

# NÄIDISTEGEVUSKAVA KOOS MÄNGUDEGA KOLMEAASTASED

## VÕRDLEMINE JA ARVUTAMINE

SEPTEMBER I nädal	Õppemäng “Valgusfoor”	Eesmärk: Tunneb värve: <i>punane, kollane, roheline</i>
-------------------	-----------------------	------------------------------------------------------------

### Mõistatused:

1. Kogu aeg teen aina tööd  
olgu päeval, olgu ööl.  
Silmad säravad mul peas,  
kolm neid ülestikku reas.  
Jalgu ainult üks on all,  
seisan püsti tänaval. (valgusfoor)
2. Päevad läbi, terved ööd,  
iga laadi ilmaga  
väsimatult teeb ta tööd oma kolme silmaga –  
punasega ja kollasega ja rohelisega.  
Silmadega liiklust juhtida võib ta:  
punasega keelab edasi sõita,  
kollasega ütleb: “Tähele panna!”  
rohelisega aga sõiduloa annab? (Valgusfoor)

### MÄNGUD:

Asetada tahvlile ülalt alla punane, kollane ja roheline ring. Olgu see valgusfoor. Kui õpetaja ütleb *ülemine* (punase tähenduses), jäävad kõik lapsed istuma; kui õpetaja ütleb *alumine* (roheline tähenduses), tõusevad lapsed püsti ja hakkavad paigal kõndima; kui õpetaja ütleb *keskmine* (kollase tähenduses), tõusevad kõik lapsed püsti ja seisavad liikumatult (Noor ja Rohtla 2004).

### Liiklusjuht

Eesmärk. Kinnistada roheline ja punase värvi tundmist ning liikluseeskirju.

Vahendid. Punased ja rohelised lipud.

Käik. Õpetaja näitab mõlemat lippu, et veenduda, kas kõik lapsed neid värve hästi teavad. Siis näitab ta tee, mida mööda kahes suunas liiguvad autod ja jalakäijad. Õpetaja on liiklusjuht, lapsed – autod. Kui õpetaja tõstab üles punase lipu ja vehib sellega, siis autod ei tohi sõita, kui roheline, siis võivad.

<b>SEPTEMBER II nädal</b>	Mõisted: <i>üks ja kaks</i>	Eesmärk: Eristab mõisteid: <i>üks ja kaks</i>
---------------------------	-----------------------------	-----------------------------------------------

### **Too mänguasju.**

Eesmärk. Kinnistada mõisteid üks ja kaks

Käik. I variant. Laudadel on mitmesuguseid esemeid – nukud, tibud, autod jne.

Vastavalt õpetaja ettepanekule toovad lapsed kas üks või kaks eset

II variant. Esemed asetada rühmatoas mitmesse paika, näiteks riulile, vaibale jne.

Mängitakse nagu esimest varianti.

III variant. Lastele jaotatakse pildid – ühtedele ühe, teistele kahe eseme kujutistega.

Vastavad esemed on ka rühmatoas. Laps peab pildil kujutatud eseme või esemed üles otsima ja õpetajale tooma.

<b>SEPTEMBER III nädal</b>	Sorteerimine: tammetõrud ja kastanimunad	Eesmärk: Arendada sõrmede peenmotoorikat Moodustab erinevaid hulki
----------------------------	------------------------------------------------	--------------------------------------------------------------------------

### **Üks ja palju**

Eesmärk. Arendada hulga mõistet.

Vahendid. korv, käbid, tammetõrud, kastanid jne.

Käik. Õpetaja asetab lauale ühe käbi (tammetõru, kastani) ja veidi eemale palju käbisid. Siis võtab ta ühe käbi, peidab selle pihku ja laseb ka lastel seda teha. Mõned korrad võib õpetaja mõistatada, kumba kätte laps käbi peitis. Siis soovib õpetaja peita lastel kõik käbid pihku. Selgub, et seda pole võimalik teha. Palju käbisid pihku ei mahu. Õpetaja osutab üksikule käbile ja ütleb: „Üks käbi“, näitab käbihunnikule ja ütleb: „Palju käbisid“. Nüüd palub õpetaja suurest hunnikust võtta igal lapsel käbi. Õpetaja ütleb: „Mail on üks käbi, Peetril üks käbi jne. Näidake, kellel on veel üks käbi. Nüüd asetage käbid korvi. Igaühel oli üks käbi, aga kuipalju on nüüd kokku? Palju käbisid.“

<b>SEPTEMBER IV nädal</b>	Värvid: <i>punane,</i> <i>roheline, kollane.</i>	Eesmärk: Kinnistada värvide nimetuste tundmist. Oskab sorteerida värvide järgi.
---------------------------	-----------------------------------------------------	---------------------------------------------------------------------------------------------

### **Leia värviline pael**

Eesmärk. Kinnistada põhivärvide tundmist.

Vahendid. 2 rohelist, 2 punast, 2 kollast paela.

Käik. Õpetaja valib kolm last ja saadab nad uksest välja. Pärast seda seob ta paelad nukuvankri või tooli külge jne. Kui lapsed sisse kutsutakse, antakse neile igapähele ülesanne leida vastavat värvi pael. Üks peab näiteks leidma punase, teine roheline jne.

**Mäng lipuga.**

Eesmärk. Kiiresti ära tunda värvi.

Vahendid. Värvilised lipud igale lapsele.

Käik. Õpetaja jagab lipud laiali ja kontrollib, kas lapsed teavad, mis värvi lipud neil on. Laseb lastel vabalt joosta ja annab mitmesuguseid ülesandeid. Näiteks: roheliste lippudega lapsed kogunevad vaiba peale, punaste lippudega lapsed laua juurde jne. Või märguande peale kollaste lippudega lapsed kogunevad paaridesse.

<b>OKTOOBER I nädal</b>	Värvus. Põhivärvused: <i>punane, roheline, kollane, must, valge, sinine, oranž, lilla</i>	Eesmärk: Eristab praktilises tegevuses põhivärve.
-------------------------	----------------------------------------------------------------------------------------------	---------------------------------------------------

**Leia õige värvus.**

Eesmärk. Määrata eseme värvus.

Käik. Lapsed istuvad ringis. Üks laps on ringi keskel ja ütleb:

“Kõnnin, otsin, pean leidma.

Sina Anni, tule ja aita!

Kõik kohad sa läbi vaata,

Siniseid (punaseid, kollaseid) asju meile näita.”

Nimetatud laps otsib vastavat värvi asju. Ülesande täitnud, läheb ta ringi keskele ja hakkab ise lapsi välja kutsuma.

**Kellel on seda värvi?**

Eesmärk. Täpselt nimetada värvust ja määrata esemeid värvuse järgi.

Käik. Õpetaja näitab lastele näiteks rohelist ruutu. Lapsed ei nimeta seda värvi, vaid seda värvi asju: rohi, kübar, auto jne.

**Kui ma tagasi tulen...**

Eesmärk. Süvendada värvuste tundmist.

Käik. Lapsed on ringis, üks ringi keskel. Viimane esitab teistele ülesande: „Kui ma tagasi tulen, peab teil kõigil olema midagi sinist.“ Siis astub ta ringist välja. Iga laps otsib nüüd kiiresti oma riietusest sinist. Kui ta enda juurest seda ei leia, võib ta võtta ka mingi sama värvi mänguasja. Lapsed võivad ka üksteist abistada. Näiteks laenab üks laps teisele oma vöö, kinga jne. Vahetatakse ülesande ütlejat.

<b>OKTOOBER II nädal</b>	<i>Suurem – väiksem:</i> On suurem kui, on väiksem kui.	Eesmärk: Võrdleb esemeid suuruse järgi.
--------------------------	------------------------------------------------------------	-----------------------------------------

### **Mäng lehtedega.**

Eesmärk. Eraldada puulehti värvi ja kuju järgi.

Vahendid. väikesed ja suured puulehed.

Käik. Õpetaja jagab lehed lastele. Kellele annab väikese lehe, on väike leht, aga kellele suure lehe, on suur leht. Lapsed jalutavad. Mõne minuti pärast hüüab õpetaja: „Väikesed lehed, jookskite minu juurde!“ Lapsed väikeste lehtedega jooksevad õpetaja juurde ja moodustavad ringi. Sama kordub suurte lehtedega.

„Aga nüüd ma punun pärja,“ ütleb õpetaja. Lapsed moodustavad suure ringi. Võib laulda mõnda tuttavat laulu.

### **Korjame seeni.**

Eesmärk. Eristada mõisteid suur ja väike, üks ja palju.

Vahendid. Suured ja väikesed seenekujutised, mis kasvavad mängumetsas, igale lapsele korv, õpetajal suur korv.

Käik. Õpetaja vaatleb koos lastega üht suurt ja paljusid väikseid korve. Ta teeb lastele ettepaneku minna seeni korjama. Iga laps saab ühe väikese korvi, õpetaja suure korvi. Ülesanne lastele: igaüks leiab ühe väikese seene, paneb selle oma korvi ja ühe suure seene, mille toob õpetaja korvi. Lõpuks korratakse, et metsas kasvab palju suuri ja väikseid seeni. Iga laps korjas ühe suure ja ühe väikese seene. Igas väikeses korvis on üks väike seen ja suures korvis on palju suuri seeni.

<b>OKTOOBER III nädal</b>	Mõisted koduloomad, metsloomad. Hulga mõiste	Eesmärk: Moodustab hulka ühise tunnuse alusel.
---------------------------	-------------------------------------------------	------------------------------------------------

Mõistatused:

1. Üheksa mehe rammu, ühe mehe mõistus. (Karu)
2. Neli andjat, neli kandjat, kaks koeratõrjujat, üks parmupiits. (Lehm)
3. Kaks kikkis kõrva, neli tippis jalga, suur karvalohe taga. (Kass).
4. Halli vatiga vanamees, kaks sarve peas? (Kits). 2
5. Kellel neli piimaandjat, neli karjamaale kandjat; kellel kaks teenäitajat, toitu leida aitajat; koeratõukajaid on kaks, parmupiits teeb viuh ja plaks? (Lehm)
6. ühe mehe ramm, üheksa mehe mõistus? (Hunt)
7. hobune metsas, saba seljas ? (orav)
8. hall kera, hambaid täis? (siil)
9. Kes on kuusiku kuningas? (orav on kuusiku kuningas)  
Kes on haaviku emanda? (jänes on haaviku emanda)  
Kes pedaku peremees? (rebane pedaku peremees)  
Kes on kõrve karjapoissi? (karu on kõrve karjapoissi)  
Kes on laane lambuline? (hunt on laane lambuline)

## Kelle pojad?

Eesmärk. Süvendada mõisteid suur ja väike, õpetada õigesti nimetama loomapoegi.

Vahendid. Loomade ja nende poegade pildid.

Käik. Õpetaja jaotab loomapoegade pildid laste vahel ja jätab endale suurte loomade pildid.

Õpetaja räägib ja näitab kassi pilti: „Kass kõnnib ringi, näub ja otsib oma poegi.

Kassipojad on väikesed ja vastavad emale „näu“. Kus on kassipojad?“ Lapsed, kelle käes on kassipoja pildid vastavad õpetajale näugumisega. Enne järgmise looma juurde minekut, korratakse üle veel mõisted suur kass ja väikesed pojad.

## Mängud:

- Vallatud kassipojad peidavad end nukunurgas mööbliesemete vahele, kes märkab, toob ühe poja ema juurde jne., kuni kõik pojad on koos ja kasvataja rõhutab, et kassima juures on nüüd palju poegi.
- Võib lasta tuua serveerimislaualt ükshaaval lusikaid. Söögilaual on varsti palju lusikaid ja veel palju muud.
- Järgnevalt võib lasta tuua juba erinevaid asju: üks karu, üks nukk, üks kass, üks kuubik on kokku palju mänguasju; üks saialill, üks aster, üks lõvilõug on palju lilli.

<b>OKTOOBER IV nädal</b>	Mõisted <i>on suurem kui / on väiksem kui</i> (inimesed, asjad).	Eesmärk. Järjestab kolme eset suurustunnuste järgi.
--------------------------	------------------------------------------------------------------	-----------------------------------------------------

## Kes on suurem?

Vahendid – pabernukud ema ja laps, nende sügisriided;

Pabernukud isa ja laps, nende sügisriided.

Võrrelda suuruse poolest ema ja Mallet. Panna mõlemale üleriided selga ja öelda, miks just suurem mantel ja suurem müts sobivad emale jne.

Seejärel võrreldakse isa ja Mikku. Riietatakse nemad samuti.

1. Kumb on suurem?
2. Kellele sobib sinine mantel?
3. Miks isale sobib sinine mantel? jne.

Perekonnaliikmed pikkuse järgi panna:

1. Kes on kõige pikem?
2. Kes on temas natuke lühem? jne.

## Jänesed.

**Eesmärk.** Eraldada mõisteid suur ja väike.

Vahendid. Igale lapsele üks suur ja üks väike porgand, suured ja väikesed mängujänesed ja alus jäneste siluettidega.

**Käik.** Õpetaja jutustab lastele, et aasal keksivad jäneseid. Jäneseid on palju. Suured on emad – isad, väikesed on pojad. Õpetaja laseb lastel leida jänkuema, -isa ja poja ning grupeerida nad perekondadesse.

Õpetaja ütleb, et jänestel on kõhud tühjad ja laseb lastel võtta korvist ühe suure porgandi ühte kätte ja väikese teise kätte. Anda suur porgand suurele jänesele ja väike väikesele.

<b>NOVEBER I nädal</b>	Rühmitamine (laste riietusesemed)	Eesmärk: Rühmitab esemeid ühise tunnuse alusel (sama värvi).
------------------------	-----------------------------------	--------------------------------------------------------------

## **Perekond**

Tõsta üles vasak käsi. Siis võta parema käega ükshaaval kinni vasaku käe sõrmedest ja liiguta ringikujuliselt. Alusta põidlast. Lõpus sulgeme peo.

SEE ME VANAI SAKE

SEE ME VANAEMA KE

SEE ME ARMAS ISA KE

SEE ME KALLIS EMA KE

SEE ME VÄIKE POISIPÕNN

KÕIK ME KOKKU PEREKOND

## **Värvid.**

Loosiga määratud mängija hüüab “Püüdke...” ja lisab lühikese pausi järel näiteks “sinist!”. Teised jooksevad laiali ja katsuvad rutu leida mõnd sinist värvi eset. Väljahüüdja ajab samal ajal teisi taga. Kui ta kedagi enne tabab, kui see hüütud värviga eset puudutab, vahetavad nad osad.

Mängu saab kujundada vastavalt soovile, kas otsida kindlat riideeset: seelikut, pükse jne. mustrit, ruuduline, triibuline jne (Zapletal 1984).

<b>NOVEMBER II nädal</b>	Hulgad (sõidukid)	Eesmärk: Moodustab ja jaotab ühise tunnuse järgi hulka kaheks osahulgaks (nt. autod, bussid).
--------------------------	-------------------	-----------------------------------------------------------------------------------------------

## **Minu sõbrad**

Mängida saab ka laulu “sepapoisid” viisil. Algul käed selja taga, ilmuvad nimetatavad sõrmed.

KUS MU PÖIAL, KUS MU PÖIAL? TEMA SIIN, TEMA SIIN  
TANTSU LÖÖVAD NEMAD, TANTSU LÖÖVAD NEMAD,  
TORE TANTS, TUBLI POISS.

KUS MU KOTINÕEL ...

KUS MU PIKK-PEETER ...

KUS MU NIMETA MATS ...

KUS MU VÄIKE ATS ...

KUS MU SÕRMED ... tantsivad kõik sõrmed

### Mõistatus:

Mööda maad viib, kuhu vaja,  
sind üks väike tore maja:  
korstnat katusel ei ole,  
kivist alusmüüri pole,  
neli ratast alusmüüriks,  
maja sees on viies tüüriks? (auto)

- Käib kõik maailma läbi, aga seisab ühe koha peal (tee)
- Pikem puist, pikem maist, aga madalam kui maarohi. (tee)

## **Ülekäik**

Eesmärk. Tutvustada lapsi liicluseeskirjadega.

Vahendid-mänguasjad. Sõiduauto, veoauto, buss, tramm, mootorratas, traktor.

Käik. Õpetaja joonistab põrandale laia sõidutee ja kõnniteed sõidutee mõlemale poolele. Ülesõidukohal seisab liiklusjuht ja määrab autode ja jalakäijate liiklemise suuna. Mängu ajal jutustab õpetaja sellest et autod sõidavad sõiduteel, ja laseb mõnel lapsel seda sõiduteed näidata. „Lapsed, kelle käes on autod, liiguvad sõiduteel, teised on jalakäijad ja liiguvad kõnniteel. Tänav tuleb ületada tähelepanelikult, vaadake, et lähedal poleks autot ega jalgratast.“ Jalakäijad ületavad mitmel korral reeglite järgi tänavat, need lapsed, kes kujutavad autosid, liiguvad sõiduteel ja teevad sõidukitele vastavaid häälotsusi.

## **Rongid**

Eesmärk. Võrrelda esemeid suuruse järgi.

Vahendid. 5 suurt ja 5 väikest kuupi.

Käik. Võrrelda kuupe suuruse järgi, ehitada suurtest kuupidest üks, väikestest kuupidest teine rong. Võrrelda ronge pikkuse järgi. Loenda vagunite arvu. Miks üks rong on teisest pikem?

<b>NOVEMBER III nädal</b>	Mõisted <i>kõrgem</i> ja <i>madalam</i>	Eesmärk: Võrdleb esemeid kõrguse järgi
---------------------------	-----------------------------------------	----------------------------------------

**Lõnga valmistamine**

KRAASIB VILLA PÖIDLA-MANN .....	kraasimisliigutused, vasak käsi ette
VOK KÄIB ÕIGE VURINAL .....	jalaga “voki” tallamine
NÄPU-MIKU VOKKI JUHIB .....	antakse parema käega “vokirattale” hoogu, tõmmata nimetissõrmega piki üle peopesa
PIKK-PEETRIL LÕNGAKUHI .....	matkitakse kerimisliigutusi, vasak
MEIE MATS KOOB JA HEELGELDAB .....	käsi on lõngakera, paremaga keritakse lõnga
VÄIKE ATS SOOJAD SOKID SAAB .....	kahe käega matkitakse kudumisliigutusi
	paitatakse parema käega vasaku käe väikest sõrme

**Mõisted: kõrgem, madalam**

Vahenditeks karbid või klotsid, mis erinevad ainult kõrguse poolest. (mida on üks, mida palju? Kus on kõrgem, kus madalam karp –ees, taga, üleval-all?)

<b>NOVEMBER IV nädal</b>	Mõisted: <i>päev- öö</i>	Eesmärk: Teab mõisteid <i>päev</i> ja <i>öö</i>
--------------------------	--------------------------	-------------------------------------------------

**Pilvede tants**

**Üks pilveke, nii tilluke**

(käed ülal, pihud kaares koos, vaade üles)

**ja teine hästi suur.**

(kätega suur ring pea kohal)

**Neid siia-sinna pillutas**

(käed üleval, lainetavad)

**täis lusti sügistuultuul.**

(väike hüpe kohal, käed üles laiali).

**Siis päike, lahke emanda,**

(kätega eest lai kaar taha alla, kerge kummardus)

**kel seljas kuldne kuub,**

(käed liiguvad nagu silitades mööda keha alla)

**ei saanud naeru pidada**



(käed kaarega suu ette)

**ja hõikas sõpra, kuud.**

(kummagi käega kutsuvad viiped).

**Kaks pilvekest, üks väikene**

(käed üleval, pihud kaares koos, vaade üles)

**ja teine hästi suur,**

(kätega suur ring pea kohal)

**lõid tantsu, kukil päikene**

(käed pihkseongus paremal õlal, hüplemine jalalt jalale)

**ja teisel seljas kuu.**

(sama, käed teisel õlal).

Mõistatused: Hommikul sünnib, õhtul sureb. (Päike).

Õhtul sünnib, hommikul sureb. (Kuu).

Kaks laeva merel, teineteist kätte ei saa. (Kuu ja päike)

Kaks paati merel, üks tõuseb, teine vajub. (Kuu ja päike)

Kasvab ja kahaneb, otsa ei saa kunagi. (kuu)

Kuldkeri keset koplit. (päike)

### **Mõisted: päev, öö**

Pildid päevast, päevastest toimingutest, ööst, magavast lapsest, jne.

<b>DETSEMBER I nädal</b>	Mõisted <i>suurem- väiksem, pikem- lühem</i>	Eesmärk: Kinnistada võrdlemisoskust.
--------------------------	----------------------------------------------	--------------------------------------

### **“Millest ma olen suurem”**

Kordamööda ütlevad lapsed:

1. ma olen toolist suurem
  2. ma olen nukust suurem
  3. ma ole klotsist suurem
- jvp. ... ma olen kapist väiksem jne.

**“Pane lauale sama suur rõngas”** või “pane lauale väiksem kuubik, kui on minul”).

I variandi puhul mängivad kasvataja ja 4-5 last, kellel on 5-7 erineva suurusega rõngast, sama laua ääres ja laps paneb sama suure rõnga kasvataja rõnga (või ka ringi) peale. Nii veenduvad lapsed, kas nad tõesti leidsid sama suure rõnga (ringi).

II variandi puhul, mängides terve rühmaga, tõstab kasvataja ringi; kõik lapsed tõstavad üles sama suure ringi.

Mõlemaid mängu võib mängida ka nii, et tuleb leida veidi väiksem või veidi suurem ring või mõni teine asi.

Analoogselt saab mängida, kasutades erineva pikkuse või laiussega linte, pabereid, erineva kõrgusega karpe jm.

Põhiliseks nõudeks jääb, et kolmeaastased võrdleksid korruga kahte eset: pikem-lühem pliats; kõrgem- madalam kapp; kõrgem - madalam puu; kitsam – laiem tee jne.

### **Näita, mis on suur.**

Eesmärk. Kinnistada mõisteid suur ja väike.

Vahendid. Erineva suurusega mänguasjad.

Käik. Õpetaja küsib lastelt, millised esemed on suured ja millised väikesed. Siis laseb lastel valida kõik väikesed esemed ja kõik suured esemed.

### **Missugune pall on kotis?**

Eesmärk. Kinnistada suuruse mõistet.

Vahendid. 2 suurt ja 2 väikest palli, kott.

Käik. Õpetaja asetab lauale 2 palli, ühe suure ja teise väikse. Kaks ülejäänud niisama suurt palli asetab ta vaheldumisi kotti, et lapsed ei näe. Laps peab käega katsudes ja palle laual vaadates ära arvama, kas kotis on suurem või väiksem pall. Pärast seda võtab laps palli kotist välja ja teised otsustavad, kas tal oli õigus või mitte.

### **Ringid**

Eesmärk. Võrrelda esemeid suuruse järgi, süvendada ringi tundmist.

Vahendid. Igale lapsele viis ühtlaselt suurenevat kettast.

Käik. Lasta lastel laduda kettad enda ette lauale ritta. Leida kõige suurem ja kõige väiksem ning asetada need kõrvuti teistest allapoole. Nüüd leida kolmest ülejäänud kettast kõige suurem ja kõige väiksem. Seejärel laduda kõik viis kettast ritta nii, et esimene oleks kõige väiksem, järgmine suurem, siis veel suurem ja kõige suurem.

### **Värvilised kettad.**

Eesmärk. Võrrelda kettaid suuruse järgi.

Vahendid. Igale lapsele viiest kasvava suurusega kettast koosnev komplekt.

Suurima ketta läbimõõt on 10 cm, väiksemal – 2 cm. Igal kettal on 2 cm laiune värviline ääris.

Käik. Õpetaja laseb lastel tutvuda ketaste komplektiga ja küsib, mis värvusega ääris on igal kettal. Seejärel palub ta lastel laduda kettad üksteise peale nii, et saaks ühevärvilise ketta. Kui ülesanne on kõigil täidetud, laseb ta nimetada, milline on kõige alumine ketas, milline järgmine, veel järgmine ja kõige ülemine.

### **Püüame kalu.**

Eesmärk. Võrrelda esemeid suuruse järgi, võrrelda hulki.

Vahendid. Erineva suurusega kalad ( papist ).

Käik. Mängust võtab osa korruga 4 – 5 last. Ehitatakse paat ja sõidetakse kalale. Lapsed püüavad kalu. Hiljem võrreldakse kalu suuruse järgi. Liigitada kalad suuruse järgi, laduda ritta, võrrelda, milliseid kalu on rohkem, kas suuri või väikesed.

<b>DETSEMBER II nädal</b>	Kuju, värvus, suurus.	Eesmärk: oskab esemeid eraldada värvuse, kuju ja suuruse järgi.
---------------------------	-----------------------	-----------------------------------------------------------------

### Päkapikud

LAPSED VOODIS MAGAVAD .....	silmad kinni, käed põse all
PÄKAD KOMME JAGAVAD .....	nimetissõrm ja põial koos, teha jagamisliigutusi
SEE PÄKAPIKK PANEB ATSI SUSSI SISSE .....	parema käe nimetissõrme ja pöidlaga painutada vasaku käe sõrmi, alustades väikesest sõrmest
SEE PÄKAPIKK MARI SUSSI SISSE SEE PÄKAPIKK TRIINULE JA SEE PÄKAPIKK MIKULE OI, AGA SEE PÄKAPIKK ALLES MAGAB SAKUTAME TEAD TASAKESI: "ÄRKA ÜLES, UNIMÜTS!" .....	võtta pöidlast kinni ja raputada kergelt
PÄKAPIKK ÄRKABKI JA JOOKSEB KOOS TEISTEGA RUTTU TÖÖLE .....	näpud jooksevad selja taha

### Kauplus.

Eesmärk. Õpetada esemeid eraldama värvuse, kuju ja suuruse järgi.

Käik. Õpetaja koos lastega liigitab esemeid ja asetab need värvuse järgi riiulile, näiteks ülemisele kõik punased, järgmisele kollased jne.

Üks lastest on müüja, teised koos õpetajaga ostjad. Esimesena ostab õpetaja ja rõhutab eseme suurust, värvust, sarnasust. Näiteks: üks punane tass. Esiolgu valivad lapsed esemeid värvuse järgi, hiljem suuruse järgi.

Kaupluse mängu saab siduda ka nukkudega, näiteks minna poodi nukuriideid ostma ja valida neid suuruse ja värvi järgi.

<b>DETSEMBER III nädal</b>	Mõisted <i>üleva</i> ja <i>all</i> (esemete leidmine kuusega seonduvalt).	Eesmärk: Leiab esemeid alt ja ülevalt (nt. kuusehited)
----------------------------	---------------------------------------------------------------------------	--------------------------------------------------------

Vahendid: riiulid, mänguasjad.

Käik: "lapsed, meil on siin riiulid, see on ülemine riiul, see on alumine riiul. Riiulite peal on mänguasjad. Missugused mänguasjad asuvad riiulitel? (karu, jännes)

Kus asub karu? (üleva) koos korrata – ülevalt.

Kus asub jänes? (all). Koos korrata – all.

Nüüd pigistage silmad kinni. Silmad teete lahti siis, kui ma ütlen.”

Kasvataja vahetab mänguasjade asukohta. “Avage silmad: Kus on karu?” (all), jne.

Sobivaks mõistete süvenemise võimaluseks on kehalise kasvatus tunnid: tõstame käed üles, langetame käed alla. Harjutusi võib sooritada vahenditega: viime palli üles, toome palli alla.

Mänguasjade koristamine: Vii see auto ülemisele riiulile! Vii nukk alumisele riiulile!

Kus nukk nüüd on? (all) jne

<b>DETSEMBER IV nädal</b>	Üleliigse eraldamine	Eesmärk: Leiab iga esemete reale üldnimetuse.
---------------------------	----------------------	-----------------------------------------------

### **Vaikselt sajab lund**

VAIKSELT SAJAB LUND .....	näidata sõrmedega lumesadu
LILLEKE MAGAB UND .....	näidata peopesadega “lilleõit” ja uinumist
METS ELAB KENASTI SEAL .....	näidata kätega pea kohal “kuuske”
JÕULULAPS TULEB MEIL PEA .....	sirutada üks käsi ette
VAIKIND LINNULAUL .....	teha sõrmedega linnu noka liigutusi
PUID VEEL KIIGUTAB TUUL .....	kiigutada käsi ülal
KAMBRITES KUULDAKSE HÄÄLT .....	käed kuulatamiseks kõrva juurde
JÕULULAPS TULEB MEIL PEA .....	sirutada üks käsi ette
KALLIS JÕULUAEG, SOOJAKS SÜDAME TEED .....	liigutada kätt südame kohal
VANA JA NOOR HÕISKAB KOOS .....	käed suu juurde
“JÕULULAPS TULI JU MEIL!” .....	käsi ette sirutatud

### **Üleliigse eraldamine:**

Igale esemete reale üldnimetuse leidmine. Igas reas on üks üleliigne. Mis on üleliigne Nimeta, mis on reas. Üldnimetuse leidmine. Järelduse tegemine.

Näide: reas on. *õun, pirn, ploom, sibul*. Üldnimetus puuviljad. Kus kasvab *sibul*? *Sibul* on ....vili. Järelduse tegemine. *Sibul* on aedvili ja ei sobi puuviljade hulka (Kula 2005).

<b>JAANUAR I nädal</b>	Mõisted <i>üks</i> ja <i>palju</i> (kuusekäbide hulkade võrdlemine).	Eesmärk: Kinnistada hulga mõistet. Võrdleb hulki.
------------------------	----------------------------------------------------------------------	------------------------------------------------------

### **Üks kass ja palju linde.**

Eesmärk. Võrrelda hulki „üks“ ja „palju“.

Vahendid. väikesed mänguasjad.

Käik.

Näidatakse linnupesa, milles on palju linnukesi. Näidatakse, kuidas paljud linnud lendavad pesast välja ja kuidas tuleb kass ning katsub linde püüda. Palju linde lendab ühe kassi eest. Linnud lendavad pessa tagasi. Kass peidab end ära. Edasi korratakse mängu liikumisega. Õpetaja on kass ja lapsed linnud.

### **Vähe ja palju.**

Eesmärk. Kinnistada kujutlusi sellest, mis on palju ja mis on vähe, õppida võrdlema.

Vahendid. 3 kotti erineva hulga liivaga (kivikestega jne).

Käik. Lapsed määravad kompimise järgi, millises kotis on palju liiva, millises vähe ja millises üldse mitte. Võrreldakse liiva hulka kottides.

### **Üks ja palju**

Eesmärk. Arendada hulga mõistet.

Vahendid. korv, käbid, tammeterud, kastanid jne.

Käik. Õpetaja asetab lauale ühe käbi ( tammeteru, kastani ) ja veidi eemale palju käbisid. Siis võtab ta ühe käbi, peidab selle pihku ja laseb ka lastel seda teha. Mõned korrad võib õpetaja mõistatada, kumba kätte laps käbi peitis. Siis soovib õpetaja peita lastel kõik käbid pihku. Selgub, et seda pole võimalik teha. Palju käbisid pihku ei mahu. Õpetaja osutab üksikule käbile ja ütleb: „Üks käbi“, näitab käbihunnikule ja ütleb: „Palju käbisid“. Nüüd palub õpetaja suurest hunnikust võtta igal lapsel käbi. Õpetaja ütleb: „Mail on üks käbi, Peetril üks käbi jne. Näidake, kellel on veel üks käbi. Nüüd asetage käbid korvi. Igaühel oli üks käbi, aga kui palju on nüüd kokku? Palju käbisid.“

<b>JAANUAR II nädal</b>	Mõisted <i>soe, kuum, jahe, külm, pakane.</i>	Eesmärk: Oskab eristada erinevaid tunnuseid.
-------------------------	-----------------------------------------------	----------------------------------------------

### Linnukene oksa peal

LINNUKENE OKSA PEAL .....	vasak käsi ees, peopesa allapoole, sõrmed harali puuks); parema käe sõrmedega “linnukene” “oksa” peal
PIIKSUB VAENE KURVALT SEAL .....	parema käe sõrmedega teha noka liigutusi
LUMI KATAB MAAD .....	näidata kätega “lumist” maad
KUST SA SÜÜA SAAD .....	laiutada käsi ja kehitada õlgu
TULEB VÄIKE ATSIKE .....	kaks sõrme liiguvad nagu kõndides
KAASAS LEIVAPÄTSIKE .....	peopesad kõrvuti ülespoole
NÜÜD SAAD SÜÜA SA, OLE MURETA .....	raputada “leivapuru” kordamööda mõlema käega.

**Pildi vaatlus:** pildil on leevike, sinitihane ja varblane. Kirjelda nende lindude välimust. Mida söövad linnud talvel?. Kuidas saad sina talvel lindude eest hoolitseda? Missugust toitu lindude toidulauale võib panna? Kuidas ja kuhu veel võib lindudele toitu panna?

Lindudel on talvel raske toitu kätte saada – maa on kaetud lumega, putukad on pugunud piikoore all peitu. Pane sinagi oma aknalauale neile toidumaja. Sinna võid panna odratangu, hirssi, teri ja magedat pekki. Toidulaua võib riputada puuksa külge või akna taha.

<b>JAANUAR III nädal</b>	Mõisted <i>üleväl, all, keskel</i> (riietusesemete põhjal)	Eesmärk: Leiab esemeid vastavalt mõistetele.
--------------------------	------------------------------------------------------------	----------------------------------------------

### Riidessepanek

**Kui õues on ilus ilm,**

(näidatakse õue poole)

**välja minna tahan siis.**

(kõnnitakse)

**Panen selga kampsuni,**

**tõmban jalga püksidki.**

**Müts ja kindad, jope ka,**

(imiteeritakse riietumist)

**ilma nendeta ei saa.**

(raputatakse pead ja sõrme).

Mõistatused:

1. Üks uks sisse minna, viis kambrit läbi käia. (sõrmkinnas)
2. Üks hani kaks kaela. (püksid)
3. Istuvad kaks kassipoega, neil on kokku neli saba? (saapapaar)
4. Vanaemalt kingiks saad kaks sooja villast sõsarat,  
Et viis ja viis ei külmetaks, kui ilmad lähvad külmemaks? (kindad, sõrmed)
5. üks maja, viis tuba, igas toas pime mees korteris? (sõrmkinnas)
6. neli tuba, kümme meest? (labakindad ja kümme sõrme)

Alguse võib riietada nukunurgas nukku. Lapsed nimetavad, mis neil on seljas kasutades mõisteid *üleva*, *all*, *keskel*. Õue mineku ajal pöörata tähelepanu riietumisele, kasutada mõisteid.

<b>JAANUAR IV nädal</b>	Mõisted õhem, paksem (lõuna- ja põhjamaaloomade karvkatte võrdlemine).	Eesmärk: Selgitab, erinevusi.
-------------------------	------------------------------------------------------------------------	-------------------------------

### Loomaaias

Loomade näitamise juures võib teha ka nende häälightsusi.

MEIE LINNAS ON SUUR LOOMAAED .....	teha kätega pea kohale “katus”
HOMMIKUL AVATAKSE	
LOOMAAIA VÄRAVAD .....	käed ees laual, sõred painutatud vas-tamisi, aeglaselt lähevad sõrmed sirgeks.
INIMESED TULEVAD LOOMAAEDA	
LOOMI VAATAMA .....	matkida sõrmedega kõndimist mõlema käe teise ja kolmanda sõrmega matkida laual jänese hüppamist
LOOMAAIAS ELAVAD JÄNESED .....	
LOOMAAIAS ELAVAD MAOD .....	matkida kätega vastamisi looklevat liikumist
LOOMAAIAS ELAVAD ELEVANDID .....	ühe käe kahe sõrmega võtta ninast kinni, teine käsi teeb “londi”
SEAL ELAAD TIIGRID JA LÕVID .....	matkida hüppevalmis tiigreid
KAELKIRJAKUD .....	tõstame käed, peopesad vastamisi koos
AHVID .....	suu kinni, panna keel alahuule alla ja sügada end.
MITMED LINNUD JA PAPAGOID	matkida lendamist
LOOMAAIAS TÖÖTAB LOOMAAIA DIREK- TOR. TA ISTUB OMA LAUA ÄÄRES TOOLIL ..	käed küünarnukist kõverdatud, sõrmed koos (laud), vasak käsi püsti, parem randmest painutatud (tool)

DIREKTOR KIRJUTAB: “PALUN SAATKE  
MEIE LOOMADELE TOITU!” ..... matkitakse kirjutamist  
PUNKT - sõrmega, PITSAT – rusikaga, puhuda “paber” lendu

### **Loomaloto**

Eesmärk. Arendada tähelepanu ja kinnistada sõnavara.

Vahend. Pildiloto.

Käik. Iga mängija saab ühe suure kaardi. Väikesed kaardid segatakse ja pannakse karp. Õpetaja võtab karbist ühe kaardi, näitab seda lastele ja küsib: „Kes on pildil? Kelle loom see on?“ Laps, kelle suurel kaardil on näidatud loom, ütleb: „See on karu, karu on minu kaardil.“ Õpetajalt saadud suure kaardiga katab laps vastava pildi. Kui mängija eksib, nimetab õpetaja ise looma, kuid asetab kaardi karp.

<b>VEEBRUAR I nädal</b>	arvud <i>1</i> ja <i>2</i>	Eesmärk: Kinnistada kujutlusi sellest, mis on palju ja mis on vähe. Tutvub numbritega 112 ja selle kasutamise reegleid.
-------------------------	----------------------------	-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

### **Mina** (Heljo Mänd)

Mul on kaks väikest kätt, plaksukätt - plaksukätt.

Mul on kaks väikest jalga, kepsujalg- kõpsujalg.

Mul on kaks väikest silma, nirgisilma-sirgusilma.

Mul on kaks väikest kõrva, krapsukõrva - krõpsukõrva.

Aga üks väike nina, nõpsnina - nipsinina.

Suur on ainult minu MINA,

kui ei saa, mis tahan ma,

siis ma kohe pahandan.

### **Teretamine**

Teretamise juures liigutame vastavaid sõrmi. Alustame põialdest. Vastavalt tegelastele kasutame erinevat intonatsiooni.

KAKS PAKSU HÄRRAT SAID KOKKU TEEL,

NAD TERETASID: “TERE, TERE, TERE!”

KAKS PEENIKEST PREILIT SAID KOKKU TEEL,

NAD TERETASID: “TERE, TERE, TERE!”

KAKS JULGET SÕDURPOISSI SAID KOKKU TEEL,

NAD TERETASID: “TERE, TERE, TERE!”

KAKS LÕBUSAT KOOLIPOISSI SAID KOKKU TEEL,

NAD TERETASID: “TERE, TERE, TERE!”

KAKS PISIKEST BEEBIT SAID KOKKU TEEL,

NAD TERETASID: “TELE, TELE, TELE!”



**1 ja 2**

Tahvlile on kinnitatud üks aplikatsioon (õun)

Ja selle kõrvale lisatakse number 1. teisele reale asetatakse kaks õuna ja kirjutatakse  $1+1=2$ . sõnaga kaks väljendatakse selle hulga omadust. Laps leiab kas laualt või rühmast kas eset.

<b>VEEBRUAR II nädal</b>	Orienteerumine ruumis. Mõisted <i>siin, seal, ees, taga, kõrval</i> .	Eesmärk: Määrab enda ja kaaslase asukohta ruumis sõnadega: <i>ees-taga, siin-seal</i> ; uus mõiste - <i>kõrval</i>
--------------------------	--------------------------------------------------------------------------	--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

Vestlus sõpradest. Kes on sinu sõbrad? Mida sa teed koos sõpradega? Kui tihti sa kohtud oma sõpradega? Pea meeles, et sõpru tuleb hoida!

Luuletuse lugemine:

NELI VÄIKESET SÕNA, MIS VÕIVAD SIND AIDATA.

KUI SA TEED SÕBRALE HAIGET KOGEMATA VÕI MEELEGA.

SIIS ÜTLE NELI SÕNA, ÄRA OOTA LIIGA KAUA!

ÜTLE: “PALUN VABANDUST, MA EKSISIN.”

**Kus on koer?**

Eesmärk. Kinnistada laste teadmisi asukohtadest.

Vahendid. Mängukoer ja koerakuut.

Käik. Õpetaja asetab laste ette koerakuudi. Võtnud kätte mängukoera, kõnnib ta sellega koerakuudi juures mitmele poole ja küsib lastelt, kus on koer (kuudi taga, ees, peal, kõrval jne.).

**Pildi vaatlus.**

Pildil on neli maja. Vestluse arendamine. Majade kirjeldamine (*suur, väike, kõrge, madal, uus vana*). Mõistete *siin, seal, ees, taga, kõrval* kasutamine. Kes elavad nendes majades?. Mitu peret, (*üks, kaks või palju*) võib elada nendes majades?. *Kus võib kodu olla (linnas, maal)? Mille poolest erineb maakodu linnakodust? Kus sina elad? Jutusta oma kodust.*

**Värvilised padjad**

Iga laps on saanud omale ühe padja. Mängujuhi ütluste kohaselt õpib laps tundma mõisteid ”ees”, ”taga”, ”kõrval”, ”üleval” jne. Näiteks: seisa padja taha, kükita padja ette, istu padja peale, tõsta padi üles jne. (Mänd 2005)

<b>VEEBRUAR III nädal</b>	Värvid: <i>sinine, must, valge</i>	Eesmärk: Teab värve <i>sinine, must, valge</i>
---------------------------	------------------------------------	---------------------------------------------------

### **Leia õige värvus.**

Eesmärk. Määrata eseme värvus.

Käik. Lapsed istuvad ringis. Üks laps on ringi keskel ja ütleb:

“Kõnnin, otsin, pean leidma.

Sina Anni, tule ja aita!

Kõik kohad sa läbi vaata,

Siniseid (punaseid, kollaseid) asju meile näita.”

Nimetatud laps otsib vastavat värvi asju. Ülesande täitnud, läheb ta ringi keskele ja hakkab ise lapsi välja kutsuma.

### **Kellel on seda värvi?**

Eesmärk. Täpselt nimetada värvust ja määrata esemede värvuse järgi.

Käik. Õpetaja näitab lastele näiteks rohelist ruutu. Lapsed ei nimeta seda värvi, vaid seda värvi asju: rohi, kübar, auto jne.

### **Kui ma tagasi tulen...**

Eesmärk. Süvendada värvuste tundmist.

Käik. Lapsed on ringis, üks ringi keskel. Viimane esitab teistele ülesande: „Kui ma tagasi tulen, peab teil kõigil olema midagi sinist.“ Siis astub ta ringist välja. Iga laps otsib nüüd kiiresti oma riietusest sinist. Kui ta enda juurest seda ei leia, võib ta võtta ka mingi sama värvi mänguasja. Lapsed võivad ka üksteist abistada. Näiteks laenab üks laps teisele oma vöö, kinga jne. Vahetatakse ülesande ütlejat.

<b>VEEBRUAR IV nädal</b>	Sorteerimine (kausis on koos kuivatatud herned ja oad).	Eesmärk: Arendada sõrmepeenlihaseid. Kinnistada hulkade võrdlemise oskust.
--------------------------	---------------------------------------------------------	----------------------------------------------------------------------------

Mõistatused.

Seitse venda ühes kindas. (hernes)

Valge poiss, must nina. (uba)

**SÕRMEPOISIKESED**

Eesmärgid: arendada sõrmede peenmootorikat, õppida kasutama abivahendeid, õppida loendama 1-5.

Mängu käik: õpetaja selgitab mängu, demonstreerides sõrmeliigutusi: “See on suur, aga see väike sõrm, siin on põial ja järgmine nimetissõrm. Sõrmed elavad sõbralikult kõrvuti nagu vennad.” Seejärel laseb õpetaja vastavalt kõnele lastel oma sõrmi näidata:

“Sõrmepoisike, kus sa olid? *(pöördub parema käe suure sõrme poole)*  
 selle sõrmega käisin metsas, *(pöidla otsaga puudutakse järgemööda kõiki nelja sõrme alates nimetissõrmest)*

sellega keetsin putru,  
 sellega sõin kapsasuppi,  
 ja sellega lõin tantsu.”

Kui mängu alguses lapsed kuulavad, jätavad meelde, siis testkordselt teksti ettelugemisel teeb õpetaja oma kõnes nii pikki pause, et lapsed jõuavad tema alustatud fraasi sobiva sõna ja liigutusega lõpetada.

Kõigepealt tuletame meelde, kus sõrmepoisike käis. Mitmenda sõrmega keetis putru? Mitmenda sõrmega sõi kapsasuppi? Missuguse sõrmega lõi tantsu? Kumb sõrm oli pikem, kas pudru keetmise või kapsasöömise sõrm? Seejärel võib lastel paluda nimetada sõrmi, mis olid vasakul paremal või keskel. (Mänd 2005).

<b>MÄRTS I nädal</b>	Rühma laste juuste võrdlemine: <i>heledad/tumedad; pikad/lühikesed</i> juuksed. Milliseid on rohkem?	Kinnistada pikkuse võrdlemise oskust. Oskab eristada värvuse järgi.
----------------------	------------------------------------------------------------------------------------------------------	---------------------------------------------------------------------

Mõistatus:

Kanda jõuad, loendada ei jõua? (Juuksed)

Tuhat-tuhat, sada-sada, ühe mäe külje peal. (Juuksed)

Pisike poisike, raudsed juuksed. (Peahari)

Ise klaasist, inimese nägu peal. (Peegel)

**Ruuduline ja triibuline.**

Eesmärk. Võrdlemine.

Vahendid. Nukud või pabernukud. Nende ruudulised, triibulised, täpilised ja ühevärvilised riided. Lastel võivad käes olla ka ainult ruudulised, triibulised, täpilised paberid.

Käik. Igal lapsel on käes kas pabernuku riie või paber.

Õpetaja küsib: „Kellel on ruuduline põll?“ või „Kellel on täpiline kleit?“ jne.

Siis võib küsida, et kes jäävad tuppa ja kes lähevad õue. Kui mängitakse pabernukkudega, siis võib neid lõpuks ka pikkuse järgi seada.

<b>MÄRTS II nädal</b>	Suurused <i>suur, väike, keskmine.</i>	Oskab hulki suuruse järgi vastavusse seada (mj „Kolm karu” põhjal).
-----------------------	----------------------------------------	---------------------------------------------------------------------

**Kolm karumõmmi.**

Eesmärk. Hulkade võrdlemine.

Vahendid. Ehitusmaterjal, kolm mängukaru, nukutaldrikud.

Käik. Koos lastega ehitatakse klotsidest laud ja toolid. Kes kiiresti vastab küsimusele: „Mitu tooli on?“, saab ülesande tuua kolm karu ja need laua juurde istuma panna. Mitu taldrikut nad vajavad? Loendatakse. Koos tehakse kindlaks, et on kolm karu ja kolm taldrikut. Mõni laps võib ühe karu ära võtta. Loendatakse, mitu karu on nüüd laua juures. Teine laps võib selle karu jälle üles leida.

**Mida karud vajavad?**

Eesmärk. Täpsustada laste kujutlusi suurustest.

Vahendid. Kolm karu, kolm nukutooli, kolm kaussi, kolm erinevas suuruses voodit.

Käik. Mäng koostatakse muinasjutu „Kolm karu“ ainetel. Õpetaja küsib, milline tool millisele karule sobib ja soovib ühel lapsel panna karud istuma. Kontrollib koos lastega. Teisel lapsel palub tuua kausid, kolmas asetab karud voodisse.

Karudele võib lasta tuua erineva suurusega palle jne.

<b>MÄRTS III nädal</b>	Põhivärvide kordamine. Uued värvid: <i>pruun, lilla, roos, hall, oranž, beež jne.</i>	Eesmärgid: Õpib läbi liikumistegevuste värvusi, värvitoone ning matemaatilisi mõisteid; arendada kõnet.
------------------------	---------------------------------------------------------------------------------------	---------------------------------------------------------------------------------------------------------

**Värvilised padjad.**

Vahendid: väikesed ühevärviliste katetega padjad (algul põhivärvidega, hiljem lisanduvad õppimise käigus pruun, lilla, roosa, hall, oranž, beež)

Mängu käik:

- Iga laps võtab endale ühe padja ja nimetab, mis värvi padja ta sai. Padjad visatakse jälle hunnikusse, märguande peale kordub sama tegevus. Nii toimitakse mitmeid kordi. Vanematel lastel tuleb lisada, kas padi on hele või tume.
- Padjad asetatakse ringikujuliselt põrandale. Lapsed liiguvad ümber patjade ringi kokkulepitud viisil (hüpeldes, hiilides, kure sammuga jne). mängujuhi märguande peale tuleb istuda ühele padjale. Padjale istunud lapsel tuleb nimetada padja värvus. Hiljem võetakse iga korruga üks padi vähemaks. Mängu tuleb ka osavusmoment ja kiirus.
- Lastel palutakse võtta ringi või seista ühte ritta ning silmad kinni panna. Mängujuht asetab padjad laste jalgade ette. Lastel tuleb silmad avades nimetada saadud padja värvus
- Nimeta oma padja värv, leia toas sama värvi asi, mine selle juurde ja ütle selle nimetus. Näiteks: mul on punane padi, leidsin punase koti. Padjad visatakse õhku, igauks püüab uue padja ning kordub eelnev tegevus (Mänd 2005)

<b>MÄRTS IV nädal</b>	Mõisted <i>hommik</i> ja <i>õhtu</i>	Selgitada mõisted <i>hommik</i> ja <i>õhtu</i> . Kirjeldada laste päevakava ajamõistete <i>hommik</i> ja <i>õhtu</i> abil.
-----------------------	--------------------------------------	-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

### Millal see oli?

Eesmärk: kinnistada orienteerumist lühema ajalõigu ulatuses ja oskust kasutada õigesti mõisteid öö, päev, hommik, õhtu.

Kasvataja alustab: “Ma ärkasin, pesin silmad, panin riidesse, tulin tööle. Millal? Sadas vihma. Millal?. Mängisime ehitusklotsidega. Millal? Päike tõusis aina kõrgemale ja kõrgemale. Millal? Läks pimedaks, kõik sättisid end magama. Millal? jne.

### Mõisted: hommik, õhtu.

Pildid- fotod ärkamisest, lasteaeda tulekust, lasteaiast minekust, magamaminekust. Pidevalt tervitada: Tere hommikust! Head õhtust; Hommikusöögiks on... Hommikul tõuseb päike kõrgemale, õhtul loojub: läheb järjest madalamale. Vaatlused.

<b>APRILL I nädal</b>	Geomeetriliste kujundite sorteerimine (vormi, suuruse ja värvi järgi).	Kinnistada eelnevalt õpitud teadmisi.
-----------------------	------------------------------------------------------------------------	---------------------------------------

### Too õige kujund.

Eesmärk. Kinnistada geomeetriliste kujundite tundmist, arendada kujutlusvõimet.

Vahendid. Igale lapsele komplekt õpitud geomeetrilisi kujundeid.

Käik. Õpetaja joonistab õhus ühe kujundi, lapsed leiavad laualt sama ja tõstavad selle ülesse. Või kui õpetaja on joonistanud õhus kujundi, siis lapsed, kellel on sama

kujund, tõusevad püsti ja lähevad õpetaja juurde. Keeravad näo teiste poole ja näitavad oma kujundit teistele.

### Geomeetrilised kujundid.

**Eesmärk:** Kinnistada teadmisi geomeetristest kujunditest.

**Vahendid.** Suured papist kujundid – ruut, ristkülik, kolmnurk, ring. Igat kujundit on kahes suuruse – suur ja väike ja kahes värvis. Näiteks: väike kollane ruut ja suur punane ruut.

**Käik.** Õpetaja asetab kõik kujundid eemale põrandale ritta.

Õpetaja annab korraldused:

kõnni kõrgena kui kaelkirjak suure punase kolmnurga juurde;

jookse kiiresti kui gepard väikese sinise ringi juurde;

rooma kui krokodill väikese kollase ruudu juurde;

uju kui kala väikese rohelise ristküliku juurde jne.

Lapsed peavad tähelepanelikult jälgima, mida õpetaja palub ja täitma korraldused.

### Arva ära!

**Eesmärk.** Arvata ära, millise kujundi teine laps joonistab seljale.

**Käik.** Lapsed on paarides. Üks laps keerab teisele selja. Teine laps joonistab sõrmega tema seljale ühe geomeetrilise kujundi. Esimene laps peab ütleva, millise kujundi ta joonistas.

<b>APRILL II nädal</b>	Kompimismäng “Mõista ja nimeta”.	Nimetab erineva kujuga esemeid.
------------------------	----------------------------------	---------------------------------

Mõistatused:

1. kaks õrt valgeid kanu täis? (hambad)
2. üks puu, viis haru? (käsi ja viis sõrme; jalg ja viis varvast)
3. viis venda magavad ühes voodis? ( jalg saapa sees)
4. viis venda ühevanused, erinevate nimedega? (sõrmed)
5. kaks ema, kummalgi viis poega? (käed, sõrmed)

Lapsed moodustavad kätest kinni hoides ringi, kolmnurga, ruudu. Mitu last on vaja, et moodustada kolmnurk (ruut, ristkülik)?

### Imekotike:

**Eesmärk:** kinnistada oskust leida kompimise teel samasugune.

**Vahendid:** kaks erinevate suurustega ringide, ruutude ja kolmnurkade komplekti.

Kasvataja asetab ühe komplekti kujundeid imekotikesesse, peidab selle rühmatuppa.

Teise komplekti asetab lauale. Koos otsitakse kotti, et saaks mängima hakata. Kott leitud, istuvad lapsed toolidele. Üks laps valib endale laualt kujundi, näitab seda kõigile. Paneb siis kujundi lauale ja peab käsikaudu otsima kotist kujult ja suuruselt samasuguse. Kui laps ei tule toime, lubada tal toimida teises järjekorras: võtta kotist kujund, vaadelda seda, leida laualt samasugune. Hiljem tuleb lapsel öelda, kas kujund on kandiline või ümmargune.

<b>APRILL III nädal</b>	Leia paariline	Oskab leida värvuse ja mustri järgi samasuguse muna.
-------------------------	----------------	------------------------------------------------------

### **Loomaloto**

Eesmärk. Arendada tähelepanu ja kinnistada sõnavara.

Vahend. Pildiloto.

Käik. Iga mängija saab ühe suure kaardi. Väikesed kaardid segatakse ja pannakse karpi. Õpetaja võtab karbist ühe kaardi, näitab seda lastele ja küsib: „Kes on pildil? Kelle loom see on?“ Laps, kelle suurel kaardil on näidatud loom, ütleb: „See on karu, karu on minu kaardil.“ Õpetajalt saadud suure kaardiga katab laps vastava pildi. Kui mängija eksib, nimetab õpetaja ise looma, kuid asetab kaardi karpi.

### **Leia endale paariline.**

Eesmärk. Paaride leidmine, tähelepanu harjutamine.

Käik. Lapsed liiguvad muusika saatel vabalt ringi, käes pilt või ese. Kui muusika katkeb, peavad lapsed leidma paarilise, kellel on samasugune pilt või ese.

*“Jüri, Jüri, ära tuku, paariline leia ruttu!”*

### **Leia paarid.**

Eesmärgid: arendada tähelepanu ja mälu, õppida paare leidma.

Vahendid: laste kindad, kidad või sokid.

Mängu käik. Lapsed istuvad vaibal või toolil, moodustades avara ringi. Ringi keskele tehakse väiksem ring nende kingadest, kinnastest või sokkidest. Õpetaja või üks laps loeb liisusalmi. Valituks osutunud laps asub kingi, kindaid või sokke paaridesse panema ja õigetele lastele jagama. Mängu korratakse niikaua, kuni huvi jätkub (Mänd 2005)

### **Värvilised padjad**

Igat värvi patju on kaks. Muusika saatel tantsitakse padjaga. Muusika katkedes tuleb leida sama värvi paariline. Samuti võivad nii hele- kui ka tumepunaste patjadega lapsed joosta ühte toa nurka, sinistega teise jne. selle variandi puhul tuleks eelnevalt toanurgad tähistada sama värvi märgistusega (Mänd 2005)

<b>APRILL IV nädal</b>	Sorteerimine: pähkliid, käbid, seemned.	Eesmärk. Moodustab hulga.
------------------------	-----------------------------------------	---------------------------

## Üks ja palju

Eesmärk. Arendada hulga mõistet.

Vahendid. korv, käbid, seemned, pähkliid jne.

Käik. Õpetaja asetab lauale ühe käbi ( pähkli, seemne ) ja veidi eemale palju käbisid. Siis võtab ta ühe käbi, peidab selle pihku ja laseb ka lastel seda teha. Mõned korrad võib õpetaja mõistatada, kumba kätte laps käbi peitis. Siis soovib õpetaja peita lastel kõik käbid pihku. Selgub, et seda pole võimalik teha. Palju käbisid pihku ei mahu. Õpetaja osutab üksikule käbile ja ütleb: „Üks käbi“, näitab käbihunnikule ja ütleb: „Palju käbisid“. Nüüd palub õpetaja suurest hunnikust võtta igal lapsel käbi. Õpetaja ütleb: „Mail on üks käbi, Peetril üks käbi jne. Näidake, kellel on veel üks käbi. Nüüd asetage käbid korvi. Igaühel oli üks käbi, aga kuipalju on nüüd kokku? Palju käbisid.“

## Kelle pojad?

Eesmärk. Süvendada mõisteid suur ja väike, õpetada õigesti nimetama loomapoegi.

Vahendid. Loomade ja nende poegade pildid.

Käik. Õpetaja jaotab loomapoegade pildid laste vahel ja jätab endale suurte loomade pildid.

Õpetaja räägib ja näitab kassi pilti: „Kass kõnnib ringi, näub ja otsib oma poegi.

Kassipojad on väikesed ja vastavad emale „näu“. Kus on kassipojad?“ Lapsed, kelle käes on kassipoja pildid vastavad õpetajale näugumisega. Enne järgmise looma juurde minekut, korraldatakse üle veel mõisted suur kass ja väikesed pojad.

<b>MAI I nädal</b>	Pildiseeria järjestamine ajalisel järjekorras (seemnest viljani)	Teab seemnete arenemise järjekorda.
--------------------	------------------------------------------------------------------	-------------------------------------

Piltide vaatlemine, järjestamine.

Praktiline tegevus muru kasvatamine ja jälgimine on alustatud juba aprilli alguses.



<b>MAI II nädal</b>	Mõisted <i>ees, taga</i>	Oskab kasutada mõisteid esemete asukoha kirjeldamisega
---------------------	--------------------------	--------------------------------------------------------

Oskus orienteeruda ruumis endast lähtudes (minu ees on laud).  
 Oma asukoha määramine asjadest lähtudes (mina olen laua taga).  
 Objektide omavahelise paiknemise määramine ruumis (lamp on laua peal).  
 Anda lapsele võimalus määrata, missugused kehaosadest on tal eespool, mis tagapool;  
 seejärel situatsioonid piiratud pinnal: nuku mööbel laste ees.  
Nuku toas on vallatu koer, kes peidab end perenaise eest.

<b>MAI III</b>	Orienteerumismäng "Liblikad ja lilled"	Kinnistada värvide tundmist
----------------	----------------------------------------	-----------------------------

### Pane lill õigele kohale.

Eesmärk. Kinnistada laste teadmisi värvidest.  
Vahendid. Sinised, punased, kollased liblikad, paberist lilled.( võib ka rohkem värve valida)  
 Käik. Liblikad asetatakse põrandale. Lapsed moodustavad ringi. Neil on käes paberlilled. Nad keerlevad vabalt ringis. Õpetaja märguandele lapsed peatuvad ja püüavad hästi kiiresti oma lille vastavat värvi liblikale panna. Siis lähevad nad oma kohtadele tagasi ja mäng kordub.

<b>MAI IV</b>	Helide kuulamine	Eesmärk: tunneb ära, millega on tehtud heli.
---------------	------------------	----------------------------------------------

### Helide kuulamine.

Eesmärk. Tunda ära, millega on tehtud heli.  
Käik. Anname lastele kuulata erinevaid helisid. Lapsed ei tohi näha, millega õpetaja neid tekitab.  
 Palli põrgatamine, võtmekimbu kõlistamine, paberi lõikamine kääridega, paberi käristamine, pliiatsi kukkumine, kella keeramine, raamatu lehitsemine, riide käristamine, üle kammipiide tõmbamine.

Linnulaulu kuulamine CD-lt, hiljem looduses: jalutuskäigud mõisapargis ja metsas.