

Mäng keeleõppes

Kohtla -Järve Kirju - Mirju lasteaia metoodikakeskus

Eesmärk silme ees (õppe planeerimine)

Ühel talvepäeval, kui lumi kattis maad, läks isa pojaga jalutama. Veidi aja pärast nägi isa väikesel künkal suurt puud ja ta ütles pojale: „Kas näed seal seda puud? Teeme väikese võistluse. Jalutame selle puu juurde ja vaatame, kumb suudab lumele jätta otsema raja.“ Poisile see sobis. Ta otsustas võita ja suundus puu poole oma samme hoolega sobitades – pilk kogu aeg jalgadel.

Isa võitis. Ta teadis oma kogemuste järgi, et parim moodus otse minna on vaadata ees olevat eesmärki. Poiss oli keskendunud jalgadele ja tema teekond oli käänuline.

Kogetu õpetas pojale, kuidas elus otseteed minnakse. Kui inimene soovib elus otse edasi minna, siis on vaja, et eesmärk, mida ta saavutada soovib, on tal kogu aeg silme ees.

Mälu ja tähelepanu arendamine

Mälu harjutus

1. Vaheaeg - muud tegevused
2. Erinevad vormid teema käsitlemisel
3. Kiituse ja lautuse suhe?
4. Kuulamine, vaatamine, läbitegemine

Lehtede ja vihmapiiskade tants

<https://drive.google.com/drive/folders/1UOXCCm-NJ8FKI-GW6yUWvemgoIRb4pZw>

Soovitavaid võtteid:

- peenmotoorika arendamine, mis on lugemis- ja kirjutamisoskuse baasiks;
- teksti mõistmise arendamine;
- lihtsate tekstide kasutamine;
- materjali kirjul taustal esitamise vältimine;
- lapse sõnavara rikastamine, luues seoseid esemete/olendite, nende piltide ja vastavate sõnade vahel;
- küsimuste esitamine põhiidee ja põhjus-tagajärgsuhete mõistmiseks, järelduste sõnastamiseks, iseloomustamiseks, kirjeldamiseks;

Enesekontrolli arendamine:

- tegevuste järjestamine, meenutamine (mida ja kuidas oli vaja teha);
- õpitu harjutamine või kinnistamine arvuti abil.

Arendatavad oskused, mis läbivad kõiki valdkondi:

- orienteerumine ruumis ja ajas, ruumi- ning ajataju arendamine;
- toimingud kogumitega (ühendamine, eraldamine, võrdlemine);
- loendamine;
- arvu ja numברי seostamine;
- mõõtmine.

Taju arendamine:

- visuaalselt (näitlikud vahendid);
- verbaalselt (suulised esitlused, ettekanded, kirjeldamised, häälega rääkimine, ümbersõnastamine, jutustamine, oma sõnadega selgitamine);
- liikumismängud;
- lapse töömälu piiratusega arvestamine. On vaja jälgida, et esitatav materjal ei oleks liiga mahukas;

- tööjuhendite sõnastamine ja esitamine lühidalt, arusaadavalt ja üheselt mõistetavalt.

Ruumi ja ajataju arendamine:

- ruumi- ja ajasuhetes orienteerumine, suhete sõnastamine;
- orienteerumismängud ruumis, hoones, maastikul;
- plaani ja kaardi lugemine ja kasutamine, plaanide koostamine;
- loodusvaatluste seostamine aastaegade, kuu, kuupäeva, nädalapäeva, kellaajaga;
- liikumismängud. kus vaja mõista ja kasutada koha- ning ajasuhteid (parem-vasak, all-üleval, enne, pärast jne);
- mitmeosaliste tööjuhendite mõistmise ja täitmise suunamine, nt võta vaas ja pane aknalauale;
- piltide, skeemide, diagrammide joonistamine/lugemine;
- nuputamisülesanded, mis põhinevad kujunditel, mida tuleb millegagi sobitada;
- esemete, kujundite ja piltide äratundmine ning võrdlemine;
- terviku koostamine osadest (näit. pusle või osadeks lõigatud postkaart);
- legodega ehitamine jooniste või kujundite järgi;
- terviku äratundmine mõne tunnuse alusel.

Nägemistaju arendamine:

- esemete, kujundite, piltide äratundmine ja võrdlemine;
- erinevuste ja sarnasuste leidmine piltidel (näit. ülesanded "Leia 5 erinevust!" jne).
- sõnade eristamine kirjapildi alusel. Pildi ja kirjelduse sobitamine;
- Numbrite, tähtede leidmine juhuslikus järjekorras esitatud reast või arvutabelist. Nt

3	6	7	U	E	L
8	1	4	U	M	A
2	5	9	S	A	I

Kuulmistaju arendamine:

- rütmide järelkordamine ja eristamine;
 - eri häälte (olme-, loodushääled jne) eristamine, suuna määramine, matkimine;
- <https://loodusheli.ee/>
- lähedase kõlaga sõnade eristamine kuulmise alusel;
 - telefonimäng teema-alaseid sõnu kasutades;
 - suuliselt esitatud korralduste (sh mitmeosalised) täpse täitmise harjutamine.

Kompimistaju arendamine:

- esemete ja objektide äratundmine kompimise teel, nt kompimismäng Mis on kotis?;
- käelises tegevuses erinevate materjalide kasutamine (voolimissavi, plastiliin, näpuvärvid, tekstiil, plastik jne).

Liigutustaju arendamine:

- koordinatsiooniharjutused;
- täpsusvisked ja osavusmängud (keks, pallimängud, noolemäng);
- ronimine, turnimine.

Maitse ja lõhnataju arendamine:

- Eri lõhnade äratundmine, lõhnade seostamine eseme või nähtusega;
- Eri maitsete äratundmine.

Lingid

Lihtsad lugemistekstid

<http://lugemistekstid.weebly.com/muinasjutud.html>

Väikelaste keeleõppevideod

<https://www.youtube.com/channel/UCA9-OCCLDb8uZqZ1aEYZHvg/videos>

Huvitava Bioloogia Kool

<https://www.huvitavbioloogia.ee/projektid/loodushariduslikud-multikad-miks-miks-miks>

Koer Pätü

<https://www.liveworksheets.com/vr1843394cl?fbclid=IwAR121KpbTp8FDsa94aPUlaZ9ecVxwIjA7zJSGRwFd6kTYKIkTtYyVAcDNSk>

Kass Kiki-Miki

<https://www.liveworksheets.com/yd1839536sr?fbclid=IwAR20-zK2N9FqghFioOWdU0IGy061tBznhmRKsQ0d-3vtBK1-dOhqrOmXz44>

Leptriinu Loore keedab moosi

<https://www.liveworksheets.com/nu1843489gj?fbclid=IwAR2Ttj84tpug-OL63yDEwgrOKkCtrSeT2c59b2tT9aaWS-aU5f50JyrNado>

Konn Julius läheb jalutama

https://www.liveworksheets.com/jy1835086ck?fbclid=IwAR04vsxG2K6iD9J5Vpt5RHFijjWFOAPLHDEnWTTIR672p_3oJhYC-Q8Prxk

Eesti keele põhisojavara sõnastik

<https://www.eki.ee/dict/psv/pildiraamat.cgi?T=14>

Käemäng “Aias”

https://www.youtube.com/watch?v=T4Tf0wwCrrU&feature=youtu.be&fbclid=IwAR0eobEV8t1RO38U4NqCyyO_-dy8eSCbsNOsd94y_098ylW7YtOwfUCx-Y4

“Väike seen”

<https://www.youtube.com/watch?v=yej2r8zfabi>

Kala, lind, loom

Eesmärgid: arendada tähelepanu ja reageerimiskiirust, rikastada sõnavara

- Mängija peab mängujuhile silmapilkselt vastama.
- Teiste mängijate poolt juba öeldud kala, looma või linnu nimetust ei tohi korrata.

Mängu käik:

1. variant: õpetaja määrab juhtmängija, teised istuvad ringselt. Juhtmängija kõnnib ringis ja räägib: Kala, loom, lind, kala, loom, lind ...Jäeb kellegi ees seisma ja ütleb ühe neist kolmest sõnast, nt loom. Mängija peab kohe nimetama looma, nt karu. Kui mängija ei vasta või nimetas linnu või kala, jääb istuma. Õige vastuse korral on uus juhtmängija.

2. variant: väiksematele lastele: ütle mis on punane, kollane jne.

Lehed

Lapsed asetavad korjatud lehed ringi keskele ja liiguvad ringjoonel. Mängujuhi käskluse peale **Vaher!** otsivad mängijad kuhjast vahtralehe jne. Mäng muutub seda pingelisemaks, mida vähem lehti alles jääb. Kes haarab vale lehe, läheb mängust välja. Võitjaks osutub laps, kes on tähelepanelik, kiire ja hea lehtede tundja.

Paarimäng Võta pall

Õpetaja nimetab kehaosi, laps kuulab ja näitab, kui kõlab “pall”, siis haaravad palli .

Mäng Kolonn

Lapsed seisavad 2 – 3 kolonnis ja iga laps saab omale tegelase nime, nt esimesed lapsed on “ema”, teised lapsed “isa” jne. Õpetaja jutustab lugu ja kui lapsed kuulevad oma tegelase nime, jooksevad ümber kolonni ja asuvad oma kohale tagasi.

Allikad, ojad ja järved

Lapsed jooksevad mööda väljakut laiali ja kükitavad maha – need on “allikad”. Nad annavad endast vett ära “mull-mull-mull”.

Käskluse “ojakesed” peale lapsed rivistuvad ja asetavad oma käed eesseisja puusadele või õlgadele ja jooksevad ringi..

Käskluse “järv” peale võtavad kätest kinni ja moodustavad ringi.

Leia puu

Lastele jagatakse lasteaia maa-alal kasvavate erinevate puude lehed ja igaüks jookseb selle puu juurde, mille leht tal käes on.

Hallrästad

Üks lastest on aednik ja magab oma majas. Teised lapsed on hallrästad. Kui aednik magab, lähevad hallrästad aeda marju sööma. Kõneldes “Kätt-kätt, küll on head”, aednik virgub ja asub hallrästaid püüdma. Iga püütud hallrästa viib oma majja.

Väikestele

Võilill ja mesilased

Lapsed jagunevad kahte rühma: võililled ja mesilased.

Päev – võililled avanevad. Mesilased lendavad, valivad endale lillekese, võililled ja mesilased keerlevad paarides. Öö – võililled sulguvad, mesilased lendavad oma tarudess/mesipuusse.

Part ja pardipojad

Lapsed seisavad. Õpetaja teeb pardile iseloomulikku taaruvat kõnnakut ning häält. Part liigub ühe lapse (pardipoja) juurde ja kutsub ta endaga jalutama. Laps tõuseb ja järgneb õpetajale, siis peatub part teise lapse ees, kes läheb esimese selja taha. Kui pardiemal on 4-6 poega sabas, hüüab pardiema: Lapsed, koju! Lapsed jooksevad oma kohtadele. Mäng jätkub ja õpetaja valib uued pardipojad.

Kiisu

Lapsed seisvad mänguväljaku servas (hiired kodus). Õpetaja, istub ja loeb

Küll on tore kiisu, ümarnäoga Miisu,

küüned tal ja vurrud, oskab lüüa nurru.

Kiisu jääb magama, hiired liiguvad vaikselt mööda mänguväljakut, et kiisu ei ärkaks. Kui kass ärkab, jooksevad hiired ruttu oma kohtadele. Kui kass ei saa hiiri kätte, heidab uuesti puhkama, kinni püütud hiired muutuvad kassipoegadeks.