille pildi. Kõik, kellel on ühesugune lill, moodustavad ühe meeskonna. Iga meeskonnale antakse õueala kaart, millele on märgitud kontrollpunktid. Punktides tuleb lahendada väike ülesanne. Iga lahendatud ülesande eest saab võistkond ühe tähekaardi.

Ülesanded kontrollpunktides:

1. 4 osaline pilt aastaegadest. Nimetage ning kirjutage aastaajad.
2. Palun leidke lillepildile õige nimetus.
3. Palun sorteerige prügi õigetesse kastidesse.
4. Palun mõõtke nõõri abil liivakasti ühe külje pikkus. Nüüd mõõtke liivakasti teise külje pikkus. Kumb on pikem?
5. Paber ruudustikuga. Igas ruudus üks täht. Kirjuta sõna, mis algab antud tähega ja on seotud kevadega. Iga laps kirjutab sõna.
6. Joonistage kriitidega pilt kevade kohta ning mõelge selle juurde väike jutuke.

Kui kõik meeskonnad on ülesanded lahendanud, kogunetakse joonistuste juurde ning jutustatakse meeskondade kaupa, mida seal kujutati.

Lõpetuseks arutletakse, mis sõna erinevate ülesannete lahendamise teinud tähtedest kokku tuleb.

**ÕPPEMÄNG: LEIA 10 ASJA****EESMÄRGID:**

Laps:

- \* loendab esemeid vastavalt vanuselisele arengule
- \* arendab nägemis- ja kuulmismälu
- \* kirjeldab esemete erinevaid omadusi
- \* teeb meeskonnatööd
- \* järgib kokkulepituid mängureegleid

**VAHENDID:**

- \* Nöörid mängualade piiramiseks
- \* Lina asjade katmiseks

KOHT: loodus, õueala, rühmaruum

VANUS: Mängu saab kasutada erinevates vanuserühmades asjade arvu vastavalt vähendades või suurendades.

MÄNGU KÄIK: Õpetaja ja lapsed koguvad kõndides ümbruskonnast 10 asja ning õpetaja asetab need laste ette nööriaga piiratud ruudu või ringi sisse. Mängijad on jagatud paaridesse või gruppidesse vastavalt laste arvule.

Arutatakse, mis on mis, loendatakse, kirjeldatakse värvust, kuju, otstarvet jms. Pärast seda katab õpetaja kõik asjad rätiga kinni. Lapsed (paarid või grupid) peavad tooma täpselt samad asjad oma nööriaga piiratud aladele põhiala juures. Edasi loendatakse ja vaadeldakse koos kogutud asju. Kui palju on õigeid ja kas on toodud nõutav arv, korratakse kirjeldusi

Asjade arvu võib kohandada vastavalt vanusele

Toas mängides saab koguda mänguasju, riideesemeid jms.



**ÕPPEMÄNG: MIS ON KADUNUD?****EESMÄRGID:**

Laps:

- \* loendab esemeid vastavalt vanuselisele arengule
- \* arendab nägemis- ja kuulmismälu
- \* kirjeldab esemete erinevaid omadusi
- \* teeb meeskonnatööd
- \* järgib kokkulepituid mängureegleid

**VAHENDID:**

- \* Nöör mänguala piiramiseks
- \* Lina asjade katmiseks

KOHT: loodus, õueala, rühmaruum

VANUS: Mängu saab kasutada erinevates vanuserühmades asjade arvu vastavalt vähendades või suurendades.

Vastavalt eelmisele mängule on asjad loodusest või toast kogutud nööriga piiratud alale.

Arutatakse, mis on mis, loendatakse, kirjeldatakse värvust, kuju, otstarvet jms. Pärast seda katab õpetaja kõik asjad rätiga kinni. Lapsed pööravad selja ja õpetaja võtab midagi ära.

Lapsed pööravad tagasi ja õpetaja võtab lina ära. Mis on puudu? Lapsed arvavad ära ja kirjeldavad puuduolevat asja, selle värvust, kuju, otstarvet jms.

Õpetaja võib ka allesjäänud asjad enne lastele näitamist segamini ajada, et oleks keerulisem arvata.

Asjade arvu võib kohandada vastavalt vanusele

## ÕUEMÄNGUD 4-5 aastastele lastele.

### 1.KOP-KOP

Eesmärk: loendamine kuulmise järgi.

Vahendid: lapse näpud, puupulgad, käbid, (kivid).

Mängu käik:

Õpetaja plaksutab käsi 1-10 korda. Mängijad näitavad näppude abil plaksude arvu ja korjavad vastava arvu käbisid ning kirjutavad puupulga abil numbrilise liivale ,(mullale).

### 2.KÄBID

Eesmärk: tähelepanu ja loendamisoskuse arendamine.

Vahendid: käbid, (kivid).

Mängu käik:

Mängu mängitakse paarides või väikeses rühmas. Maapinnal,( laual) on 12 käbi. Mängijad võtavad kordamööda üks, kaks või kolm käbi. Iga järgnev mängija tohib võtta selle arvu käbisid ,mida eelmine ei võtnud. Kui mängija võtab näiteks kaks käbi, siis järgmine peab valima ühe või kolm käbi. Võitjaks osutub see, kes võtab viimased käbid.

### 3.TOO KAKSTEIST!

Eesmärk: 12 piires loendamisoskuste arendamine.

Vahendid: erinevad looduses leiduvad esemed.

Mängu käik:

Mäng toimub metsas. Mängu võib mängida kahes rühmas. Mängijad saavad ülesanded tuua käbisid, kive, okkaid, oksid jne. ,et neid saaks kokku täpselt 12.Soovitav on tuua järgemööda mitmesuguseid esemeid, siis on näha, et arvu 12 võib kokku saada erinevatest hulkadest.

**ÕPPEMÄNG: VALGUSES JA VARJUS**

5- 7 aastased

Eesmärk:

- Laps suudab keskenduda ja koondada tähelepanu ja vaadelda värvusi.
- Tunneb värvusi
- Saab aru mõistetest valge ja pime, valgus ja vari.
- Saab aru mõistetest: hele-tume, erk-tuhm.

Mänguvahendid: värviline looduspilt või foto/ kunstiteose repro, taskulamp või laualamp.

Mängu käik:

1. Vaadeldakse pilti päevavalguses, arutletakse mis on pildil ning keskendutakse erinevatele värvustele.
2. Vaadeldakse sama pilti hämaras ruumis, uuritakse mis muutus, millised on värvid hämaras.
3. Vaadeldakse sama pilti pimedas ruumis nii, et ainult pilt on eredalt valgustatud. Uuritakse, millised näivad värvid, milline on pildi meeleolu.

## ÕUEMÄNGUD

TIBUDE ORIENTEERUMINE. (Kevadpühadeks) igas vanuses lapsed.

Eesmärk:

- Laps tutvub rahvatraditsioonidega.
- Osaleb meeskonnamängus, oskab teha koostööd.
- Tunneb rõõmu liikumisest.

Mängu vahendid: värvilised munad või väikesed eri värvi pallid, mänguämber igale võistkonnale.

Mängu käik:

Vastavalt laste arvule moodustatakse 2-4 liikmelised võistkonnad. Vastavalt võistkonna arvule on õuelale peidetud 3-4 linnupessa värvilised munad. Iga võistkond peab leidma pesad ja võtma sealt kaasa ühe muna. Igas pesas on eri värvi munad ning igal võistkonnal on oma värv. Võidab see võistkond, kes esimesena oma munad üles leiab.

## LIIKLUSMÄNG VALGUSFOOR 5-7 aastased

Eesmärk

- Laps tutvub liiklusreeglitega: valgusfooriga
- Laps on tähelepanelik ning teeb koostööd

Mängu vahendid: Värvikaardid: punane, kollane, roheline

Mängu käik: (piiratud ala mahamärgitud joonte vahel)

Lapsed moodustavad paarid kus üks paarilistest seisab teise selja taga ja hoiab eesolija vöökohast kinni ehk hakkavad „autodeks”. Mäng algab „garaažist” - maha märgitud joone taga. Mängujuhi märguande peale hakkavad autod sõitma: roheline luba liikuda, kollane kikärvul seis, punane: seis ja kükki. Kui „autod” rikuvad reegleid (ei pane märguannet tähele, läheb katki) lähevad nad garaaži tagasi. Võidavad need, kes jõuavad reegleid rikkumata kohale (teisele poole joont).

**ÕPPEMÄNG: „Värvilised kaardid“**

Vahendid: värviline kartong, pliiaatsid, käärid

Laste vanus 2-7 a

Eesmärk: numbrite ja värvide tundmine.

Mängu ettevalmistus: Mängujuht koos lastega valmistab mängukaardid.

Igale värvile vastab erinev tegevus.

Näiteks: punane kaart – hüpata 2x õhku

sinine kaart – kükitada 4x

roheline kaart – astuda 5 sammu tagasi

kollane kaart – astuda 3 sammu edasi

oranž – plaksutada 5x jne

Kaardipakis võivad olla samavärvilised kaardid, kuid erinev tegevuste arv. Näiteks: ühel sinisel kaardil on märgitud 4x kükitamist, teisel sinisel kaardil 3x kükitamist.

Mängukäik: Mängu saab mängida õues kui ka toas. Mängida saab ühe lapsega või suurema grupiga.

Lapsed tõmbavad kordamööda värvikaarte. Ütlevad kaardi värvi ja numbri, mis on kaardile märgitud ja teevad vastavalt sellele oma tegevuse (kui laps ei oska veel lugeda või jääb hätta numbritega, aitab teda mängujuht).

Nupukatele vanematele on see võimalus kasutada neid kaarte ka lapse igapäeva tegevuste tegemisel ( koristada oma mänguasjad, pesta hambad, kammida juuksed jne).

## **ORIENTEERUMINE PABERIL**

Vanus: 6-7 aastased

Eesmärk. Arendada orienteerumisoskust, tähelepanu, täpsust. Kinnistada mõisteid vasak, parem, üleval, all.

Vahendid: Ruuduline paber, pliiats.

Mängu käik: Laste ülesandeks on saada terviklik kujutis ja oma joonistuse põhjal ära tunda, millele või kellele kujutis sarnaneb. Lapsed peavad õpetaja äraütlemise järgi tõmbama pliiatsiga jooni ruudulisele paberile. Ülesande täpsel täitmisel saadakse ilus pilt. Näiteks: koer, kass, kuusk.

## **KUJUNDID**

Vanus: 6-7 aastased

Eesmärk: Kinnistada vormi tundmist ja arendada ausust mängus.

Vahendid: Geomeetrilised kujundid.

Mängu käik. Igal lapsel on kuus kujundit (ruut, ristkülik, väike kolmnurk, suur kolmnurk, ring, poolring). Igast vormist on kaks eksemplari (kokku 12). Algul vaadeldakse neid. Siis paneb laps enda ette vormi. Õpetaja ütleb: „Laduge ühest ruudust ja ühest kolmnurgast maja. Kes enne valmis saab tõstab sirmi eest ära.“ Õpetaja küsib sellelt lapselt, et mitmest osast ta ladus. Laps vastab, et kahest. Õigesti vastanud, saab laps mingi mängumärgi. Nii palub õpetaja laduda erinevaid asju. Näiteks: maja kahest ruudust ja suurest kolmnurgast jne.

## **KETIMEISTRID**

Vanus: 6-7 aastased

Eesmärk: Peenmotoorika arendamine.

Vahendid: Kirjaklambrid

Mängu käik: Kahele mängijale antakse võrdne arv kirjaklambreid. Silmad seotakse kinni. Märguande peale peavad mõlemad moodustama neist keti. Kes enne valmis saab, on võitja.

**ÕPPEMÄNG: HÄRRA KELL, HÄRRA KELL...**

Mängijad seisavad mänguala ühes otsas ning üks mängija selle teises otsas. See üksik mängija on härra Kell. Mängijad hüüavad: „Härra Kell, härra Kell, mis kell on?“ Ja härra Kell vastab „Kümme!“ (või ükskõik mis kellaaeg). Siis asub grupp, lugedes samme kõva häälega kaasa, kümme sammu härra Kella poole. Rühm kordab küsimust ja härra Kell annab järjest erinevaid vastuseid. Kui mängijad on härra Kellale juba väga lähedale jõudnud, vastab viimane: “Kesköö!”, mis on märguandeks, et tuleb nii kiiresti kui võimalik härra Kella eest alguspunkti tagasi joosta. Kõik, kelle härra Kell kätte saab, peavad järgmiste ringide ajal tema poolele minema ning muutuvad ka ise härra Kellaks. Mäng jätkub, kuni ainult üks mängija veel kinni on püüdmata. Temast saab järgmise mängu ajal härra Kell. Suures härra Kellade grupis tuleks mängijatel lasta kellaaegu kordamööda ütelda.

Sher, B. Arendavad mängud Ersen, 2007

**ÕPPEMÄNG: KARUPOJA KOLLASED KLOTSID** (õppemäng häälikute õigeks hääldamiseks koos nalja ja naeruga. Eeskujuks „Vanaisa vanad püksid“)

Vanus 5-... a.

Eesmärgid:

1. Laps tunneb tähti ja oskab hääldada kõiki häälikuid
2. Rikastab sõnavara ja oskab küsida küsimusi ning vasta õigete käände lõppudega.
3. Oskab juhtida oma emotsioone
4. Oskab oodata oma järjekorda

**ETTEVALMISTUS:** Lapsed istuvad ringis või poolkaares ja nad on mängus vastajad. Nende seast valitakse küsija.

**MÄNGU KÄIK:** Küsija seisab laste ees ja küsib seosetuid naljakaid küsimusi. Vastajad tohivad vastata ainult kokkulepitud lause(Nt. küsib: "Mis sul suus vastamise ajal liigub?" Vastus(näiteks) " KARUPOJA KOLLASED KLOTSID „Võetakse selline lause, millist häälikut/tähte parasjagu õpitakse.) Ei tohi naerma hakata. Kes hakkab naerma, see annab pandi. Pandiks antakse enda seljast või taskust või kotist midagi, näiteks: käekell, võtmehoidja, sall, kaelaehe, pastapliiats, kingad, sussid, käepael jne.

Kui kõigilt mängijatelt (või enamusest) on pandid saadud, algab pantide lunastamine. Selleks valitakse laste hulgast üks lunastaja või lastakse lastel kordamööda tulla pante lunastama. Tema istub kõigi poole seljaga. Tema selja taga tõstetakse üles kellegi ese, näidatakse seda mängijatele, aga pandi lunastaja ei tea, kelle oma see on.

Mängujuht hoiab eset ja küsib lunastajalt: "Ütle, mida selle pandi omanik peab tegema?" (See võiks olla seoses õpitava tähega. Näiteks: "Selle pandi omanik peab leidma õpitava tähe rühmaruumist" või „ütleva selle häälikuga sõna“ või „tegema selle häälikuga algava tegevuse“.

Nüüd peab pandi omanik selle ülesande täitma, siis saab oma asja tagasi. Kui ülesanne täidetud, on pant sellega välja lunastatud.

Allpool on toodud erinevaid lauseid, mida saab kasutada. Võib vastavalt vanusele lihtsustada raskemaks muuta. Osa lauseid on internetist leitud. Kuid loomulikult on kõige parem lause koos lastega välja mõelda.

**Anne** andekas avokaado. (Anu ajas Annat aabitsaga aeda Annikale appi.)

**Baleriin** balanseerus bambusel. (Berta brülee biolagunes.)

**Coffe** latte comeback city's. (Coca-Cola C-vitamiiniga.)

**Daam** diskuteeris diplomaadiga.

**Ebaviisakas** Eedi ebaõnnestus.

**Fantastiline** farmer faksis finantse.

**Gaasiauto** gaasitas graafiliselt gümnaasiumis.



**Hardi** hakkas hobuseid harjama.

Iida innustas instruktorit iseseisvuma.

Jänes Juta jogurt. (Jänes Juku jooksis Jaanuse juurde jooma.)

**Karupoja** kollased klotsid. (Krislin kirjutas Kirkele kirja koolist. Kass kriimustas Kristjanit kiire käpaga. Kaks kassi kräunuvad kodu keldris karbis. Kaks kassi kaklesid katusel. Kahel kassil kaklusest kõrvad katki. Kaklesid, kaklesid, kuni kukkusid katuselt kolinal katkisesse kasti. Kassid kaklesid katkises kasti kahekesi, kuni kukkusid kokku. Kui kassid kurjad, kole kaeda. Kahju ka katkiste kõrvadega kassidest. Kassid, katkestage kaklus, kekutage kräunudes kodudes kolde kõrval, kõigil kena kaeda.)

**Laulev** laanepüü laskus laia laande.

**Mari** maiustab magusat mustikamoosi. (Mamma maitseb moosi, mis maitseb Miiale.) Memuaarid Mureliku mustast märkmikust. Maailmakuulus Maalikunstnik maalib mitmemeetrist maali. Meisterlik maalitöö! Maalis maasikaid, maikellukesi, maalib Muna maastikule. Mittemõistetaval moel Maalikunstniku maagiline medaljon muutis maalitud maastiku müstiliseks. Metallist medaljoni magnetiga mehhanism mürises. Mustkunstnik Maag Murelikuga maandus maagiliselt maalitud Munalt mühinal maa-alusesse maailma. Murelik muretses: Miks? Millal? Mismoodi? Mahuka musta maasturiga maanduti maa-alusesse merepõhja. Müürid merepõhjas? Merepõhja metsamullas märgati maikuu maikellukesi. Maasturita matkati metsamajja. Mets mühises maadeurijast. Majaperemehe merealuses maailmas. Mahajäetud müstilise mõisamaja Majesteetlik Majaperemees majutas Munalt maabunud meeskonna maja madalatesse magamistubadesse muldpõrandale madratsitele magamiskottidesse magama. Mehed mahtusid mugavalt madratsitele. Menüüsse mahtusid mõned maiuspalad. Mehed mugisid makarone majoneesiga. Mõlkis mikrolaineahjus mulises moos.

Morn Murelik mossitas muldpõrandal, maadles migreeniga. Maias Murelik mugis maitsetaimedest moosi, maasika marmelaadi, mandariine, mandleid, mustikakooki, meeldivalt mahedamaitselist mahla jooki. Majesteetlik majaperemees mainis majaliste maskiballi. Minugipoolest, mõtiskles Murelik.

Maskiballil mõõga, musta mantliga Majesteetlik Majaperemees maitseis mannaputru. Muidu mehiste musklitega mehel merevaigust meekarva mansetinööbid mannapudrused! Maag Mustkunstnik muutis mannapudru märkamatu martsipaniks. Mõisamaja muuseumis muinasaja muumia. Mehelike maneeridega Mustkunstnik moondas marlisse mähitud Muumia malbeks Merineitsiks. Mustkunstnik meenutas, mismoodi Merineitsit modelleks muundada. Merineitsi moondati mummulise mustriga miniseelikus minimalistluks Modelleks. Modellil moeseelik, mis maksimaalselt mini ja moekas! Mida me mõõdame mõõdulindiga? Miniseeliku millimeetreid?

Meeletu mood! Modell maksis maksekaardiga moerõivastest mitu miljonit marka.

Modell Monstermodollide maailmast maiustas mõrumandlitega. Modellile meeldis maa-aluse maailma metsik meeletu maskiball.

Modell möödus Murelikust. Mops- mops- mops, musitas mingitud musisuuga maskis Modell Murelikku. Modell minestas meeleliigutusest. Mureliku meeleolu muutus mõnusaks.

Mängurist majaperemees meelitas muidu mõistliku meelega Mureliku mängu mängima: mängiti mahagonist mööbliga mõisamaja marmorpõrandaga mängusaalis. Majaperemees mängis Murelikuga mõned mõistatuste mõistatamismängu, mõned malepartiid. Mattklaasist malendid malelaual mõranesid, muutusid maagilisel moel mängukaartideks.

Mulle meeldib meeletu maailm, mõtiskles Murelik mesise muigega. Maikuu Munadepüha muinasjuttude maagia!

Niina norskas naljakalt.

Onu Ott ootab oma ostu. (Ottar ootas oma onu Otti.)

Papagoi Paul paneb porgandid potti. ( Pall põrkas porisse. Punase peaga poiss purjetas puust paadis. Poiss purjetas põhja. Põhjast purjetas Põltsamaale. Poiss palus papilt pulgakommi. Papi pistis pulgakommi poisi põske. Peeter pahandas põsed punaseks. Paar päeva peale paastupühi palusid paar punaste pükstega poisikest: „pai papake, palun pane paadile punased purjed peale.“ Poisid purjetasid Peipsi piirini.)

Rebane Riina riisub rehaga rohtu. Rott Ruudi ruttas ruttu rebase raamatut registama. Roheline rohutirts ronis ribinal-rabinal rohelisele rohukõrrele. Rikas röökis rumalalt redelil.

Sven sisises solvunult söögitoas. Siil sööb seeni. Seen sõdib sipelgatega. Suusi sööb saunas sooja suppi. Siiri sosistab Saarale suurt saladust. Siim sööb Saara seltsis suppi.

Šikk šamaan šeikis šopates.

Zootehnik zolaatise (loomakummardamine) zoopargis.

Žonglööri žongleeris žestikuleerides želeega.

Tarmo torises täna Torni tänaval. Terje teretab tuttavat Taisit Tallinnas. Teilor tahtis tohutult temaga tantsida.

Urve uljas udusulgu.

Väike vapper varesepoeg varastas vanaema väga vanast veeämbrist vorstitüki. Vanaema võttis varnast vitsakimbu. Virutades vitsaga vastu varest, vanaema vääratas. Vits vuhises vastu vanaema vilte. Varesepoeg vudistas vallatult.

Wanda windsurfigu workshop.

Õiglane õpetaja õpetas õpihimulisi õpilasi, õnnelikel õpilastel õpikud õieli. Õues õitsesid õlivärvi õlelilled, õnnetoivad õisikud õõtsusid õrnalt õhus. Õdusas õuemajas õelutses õnnetu õlakutega õunakujuline õppealajuhataja õlgjuukselise õega Õhtulehest, õmmeldes

õmbusmasinal õlimäe õisi õhtukuuete. Õõvastavad õudusfilmid õhutasid õnnetuid õgimishoogudele, õues õõnsas õunapuus õlilambid.

**Äike** ähmastus ära.

**Ülle** ümardas ülikut.



## LAULUMÄNG “PÄIKESE MÄNG”

**LAULUMÄNGU KIRJELDUS:** lastel on mõlemas käes kollased lindid või rätikud. Laulu lõpus laovad lapsed põrandale kollase päikese.

### PÄIKE PÄIKE, KUS END PEIDAD SA?

(parem käsi ette, seejärel vasak käsi ette ja panna käed selja taha)

### PÄIKE, PÄIKE, TULE MÄNGIMA!

(parem käsi sujuvalt külje pealt ette viia, seejärel vasak samuti, liigutada mõlemat kätt üles alla)

### SOOJAD PÄIKSEKIRED SAADA MULLE,

(mõlemad käed ees ja liigutada neid üles alla)

### KINGITUSEKS VIIN NEED OMA EMALE.

(käed üleval, keerutus kohapeal)

### ÜTLEN, ET ME TÄNA MÄNGIME SIIN,

(mõlemad käed ees, liigutada üles alla)

### NÄITAN TALLE KÕIGE ILUSAMAT KIIRT!

(käed üleval, keerutus kohapeal)



LASTE VANUS: KÕIK VANUSED



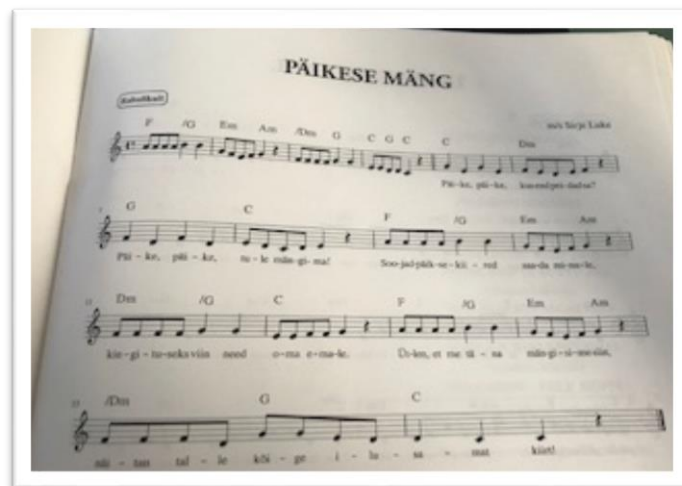
VAHENDID: KOLLANE LINT VÕI RÄTIK



ARENDAB ESINEMISJULGUS



ARENDAB KOOSLUGEMISOSKUST JA RIKASTAB SÕNAVARA



## JOOKSUMÄNG „KARULAANES.“

Ettevalmistus:

Märkida koht „karu koopaks“, milles seisab mängujuhi poolt määratud juhtmängija – karu. Vastaspoelses otsas on märgitud „kodu“ koht, kus „elavad lapsed“.

Mängu käik:

Mängujuhi märguande peale väljuvad lapsed kodust ja lähenevad karu koopale. Jõudnud karu koopa lähedale, lapsed peatuvad ja sõnavad kooris:

„Karu – Oti koopa kõrval

Korjan seeni, marju.

Tuleb karu mõminal,

Jooksen ruttu varju!“

Pärast viimast sõna väljub karu koopast ja hakkab lapsi taga ajama. Mängu võidavad lapsed, keda karul ei õnnestunud kordagi tabada.

Mängu reeglid: sõna „varju.“ Karu võib lapsi püüda ainult kodu tähistava jooneni. Püütud lapsed viib karu oma koopasse ja nad jäävad ühe korra mängus vahele.

Kui karu on kinni püüdnud 4 – 5 last, määrab mängujuht uue juhtmängia.

õpetaja Anne Aatonen

## ÕPPEMÄNG: „LEMMIKLOOMA PÄEV“

Eriti hea mäng kodus mängivatele lastele, kellel on kodus mõni lemmikloom.

Mängu alustab mängujuht (lapsevanem, õpetaja, suurem laps).

Mängujuht hakkab rääkima, et meil on ...või mul on.... või me koos mõtlesime välja tore looma, kelle nimi on...(siin näiteks Muki). Mängujuht teatab, et kõik võiksid proovida ühe päeva Muki nahas olla. Seejärel teatab ta, et algab päev ja teeb ise esimese liigutuse/tegevuse, mida Muki tema arvates sellisel varajasel hommikutunnil teeks. Seejärel imiteerib iga laps mõnda Muki tegevust. Oluline on see, et enne oma liigutuse ettenäitamist tuleb korrata ka kõiki eelnevaid liigutusi (tähelepanu ja keskendumise harjutamine ja mälu treening). Kui ring on läbi, siis võib teha samad liigutused viimasena lõpetanud lapsest tagasi mängujuhini (oleneb milliseid ülesandeid mängule seame).

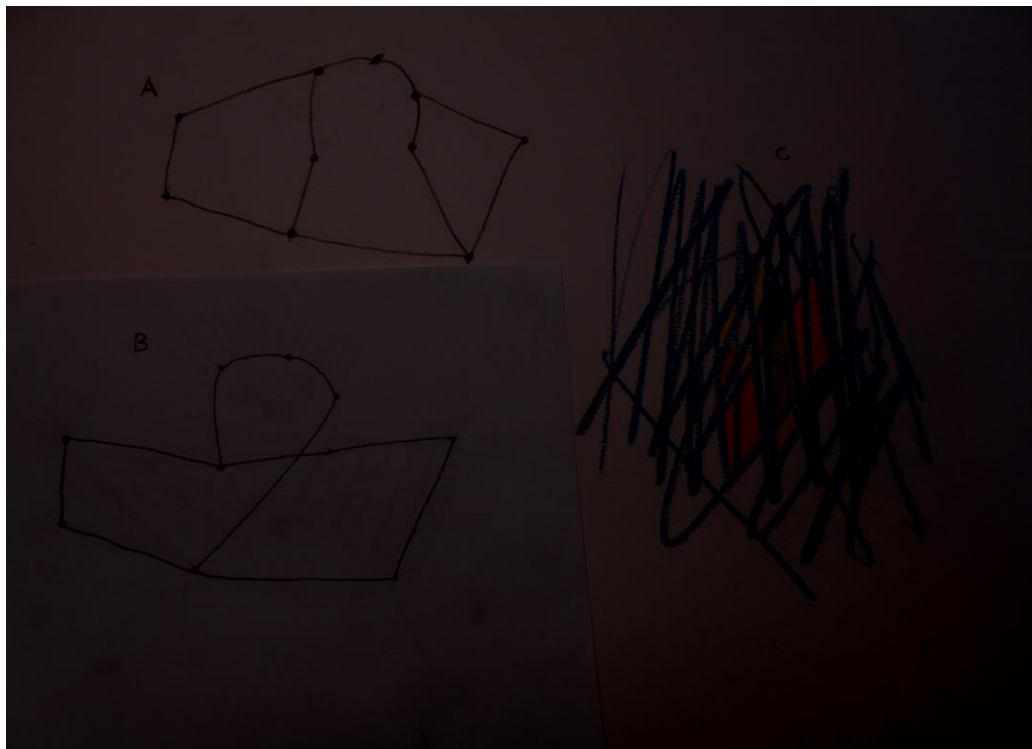
See on tore mäng selle poolest, et siia annab siduda paljude oskuste õppimise.

Näiteks:

- a) Kui ring on täis, siis ei tulda samade ülesannetega tagasi, vaid võetakse ette Muki päeva lõunane aeg ja seejärel õhtune aeg (päeva osade õppimine)
- b) Eraldi mänguna võib võtta lemmiklooma mängud, lemmiku käitumise, millal lemmik näib kurvana, ...röömsana...tigidana....väsinuna, kuidas ta väljendab seda. Siin saab laps ka rääkida, kuidas ta ise ennast tundis, kui ta lemmiku tundeid väljendas.
- c) Oleneb laste vanusest ja võimekusest, võib tihendada mängu kõigis osades laste lühikeste suuliste selgitustega oma imiteerimisest või jäljendamisest (eriti, kui liigutuste tähendus ei ole eriti arusaadav).
- d) Lemmiklooma võib välja mõelda. Laps saab oma looma väga naljakaks ja kummaliseks teha (fantaasiatöö). Kui laps soovib lihtsalt tavalist looma joonistada, siis see on ka hea. Algul oleks vajalik, et kõik mõtlevad oma looma peale ja joonistavad või volivad selle. Siis saab juba edasi minna mängu loomisele: kas mängitakse kõik loomad läbi (laps oskab kirjeldada – mida tema loom oskab teha, mida sööb, mida joob...) või valitakse 1...2...3 looma, keda imiteeritakse. Või luuakse seltskonna peale täiesti uus loom võttes iga lapse loomast mingi tunnuse. Koos räägitakse läbi, kuidas loom käitub, mida sööb, kus elab.....mida mõtleb ja ütleb.

**Mida mängu käigus õpitakse:** paraneb kehataju ja koordinatsioon; paraneb tähelepanu ja keskendumine tegevusele; läbi loominguulise töö peenmotoorika ja loovuse arendamine; läbi tegevuse on tugi kõne- ja suhtlemise ning emotsioonide ja empaatia harjutamiseks; laps õpib päeva osasid ja tegevuses olemist.

## MÄNG „PUNKTIDE MAAILM“



Tore mäng laste loovuse, eneseusalduse ja matemaatiliste oskuste arendamiseks.

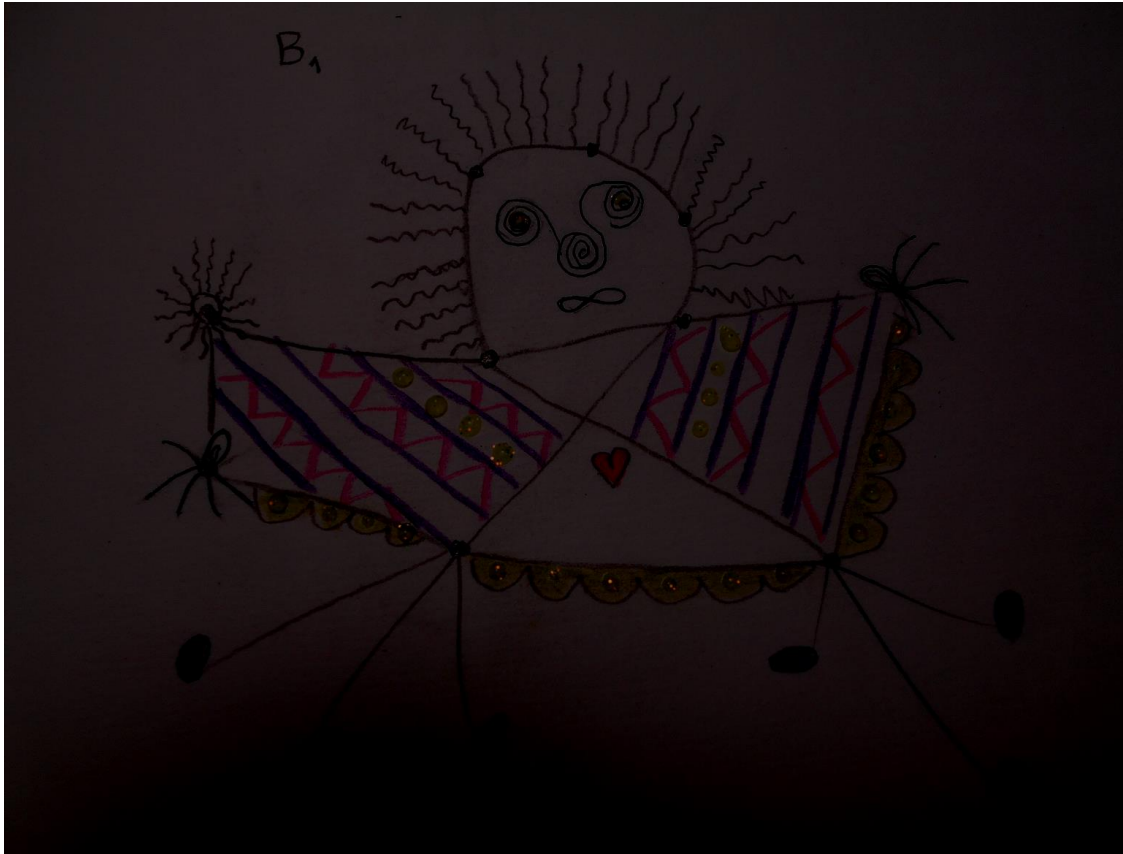
**Materjalid:** leht paberit, värvipliiatsid või värvikriite või viltpliiatseid.

**Ülesanne:** Suletud silmadega märgitakse paberile pliiatsiga 10 täppi suvalistesse kohtadesse. Nüüd, avatud silmadega vaadatakse täpid üle ja seejärel ühendatakse täpid kokku üheks kujundiks (inspiratsioon A miljonist võimalusest). Osavuse ja loovuse suurendamiseks võiks suuremad lapsed proovida igat punkti läbida vaid ühe korra (s.o. kujund ühe joonega, inspiratsioon B - palju võimalusi). Nüüd tuleb vaadelda tekkinud kujundit ja lasta oma mõtetel lennata. Seejärel tuleb võtta värvipliiatsid ja pilti täiendada seni, kuni sellest valmib midagi toredat (B1).

Väiksemate lastega, kes alustavad innukalt ja lootustandvalt, kuid võivad kiiresti üle minna kritseldamisele, siis las tunnevad rõõmu. Kritseldusi (C) saab ära kasutada toredate kujundite leidmiseks ja nende värvimiseks või niisama värvikompositsioonide tekitamiseks. Rõõmu valmistab see igal juhul.

**Mida mängus õpitakse:** Pimedus tekitab meis ebakindlust ja hirmu. Igasugused kinnisilmi tehtavad lühiajalised tegevused parandavad meie enesetaju ja toetavad meie eneseusaldust ning enesekindlust.

See mäng annab lastega ka hea võimaluse matemaatilisi oskusi õppida (hulkadega arvutada - erineval viisil täppide ühendamine ja loendamine, ühendatud kujunditest geomeetriliste kujundite leidmist, värvuste tundmist ja kasutamist jne...). Töö teostamisel arendame käelist peenmotoorikat. Vahel võiks täppe teha ka mitte dominantse käega - hea taju harjutus. Ja muidugi lõputu loominguline vabadus (fantaasia liikuma).





## ÕPPEMÄNG: „SÜNNIPÄEV“ BLUEBOTIGA

### Mängu eesmärgid:

Laps tunneb kohamäärusi: kõrval, ääres, peal, all ning vasakut ja paremat poolt.

Laps oskab loendada nelja ja viieni.

Laps häälib koos Blueboti liikumisega tähti „S-Ü-NN-I –(bluebot sõidab alla ning tagasi) jätkab „P-Ä-E-V“ ja lõpus on tordipilt viie küünlaga.

Laps saab ka loendada Bluebotiga.

Laps oskab oodata oma mängukorda ning aitab abivajavat last.



## Mängud õuesõppeks.

Koostanud: Uus-Pärtle, Pajutibude rühma meeskond (Silja Sõrmus, Saale Maripuu, Anu Uibo).

### LÕBUSAD MÄNGUD PUTUKATEGA

LASTE VANUS: alates 3. eluaastast (iga mängu juurde eraldi märgitud, vastavalt raskusastmele).

VAHENDID: putukate komplekt, putukakaardid, lusikad (iga mängu juures eraldi märgitud).

EESMÄRK:

1. Laps tunneb ja nimetab erinevaid putukaid
2. Laps oskab leida putukate sarnaseid ja erinevaid tunnuseid.
3. Laps tunneb rõõmu liikumisest, osaleb meeskonnamängus, oskab teha koostööd
4. Lapsel areneb tähelepanuvõime ja osavus
5. Lapsel areneb oskus esemeid kirjeldada ning jutustada
6. Lapsel areneb peenmootorika



#### 1. „ Pane tähele, kes lendab“

Lapsed moodustavad ringi. Õpetaja paneb igale lapsele kaela ühe putukakaardi. Lapsed vaatavad ja vastavad mis putukas ta on. Õpetajale jääb kätte samasugune grupp kaarte. Ta näitab neid ükshaaval lastele. Järjest lähuvad lendu need putukad, keda õpetaja näitab. Kaartide hulgas on ka ämbliku pilt. Kui õpetaja seda näitab, ei tohi ükski putukas lennata. Kes ei ole tähelepanelik, selle püüab ämblik võrku ja see laps läheb mängust välja!

## 2. „Arva ära“

I variant: 3-4 aastat (4-5 aastat). Lapsed istuvad pingil. Õpetaja liigub kaetud kastiga laste juurde. Iga laps pistab käe kasti ( ta ei näe, mis kastis on) ja peab sealt kompides võtma nt. lepatriinu, või sellise putuka kellel on palju jalgu.....Oleneb, millise ülesande õpetaja on talle andnud.

II variant: 5-6 aastane (6-7 aastane) laps võtab pimesi kastist putuka ning arvab, mis putukas talle kätte jäi. Kirjeldab putukat teistele ( mitu jalga, kas on tiivad jne.), laps võib arvata, mis häälikuga putuka nimi algab jne.

Teised lapsed mõtlevad kaasa. Siis paneb laps putuka tagasi kasti. Siis on järgmise lapse kord.

## 3. Võistlusmäng „ Kes on osavam ja kiirem“

Lapsed jagunevad kahte rühma üksteise selja taha. Mõlemad rühmad saavad lusika, millel on ämblik. LUSIKAS ON ÜHES KÄES, TEINE KÄSI ON SELJA TAGA. Lapsed liiguvad ükshaaval võimalikult kiiresti ümber märgi, annavad lusika järgmisele lapsele ja lähevad rea lõppu.

(Kui ämblik kukub maha, tõstab laps ta lusikale tagasi ja jätkab oma teed).

## 4. Putukate trips- traps- trull. Liivale joonistatakse mängulaud ja mäng võib alata!



**Matemaatikud on väitnud, et matemaatika on loogika ja arutlusvõime tõeliseks aluseks. Aju-uuringud näitavad, et mõned aju osad on matemaatiliste oskustega enam seotud kui teised. Siiski teame, millised tegevused arendavad just loogilist mõtlemist. Need on loogiliste mõistatuste ja probleemide lahendamine.**

**Laste õppimist on tarvis toetada, seda nii lasteaiakeskkonnas, kui ka kodus.**

**Üks võimalus arendada lapse matemaatilist mõtlemist on Sudoku.**

**Sudoku** (jaapani 数独 (*sūdoku*)) on [loogikal](#) ( on [teadus mõtlemise reeglitest](#), struktuuridest ja vormidest) põhinev numbrimäng. Tavaliselt koosneb mäng 9×9 ruudustikust, mis on jaotatud omakorda 3×3 ruutudeks (regioonideks). Ruudustik tuleb täita numbritega 1-9 nii, et üheski reas, veerus ega regioonis ükski number ei kordu.

Kuigi esimene [sudoku](#) avaldati [USA-s 1979](#) saavutas suure populaarsuse see alles [1986 Jaapanis](#) ja levis laialdaselt maailmas alles aastal [2005](#). Lastele on see põnev mäng, kui seda veidi lihtsustada.

## **SUDOKU**

**VANUS: 5-7 AASTAT**

**VAHENDID:** 6x6 ruudustikuga mängualus ja mängukaardid.

**EESMÄRK:** arendada laste loogilist mõtlemist ja tähelepanu ( boonusena saab arendada värvide, kujundite, tähtede, mõistete, numbrite jne tundmist).

### **MÄNGUKÄIK:**

Esimesel korral soovitan jätta ära igast reast üks sümbol. Kui laps juba mängu adub, siis juba rohkem. Mängualuse külge soovitan konstantsed sümbolid kinnitada õpetaja abil, siis on võimalik eksimuse korral uuesti alustada või viga leida.

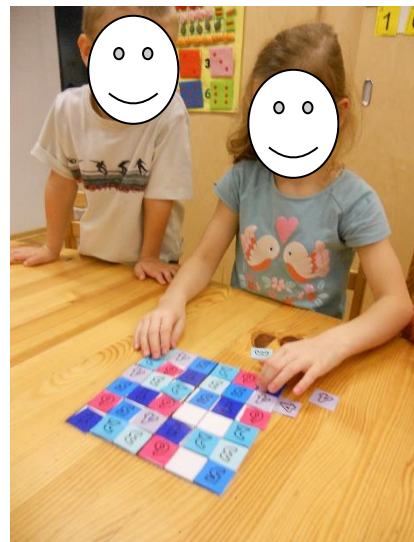
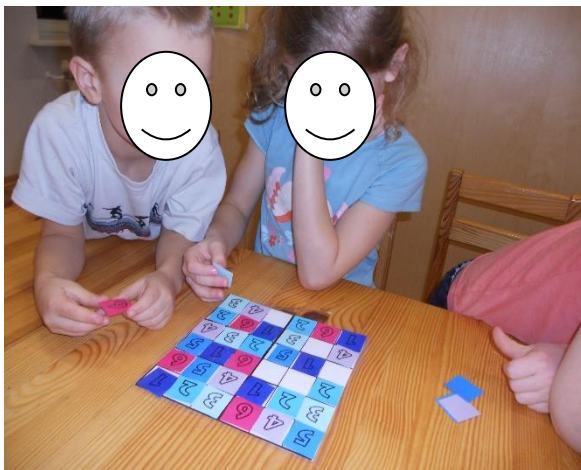
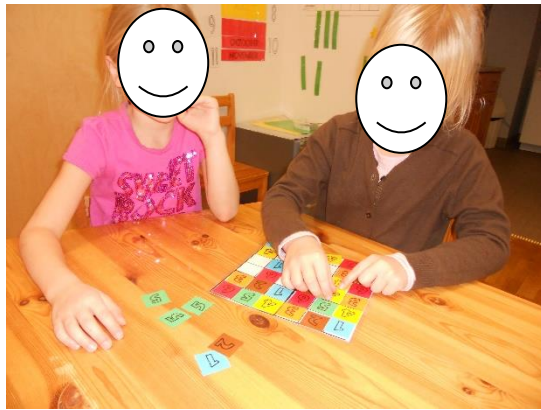
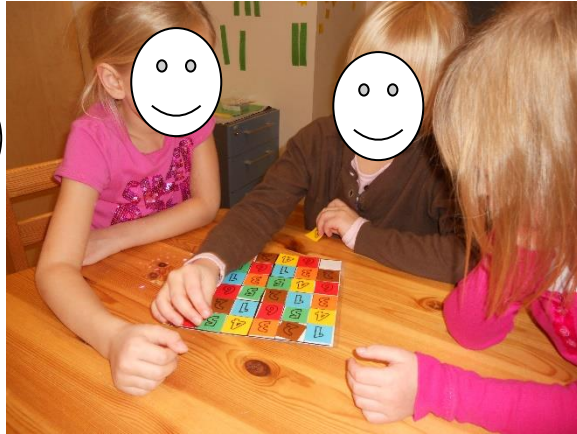
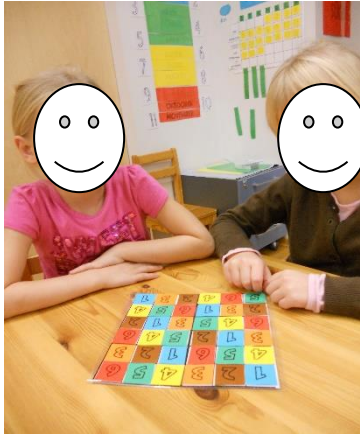
Tugev laps-loogik võiks mängu ka ise algusest peale konstrueerida.

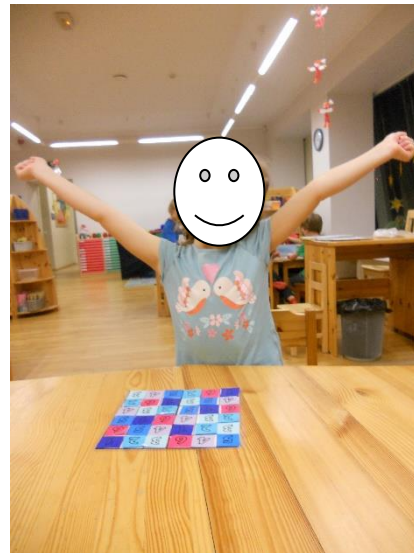
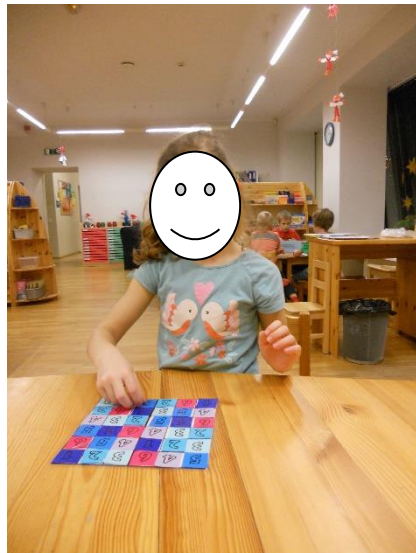
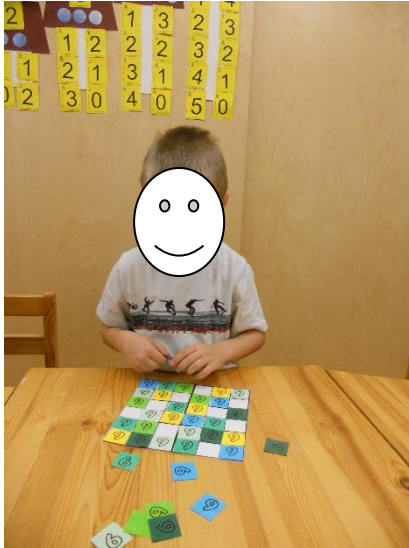
Olen seda mängu lastega mänginud 6X6 ruudustikul. Peale loogika arendamise on võimalus tähti õpetada – kasutades numbrite asemel tähti; Sõnavara rikastada – kasutades piktogramme; Värvide kasutades saab õpetada erinevaid värve, nende toone - nii sobib kasutada mängu ka kunstitunnis.

Hetkel ongi mul tutvustamiseks värvi ja numbri sudoku. Samas neid värvilisi mänguruute on võimalik kasutada ka eraldi rühmitamiseks või hulkade leidmiseks.

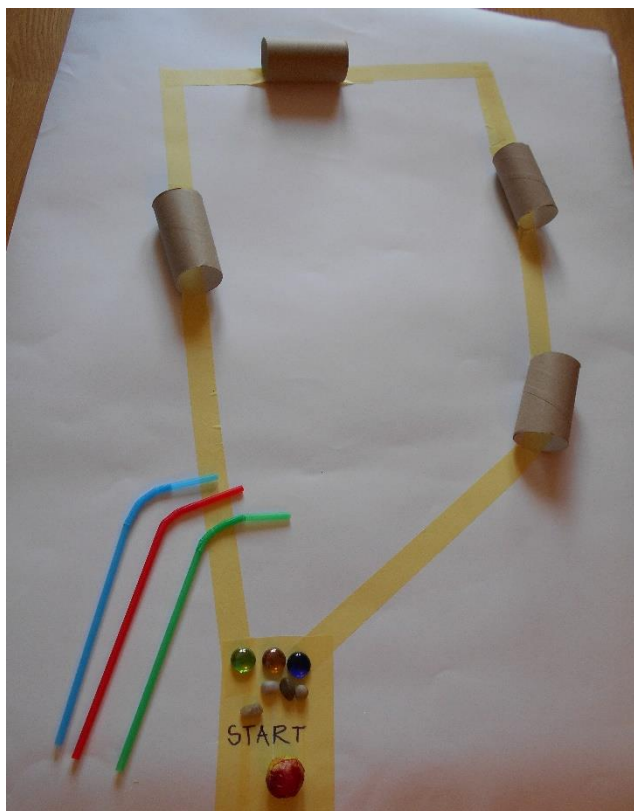
Noorematele soovitan 4X4 ruudustikku.

Häid mänguelamusi!





## ÕPPEMÄNG: TUNNELI RALLI



Vahel on meeliülendav mängida koduselt lihtsate vahenditega. Tuleb kleepida paberile ( võib ka tapeedi jääk olla või ükskõik, mis alus), pörandale või lauale maalriteibiga sirgeid ja vinkavonka kulgevaid radu ning radadele mõned wc-paberi rullist tunnelid panna ja mäng võib alata. Ülesandeks on läbi kõrre väikesele pallile või kivile hoog sisse puhuda ja puhudes liigutada palli või kivi mööda rada ringi ära tegema ning starti tagasi jõudma.

Ergonoomine on kõrt kasutada nii, et kõrre kaares ots on suunatud palli või kivi suunas ja suhu läheb sirge ots (annab kivi või palli paremini juhtida).

**Mida mängu käigus õpitakse:** paraneb silma ja käte koordineerimine, paraneb kehataju ( keha liigutamine parema positsiooni leidmiseks), tugevdab hingamislihaseid ja nooremad lapsed, kes ei oska veel nina nuusata, võivad kõrt puhudes välja hingamist harjutada ja samas ka nina nuuskamise ära õppida. Toetab loomingulist tegevust: paberile kleebitud rallirada saavad lapsed kaunistada (miljöö luua). Kui esimene õhin mööda, siis saavad lapsed mängule midagi uut välja mõelda ja juurde lisada.

**ÕPPEMÄNG: Lennukimäng**

Laste vanus: 4-7

Eesmärgid: koostööoskuse arendamine, parem ja vasak tundmine, numbrite loendamine, mõisted edasi-tagasi.

Vahendid: Sall ja lapsed

Mängujuhend: üks laps on lennuk ja teine on lennuki juhendaja (väiksemate laste puhul on juhendajaks õpetaja). Ülejäänud lapsed mängivad puid. Eelnevalt lepitakse kokku mänguala, mis tähistab lennurada. Lapsed hargnevad lennurajale üksteisest eraldi ning jäävad paigale (mängu ajal liikuda ei tohi). Lennukirolli mängival lapsel seotakse silmad salliga kinni. Lennuki juhendaja hakkab jagama lennukile juhiseid nii, et lennuk liiguks lennurajal ning ei sõidaks puudele otsa (näiteks liigu otse 5 sammu, astu paremale 1 samm, liigu edasi 2 sammu, keera vasakule jne.). Kui rada on läbitud, valitakse lennuki rolli uus laps, teised muudavad natuke asukohti. Puude rollis olevad lapsed jälgivad lennuki juhendaja korraldusi ja vajadusel aitavad (parandavad). Mängu saab mängida nii toas kui õues.

Lennuki võib alati muuta mõneks teiseks sõidu vahendiks.

Koostajad: Paula Archer, Kadri Laanepuu, Rhea Klein



**ÕPPEMÄNG: Leia numbrile vastav täht.**

Orienteerumismäng, mida võib mängida nii toas kui õues. Mängu võib mängida üksi või väikse grupiga.

**Laste vanus:** 6-7a.

**Eesmärgid:**

- Laps oskab oma nime kirjutada.
- Laps tunneb numbreid 1-11 ja oskab seostada numbrit arvuga.
- Laps tunneb tähti.
- Laps oskab kirjutada joonistähti.
- Laps oskab lihtsamaid sõnu kokku veerida.

**Vahendid:**

Paberile on ette kirjutatud õpetaja poolt numbrid ja numbrite alla tehtud jooned, kuhu laps hakkab kirjutama tähti. Valikus on 4 erinevat värvi-4 erinevat lauset.

Välja lõigatud värvilised munad, kuhu peale on kirjutatud vastav number ja täht.

**Mängu käik:**

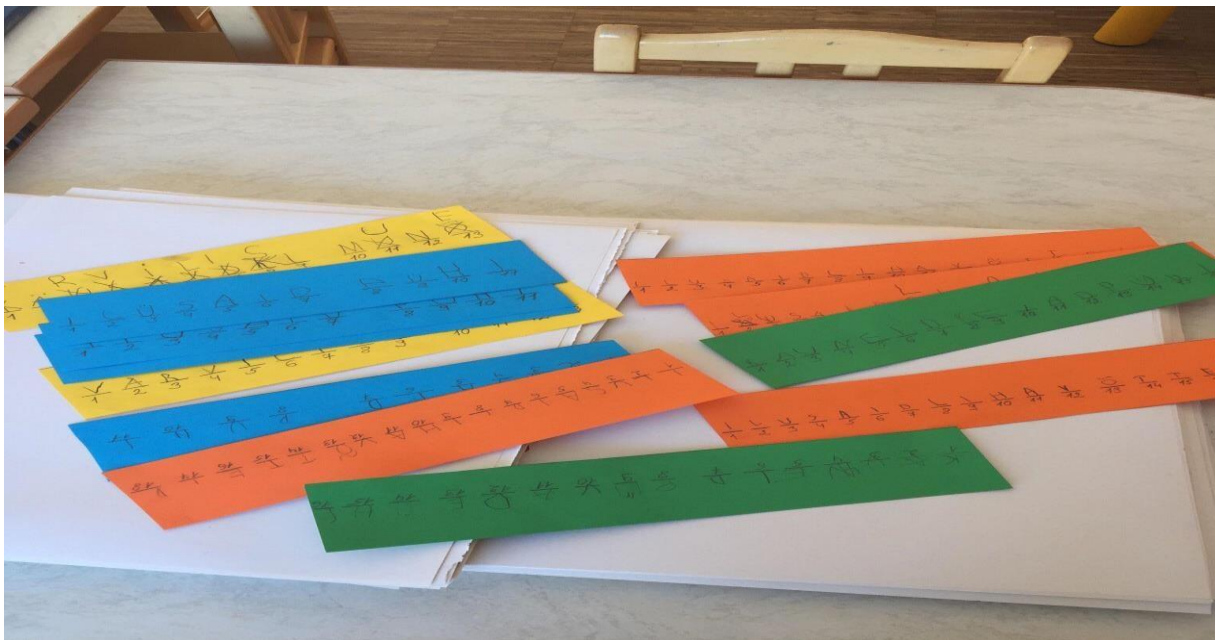
Õpetaja on lastele vahendid valmis teinud. Iga laps saab kaardi, kuhu peale hakkab ta koguma tähti, et hiljem kokku lugeda lause. Kui laps saab sinise kaardi, siis otsib ta siniseid mune jne.

Õpetaja on mööda maja/rühma/hooviala peitnud paberist värvilised munad, kuhu peale on kirjutatud number ja täht.

Laps saab kaardi, kirjutab teisele poole oma nime.

Edasi hakkab ta otsima mööda piiritletud ala kaardi värvi järgi mune. Kui leiab muna, kirjutab muna pealt vastavale numbrile tähe.

Kui kõik tähed on olemas kaardil, loeb kokku, mis sõna sai (näiteks: Ilusaid pühi).



## **ÕPPEMÄNG: Nahkhiiremäng**

**Eesmärk:** nahkhiirte kui erilise tajumaailmaga ja suhtlusviisiga loomade tundmaõppimine, tunnetamine

**Vahendid:** 2 rätti või silmasidemeid silmade kinnisidumiseks

**Koht:** õueala

**Sobib kõikidele vanustele.**

Sissejuhatuseks jutustab õpetaja lastele, et nahkhiired on ainsad loomad Eestis, kes sünnitavad poegi ja on võimelised ka lendama. Nahkhiirte suhtlemine omavahel ja teiste loodusobjektidega toimub helilainetega, mida inimkõrv ei kuule, aga mida saab muuta meile kuuldavaks vahendiga, mida nimetatakse detektoriks.

Mängu käigus proovime olla toidujahil nahkhiired ja lennata läbi mängumetsa, kus osa lapsi on puudeks, kaks last toiduputukad ja kaks last nahkhiired.

Mängupuud seisavad paigal ja piiksuvad (peegeldavad tagasi nahkhiirte saadetud signaale), mänguputukad on teisel pool lastest moodustunud mängumetsa ja häälitsevad põrinal hästi kõvasti.

Mängu nahkhiirtel seotakse silmad kinni ja nad püüavad lennata läbi metsa nii, et ei puuduta piiksuvaid puid, aga jõuavad põrisevate põrnikateni.

NB! Ohutuse tagamiseks ei tohi lapsed joosta ja mängupuud ning põrnikad kohti muuta!

## **Kas ma luiskan või räägin tõtt?**

**Eesmärk:** Tähelepanelikkuse ja kuulamisoskuse harjutamine. Kokkuvõtlik mäng õpitu või kogetu kordamiseks ja kinnistamiseks.

**Vahendid:** Nii õigeid kui valesid väiteid õpitu või kogetu kohta.

**Koht:** Sees ja väljas.

Õpetaja palub lastel olla väga tähelepanelik ja kuulata, mida õpetaja ütleb. Kas õpetaja luiskab või räägib tõtt? Kui laste meelest õpetaja ütleb tõtt, siis hüüavad nad "Jah, sul on õigus!" või muud kokkulepitud nõustumismärguannet. Vale väite puhul hüüavad lapsed näiteks "Oi, sa luiskad!" vm. kokkulepitut. Lisada võib ka mingid kokkulepitud liigutused. Iga väite järel võiks siis veel sellest väitest midagi korrata ning valede väidete puhul tegema ka siis "vigade paranduse", et kinnistuks ikka õige väide.



### **ÕPPEMÄNG: Kivilinn**

Lõbus tegevus kohas, kus on käepärast palju kivisid (nt. rannas), kuid kivid võib tuua ka lasteaia keskkonda. Tegevus arendab korraga nii peenmotoorikat kui ka loogilist mõtlemist. Mängu võib mängida nii üksi kui ka mitmekesi.

Laste vanus: 3 – 7

#### Eesmärgid:

- Laps oskab laduda kividest torni.
- Laps oskab võrrelda kahte eset suuruse järgi (suurem – väiksem, kõrgem - madalam) (3 – 4 aastased).
- Laps oskab reastada esemeid suuruse järgi (3 – 5 aastased).
- Laps oskab loendada viieni (3 – 4 aastased), kümneni (5 – 7 aastased).
- Laps teab mõisteid ülal – all, peal – all (3 – 5 aastased).
- Laps oskab kirjutada lihtsamaid sõnu (6 – 7 aastased).
- Laps oskab lugeda lühikest teksti (6 – 7 aastased).

Vahendid: erineva suuruse ja kujuga kivid.

#### Mängu käik:

Lapsed sobitavad kivisid üksteise peale torniks, õpetaja juhhib laste tähelepanu, sellele, et alla tuleb panna suuremad kivid ja peale väiksemad.

Kui torni ehitamine on lastel selge, annab õpetaja, vastavalt enda poolt seatud eesmärkidele, lastele ülesandeid või esitab küsimusi. Näiteks:

- Ehita kolmest kivist koosnev torn.
- Mitu kivi on sinu tornis?
- Näita milline kivi on kõige all, milline on kõige peal?

- Milline kivi on kõige suurem/väiksem/keskmise?
- Kelle tornis on kõige rohkem/vähem kivisid?
- Millistes tornides on ühepalju kivisid?
- Kelle torn on kõige madalam/kõrgem?
- Suurematel lastel võib paluda mõelda tornidele nimed ja need tornide juurde kirjutada, samuti võivad nad lugeda oma ülesandeid kaartidelt.

Karulaugu maja Mesilased

**ÕPPEMÄNG: „Pilvepiisad“**

**Vanus:** Mänguvahenditega saab mängida juba alates 3+ vanusest.

**Mänguvahendid:** Papist või paberist või vildist väljalõigatud pilve- ja piisakujundid. Osadele pilvedele märkida numbrid. Õppevahendid saab laps ka ise käelise tegevusena valmistada (vt lisa 1).

**Põhieesmärgid:**

- Loendamine
- Hulkade moodustamine ja võrdlemine ja numbriga kokkuviimine
- Numbrite tundmine
- Arvutamisoskuse arendamine.

**Lisavõimalused:**

- Silma- ja käe koostöö arendamine
- Tähelepanu arendamine
- Peenmotoorika arendamine.

Mängida saab nii üksi kui mitmekesi. Samuti saab mängu mängida koostöös rühmaga.

Mängimiseks on palju erinevaid variante erinevates vanuses/arenguastmes lastele.

**Mänguvariandid****1.Variant****Pilvede-piiskade väljalõikamine**

Eesmärk: silma ja käe koostöö. Joont mööda lõikamine.

Võib lasta mänguvahendid (paberist pilved ja piisad) ka ise valmistada. Kas lõikavad etteantud joonte mööda (lisa 1) või joonistavad ise ja lõikavad välja.

### 2.Variant: Number ja hulk

Eesmärk: Numbrite tundmine ja hulkade moodustamine etteantud numbri alusel. Hulkade võrdlemine. Sega pilvekaardid. Tõmba üks kaart. Nimeta number ning lao nii palju vihmatilku kui pilvel kirjas. Kui mitu hulka laotud, siis saab hulki ka võrrelda.



### 3.Variant

#### Hulk ja number

Vanus: alates 4+, varieerida raskusastet

Eesmärk: Loendamine ja hulga kokkuviimine numbriga.

Lauale on laotud vihmapiiskade hulk. Laps loendab mitu piiska on ja valib siis hulga juurde sobiva numbriga pilve.

### 4.Variant

#### Mitu vihmapiiska on kokku?

Vanus: 6+

Eesmärk: Liitmisoskuse harjutamine ja/või kinnistamine.

Lauale laotakse kaks hulka. Laps loendab ühe hulga ja viib kokku numbriga, siis teise hulga ja viib selle kokku numbriga. Mitu vihmapiiska on kahe pilve peale kokku. Võib moodustada tehte kas kirjutades või numbri- ja matemaatiliste märkide kaarte kasutades. Samamoodi võib vahendeid kasutada lahutamisoskuse arendamiseks.



### 5.Variant

#### Piisamustrid

**Vaata mustrit ja lao samasugune!**

Vanus: 4+

Eesmärk: Silma-ja käe koostöö arendamine. Värv- ja mustritaju arendamine. Tähelepanu ja keskendumisvõime arendamine.

Lauale on laotud vihmapiiskadest muster. Lao samasugune.



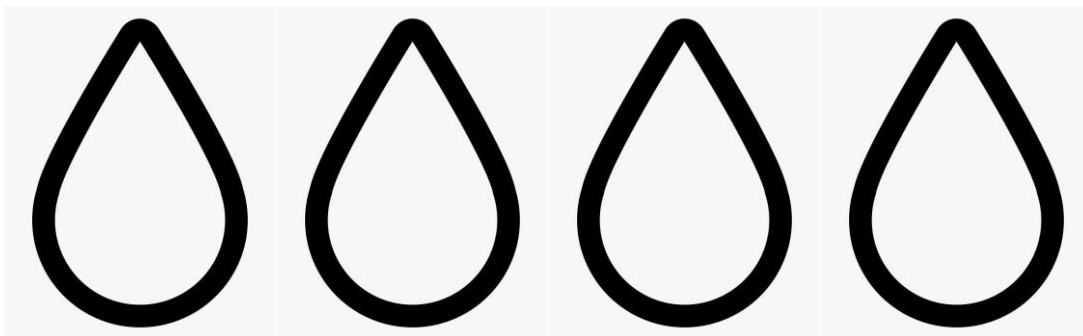
#### **Kuula ja lao muster!**

Eesmärgid: kuulamistähelepanu arendamine. Kaheosalisest korraldusest arusaamine.

Värvustaju (hele-tume) arendamine. Kohamäärsõnadest arusaamine.

Vanematele lastele võib anda mustri ladumise ülesande suuliste korraldustena. Nt Lao kaks helesinist piiska ja siis nende vahele üks valge piiska! Lao kaks valget piiska ja siis nende ette 3 sinist piiska, jne.





## ÕPPEMÄNG

### Tähekujundid Vanus

#### 4-6 a. Eesmärgid

- laps tunneb tähti
- oskab loovalt tähti kujundada
- laps oskab kirjutada tähti
- teeb koostööd grupis
- oskab määrata häälikut sõna alguses või lõpus

Mängu käik: Mängu saab mängida rühma ruumis, kus lapsed peavad tähti tegema oma kehadega. Lapsed jagatakse gruppidesse ja õpetaja ütleb tähe või sõna ( esimene/viimane häälik) mida lapsed peavad kujutama. Siin tekib lastevaheline arutamine ja koostöö, et tähekujund õige saaks. Kui lapsed ei tea, kuidas täht välja näeb, siis eelnevalt tuletatakse meelde.

Looduses või õues - lapsed peavad tegema tähe käepärastest vahenditest - okstest, käbidest, kividest.



**Liikumismäng:** „Kõige aeglasem jalgrattur“

Mängijate arv: 2 või rohkem.

Mänguks on vajalik jalgratas igaühele ja tasakaalutunnet.

Mängu ettevalmistamine:

Paigaldada stardi- ja lõpujoon. Soovi korral lisada takistusi.

Eesmärk ja mängu käik:

Eesmärgiks on arendada tasakaalu.

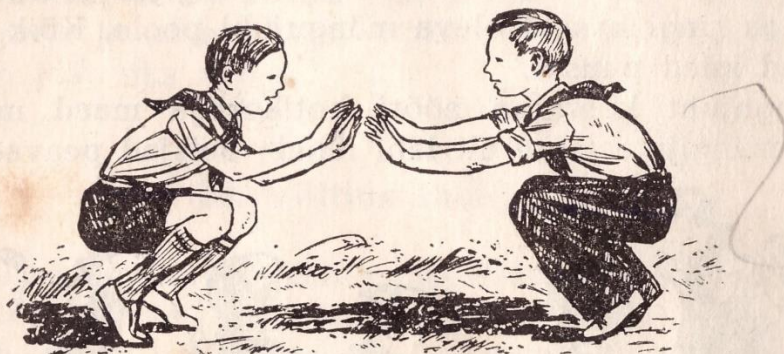
Tuleb sõita rattaga ilma peatumata, tagasi pööramata, teelt väljumata ja kukkumata või jalga maha panemata võimalikult aeglaselt.

Võidab see, kes ületab lõpujoone viimasena.

## 26. Korea kahevõitlus.

Mängijad asetuvad suurde ringi. Mängujuhi korraldusel asub ringi keskele 2 mängijat — võitlejat.

Võitlejad kükitavad ja kummarduvad kergelt teineteise poole, sirutades välja peopesad. Hüpates kõverdatud jalul,

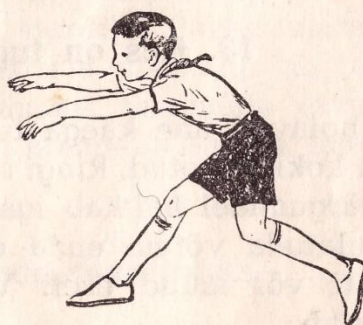


püüavad võitlejad teineteist peopesalöökidega ümber tõugata. Mäng lõpeb siis, kui üks võitlejaist kaotab tasakaalu ja kukub pikali või tõuseb püsti. Võitjale aga tuleb uus vastane.

## 11. Hüppa märki!

Salgas võib korraldada veel sellise võistluse. Iga pioneer hüppab 60—80 sm kõrguselt esemelt maha viiest üksteise sisse joonistatud ringist koosnevale märklauale.

Maandumise eest kõige väiksemasse ringi saab 10 punkti, maandumise eest suurematesse ringidesse — vastavalt 8, 6, 4, 2 punkti. Punktide rohkus otsustab võitja.



## ÕPPEMÄNG: "EESTI KEELE 14 KÄÄNET"

Vahenditeks pildid:

kaubanduskeskusest, loodusest, kodust jne.

Eesmärk:

Laps harjutab küsimustele õigesti vastama.

1. Kus - inimesed on? (kaubanduskeskuses)/ Kes - valvab korda? (turvamees)/
2. Kelle - käes on pall? (lapse käes)
3. Mida - veavad lapsed? (toidukäru)
4. Millesse - pandi jook? (topsi)
5. Milles – istub jänes? (autokastis)
6. Millest – unistab koer? (kondist)
7. Millele - istub naine ? (toolile)
  
8. Kellel – kukus kott maha? (vanaemal)
9. Millelt – võttis tädi puuvilju? (riiulilt)
10. Milleks – on vaja vanatädile keppi? (kõndimiseks)
11. Kelleni – viskas poiss palli? (sõbrani)
12. Kellena - töötab tädi? (kohvikus müüjana)
13. Milleta – on proovikabiinis tädi? (särgita)
14. Millega – sõidavad inimesed? (eskalaatoriga).

### ÕPPEMÄNG: Bussisõit

Selle mänguga saavad lapsed loendada, õppida numbreid, võrrelda suurusi, jälgida ohutust, kinnistada parema ja vasaku poole kasutamist, arendada teadmisi Eestimaa kohanimedest, korrata liiklusmärke, tuletada meelde valgufoori tulede tähendust.

	<p>Bussijuht istub toolil, käes rool (või mõni muu ümmargune ese, nt taldrik)</p>
	<p>Sisenevad reisijad, kes ostavad pileti ja maksavad plaksuga. (4€ = 4 plaksu jne)</p>
	<p>Reisija nimetab mõne Eestimaa koha, kuhu ta soovib sõita.</p>

	<p>Bussijuht palub kõikidel reisijatel kinnitada turvavöö.</p>
 	<p>Buss hakkab sõitma (lapsed teevad bussi häält) ja nüüd on vaja teada liiklusmärke ja vastavalt sellele käituda.</p> <p>Kui buss keerab paremale, siis lapsed kallutavad ennast selles suunas ja kui buss keerab vasakule, siis ka lapsed kallutavad ennast vasakule.</p> <p>Teele jäävad ka kiiruspiirangud. Võite kasutada numbraid 30; 50; 70; 100 ... Missugune on suurem? Väiksem?</p>

## ÕUEMÄNGUD 4-5 aastastele lastele.

### 1.KOP-KOP

Eesmärk: loendamine kuulmise järgi.

Vahendid: lapse näpud, puupulgad, käbid, (kivid).

Mängu käik:

Õpetaja plaksutab käsi 1-10 korda. Mängijad näitavad näppude abil plaksude arvu ja korjavad vastava arvu käbisid ning kirjutavad puupulga abil numbrilise liivale (mullale).

### 2.KÄBID

Eesmärk: tähelepanu ja loendamisoskuse arendamine.

Vahendid: käbid, (kivid).

Mängu käik:

Mängu mängitakse paarides või väikeses rühmas. Maapinnal (laual) on 12 käbi. Mängijad võtavad kordamööda üks, kaks või kolm käbi. Iga järgnev mängija tohib võtta selle arvu käbisid, mida eelmine ei võtnud. Kui mängija võtab näiteks kaks käbi, siis järgmine peab valima ühe või kolm käbi. Võitjaks osutub see, kes võtab viimased käbid.

### 3.TOO KAKSTEIST!

Eesmärk: 12 piires loendamisoskuste arendamine.

Vahendid: erinevad looduses leiduvad esemed.

Mängu käik:

Mäng toimub metsas. Mängu võib mängida kahes rühmas. Mängijad saavad ülesanded tuua käbisid, kive, okkaid, oksid jne. ,et neid saaks kokku täpselt 12. Soovitav on tuua järgemööda mitmesuguseid esemeid, siis on näha, et arvu 12 võib kokku saada erinevatest hulkadest.



## ÕPPEMÄNG: KUIDAS KÄIME PILLIMAAL

VANUS: 5-7 aastat

MÄNGU EESMÄRGID: Lapsed liiguvad läbisegi kokkupõrketa. Reageerivad tempo muutusele liikumisel (eristavad sammu- ja jooksurütmi). Oskavad reageerida pausile. Mängida orkestris koos teistega, kuulata teist last enda kõrval. Mängida pilli õige mänguvõttega.

VAHENDID

Variandid :

- 1) Isevalmistatud rütmipillid.
- 2) Looduslikust materjalist rütmipillid (kivid, käbid, oksad).
- 3) Lasteaias kasutusel olevad rütmipillid (kõlapulgad, marakad).

MÄNGU KÄIK: Mängu ette loeme rütmisalmi:

KUIDAS KÄIME PILLI MAAL

SEDA KOHE NÄHA SAAD

JOOKSEME (plaksutame titi-titi)

KÖNNIME (plaksutame ta ta)

PUHKAME(kätega paus)

Rütmipillid on ruumis põrandale laiali asetatud. Õpetaja mängib trummil kas sammu- või jooksurütmi. Lapsed liiguvad vastavalt rütmile. Kui trummimängus on paus, siis leiavad lapsed endale kõige lähemal oleva pilli ja mängivad seda. Orkester kõlab ühtlaselt, lapsed kuulavad üksteist. Kui trumm hakkab uuesti mängima (kas jooksu- või sammurütmi) panevad lapsed pillid põrandale ja liiguvad vastavalt rütmile edasi.

KOKKUVÕTE: Mäng sobib mängimiseks nii toas kui õues. Õues saab otsida endale pillid (kivid, käbid pulgad...). Toas võib kasutada trummi asemel CD-mängijat või klaverit, valides erineva tempoga muusika. Trumm toob siiski kahe rütmi erinevuse kõige paremini välja. Mängus õpivad lapsed erinevaid rütme ning mõistet- paus. Saavad liikuda ja koos musitseerida. Mängu ettevalmistamiseks saavad meisterdada pille.

**ÕPPEMÄNG: Rohkem-vähem**

**Vanus:** 4-5 aastat

**Eesmärk:** laps õpib arve, numbrite kirja pilti, mõisteid rohkem ja vähem

**Vahendid:** täringud, plastist topsid, numbrikaardid (1- 6)

**Mängu käik:** lapsed istuvad ringis. Õpetaja jagab kõigile täringu, plastist topsi, milles saab täringut veeretada ja numbrikaardid. Lapsed veeretavad järjest täringut, seejärel nimetab täringul olevate täppide arvu, valib sellele vastava numbrikaardi, näitab seda teistele ja nimetab sellel oleva numbri. Järgmine laps talitab samuti ning ütleb lisaks kas tema täringuga saadud number on eelmisest suurem või väiksem.

Võitjaid ja kaotajaid ei ole, on vaid koos tegemise rõõm.

**ÕPPEMÄNG: Otsime värve**

**Vanus:** 3-5

**Vahendid:** munakarp, guaššvärvid

**Eesmärk:**

- laps tunneb kõiki põhivärve
- laps oskab nimetada leitud esemeid, tunneb tuttavaid puid ja lilli

**Mängu käik:** õpetaja on ette valmistanud munakarbid, kus iga pesa on värvitud eri värvi. Tegevus toimub kevadel/suvel/sügisel õues, kus lapse ülesanne on leida igasse pessa mingi ese loodusest, mis sarnaneb pesas olevale värvile. Kui kõik lapsed on munakarbid täitnud, vaatame koos nende sisu ning nimetame/kirjeldame neid.

**ÕPPEMÄNG: Minu väike linnuke**

*Tansaania rahvamäng*

Mängijate arv: piiramatu

Mängijate soovitatav vanus: alates 4. eluaastast

Mänguvahendid: puuduvad

Sobiv mängukoht: rühmaruum, saal, õueala

Valitakse mängujuht. Väiksemate laste puhul võib mängujuhiks olla õpetaja. Ülejäänud mängijad seisavad ühes viirus

käed vabalt all. Mängujuht seisab viiru ees. Ta ütleb: "Minu väike linnuke lendab!" Seejärel ütleb ta mingisuguste

lindude, loomade ja esemete nimetusi ning väidab, et kõik need lendavad, näiteks ta ütleb: "Sokid lendavad." Kui

mängujuht nimetab kedagi, kes lendab, peavad kõik mängijad käed üles tõstma ja tiivalööke matkima. Mittelendava

olendi või eseme nimetamisel ei tohi mängijad käsi üles tõsta. Kui mõni mängija eksib, siis lahkub ta mängust.

Viimane viirgu jäänud laps on võitja.

## **ÕPPEMÄNG: TIBU-TIBU**

### Ettevalmistus mänguks:

Ettevalmistused puuduvad.

### Vajalikud vahendid:

Midagi väikest, mida peita lapsele peopessa, nt. kivike, kastanimuna jne..

### Mäng:

Mängijad seisavad ravis ja mängujuht käib ühe juurest teise juurde ning libistab oma suletud peopesaga läbi mängijate suletud peopesade ise korrates: "Tibu-tibu ära näita" . Ühe mängija peopessa poetab ta kivikese. Kui kõik on läbi käidud, hüüab ta: "Tibu-tibu karga välja!" ning kivikese saanu peab rivist välja hüppama, aga ülejäänud peavad teda takistama, kui nad ära tabavad, kes see tibu on.

## **ÕPPEMÄNG: Part, part, hani**

*Ameerika mäng (Ameerika Ühendriigid, Arizona)*

Mängijate arv: vähemalt 7 mängijat

Mängijate soovitatav vanus: alates 5. eluaastast

Mänguvahendid: puuduvad

Sobiv mängukoht: rühmaruum, saal, õueala

Üks mängija määratakse juhtmängijaks. Ülejäänud lapsed istuvad ringis. Algussignaali järel liigub juhtmängija väljaspool ringi ja paitab iga ringis istuva lapse pead. Iga kord, kui juhtmängija puudutab lapse pead, ta ütleb: "Part", järsku ta puudutab last ja ütleb: "Hani!". Mängija, keda ta seejuures puudutas, peab kohe püsti tõusma ja juhtmängijat taga ajama hakkama. Juhtmängija proovib aga üht ringi ümber teiste joostes tagaajaja kohta ringis hõivata. See laps, kes esimesena jõuab tühjale kohale tagasi, istub, ning teisest lapsest saab juhtmängija. Kui tagaajaja saab juhtmängijaenne tühjale kohale jõudmist kätte ehk puudutab juhtmängijat, läheb juhtmängija potti ehk ringi keskele. Seal ta istub seni, kuni eine juhtmängija on püütud ja potti pandud.

**ÕPPEMÄNG: Rebane ja kanad**

*Ameerika mäng (Ameerika Ühendriigid, Massachusetts)*

Mängijate arv: vähemalt 6 mängijat

Mängijate soovitatav vanus: alates 5. eluaastast

Mänguvahendid: puuduvad

Sobiv mängukoht: saal, õueala

Üks mängijatest määratakse juhtmängijaks – rebaseks, ülejäänud mängijad on kanad. Mängualale märgitakse maha kaks joont. Ühe joone taga on kanalaut, teise joone taga on rebase urg ning joonte vahele jääb rebase jahipidamiskoht. Jooned asuvad üksteisest umbes 3-7 meetri kaugusel. Kanad seisavad kanalaudas ja küsivad oma urus olevalt rebaselt: “Mis kell on?” Rebane vastab ja kanad teevad rebaseuru poole vastava arvu samme (kui rebane ütleb, et kell on kümme, siis kanad astuvad kümme sammu rebaseuru poole). Dialoog kordub. Kui rebane vastab: “Südaöö!”, jookseb ta urust välja ja püüab kanu tabada. Kanad, kes on suutnud rebase eest ära joosta ja üle kanalauda piiri jõuda, on pääsenud. Kanast, kelle rebane kätte saab, saab veel üks rebane, kes aitab teisi kanu püüda. Mäng kestab seni, kuni kõik mängijad on rebasteks muutunud. Viimane tabatu saab uueks juhtmängijaks. Parem on mängida nii, et tabatust saab uus rebane.

**ÕPPEMÄNG: Mooramaa kuningas**

*Eesti rahvamäng*

Mängijate arv: piiramatult arv mängijaid

Mängijate soovitatav vanus: alates 4. eluaastast

Mänguvahendid: puuduvad

Sobiv mängukoht: saal, õueala

Üks mängijatest on mooramaa kuningas, teised mooramaa mehed. Kuningas asub ühe, mehed teise joone taha, mis on eelmisest 10 – 20 sammu kaugusel. Mooramaa mehed tulevad kuninga ette ja hüüavad kooris:

„Tere, mooramaa kuningas!“

„Tere! Mis mehed te olete?“

„Mooramaa mehed!“

„Mis tööd te oskate?“

„Mooramaa tööd.“

Seejuures matkivad mooramaa mehed mõnd omavahel varem kokkulepitut tööd, näiteks saagimist, kaevamist, raiumist jne. Kui kuningas arvab töö ära, pistavad mooramaa mehed jooksma, kuningas plagab neile järele.

Püütu saab kuninga abiliseks ja mäng kordub ning kestab seni, kuni kõik mooramaa mehed on kinni püütud.

## **ÕPPEMÄNG: VÄRV**

### Ettevalmistus mänguks:

Mängijad on stardijoonel reas, juhtmängija neist umbes 5m kaugusel seljaga mängijate poole.

### Mäng:

Juhtmängija hüüab mängijatele käskluse – kes ja kuipalju võivad edasi liikuda, näit. "Kõik, kellel on kollast värvi, 5 hiiresammu edasi!"

Varieerida värve, sammude arvu ja liikumisviise (hiiresamm, jänesehüpe, siilipööre, gorillahüpe, hiiglase samm).

Võib käskida liikuda pimesi (eelnevalt keerutada 3-5 tiiru ümber enda suunataju eksitamiseks).

### Reeglid:

Mängu võidab mängija, kes jõuab esimesena juhtmängijani. Hiiresamm - poole põia pikkune samm, jänesehüpe - sulghüpe, siilipööre - veeremine kägaras, külg ees, gorillahüpe - hüpe kükis käte toenguga, hiiglase samm - võimalikult pikk samm, kuid samas mitte hüpe.

## ÕPPEMÄNG: ÖÖ JA PÄEV

### Ettevalmistus mänguks:

Üks mängijatest on öökull, ülejäänud linnud.

Hiired paiknevad väljakul laiali. Öökull oma pesas.

### Mäng:

Öökull hõikab vaheldumisi “Öö” ja “Päev”.

Päeval peavad linnud lehvitama tiibu ja lendama.

Öösel tuleb tarduda liikumatusse asendisse.

Öökull viib eksijad oma pessa.

Võidab viimasena eksinud mängija.

### Reeglid:

Öökull ei pea käsklusi andma kindlas järjekorras. Eksinud mängija lahkub mängust.



**TÄHEMÄNGUD:****LEIA SAMASUGUNE TÄHT (VÄIKESTELE)**

Vahendid: iga tähte peab olema vähemalt 2.

Käik: lapsed liiguvad muusika saatel toas. Lapsel käes täht. Kui muusika peatub, leiab laps samasuguse tähe nagu tal käes.

**TÄHTEDE VÕLUMINE (SUURTELE KUI TÄHED JUBA SELGED)**

Vahendid: kandik 6-10 tähega, võlulina.

Käik: õpetaja vaatab lastega üle kandikul olevad tähed. Häälime. Katan linaga ja „võlun“ ühe tähe minema. Lapsed mõistatavad, mis täht puudu.

**NÄPUMÄNG - VIHMASADU**

OI, OI TAEVASSE ON TÕUSNUD TUMEDAD PILVED, VIST HAKKAB VIHMA SADAMA ...käed ülal, nagu katsuks, kas hakkab sadama.

JA HAKKASKI SADAMA. TIBUTAB PEENIKEST VIHMA...kriibitakse sõrmedega oma riideid (riide sahin).

HAKKAS SADAMA SUUREMAID VIHMAPIISKU... mõlema nimetissõrmega koputatakse vaheldumisi tasakesi lauale.

NÜÜD SAJAB JUBA TUGEVALT ...koputatakse kõikide sõrmedega lauale.

SAJAB RAHET...koputatakse sõrmenukkidega lauale.

LÖÖB VÄLKU... tehakse kätega õhus siksak- liigutusi.

MÜRISTAB VAIKSELT, TUGEVAMINI, ÕIGE TUGEVASTI, LÄHEB JÄLLE VAIKSEMAKS... plaksutada vastavalt.

LAPSED JOOKSEVAD RUTTU KOJU... sõrmedega tehakse jooksuliigutusi ja peidetakse käed selja taha.

**ÕPPEMÄNG: SALAPÄRANE KINGITUS**

LEIDA PAKUTUD HÄÄLIKUGA SÖNU (SOBIB KA VÄIKESTELE)

Õpetajal on kotis loom.

Lase kotike ringi käia, lapsed kombivad kotti.

See algab O tähega. Lapsed pakuvad o tähega sõnu. Kui ära ei arvata, võib öelda järgmise hääliku. Teine täht on R jne. Kuni keegi sõna ära arvab ja kotist tuleb välja ORAV

**ÕPPEMÄNG: KOMPIMISRING**

TEEMA: Kompimismeele kasutamine

AEG: 15 minutit

VAHENDID: Mängijate arv esemeid loodusest

Mängu kirjeldus:

**I variant:** Mängijad istuvad ringis suletud silmadega. Mängujuht jagab igale lapsele ühe looduses leiduva objekti (käbi, leht, samblik, jne). Lapsed püüavad objekti tundma õppida ja ära arvata kompides. Kui silmad on avatud näitab igaüks oma objekti ja ütleb ühe lause selle iseloomustamiseks. Esemed võivad olla sarnased, kuid laused ei tohi korduda. Kui laps ei tunne eset, abistab juhendaja küsimustega ja aitab lause moodustamisel. Järgneb arutelu konkreetse liigi kohast looduses, aineringes.

**II variant:** Mängijad istuvad ringis õlg õla kõrval, käed on selja taga. Mängujuht annab neile esemed kompimiseks. Käed on kogu kompimise jooksul selja taga ja alles siis, kui laps on ära arvanud, millega on tegemist, võib ta käed omale sülle panna ning uurida lähemalt katsutud asja. Järgneb arutelu konkreetse liigi kohast looduses, aineringes.

## KOMPIMISRING

**Teema:** Kompimismeele kasutamine.

**Vajalikud vahendid:** Mängijate arv esemeid loodusest.

### Mängu kirjeldus:

I variant: Mängijad istuvad ringis suletud silmadega. Mängujuht jagab igale lapsele ühe looduses leiduva objekti (käbi, leht, samblik, jne). Lapsed püüavad objekti tundma õppida ja ära arvata kompides. Kui silmad on avatud näitab igaüks oma objekti ja ütleb ühe lause selle iseloomustamiseks. Esemed võivad olla sarnased, kuid laused ei tohi korduda. Kui laps ei tunne eset, abistab juhendaja küsimustega ja aitab lause moodustamisel. Järgneb arutelu konkreetse liigi kohast looduses, aineringes.

II variant: Mängijad istuvad ringis õlg õla kõrval, käed on selja taga. Mängujuht annab neile esemed kompimiseks. Käed on kogu kompimise jooksul selja taga ja alles siis, kui laps on ära arvanud, millega on tegemist, võib ta käed omale sülle panna ning uurida lähemalt katsutud asja. Järgneb arutelu konkreetse liigi kohast looduses, aineringes.

## PUU ÜBERMÕÖT

**TEEMA:** Puu mõõtmine.

**VAHENDID:** Mõõdupuu, mängijate arv nõorijuppe, luubid.

### Mängu kirjeldus:

Iga laps (või jagada lapsed paarideks) leiab endale lähemast ümbruskonnast ühe puu. Laps mõõdab puu übermõõdu, kasutades talle antud nõori. Kasutades mõõdupuud saab igaüks teada, kui jäme on tema puu. Võrdle saadud tulemust sõbra mõõdetud puu übermõõduga. Veel võib mõõta enda übermõõtu ja võrrelda seda sõbra mõõdetud puu übermõõduga.

Arutleda:

- Milline puu on kõige peenem? Jämedam? Miks?
- Kas mõni puu on sama übermõõduga nagu sina?

Puudelt übermõõtu võttes võib lapsi ergutada tegema puudele kalli ja pai, katsuda puu koort ning mõelda sellele, kas koor on sile või krobeline. Lapsed vaatavad luubiga puu koort, koorel kasvavaid samblikke.

## SÜGISVÄRVID

**TEEMA:** Sügisvärvid ja sügisesed muutused looduses

**VAHENDID:** puuduvad

### Mängu kirjeldus:

Lapsed kükitavad ringis. Üks mängija tõuseb püsti ja ütleb värvi, mida võib näha sügisel looduses, laps ütleb ka objekti, millel nimetatud värvi näha võib. Kõik mängijad, kelle riietel on nimetatud värvi, tõusevad püsti ja hüppavad. Seejärel kükitavad kõik mängijad. Püsti tõuseb järgmine laps ja nimetab järgmise sügisvärvi. Värvid võivad ka korduda. Mäng on läbi, kui kõik mängijad on saanud värvi öelda.

## LEHT JA VILI

**TEEMA:** Puuliikide õppimine

**VAHENDID:** Puu viljad ja lehed või pildid nendest.

### Mängu kirjeldus:

Lapsed jaotatakse kahte rühma. Üks rühm on „lehed“, teine rühm "viljad".

Lapsed võtavad pimesi kotist puu vilja(pildi) või lehe(pildi). Käskluse peale "Leia oma paariline", otsivad lapsed oma taime vilja või lehte. Kui paariline leitud, siis ühendavad lapsed vilja vastava lehega ja nimetava taime nime ning ühe lause taime iseloomustamiseks.

## ELUSLOODUS

**TEEMA:** Seoste märkamine looduses.

**VAHENDID:** Laste arv objekte loodusest (käbid, oksakesed, lehed, pildid putukate, loomadega, puuseened, seemned jne).

### Mängu kirjeldus:

Iga mängija võtab endale pimesi ühe eseme. Mängijad otsivad 5 minuti jooksul teiste mängijate seast oma esemele paarilist. Paare võib moodustada samasuguse esemega või valitud esemega seotud objektiga (nt. kuusekäbi - kuuseoks, paber - puutükk jne). Moodustada võib lisaks paaridele ka kolmikuid. Kui kõik on endale paarilise leidnud, nimetavad mängijad enda eseme nime ja põhjuse, miks nad just sellise paari moodustasid. Mängujuhi abiga otsitakse igale paarile juurde sobiv paar ja nii edasi, kuni kõik mängijad moodustavad ühise ringi. Paaride ühendamisel tekkinud arutelu näitab, et looduses on kõik omavahel seotud.

## HUNDID TULGE ULGUMA, REBASED TULGE HAUKUMA

**TEEMA:** Hundid ja rebased

**VAHENDID:** -

### Mängu kirjeldus:

Lapsed on jagatud kahte võrdsesse rühma. Umbes 20 m kaugusel teineteisest on kaks kodujoont. Ühe kodujoone taga on HUNDID ja teise taga on REBASED.

Juhendaja juhhib küljelt mängu: "Hundid tulge ulguma" on märguanne, et hundid. Hundid liiguvad ulgudes Rebaste kodujoone poole. Juhendaja laseb neid üsna lähedale, siis hüüab: "Rebased tulge püüdma". Hundid peavad kiirelt jooksuma kodujoone taha tagasi. Rebased

püüavad neid enne päästvat kodujoont kätte saada. Kui mõni Hunt kinni püütakse, asub ta Rebaste poolele. Siis saadab juhendaja Rebased teele: "Rebased tulge haukuma", mille järel Rebased liiguvad haukudes Huntide joone poole kuni tuleb korraldus: "Hundid tulge püüdma" ja siis kiirustavad Rebased tagasi Hundid neil kannul.

Juhendaja otsustab, kui kaua mängu mängitakse. Võidab suuremaarvuline meeskond.

### **KAS TALVE- VÕI KEVADKUU?**

**TEEMA:** Talve- ja kevadkuude nimede kordamine

**VAHENDID:** -

#### **Mängu kirjeldus:**

Lapsed on ravis mahajoonistatud joonel või ka jalgteel näoga ühele poole. Juhendaja nimetab ühe kuu nime. Vastavalt kas see on kevadkuu (tuleb teha hüpe ettepoole) või talvekuu (hüpe tagasi) peavad lapsed reageerima. Kes eksib, läheb mängust välja. Võidab eksimatu. Juhendaja muudab tempot ja reageerima peab järjest kiiremini.

### **KOP-KOP**

**Eesmärk:** lindude (...) nimede kinnistamine.

**Vahendid:** Lindude vm pildid/ kujukesed vmt, olenevalt teemast.

Mängijad istuvad ringis. Mängujuht annab igale mängijale ühe linu pildi, millel on kirjas ka linu nimi. Pilti ei tohi teistele näidata. Üks mängijatest keerab teisele selja. Selja taha jäänud mängija koputab eesseisjale õlale ja ütleb: "Kop-kop!" "Kes seal on?", küsib eesseisja.

"Olen lind, kelle nimi algab ... tähega (olenevalt pildist).

Nüüd peab eesseisja pakkuma, kes ta selja taga on. Kui ta ära ei arva, ütleb teine abistamiseks järgmise tähe jne. kuni eesseisja on linu õigesti ära arvanud.

**Variatsioon:** pärast nime algustähte, antakse vihjeks infot pildiloleva linu kohta (näiteks on pildil leevike – olen lind, kelle nimi algab "L" tähega, mul on punane kõhualune, sa näed mind peamiselt talvel jne ).

## LUIGEPAAR

Mängijad jagatakse paaridesse – nemad on luigepaar. Moodustatakse kaks ringi – ühed paarilised siseringis, teised välisringis. Kui muusika hakkab mängima, liiguvad ringid teine teises suunas (luigid lendavad). Kui muusika peatub, peavad paarilised üksteist kiiresti üles otsima ja maha istuma. Viimaseks jäänud luigepaar langeb mängust välja.

## KADEDAD KANAD

**Eesmärk:** tähelepanu, kiirus, koostöö.

**Vahendid:** puuduvad.

Valitakse kull. Ülejäänud mängijad moodustavad paarid. Üks paariline seisab teise taga ja hoiab tema vöökohast kinni. Esimene mängija on kanaema, selja taga olija on tibu. Kanaema ülesandeks on oma tibu kulli eest kaitsta. Kulli ülesanne on tibu tabada seljast. Kui kullil õnnestub tibu seljast puudutada, vahetavad kanaema ja tibu rollid – emast saab tibu ja tibust

## EHITAME MAJA.

**Eesmärk:** Süvendada oskust leida sõnu, milles esineb **häälik „k“**.

**Vahendid:** Tahvel, kriit.

**Käik:** Lapsed istuvad kohtadel, õpetaja joonistab tahvlile maja seinad. Ta teatab lastele, et maja tuleb valmis ehitada. Juurde võib lisada vaid selliseid maja osi, mille nimetuses on häälik „k“ (katus, aken, korsten, uks jne.). Samuti võib kaunistada maja ümbrust.

## LEIA SÕNU!

**Eesmärk:** Süvendada teadmisi mõistest sõna, täpsustada teadmisi **aastaaegadest**.

**Vahend:** Pall.

**Reegel:** Õige vastuse andnud mängija viskab palli edasi rühmakaaslasele.

Käik: Õpetaja ja lapsed on ringjoonel. Õpetaja viskab palli lapsele ja nimetab mõne aastaaja (sügis). Palli saaja peab mõtlema sõna, mis iseloomustab seda aastaaga, või sõna, mis tähistab tegevust sel aastaajal (n. kuldne, külm, sajab jne.). Õige vastuse andnud mängija saab õiguse visata pall kellelegi oma rühmakaaslastest, väära või ebatäpse vastuse andja viskab palli õpetajale tagasi.

### **JONNIPUNNI KEERUTAMINE.**

Eesmärk: Harjutada oskust leida „k“ **häälikuga** loomade ja lindude nimetusi.

Vahend: Jonnipunn.

Reegel: Õigesti vastanu saab õiguse jonnipunn keerlema panna.

Käik: Toolidest on moodustatud ring. Lapsed istuvad toolidel. Õpetaja paneb jonnipunni keerlema. Kelle poole jääb jonnipunn näoga seisma, peab kiiresti ütleva looma või linnu nimetuse, milles esineks häälik „k“. Õige vastuse andnud mängija saab järgmisena õiguse jonnipunn keerlema panna: vale vastuse andnud mängija annab pandi, Pantide lunastamine toimub pärast mängu.

Märkus: Analoogiliselt mängitakse ka teiste häälikutega.

### **ARVA ÄRA!**

Eesmärk: Süvendada oskust määrata **sõna algushäälikut**.

Vahendid: Pildid loomadest ja lindudest.

Reegel: Kes õigesti määrab alghääliku, saab õiguse rühma ees teha vastava looma või linnu häält või iseloomulikke liigutusi.

Käik: Õpetaja teatab, et ta hakkab lastele pilte näitama, laste ülesandeks on öelda looma või linnu nimetus ja määrata sõna algushäälik. Laps, kes õigesti ütleb pildil oleva looma või linnu nimetuse ja määrab.



## **AASTAAJAD.**

Eesmärgid: Aastaaegade kordamine ja tegevuste nimetamine.

Vahendid: Väikesed kaardid, kuhu on kleebitud pildid aastaaegadest.

Käik: Lapsed istuvad ringis. Ringi keskel põrandal on kaardid erinevatest aastaaegadest (pildid allpool). Lapsed võtavad korda mööda kaardi ja nimetavad seal oleva aastaaja ning ütlevad ühe tegevuse, mida saab antud ajal teha. Näiteks: talv – suusatada, kevad – lilli noppida, suvi – ujuda, sügis – seeni korjata. Teised lapsed matkivad koha peal tegevust.

## **NÄPUMÄNG - VIHMASADU**

OI, OI TAEVASSE ON TÕUSNUD TUMEDAD PILVED, VIST HAKKAB VIHMA SADAMA ...käed ülal, nagu katsuks, kas hakkab sadama

JA HAKKASKI SADAMA. TIBUTAB PEENIKEST VIHMA...kriibitakse sõrmedega oma riideid (riide sahin)

HAKKAS SADAMA SUUREMAID VIHMAPIISKU... mõlema nimetissõrmega koputatakse vaheldumisi tasakesi lauale

NÜÜD SAJAB JUBA TUGEVALT ...koputatakse kõikide sõrmedega lauale

SAJAB RAHET...koputatakse sõrmenukkidega lauale

LÖÖB VÄLKU... tehakse kätega õhus siksak- liigutusi

MÜRISTAB VAIKSELT, TUGEVAMINI, ÕIGE TUGEVASTI, LÄHEB JÄLLE VAIKSEMAKS... plaksutada vastavalt

LAPSED JOOKSEVAD RUTTU KOJU... sõrmedega tehakse jooksuliigutusi ja peidetakse käed selja taha.

## **ÕPPEMÄNG: PIME USS**

TEEMA: Maastiku tunnetamine kinnisilmi.

EESMÄRGID: Laps tunnetab kinniste silmadega liikutes maastikku, oskab kuulata, usaldab kaaslasi, oskab kirjeldada, mida ta kuulis ja tundis.

KOHT: võimalikult vahelduva reljeefiga maastik.

**VAHENDID:** pall ja rätikud/sallid, võimalikult vahelduv pinnas, reljeef.

**MÄNGU KÄIK:**

Õpetaja võiks eelnevalt raja valimis vaadata, et mängujuht saaks läbida võimalikult erinevaid maastikulõike.

Valitakse üks laps, kes on ussi pea. Teistel lastel seotakse silmad kinni. Lapsed seisavad üksteise taha kolonni, võttes eelmisel lapsel õlgadest või piha ümbert kinni.

„Ussi pea“ hakkab aeglaselt liikuma. Ülesandeks on , et liikuda aeglaselt ja vaikides, et liikumise ajal saaks kuulata ümbruses toimuvat.

Kui rada on läbitud, võetakse rätid silmadelt ja istutakse ringi. Palli veeretakse ühelt osalejalt teistele **ja iga laps püüab kirjeldada, mida ta tundis või kuulis.**

SAMA MÄNGU võib mängida ka paari kaupa – üks laps on juht ja teisel on silmad kinni seotud, pärast arutelu vahetavad.

### **ÕPPEMÄNG: VÄRVIDE MÄNG**

**EESMÄRK:** laps oskab leida loodusest erinevaid värve, oskab leida ühe värvi erinevaid toone, laps tutvud taimedega, laps oskab jutustada/kirjeldada.

**KOHT:** looduslik koht

**VAHENDID:** Liimipulgad, aluspaber/riba

**MÄNGU KÄIK:** Lastele näidatakse kätte ala, kust nad võivad loodusest erinevaid värve otsida, eesmärgiks leida ühe värvi mitmeid erinevaid toone.

Lapsed liiguvad ringi ja otsivad neile meeldivaid värve, kleepides lehti/kõrsi jmt aluspaberile.

Õpetaja kutsub mingi aja möödudes lapsed kokku, istutakse ringi ja võrreldakse üksteise töid.

Võib lasta lastel koguneda gruppidesse vastavalt kogutud värvidele.

Iga laps saab kirjeldada oma tööd, värve, mis tal seal leidub, taimi, nimetada mida ta kasutas.

Iga laps paneb oma tööle nime ja pärast tehakse valminud töödest näitus.

**Eelnevalt: Muistendi „Lehed ja okkad“ , E. Kuus jutustamine, arutlus.**

### **MÕISTA- MÕISTA MIS SEE ON?**

**EESMÄRK:** Laps oskab kirjeldada puulehte; laps tunneb puulehe ära kompimise teel.

**Mõisted:** suur – väike, sile- kare, sile – sakiline, libe – kare jne

**KOHT:** õues või toas

VAHENDID: erinevad puulehed, rätik silmade sidumiseks

MÄNGU KÄIK:

Lapsed korjavad erinevaid puulehti.

Istutakse ringi ja iga laps saab valida ühe lehe, võtab selle enda kätte ja kirjeldab seda.

Lehed pannakse taas ringi keskele kuhja. Õpetaja seob ühel lapsel silmad kinni ja laseb tal kuhjast ühe lehe valida. Laps hoiab lehte käes, kombib seda ja kirjeldab – millise kujuga ta on, suur või väike, sakilise või sileda servaga jne.

Võib lasta lapsel ka lehe värvi arvata, see teeb neile kangesti nalja 😊

Lõpuks laps pakub, mis lehega on tegu.

LISATEGEVUSED:

KUNST:

1. ka looduses on võimalik kasutada värve, tuleb nad vaid kaasa võtta 😊, hea, kui läheduses on lomp või oja, kust saab vett.

Vahendid: rasvakriidid, akvarellid, aluspaber

Laps joonistab paberile selle sama puu lehe kontuuri (kriidiga), mida ta kirjeldas, värvib selle võimalikult sarnaseks päris lehega, kasutades akvarelle. Eelnevalt lasta lapsel katsuda puukoort ja iseloomustada seda, kasutades varem õpitud mõisteid (sile – krobeline, karelibe, kõrge – madal jne).

2. Laps teeb taas lehe kontuuri aluspaberile ja siis värvib selle ära sama lehega paberit hõõrudes

Eesmärk: Laps oskab leida õige puu (lehe järgi), oskab hõõruda kriidi küljega mustri tekkimiseni, oskab kirjutada puu nime.

Mõisted: tüvi, võra, oksad (juured).

3. Lapsed leiavad puu, millele leht kuulub, kriidiga hõõrudes kopeerivad puu kooremustri paberile – sellest saab nende pildil puule tüvi. Nüüd kleebivad võraks selle puu lehti. Kirjutava juurde puu nime.

## **ÕPPEMÄNG: PUUDE HALDJAD**

**EESMÄRK:** laps mõistab kuidas käituda looduses seda kahjustamata ja miks see vajalik on, laos oskab kuulata ja oma sõnadega kuuldot jutustada. Laps oskab märgata looduse märke. Laps oskab moodustada lauset.

**KOHT:** Mets või aas

**VAHENDID:** mõni muistend puude kohta nt „ Miks haavalehed värisevad“; „ miks mets kohiseb?“

**MÄNGU KÄIK:** õpetaja räägib lastele legendi või muistendi. Lapsed leiavad ümbrusest nt haavapuu, nopivad maast ühe selle puu lehe ja vaatlevad seda.

Kuulavad vaikides, millist häält leht liikudes teeb.

1. Mida leht võiks rääkida? – iga laps ütleb ühe lause.
2. Ühiselt mõeldakse välja „Lehe lugu“ – iga laps saab öelda ühe lause, arvestades eelnevalt öeldud lauset. Õpetaja paneb jutu kirja.

## **LIIVAMAAL**

**EESMÄRK:** Areneb lapse fantaasia, laps oskab kasutada looduslike vahendeid pildi loomiseks.

**KOHT:** õu

**VAHENDID:** tugevam aluspaber/papp, liimipulgad, õuealalt – liiv, muld, taimed.

**TEGEVUSE KÄIK:**

Laps otsib endale meeldivaid taimi/lehti/kõrsi ja sobiva paiga, kust saaks liiva ja/või mulda. Paigutab eelnevalt taimed aluspaberile- kujundab oma pildi. Siis kleebib taimed paberile, lisab liiva/mulla eelnevalt vajalikku koht liimipulgaga määrdes. Pudistab sinna liiva/mulla peale, raputab üleliigse maha.

Soovi korral võib hiljem pilti täiendada akvarellidega toonides.

**JUTUD/ MUISTENDID/ LUULETUSED**

*Puud on pühimused. Kes oskab nendega kõneleda, neid kuulata, see avastab tõe. Nad ei loe õpetusi ega anna eeskirju, üksikasjust hoolimata jutlustavad nad elu ürgset seadust.*

*Herman Hesse*

**MUISTENDID****LEHED JA OKKAD E. Kuus**

Kord vanal olnud mets ilma roheluseta. Siis ilmunud looduseätt oma lehekotiga ja hõiganud puudele:

"Hõi, pika-piha mehed, vammuseid valima!"

Need puud, kes siin niisama konutanud, jõudnud esimestena koti kallale.

Jäme kastan krahmanud endale suured sõrmjad lehed,

sitke saar sulgjad,

paks pärn südajad,

jalakas munajad karvased,

tema veli künnapuu munajad siledad.

Ka lepp ja paju karanud kraavist jaole. Üks haaranud ümarad saagjad, teine piklik-süstjad, ja lehed olnud otsas.

Kui looduseätil nende puude lehtvammused kokku traageldatud, astunud tema ette veel määnd, kuusk ja kadakas.

"Kuhu teie nii kauaks jäite?" tõrelnud ätt.

"Ehitasin orjale onnikest," vastanud määnd.

"Tegin ta onni ümber tarakest," kostnud kuusk.

"Ja mina," kõnelnud kadakas, "söötsin ta sokukest."

Looduseätt kaapinud peoga koti põhjast ja torisenud:

"Et orja juures olite, jäid teile okkad. Et aga teda ilusti aitasite, õmblen teile kõvemad kuued."

Ta jätnud lehtvammused traagelniitidele ning asunud orjaaitajate okkaid kokku õmblema - see töö tulnud tal väga tugev.

Igal sügisel hullab vinge tuul ringi. Okaspuude kuubesid ta rebida ei jaksa. Kuid lehtpuud

sakutab ta talveks alasti ja puistab nende vammused laiali maha. Kui te ei usu, minge praegugi välja ja vaadake.

### **Metsahaldjad.**

Haldja nimi tähendas muinasjuttudes valitsejat, hoidjat, kaitsjat. Haldjas võis esineda väga mitmel kujul. Ta võis elada metsas, koopas, veekogus või elumajas või mis tahes hoones ja selle all. Selle järgi, kus haldjad asusid, said nad ka oma nime: metsa-, maja-, vee-, tuule-, udu-, mäe- ja teised haldjad. Olnud ka inimesehaldjaid.

Muistsed eestlased tundsid metsahaldjaid: Metsavana ehk Metsataat, Metsaema.

### **METSAVANAD.**

Metsa ääres taluperes käis reinuvader tihti kanu näppamas. Ei aidanud midagi – pereisa võttis püssi üle õla ja läks kahjutegijat otsima. Varsti märkas mees rebase jälgi, hakkas jälgi mööda minema ja jõudis rebaseurka juurde. Saigi mees rebase kätte, võttis ta jalgupidi selga ja hakkas kodu poole sammuma.

Korraga näeb tedreparve lendamas, tõstab juba püssi palgesse, kuid mõtleb siis:

"Mis ma neist lasen. Tedrepojad alles noored, las kasvavad."

Kütt läheb edasi, kuid tee tundub imelikult võõras ja mets muutub ikka tihedamaks ja tihedamaks. Ta ronib pika kuuse otsa, et vahest kodu kuskilt paistab, aga ei midagi. Viimaks jõuab pimedus kätte ja mees istub kännu otsa.

Korraga silmab, nagu vilguks tuluke puude vahelt. Jõuabki mees majakese juurde, mille seinad ja katus on üleni sammaldunud. Uks läheb lahti ja välja astub taat, kõrge kasetohust kübar peas ja valge, puusamblaga läbikasvanud habe ees.

Taat kutsus talumehe tuppa.

Hirmunult astus mees imelikku majja. Kolde ees nägi ta eidekest ketramas. Eit ketras, aga koonlas ei olnud tal linad, vaid kasetohutakud. Telgedel oli kangas, see aga polnud riidest vaid õhukesest kasetohust.

Istu, puhka jalgu, kutsus taat. Sa olid metsas mu loomade ja lindude vastu lahke, tule, kostitame sind.

Vahepeal kattis eit laua ja hakati kehakinnitust võtma. Laual olid toiduks õunad, mustikad ja maasikad, vaarikad ja murakad, nende kõrval aga suur kasetohust kaljakapp.

"Söö, söö," sundis eit. "Me elame nii kaugel metsas, et sööme seda, mida metsast saame."

Kui nälg ja janu olid kustutatud, heitis mees magama sängi, mis oli valmistatud kasetohust.

Hommikul tuli vanataat talumehele saatjaks. Ta pani kasetohust kübara pähe, tohust viisud jalga ja puutakuse kuue selga. Taat nägi välja, et eemalt võis teda parem puuks, kui inimeseks pidada.

Eit andis talumehele kasetohust karbikese kolme õunaseemnega. Nendest kasvasid tare akna alla kolm magusate õuntega õunapuud.

Kuidas võis välja näha metsarahva eluase? Mida Metsataat ja Metsaema sõid? (metsaande)

### **MIKS METS KOHISEB?**

Ennevanasti kõnelesid omavahel loomad ja linnud, kõnelesid omavahel ka lilled ja puud.

Kord läks kehv saunamees enne suuri pühi laanest ahjukütet tooma - talv oli vali, tarvis oli ometi ivakegi sooja seinte vahele saada. Käis ja käis taat, otsis ja otsis, kuiva puud aga ei leidnud. Ja mõtles viimaks: "Noh, olgu, raiun täna maha paar toorest viitsakat, suure metsa kohta ei paista see väljagi."

Kuid juba esimene puu palus vastu: "Armas saunataat, ära raiu mind maha!"

Ja teine omakorda: "Saunataat, ole meheks, ära raiu mind maha!"

Ning kolmas ja neljaski: "Oh sa hea saunataadike, jäta meid ellu, ära meid veel tapa! On ju nii ilus elada, kui päike paistab ja tuul su oksid hõljutab!"

Nõnda jooksis saunataat kogu metsa läbi, ei saanud aga kaenlasse ainsatki halgu. Ja läski viimaks tühjalt koju tagasi: keda sa jätab või keda sa võtad, imekaunist maailmakest tahab ka homme näha nii kask kui kuusk, nii mänd kui lõhmus, nii tugev tamm kui karmikooreline lepp ja arglikult lehti väristav haavakegi.

Kodus läks saunataadi meel veelgi raskemaks - lapsed lõdisesid külmas toas, haigele eidele ei saanud suutäit kuuma vaarikateedki keeta.

Parajasti kui saunataat nõnda tuseselt nina norutas, astus tupp halli tohikmütsiga ja sammaldunud tohikkuuega vanamees, teretas lahkelt, küsis: "Miks sa nii mures oled, sõber?"

Saunaätt mõistis kohe, et ta ees seisab Metsataat ise. Ja ta vastas ohtes: "Aga miks ma ei peaks siis mures olema? Lapsed lõdisevad külmas toas, haigele eidele ei saa kuuma vaarikateedki keeta - kõik puud metsas oskasid nii haledasti paluda, et mitte kuidagi ei olnud südant neid puudutada. Aga mis ma, vaene hädavares, nüüd siis ise peale hakkam?"

Metsataat noogutas mõtlikult, kratsis samblavärvilist habet. "Jah, paha lugu, paha lugu!" ütles ta viimaks. "Aga et sa õiglane ja hea südamega inimene oled ja isegi va paakspuule asjata liiga pole teinud, tahan ma sind aidata. Võta kirves, mine metsa tagasi, raiu puud nii tänaseks kui homseks ja ülehommeks, ära ainult raiu neid asjata! Siitsaadik ärgu saagu puud enda eest enam paluda, saagu nad ainult ohata."

Saunataat läks tagasi metsa, raius oma osa puud maha - ei kõnelnud ega palunud armu enam keegi neist, ainult ohkasid tasakesi. Ja nii on see jäänud kuni tänapäevani. Puude vaikset nukrat ohkamist hakkasid aga inimesed nimetama metsa kohinaks.

### **MUISTEND: Miks mets kohiseb?**

-Miks inimesed metsast peavad puud tooma?

Mida puud talumehele võiksid anda, kui ta neid maha ei raiuks?

-Jutustada lastele eestlaste muistsest ettekujutusest, et kõik nende ümber on elav ja hingestatud.

Sellepärast uskusidki inimesed, et puud võivad nendega kõneleda.

Vaadatakse vana ohvripuu pilte, või kui selline puu paikneb läheduses, tehakse sinna väike matk.

Miks inimesed ohverdasid puudele?

-Joonistame puud nagu ta oleks inimene.



## LUULETUSED

### PISIKE PUU

Ott Arder

On kasvamas kuskil üks pisike puu,  
ta rohetav võra on habras ja noor,  
veel nõrk on ta tüvi ja lühike juur,  
nii pehme ja sile ta õhuke koor,  
kuid temagi loodab, et ükskord on suur.

On kasvamas kuskil üks pisike puu  
ja kardab see puuke veel raju ja tuult.

On kasvamas kuskil üks pisike puu  
ja vajab see puu sinu sõprust ja hoolt!

**ÕPPEMÄNG: PESATA LIND**

**Eesmärk:** tähelepanu, kiirus, reeglitest kinni pidamine

**Vahendid:** puuduvad.

Mängijad on paaris, üks „lind“ on üksik. Lepitakse kokku, kes paarilistest on pesa ja kes on lind. Õpetaja paneb muusika mängima või teeb kokkulepitud märguande (kellukese helin, plaksutus vmt) ja „linnud“ lähevad lendama. „pesad“ kükitavad.

Märguande peale (muusika kinni panek, plaksutus, kellukese helin) peavad kõik „linnud“ omale suvalise „pesa“ leidma ja paarilisel käest kinni võtma. Leitud „pesa“ tõuseb püsti. Ka üksik „lind“ püüab endale „pesa“ leida.

Taas jääb üks „lind“ üksikuks, mäng jätkub.

Kuidas mängu keerulisemaks muuta?

**ÕPPEMÄNG: VÖLUKIVI**

**Eesmärk:** kiirus, tähelepanu, fantaasia, esinemisjulgus, reeglitest kinni pidamine

**Vajalikud vahendid:** kivike/käbi/kastanimuna vm väike asi.

(muusika)

Lapsed istuvad ringis. Mängu juht annab ühe lapse kätte kivikese. Õpetaja paneb muusika mängima ja lapsed hakkavad kivikest käest kätte edasi andma. Ühel hetkel paneb õpetaja muusika kinni. Kelle kätte jääb kivike, peab tulema ringi keskele ja tegema mingi skulptuuri. Teised lapsed jäljendavad teda.

Mäng jätkub.

Kuidas saaks mängu keerulisemaks muuta?

## **ÕPPEMÄNG: TERETAMINE**

**Eesmärk:** tähelepanu, vasak ja parem, viisakus.

**Vahendid:** puuduvad

Õpetaja selgitab mängu reegleid – milline on liikumise vahetamise märguanne (muusika/kellukese helin/ käteplaks vmt).

Lapsed liiguvad ruumis ringi ja peavad üksteist teretama kätt surudes. Lepitakse kokku, et alustatakse parema käega (õpetaja palub kõigil tõsta parema käe, et kontrollida, kas kõigil on õige ja panna teine käsi selja taha. Lapsed hakkavad märguande peale ruumis ringi liikuma, püüdes teretada kõiki lapsi. Kokkulepitud märguande peale vahetatakse kätt ja teretatakse nüüd juba vasaku käega.

Kuidas muuta mängu põnevamaks, keerulisemaks?

## **ÕPPEMÄNG: PALLISÕDA**

**Eesmärk:** kiirus, tähelepanu, koostöö

**Vahendid:** ajalehest pallid

Koos lastega valmistatakse ajalehest pallid neid kokku käärdades. Lapsed jaotatakse kahte võistkonda.

Lepitakse kokku piirid kahe võistkonna vahel. Üks võistkond seisab ühel pool piiri, teine teisel pool. Ajalehepallid jaotatakse mõlema võistkonna vahel võrdselt.

Märguande peale hakkavad lapsed ajalehepalle viskama vastasvõistkonna alale.

Eesmärk on hoida „oma kodu“ pallidest puhas visates kõik pallid vastaste poole tagasi. Õpetaja märguande peale mäng lõpeb. Võistkonnad loendavad oma poolel olevad pallid üle. Võidab see võistkond, kellel palle vähem.

Kuidas seda mängu veel mängida saab?

## LIIKUMINE MUUSIKA SAATEL

**Eesmärk:** fantaasia, liikumine, tähelepanu, julgus oma keha kasutada.

**Vahendid:** muusika

Õpetaja paneb muusika mängima ja lapsed peavad ruumis ringi liikuma õpetaja poolt öeldud viisil: „Liigu nagu karu!“, „liigu nagu kurg!“ jne

Iga liikumisviisi vahel tehakse paus – õpetaja paneb muusika kinni ja kõik lapsed peavad jääma mingisse skulptuuri seisma.

Kuidas saaks mängu muuta keerulisemaks, põnevamaks?

## TANTSUD TÄHTEDEGA

**Eesmärk:** tähelepanu, tähtede tundmine

**Vahendid:** tähekaardid vastavalt laste arvule, (muusika)

Õpetaja laotab tähekaardid põrandale. Lapsed liiguvad (muusika saatel) ruumis ringi, märguande peale (muusika seiskumine, kellukese helin, plaksutus või nt õpetaja ütleb „STOPP!“) leiab iga laps kiiresti endale tähe, pannes jala kaardi peale. Õpetaja küsib järjest igalt lapselt: „Mis täht sul on?“ ja laps vastab.

Seda mängu saab ka keerulisemaks muuta, kuidas?

## LÖBUS KINDAMÄNG

**Eesmärk:** täpsus, tähelepanu, oma järjekorra ootamine, meeskonnatöö

**Vahendid:** ämber (või võimlemisrõngas vmt), paberteip

Lapsed jaotatakse kahte võistkonda. Iga laps võtab oma kindapaari ja keerab need kokku palliks.

Määratakse ära viskamise vahemaa, märkides paberteibiga ämbri asukoht ja viskejoon.

Kumbki võistkond seisab oma viskejoone taga, igal lapsel on tema kindapall peos. Märguande peale alustatakse täpsusviskeid ämbrisse.

1. Laps viskab oma palli ära ja liigub rivi lõppu, vaatamata sellele, kas pall läheb ämbrisse või mitte.

Kui kõik lapsed on oma pallid ära visanud, loendatakse sisse saadud pallid kokku. Võidab see võistkond, kes sai rohkem palle ämbrisse.

## ÕPPEMÄNG: HEERINGAS

**Eesmärk:** arendada reageerimiskiirust ja enesevalitsust.

**Reeglid:** seismise ja liikumisel tuleb kinni pidada kindlaksmääratud signaalidest.

**Mängu käik:**

mänguväljakule tõmmatakse kaks joont, mille kaugus teineteisest on 8-20 sammu. Ühe joone taha seisab „heeringas“ seljaga ülejäänute poole; ülejäänud astuvad teise joone taha. „Heeringas“ ütleb aeglaselt : HEERINGAS- HEERINGAS ÜKS – KAKS- KOLM!

Selle aja jooksul püüavad teised mängijad, väljudes oma maa-alalt, kiiresti kõndides „heeringale“ võimalikult lähedale jõuda.

Heeringas keerab end kiirelt mängijate poole ja kõik mängijad peavad tarduma.

Kes liigub, peab minema oma maa-alale tagasi.

Asi kordub nii kaua kuni keegi esimesena jõuab HEERINGA juurde ja puudutab teda.

Temast saab uus heeringas.

**ÕPPEMÄNG: VÄRVID**

**Eesmärk:** tähelepanu, värvide tundmine, kiirus.

**Reeglid:** perenaine peab hästi teadma, milliseid värve tal on; ostjale ei tohi ette ütelda, milliseid värve on poes. Piiridest kinni pidamine (jooksmise ajal).

**Mängu käik:**

Lepitakse kokku mängu piirid – kui kaugele tohib „värv“ põgenemise ajal joosta.

Lapsed valivad endi hulgast perenaise(-mehe). Üks lastest on ostja, kõik ülejäänud lapsed on värvid. Ostja lahkub teise ruumi ning perenaine ütleb igale lapsele kõrva sisse sosistades ühe värvi. Kahte ühesugust värvi olla ei tohi. Perenaine peab meeles, millised värvid tal on olemas. Siis jäävad perenaine ja värvid magama.

Tuleb ostja ja koputab.

PERENAINE ärkab ja küsib: „Kes seal on? Mida te soovite?“

OSTJA: „Värve.“

PERENAINE: „Missugust värvi sa soovid?“

Kui ostja soovitud värvi värvide hulgas ei ole, vastab perenaine: „Meil ei ole sellist värvi.“

Ostja küsib uut värvi.

Kui ostja leiab värvi, mis on olemas küsib Perenaine värvi eest mingit hinda nt. kolm plaksu.

Kui plaksud löödud, paneb „värv“ jooksu ja „ostja“ peab ta kinni püüdma. Kui „ostja“ saab „värvi“ kätte, saab „värvist“ uus „ostja“.

**ÕUEMÄNG: „Värvipall“**

(3-7)

Mängule võib eelneeda jalutuskäik, millel pööratakse laste tähelepanu erinevatele värvidele looduses ja toimub erinevate objektide vaatlemine

Mängu eesmärgid:

Laps oskab ümbritsevat vaadelda ja võrrelda, oskab märgata looduses erinevaid värve, tunneb ja nimetab erinevaid värve.

Vahend: pall

Mängu kirjeldus:

mängijad seisavad ringis. Mängujuht (õpetaja või laps olenevalt laste vanusest) võtab palli ja seisab ringi keskele. Ta viskab palli mõnele ringisolijatest ja nimetab ühe värvi. Laps, kellele pall visati, peab selle kinni püüdma ja nimetama ühe asja, mis on looduses seda värvi (nt sinine - taevas) ning palli tagasi viskama. Kui vastaja jääb hätta, võivad kaaslased teda aidata.

Mängu alguses lepitakse kokku, kas nimetatud asjad ja värvid võivad korduda või mitte.

**JOOKSUMÄNG: „Moosivaras“**

(5-7)

Mäng sobib sügisesse marjade ja viljade aega.

Mängu eesmärgid:

Laps teab marju ja vilju, millest saab teha moosi, oskab neid nimetada.

Laps suudab kinni pidada kokkulepitud mängureeglitest.

Mängu kirjeldus:

Mängijatest üks valitakse moosivargaks ja teine moosivalvuriks. Teised mängijad on moosipurgid. Lepitakse kokku, kus asub köök ehk turvaala, kuhu moosipurgid saavad varga eest pakku joosta.

Moosipurgid rivistuvad ühte viirgu joone taha ja igaüks mõtleb välja, mis moos ta on (ja sosistab selle nimetuse õpetajale või valvurile).

Varas ütleb valvurile: „Mul ununes kuldkingake/telefon/kartulikorv vm. keldrisse. Palun, kas saan keldri võtit laenata?“ Valvur annab mänguvõtme. Varas läheb keldrisse ja hakkab hüüdma seal erinevate mooside nimetusi. Kui mõni neist moosidest oli keldris olemas, peab moosipurk pistma jooksu ja jõudma kööki, aga kui varas saab purgi kätte, on see moosipurk järgmine varas.