

## Võistlus „Sõnad üksi ja kambakesi koos“

### Tallinna Vindi Lasteaia keelekümblsruhm „Pääsukesed“

#### 1. Tegevused ja mäged, mille abil sõnade ja sõnakombinatsioonide tähendusi õpime.

Kuna keelekümblsruhmas õpetaja ei kasuta laste ema keelt ega kasuta tõlkimist, siis arusaamise tagamiseks kasutame miimikat, žeste, kontekstuaalsust ja visualiseerimist. Kuid esmalt tuleb sõna ja siis pilt. Laps peab algul kuulama ja aimama uute sõnade tähendust enne kui võetakse kasutusele visuaalsed vahendid. Nii registreerub sõna esialgu sihtkeeles. Uute sõnade tähenduse aimamisele aitab kaasa, kui see, millest räägitakse on seotud kontekstiga. Sõnade ja sõnakombinatsioonide õppimiseks ja kinnistamiseks kasutame rühma loodud keelekeskkonda ehk „rääkivaid seinu“, kuhu kaardistame koos lastega läbivõetavad teemad piltide ja sõnasiltidega. Pildid ja muu materjal keelekümblsruhma seintel ei ole üksnes kaunistuseks. Seinamaterjalid, kui neid oskuslikult kasutada, toetavad keeleõpet mitmel moel:

- arendavad tähelepanu ja mõtlemist
- pakuvad visuaalset tuge
- laiendavad ja kinnistavad sõnavara
- jagavad informatsiooni
- toetavad arusaamist (kontekstist lähtumine)
- hõlbustavad sõnade kordamist ja kinnistamist
- aktiveerivad laste kõneoskust
- on toeks lugema ja kirjutama õpetamisel
- arendavad tähelepanu ja loogilist mõtlemist
- on eeltööks edaspidisele teatmeteoste kasutamisele, õpetavad süsteemsust, – laps teab, kus õigeid vastuseid otsida

Igapäevaselt kasutatavad, teemaga seotud või materjalid, mis leiavad pikemas perspektiivis kasutamist, paigutame laste silmade kõrgusele. Me suuname lapsi iseseisvalt seintelt infot otsima. Eksponeeritavad materjalid võivad olla õpetaja poolt valmistatud või lastega koostatud.

Näiteks:

#### Mäng „Kuum pall“

Eesmärgid:

- a) laps on tähelepanelik
- b) laps oskab kiirelt reageerida
- c) laps saab aru üldmõistetest
- d) laps oskab vajadusel kasutada seinamaterjalile

Vahendid: pall

Mängu käik:

Lapsed seisavad ringis mängujuht palliga ringi keskel Mängujuht viskab ühele mängijaist palli ja ütleb mingi üldmõiste nagu näiteks puuvili (värv, nädalapäev, kuu, koduloom jne), mängija peab kiiresti palli tagasi viskama ja ütleva sõna, mis kuulub selle üldmõiste alla (näiteks: õun). Esimestel kordadel mängides, kui laps jääb hätta, saab õpetaja osutada seinamaterjalile, kust võib leida vastuse. Siin lapsele ei öelda ette, vaid osutatakse selles suunas, kus on vastava teemaga seotud pildid – laps leiab sealt vastuse ise. Hiljem oskab laps juba ise seintelt abi otsida. Kuna materjal on paigutatud süsteemselt ja koos lastega, siis oskab laps seintelt abi otsida, kui kohe meelde ei tule. See on ka eeltöö edaspidiseks teatmeteoste kasutamiseks - oskus otsida vajalikku infot.

#### Lugema-kirjutama õppimine seinamaterjalide abiga.

Ristsõnad:

Ristsõnad võivad olla erinevad:

- 1) Ristsõna, kus küsimuste asemel on pildid ja piltide alla sõnu kirjutades tulebki ristsõna vastus välja. Selliseid ristsõnu saavad lapsed iseseisvalt lahendada seinasõnastiku abil.
- 2) Ristsõna küsimused on nummerdatud ja õpetaja loeb küsimusi ette, näiteks: Kõige külmem aastaeg; puuvili kolme tähega; koduloom, kes valvab maja; nädala esimene päev; näoosa „mida kasutame söömisel jne.“ Küsimused vastavad muidugi laste keeleoskuse tasemele ja muutuvad ajapikku lihtsamast keerulisemaks.

Seda ristsõna saab lahendada ühiselt hommikuringis. Kes kiiremini vastuse leiab, tuleb kirjutab selle suurde ristsõnasse tahvlil. Sellist ristsõna võib lahendada ka väikestes gruppides rühmatööna võistluse peale.

Ristsõnade lahendamisel, kui laps küsib, kuidas ühte või teist sõna kirjutatakse, suunab õpetaja lapse seinasõnastiku juurde, mitte ei ütle ette.

### **Mäng „Täheotsijad”**

Eesmärk:

- a)laps tunneb tähti
- b)laps oskab jäljendada (maha kirjutada sõnu)
- c)laps oskab kasutada seinasõnastikku
- d)laps oskab võrrelda sõnu
- e)laps oskab loendada

Vahendid: Liivakell, igal lapsel paber ja pliiats

Mängu käik:

Üks mängijatest või mängujuht võtab kotist tähe, lapsed nimetavad, mis täht see on ja peavad ette antud aja jooksul (näiteks 5 minutit) leidma sõnu, kus antud täht esineb. Selleks saavad nad kasutada seinasõnastikku. Hiljem lapsed loendavad sõnad kokku ja premeeritakse parimaid aplausiga, kleepsuga.

Sellist mängu võib viia läbi ka rühmades, kus märguande peale kirjutavad kõik lapsed antud aja jooksul sõnu ja siis hiljem rühmas loendavad kõigi sõnad kokku. Seejärel võib ühiselt vaadelda, milline on kõige pikem sõna, kõige lühem sõna, millises on rohkem kui üks otsitav täht, milliseid sõnu kõige rohkem leiti.

Lugemisoskuse arendamiseks võib õpetaja kasutada nippi, et võtab seinalt maha sõnasildid ja jätab ainult pildid. Seejärel kutsub lapse/lapsed ja ütleb: Vaadake, mis juhtus- sõnasildid kukkusid seinalt maha. Palun aidake mul need õigete piltide juurde tagasi panna. Lapsed loevad kas ise või õpetaja abiga ning leiavad pildi, kus see sõnasilt peab olema. Nii loevad lapsed meelsasti ega saagi aru, et see oli tegelikult väike lugemisülesanne.

### **Temaatilised raamatud:**

Lapsed valmistavad temaatilise raamatu (Puuviljad, mänguasjad, kevadlilled, putukad) Joonistavad pildid ja seinasõnastiku abil kirjutavad sinna alla ka sõnad.

Kui on ruumi puudus ja rühmas seinapinda vähe, siis võib läbitud teema seotud materjali seintelt maha võtta ja koos lastega karpidesse paigutada. Need võivad olla kingakarpidest teemakarbid, milles on oma alajaotused. Need karbid peaksid olema lastele kättesaadavad ja vajadusel uuesti kasutatavad. Näiteks karp teemaga mets – alateemadega: puud, marjad, loomad, linnud. Nii on materjal süsteemselt talletatud. Selliseid temaatilisi kartoteeke saab kasutada ka mängus mõtlemisoskuse arendamiseks. Näiteks mängu „Külm –soe” põhimõttel – Kus on peidus rebane?

### **Piltidega illustreeritud luuletused.**

On mõtetu pähe õppida pikki luuletusi, millest laps aru ei saa. Selleks et lihtsustada luuletusest arusaamist võib õpetaja luuletused ridade kaupa lahti joonistada Arusaamist toetav visuaalne materjal luuletuste õppimisel on piltidega illustreeritud luuletused.

See materjal annab visuaalset tuge luuletuste õppimisel, aitab läbi viia sõnavaralist tööd, arendab jutustamisoskust ning oskust sündmusi/tegevusi järjestada ja arendab ka lugemise alusoskusi.

Enne pähe õppimist saab arendada loogilist mõtlemist (piltide järjestamine) ja jutustamisoskust.

Pilte saab kasutada ka luuletuse esitamisel – sel juhul loevad lapsed luuletust ja näitavad värvilisi illustratsioone.

Hea oleks teha piltidest must-valge variant, et lapsed saaksid neid ise värvida. Värvitud pildid kinni köites saab laps oma luuletuse raamatu, mille ta võib koju kaasa võtta ja koos ema-isaga lugeda, seega korrata luuletust.

Sellisel lahti joonistatud luuletused jäävad paremini meelde ja vanemad lapsed tahavad piltide järgi ka ise nooremaid rühmakaaslasid õpetada.

Pilte lihtsamate luuletuste kohta saab ka lastega valmistada. Näiteks neljarealise luuletuse võib anda laudkonnas rühmatööna lahti joonistada. Sel juhul peavad lapsed ise kokku leppima, kes millise fraasi

kohta pildi joonistab. Kui lapsed oskavad lugeda, siis võib seda teha loosiga. Iga laps tõmbab endale paberi, kuhu on kirjutatud fraas õpitavast luuletusest ning joonistab selle järgi pildi. Kui õpetaja kardab, et ta ei oska joonistada, siis võib otsida sobivaid pilte värviraamatutest ja nii illustreerida luuletusi.

## **2.Näiteid adekvaatse keelekasutuse soodustamise kohta.**

Keelt õpime mitte ainult keeleõppe tegevustes vaid ka igapäevaste rutiintegevuste ajal nagu söömine, riietumine. Enne söömist vestleme, sellest, mida sööme. Meil on rühmas sisse seatud ka söögisalmide kotike, kuhu on kogutud salmikesi, mida me enne sööma hakkamist loeme. Kotikesse pannakse salmid, mida iga kuu enne söögi alustamist laua ääres on loetud. Iga kuu õpitakse üks salm ja kuu möödudes pannakse luuletuse pildiga kaart kotti. Kevadel (aga võib ka vahepeal) võtab korrapidaja kotikesest salmi, näitab lastele pilti ja lapsed loevad sel päeval siis seda luuletust.

Enne söömist ja salmi lugemist räägitakse ka sellest, mis on söögiks, millest toit on valmistatud. Seejärel loetakse salmike ja soovitakse head isu.

### Näiteks mõned salmikesed.

*Sööma, sööma,*

*Laud on lapse töömaa.*

*Riisipuder kuhu? (vastavalt toidule – hernesupp, makaronid, juustusai jne.)*

*Lusikaga suhu. (kahvliga, käega suhu)*

*Head isu!*

*Mis me sööme, mis me sööme*

*Teisipäeval head? (vastavalt nädalapäevale)*

*Kohupiima täna sööme. (nimetatakse laual olevat toitu)*

*Soovin isu head!*

*Küll on maitsev toidu lõhn,*

*Mul on juba tühi kõht.*

*Laual supp, praad ja leib.*

*Head isu soovin teil!*

*Me laua ääres istume*

*Ja koos kõik sööma hakkame.*

*Toit maitseb hästi, väga hea*

*Ja kokka tänama ma pean.*

*Aitäh kokatädile,*

*Kes keetis kalasuppi lastele. (vastavalt sellele, mida süüakse)*

*Head isu!*

*Maa mullast sirgus vili ise.*

*Ta päikeselt sai soojuse.*

*Kallis päike, armas maa,*

*Me tahame teid tänada.*

See salm sobib kevadel, kui käsitletakse looduse teemat või siis kui on näiteks teema „leiva teekond lauale”

*Kes nüüd korralikult sööb,*

*see ka mängib ja teeb tööd.*

*Sööma korralikult peab.*

*Jätku leiba, isu head!*

Üks rutiintegevus on ka hommikuring, kus päevast päeva korduvad kindlad rituaalid koos sõnavaraga - laste loendamine, kalender, ilm, tuju ning mõni laste poolt valitud mäng.

Selleks, et lapsed aktiivselt õpitud fraase ja sõnu kasutaksid, anname hommikuringis õpetaja rolli kordamööda neile lastele, kes seda soovivad. Kuna meil on kokkulepe, et hommikuringis kasutame eesti keelt, siis suunab ka õpetaja rollis olev laps teisi eesti keeles vastama.

Üks võimalus laste keelekasutust soodustada on seeriapildid.

### **Seeriapildid**

Eesmärk:

- a) lapsel on arenenud loogiline mõtlemine
  - b) laps oskab järjestada süželisi pilte – oskab leida põhjus-tagajärg seoseid
  - c) lapsel on arenenud fantaasia (oskab välja mõelda loole uusi lõpplahendusi)
  - d) laps oskab pildiseeria järgi koostada lihtsamaid jutuke
- Seeriapildid võivad koosneda 3 kuni 8 pildist. Alustuseks võiks võtta 3-4 pilti.

Võimalusi pildiseeriade kasutamiseks:

1. Õpetaja näitab lastele pilte, kuid jätab viimase pildi näitamata. Ühiselt vaadatakse, mis neil pildidel on ja koostatakse jutuke. Seejärel lapsed pakuvad oma variante selle kohta, mis võis juhtuda, millega lugu lõppeb. Kui on ära kuulatud laste poolt pakutud lõpplahendused, näitab õpetaja viimast pilti – kuidas lugu tegelikult lõppes.

2. Lapsed järjestavad pilte vastavalt tegevuse järjekorrale ja koostavad jutu. 6 - 8 pildist koosnevaid seeriaid saab kasutada ka rühmatöök. Iga rühm saab erineva, kuid võrdse arvuga pildiseeria, mida hakatakse ühiselt kokku panema. Seda võib teha ka võistlusena aja peale. Seejärel jutustavad lapsed jutu nii, et igaüks ütleb järgemööda ühe lause piltide järgi.

**Mõistatuspildid** - Pildid laste kõne aktiveerimiseks.

Need on kahepoolsed pildid, kus ühel pool on ainult väike detail kellestki või millestki.

Teisel pool on näha, kes või mis oli peidus. Õpetaja näitab lastele pilti ja küsib: Kes on peidus põõsa (puu, maja) taga?

Lapsed mõistavad ja pakuvad siis korda mööda, kes või mis võiks olla peidus. Kes arvab ära, saab pildi endale. Kui mitu last arvavad õigesti, siis pildi saab see, kes oli kiireim. Lõpuks võib pildid kokku lugeda – kellel on kõige rohkem pilte, see ongi võitja.

Et veelgi aktiveerida kõnet võib lisaks esitada piltide kohta küsimusi vastavalt laste keeleoskuse tasemele: Kas tüdruk korjab lilli või marju? Kellel tüdruk lilli korjab? Miks karu ronib puu otsa? Jne.

Et lapsed puutuksid kokku erinevate keelemallidega, korraldame ühisüritusi eesti rühmadega nii meie lasteaias kui käime külas ka naaberlasteaiades. Osaleme õuesõppe päeval Linnupesa lasteaias. Käisime Lille lasteaias mardipäeva kommetega tutvumas ja tutvustasime neile vene vastlakombeid. Vene vastlakommete tutvustamiseks joonistasin värviraamatu, kus oli kujutatud nädala jooksul toimuvaid üritusi ja mida lapsed said hiljem värvida. Tihase lasteaiaga oli ühine projekt ravimtaimedest.

Käime regulaarselt õppekäikudel muuseumides, kus lapsed puutuvad kokku erinevate keelekandjatega ning saavad ka ise kasutada õpitud sõnu ja fraase.

Igal aastal teatrinädala raames esineb eestikeelse etendusega teistele rühmadele ja ka lapsevanematele.

Laste vigast keelekasutust parandame kaudselt, oleme oma õige keelekasutusega neile eeskujul.

### **3. Keelemängud, mida olen valmistanud oma rühma jaoks.**

#### **Mäng „Õige või vale?”**

Mäng, mis arendab laste tähelepanu ja keeleteadlikkust ning annab õpetajale võimaluse analüüsida laste teadmisi ning arusaamist suulisest kõnest.

Eesmärgid:

- a) laps saab aru eestikeelsest kõnest, mõistab lausete sisu ja oskab analüüsida, kas öeldu on vale või õige
- b) laps oskab ise moodustada erineva sisuga lauseid (püstitada erinevaid väiteid), tal on arenenud keeleteadlikkus

Vahendid:

Punasest ja rohelisest paberist kettad, millele on vastavalt joonistatud kurb ja rõõmus nägu. Ketaste külge on soovitatav kleepida mingi pulk, näiteks jäätisepulk, et neid oleks mugavam käes hoida.

Ketaste paberist väljalõikamine ning sinna näo joonistamine on lastele jõukohane ja nad saavad ise endale valmistada mänguks vajalikud vahendid.

#### Mängu käik:

Mängida võib kogu rühmaga või väiksema grupiga (6 - 8 last).

Mängujuht, kas õpetaja või laps (oleneb laste keeleoskuse tasemest) ütleb ühe väite: Nikita on tüdruku nimi. (Piim on sinine. Detsember on aasta viimane kuu. Kuuse otsas kasvavad tammetõrud. jne.)

Väited võivad olla seotud mingi konkreetse teemaga või erinevatest ainevaldkondadest. Seda võib kasutada ka peast arvutamise juures – üks pluss üks on kolm, kaks pluss kaks on neli jne., algõpetuses (silbitamine, häälikuanalüüs) – sõnas maja on kolm silpi, sõna karu algab R-ga jne.

Lapsed reageerivad öeldule tõstes üles vale vastuse puhul punase näo ja õige vastuse puhul rohelise näo. Vale väite puhul tuleb öelda, kuidas on õige.

Sisse võib tuua võistlusmomendi - eelnevalt lepitakse kokku, kas valesti vastanud laps läheb mängust välja või kõige kiiremini õigesti vastanu, saab plusspunkte - õpetaja annab iga õige vastuse puhul lastele näiteks nõöbi, kivikese. Kellel on mängu lõpus kõige rohkem kogutud nõöpe/kivikesi, ongi mängu võitja.

Väiteid võivad öelda kas mängujuht või kõik lapsed mingi järjekorra alusel.

Selle mängu puhul peab laps tähelepanelikult kuulama ja kaasa mõtlema. Väidete keerukus oleneb laste keeleoskuse tasemest, mida edasi seda pikemaks ja keerukamaks lähevad laused. Algajate keeleõppijatega saab seda mängu mängida sõnavara kinnistamiseks näidates mingit pilti või eset ja öeldes lause konkreetse näidatava materjali kohta - näiteks: See on rong (pildil on aga hoopis lennuk).

#### Mäng „Kassi ja hiire loto” – mäng tegusõnade õppimiseks/kinnistamiseks

Eesmärgid on erinevad lähtudes laste keeleoskuse tasemest.

- a) lapsel on arenenud taju ja ta oskab kokku viia must-valge ja värvilise pildi
- b) laps on omandanud tegusõnad passiivselt (saab õpetaja öeldust aru ja leiab õige pildi)
- c) laps kasutab aktiivses kõnes mängus vajalikke tegusõnu
- d) laps oskab lugeda trükitähti ja saab loetust aru
- e) laps oskab lugeda kirjatähti ja mõistab loetut
- f) laps oskab pildi põhjal vastata küsimustele
- g) laps oskab pildi järgi koostada lühikese jutu (2-4 lauset)

#### Vahendid:

Suured alused, kus on 8 must-valget pilti, mis kujutavad erinevaid tegevusi ja väiksemad värvilised kaardid samade tegevustega, trüki-või kirjatähtedes sõnasedelid antud tegevuste kohta.

#### Mängu käik:

Laste puhul, kes alustavad keeleõpet või kelle sõnavara on veel väike, on mängujuhiks õpetaja. Nii annab õpetaja lastele kätte õiged väljendid või lausemallid. Hiljem saavad mängujuhi rollis olla ka lapsed.

Õpetaja käes on väikesed värvilised pildid ja ta nimetab ühe tegevuse: Hiir ujub või esitab küsimuse: Kelle pildil hiir ujub? ( See mäng arendab ka tähelepanu).

Laste puhul, kes alles alustavad keeleõpet, on soovitatav lisaks nimetamisele ka näidata pilti.

See, kes leiab oma aluselt nimetatud tegevusega pildi, vastab: Minul hiir ujub, (Siin ujub hiir) ja saab õpetajalt värvilise kaardi, millega katab kinni vastava must-valge pildi.

Kui kõik alused on kaetud värviliste piltidega, jätkub mäng nii, et need pildid korjatakse taas kokku. Nüüd tuleb lapsel kuuldu põhjal leida õige pilt. Selle mänguga on hea võimalus sõnavara õppida. Kui lastel on sõnavara väike, siis õpetaja nimetab korduvalt tegevust: Hiir ujub, ujub, ujub, tehes samal ajal vastavat liigutust. See kergendab arusaamist ja kinnistab õpitavat sõna.

Mängujuht (õpetaja) võiks kaarte tagasi korjates nimetada tegusõnu nii, et igal lapsel jääb alusele üks värviline kaart. Enne viimase kaardi ära võtmist saab esitada küsimusi: Miks kass nutab? Kuhu hiir läheb, kui ta ennast puhtaks peseb? Kui lapsel on sõnavara väike, saab esitada valikvastustega küsimusi: Kas hiir joob piima või limonaadi? Kas hiir ujub basseinis või meres. Kas kass vaatab televiisorit või loeb raamatut?

Kui lastel on sõnavara rohkem, siis küsimuste asemel võib anda ülesande: Räägi, mis sinu kass teeb ja kuhu ta siis läheb? (Mis ta pärast teeb?, Mis ta enne tegi? Mis sina täna unes nägid? Mis on sinu lemmiklill? Jne)

Kui kasutada värviliste piltide asemel tegusõnade sedeleid, siis saab selle mänguga arendada ka lugemisoskust.

Sel juhul on mängu käik vastav: Sedelid tegusõnadega on tagurpidi laual. Laps võtab sedeli, loeb sõna kokku ja ütleb selle sõna valjusti: magab. Laps, kellel on see pilt, vastab: Minul kass magab - ja mängu järjekord läheb talle edasi. Mäng kestab kuni kõik sedelid on piltide juurdes.

Edasine oleneb juba õpetaja loovusest. Näiteks loendada, mitu M- tähte on iga lapse suurel alusel, võrrelda, kellel on neid rohkem. Kellel on kõige pikem sõna, kellel kõige lühem jne. Mõelda veel antud tähega algavaid sõnu/teguõnu, otsida riimuvaid sõnu jne.

Kui on lapsi, kes oskavad lugeda kirjatähti, võivad sõnasedelid olla kirjatähtedes.

Oluline on mängu juures peale sõnade õppimise/kinnistamise ka panna lapsi kaasa mõtlema ja aktiveerida neid keelt kasutama.

Tegevuse pildid võib õpetaja ise joonistada vastavalt sellele, milliseid tegusõnu ta peab vajalikuks õpetada/kinnistada. Saab kasutada ka värviraamatutest lõigatud pilte.

#### Mäng „Siilike“ (meie rühma lemmikmäng)

Mäng sõnavara kinnistamiseks ja keeleteadlikkuse suurendamiseks.

Eesmärgid:

a)laps oskab tähelepanelikult kuulata

b)laps oskab kirjelduse põhjal nimetada kirjeldatud esemeid

c)laps oskab kirjeldada esemeid, tuua esile olulisemaid iseloomulikke tunnuseid

#### Vahendid:

Karp piltidega, kus teisel pool on sõna ja käpiknukk siil.

Karbis on väikesed sõnasedelid, kus ühel pool on pilt ja teisel pool trükitähtedega kirjutatud sõna. Need on sõnad, mis on läbitud teemade raames omandatud. Iga teema läbimisel lisandub sinna uusi sõnakaarte.

#### Mängu käik:

Mängujuht (esialgu on see õpetaja, hiljem saavad selles rollis olla ka lapsed) võtab kätte käpiknuku ja loeb salmikese:

*Siil, siil, siilike,*

*Ronis mäe tipule (ronis hästi kõrgele).*

*Ja mida ta sealt nägi?*

*Ja keda ta sealt nägi?*

I variant:

Mängujuht võtab karbist ühe kaardi ja hakkab seda kirjeldama. Näiteks: See on ümmargune, seda saab süüa, see kasvab lõunamaal, see on oranži värvi puuvili jne. (apelsin). Laps, kes arvab sõna ära, saab kaardi endale.

II variant:

Mängujuht võtab sõnakaardi, kuid ei kirjelda seda. Lapsed peavad ise küsimuste abil teada saama, mis on pildil. Näiteks: Kas see elab? Kas seda saab süüa? Kas see kasvab puu otsas? Kas see on kollast värvi? Jne. Mängujuht vastab täislausetega – Ei, see ei ole elusolend. Jah, see on söödav. Jne. Laps, kes esimesena ära arvab, saab kaardi endale.

Selle mänguga õpivad lapsed info saamiseks esitama efektiivseid küsimusi.

Mängida võib ka „Aliase” põhimõttel – näiteks kaks rühma vastastikku aja peale kirjeldavad teatud pilte.

Mõngu lõpus loendatakse pildid kokku ja võidab see, kes kogus kõige enam sõnakaarte.

Veel võimalusi selle materjali kasutamiseks.

Karbis olevate sõnakaartidega saab läbi viia teisi tegevusi.

#### 1. Matemaatika tegevus

Sõnakaartide sorteerimine, hulkade moodustamine mingi ühise tunnuse alusel, loendamine ja võrdlemine

Näiteks õpetaja pillab karbi maha ja sõnakaardid on põrandal laiali. Siis palub õpetaja laste abi nende kokku korjamisel, aga annab igale lapsele (kui on vähe lapsi) või jagab lapsed rühmadesse ning annab ülesande, kes mida korjama hakkab. Näiteks: Maksim, palun korja kokku kõik loomad; teie korjake kokku kõik riideesemed..... Mänguasjad, mööbel, linnud, toit jne.

Enne kui sõnakaardid karpi tagasi panna võib loendada, kui suur on üks või teine hulk, võrrelda, milline on kõige väiksem – kõige suurem hulk. Veel saab hulki väiksemateks osahulkadeks jaotada ja osahulki võrrelda. Näiteks: hulk – loomad, osahulgad - metsloomad, koduloomad, lõunamaaloomad või sarvedega loomad, pika sabaga loomad jne.

## 2.Lugemistegevus – tähtede õppimine/kinnistamine

Sõnakaartidel olevatest sõnadest sõnaketi moodustamine

Tähtede õppimise juures saab sõnakaartidest laduda sõnaketti, kus järgnev sõna algab sama tähega, millega eelnev lõppes.

Seda saab läbi viia kogu rühmaga või väiksemate gruppidega ning lõpuks jälle loendada ja võrrelda sõnakettide pikkust.

Neid pilte saab kasutada ka mängude „Värvilised taldrikud“ ja „Kes selles majas elab“ juures.

### Mäng „Värvilised taldrikud“

#### Eesmärgid:

- laps tunneb ja oskab nimetada värve
- lapsel arenevad tähelepanu ja mälu
- lapsel kinnistub õpitud sõnavara

#### Vahendid:

Väikesed pildid õpitavatest sõnadest. Papist taldrikud (esialgu 5-6), mille alumine pool on värvitud ühe värviga (või üle kleebitud värvilise paberiga), täring, kus on samad värvid, mis taldrikutel või kõige lihtsam variant kotikeses taldrikute värvi värvipliiatsid.

#### Mängu käik:

Õpetaja/mängujuht paneb lauale või põrandale taldrikud nii, et värviline pool jääb ülespoole. Seejärel hakkab ta taldrikute alla panema erinevaid pilte ise iga kord kommenteerides. Võib panna pilte ühe teemaga seotult, aga võib panna ka erinevaid pilte. Näiteks: Punase alla panem SIILI, kollase alla panem PÕDRA jne. Seejärel võtab üks mängija kotist värvilise pliiatsi (või veeretab täringut), nimetab värvi ja ütleb, mis on seda värvi taldriku all. Kui mängija arvab ära, siis valib ta uue pildi ja ütleb, mis ta paneb tühja taldriku alla. Kui mängija ei arva ära, siis läheb mängu järjekord teisele mängijale.

### Mäng „Kes selles majas elab?“

#### Eesmärk:

- laps oskab hääldata
- laps oskab määrata hääliku asukohta sõnas
- laps oskab klassifitseerida, leida ühiseid tunnuseid
- laps oskab pildi kohta lauseid moodustada

#### Vahendid:

Neli suurt majakujulist mängualust, väikesed pildid.

#### Mängu käik:

Mängida võib kogu rühmaga või väiksemas grupis.

I variant:

Esiteks lepitakse kokku või määrab õpetaja, millist häälikut sõnas otsima hakatakse.

Väikesed pildid on tagurpidi maas (või mõnes karbis). Suured alused põrandal/laua peal. Lapsed võtavad endale järjekorras pildi, nimetavad, mis pildil on ning leiavad maja, kus see pilt peaks asuma.

Piltide jagunemise põhimõte:

-Majas, mille katusel olevatest ruutudest on värvitud esimene ruut, asuvad kõik sõnad, mis algavad otsitava häälikuga.

-Majas, mille katusel on värvitud keskmine ruut, asuvad sõnad, kus esineb otsitav häälik keskel.

-Majas, mille katusel on värvitud viimane ruut, asuvad sõnad, mis lõppevad antud häälikuga.

-Majas, kus ruudud on värvimata on need sõnad, kus see häälik puudub.

Mängujuhi ülesanne on jälgida, et kõik oleks õige ja vajadusel abistada häälimisel. Kui kõik pildid on nii majadesse paigutatud, siis võib loendada kui palju on kuskil majas pilte – kus vähem, kus rohkem.

Õpetaja võib ettevalmistuse käigus valida pilte ka nii, et igas majas on võrdne arv pilte ja anda uus ülesanne - leida naabrid. Naabrid on mingi ühise tunnusega pildipaarid (värvus, kuju, otstarve, arv, tähtede arv sõnas jne.)

Näiteks otsitav häälik P:

Esimene maja – pall ja päike on naabrid, sest nad on ümmargused

Teine maja – lips ja laps on naabrid, sest mõlemad algavad l tähega või mõlemad lõppevad s-ga

Kolmas maja – nõop ja seep – valget värvi või ühesilbilised sõnad, võrdne arv tähti,  
Neljas maja – kass ja kala on naabrid, sest nad on elusolendid jne.

Siin tuleb õpetajal algul aidata leida sarnaseid tunnuseid, hiljem saavad lapsed sellega ise ka hakkama.  
II variant

Pildid on põrandal/laual pildiga pool ülespoole. Mängujuht hakkab kirjeldama mõnda pilti: Sellega me sööme putru ja suppi (lusikas). Laps peab leidma õige pildi ja selle siis paigutama õigesse majja.

Kui pildid on majadesse paigutatud, siis kontrollitakse ühiselt, kas ikka kõik on oma õiges majas ja nimetatakse veelkord kõike piltidel olevat.

Edasi võib toimida erinevalt:

-Iga laps võtab pildi, mis talle meeldib ja ütleb, miks ta selle võttis (või moodustab selle sõnaga lause).

-Õpetaja palub lastel silmad sulgeda ja pöörab igas majas 1-2 pilti teistpidi, lapsed peavad ära arvama, mis nendel piltidel oli, mis värvi need asjad olid.

-Pilte hakatakse kokku korjama nii, et lapsed järjekorras kirjeldavad piltie ja kes ära arvab, see saab selle pildi endale. Hiljem loendatakse, kellel kui palju pilte on.

Selle mängu puhul tuleb ülesannete andmisel kindlasti arvestada laste nii üldist kui ka keeleoskuse taset, et ei oleks liiga kerge ega üle jõu käiv.

### **Mäng „Nipitiri“**

Mäng tegusõnade eitava vormi ja mineviku vormi kinnistamiseks.

#### **Eesmärk:**

- a)laps teab erinevaid tegusõnu
- b)laps ei eksi eitava vormi kasutamisel
- c)laps oskab moodustada/laiendada lauseid
- d)laps on tähelepanelik ja oskab oodata oma järjekorda
- e)laps oskab moodustada mineviku vorme
- f)laps vastab täislausetega

#### **Vahendid:**

Erinevaid tegevusi kujutavad pildid (poiss riisub, tüdruk sööb jäätist, vanaisa värvib aeda jne). Need võib välja lõigata ajakirjadest, ajalehtedest, reklaamidest. Piltide hulk peab vastama laste arvule.

Pildid võib ka ise joonistada – eriti sel juhul, kui on vaja mingi kindla teemaga seotud sõnavara õppida/kinnistada.

Et tegelased piltidel on erinevad – poiss, tüdruk, vanaisa, vanaema, onu jne. – siis nimetame neid kõiki Nipitirideks.

#### **Mängu käik:**

Lapsed seisavad/istuvad ringjoonel ja hoiavad pilte enda ees nii, et kõigile oleks pilt hästi nähtav. Enne piltide jagamist peab neid koos vaatama ning ühiselt nimetama tegevusi, mida seal tehakse.

Mängujuht alustab ja ütleb oma pildil oleva tegevuse kohta : Nipitiri ei söö. Nüüd valib ta ühe pildi, mis on laste käes ja nimetab, millega Nipitiri sellel pildil tegeleb: Nipitiri sõidab rattaga. Laps, kellel on rattaga sõitmise pilt, ütleb: Ei, Nipitiri ei sõida rattaga. Ja näiteks jätkab: Nipitiri triigib. Nii läheb mäng edasi. Mängujuht peab ainult jälgima, et kõik lapsed osaleksid, et kõik tegevused saaksid nimetatud.

Mängu lõpetuseks võib olla mitu varianti olenevalt laste keeleoskuse tasemest ning eesmärgist, mille õpetaja on seadnud.

a)Kui mängujuht näeb, et kõiki tegevusi on nimetatud, võib ta ise viimasena nimetatud tegevuse kohta öelda: Ei, Nipitiri ei kammi juukseid, ning jätkab selle tegevuse nimetamisega, mis on järgmisena plaanis, näiteks: Nipitiri hakkab joonistama, Nipitiri läheb õue, Nipitiri läheb saali laulma jne. Lapsed panevad ise pildid karpri tagasi ja jätkavad planeeritud tegevusega.

b)Laps, kelle pildi peal olevat tegevust juba nimetati, paneb oma pildi põrandale enda ette maha pildiga pool alla. Kui kõik pildid on asetatud põrandale, küsib mängujuht lastelt: Kes soovib pildid kokku korjata? See, kes valiti pilte kokku korjama, peab meelde tuletama, kellel milline pilt oli (mälu treening). Ta astub ühe lapse ette ja küsib: Kas sinu Nipitiri sõi? Kui on õige, siis laps vastab: Jah, minu Nipitiri sõi, ja annab oma pildi ära. Kui küsitaval ei olnud see pilt, siis ta vastab: Ei, minu Nipitiri ei söönud, ja pilti ei anna. Mäng kestab kuni kõik pildid on kokku korjatud. Vahepeal võib pilte korjava lapse, kui ta enam ei mäleta, kellel mingi pilt oli, välja vahetada. Õpetaja osaleb ka ise



mängus ning peab pidevalt jälgima, et lapsed kasutaksid õigeid eituse ja mineviku vorme, vajadusel ka parandama vigaseid väljendeid, et need ei kinnistuks laste kõnes.

c) Laps peab enne pildi tagasi andmist ütleva oma pildi kohta midagi – näiteks, miks Nipitiri seda teeb. Õpetaja võib ka küsimustega aidata: Kelle kleiti Nipitiri triigib? Mis Nipitiri edasi teeb, kui aed on värvitud? Kuhu Nipitiri rattaga sõidab? Mis pirukat Nipitiri küpsetab? jne. Siin tuleb jälgida, et lapsed vastaksid täislausetaga.

Neid tegevustega pilte saab kasutada veel mitut erinevat moodi:

-Laps võtab pildi, aga teistele ei näita. Siis annab ta pantomiimiga edasi pildil oleva tegevuse ja teised peavad ära arvama, mis ta teeb.

-Võib valida ühe pildi ja lasta lastel moodustada selle pildi kohta lauseid. Siin võib olla sees võistlusmoment, et kes saab kõige pikema lause. Lapsed ütlevad korda mööda lauseid ja õpetaja paneb need tahvlile kirja. Seejärel loendatakse sõnu lauses ja selgunud võitjat premeeritakse aplausiga. Esialgu, kui lapsed moodustavad 2 - 4 sõnalisi lauseid, tuleb koos vaadata, mida saaks veel lisada, et lauset laiendada. Hiljem juba hakkavad lapsed ise moodustama pikemaid liitlauseid ja siis saab pöörata tähelepanu ka sidesõnadele.

Näiteid:

Poiss riisub.

Poiss riisub lehti.

Väike poiss riisub lehti.

Väike poiss riisub suure rehaga lehti.

Väike poiss riisub suure punase rehaga lehti.

Väike poiss riisub suure punase rehaga sügisesi lehti.

Väike poiss riisub suure punase rehaga aias sügisesi lehti.

Väike poiss riisub suure punase rehaga aias sügisesi lehti, sest ta tahab rõõmustada ema.  
jne. jne.

Kui seda on eelnevalt kogu rühmaga tehtud, siis või anda pildid väiksematesse rühmadesse ja rühmatöö tulemusi võrrelda – milline rühmmõtles välja kõige pikema lause (arendame rühmatöö oskusi).

Lapsed peavad grammatiliselt korrektsed olema.

Riimilift.

Õppematerjal riimi mõiste selgitamiseks/omandamiseks.

Eesmärk.

a) laps saab aru riimimõistest.

b) laps oskab leida riimipaare.

c) laps moodustab ise riime.

Riimilift koosneb ühest suurest alusest, kus on avauseid ja kahest ribast, kus on peal pildid riimuvatest sõnadest. Ribad pannakse avausest läbi nii, et aluse keskel on näha ainult kahte pilti.

Üks riba pildiga on paigal, teist riba liigutab õpetaja ja nimetab piltidel olevaid esemeid: sall – lammas, sall – uss, sall – kass.....sall – pall.

Eelnevalt on õpetaja selgitanud, et riimuvad sõnad on kõlalt sarnased. Pildi paaride puhul lapsed kordavad õpetaja järel ja otsustavad, milline paar on riimipaar. Kui leitakse riimipaar, siis võtab õpetaja uue pildi.

Buss- lammas, ei riimu

Hammast – lammas riimuvad

II variant riimiliftist - üks riba on piltidega, aga teisel trükitähtedes kirjutatud sõnad, mis riimuvad piltidel olevate asjadega. Näiteks: pilt kukk – sõna nukk.

Riimilifti saab kasutada kogu rühmaga, aga ka individuaalselt. Siis saab laps ise lifi liigutada kuni leiab pildile riimuva paarilise. Peale mõningast tegutsemist riimiliftiga, võib teha väikese kontrolliva töölehe, selgitamaks välja, kuidas materjal on omandatud. Selleks sobivad samad pildid, mis olid riimiliftis.

Töölehe saab õpetaja ise koostada lähtudes laste vanusest ja tasemest.

1. Kahes tulbas on pildid, mis olid riimiliftis. Laps ühendab riimipaarid joonega.

2. Ühes tulbas on pildid, teises tulbas sõnad. Laps leiab riimipaarid ja ühendab pildiga riimuva sõna.

3. Tulpades on trükitähtedega kirjutatud sõnad. Laps loeb, leiab teise riimuva sõna ja ühendab riimipaari joonega.

4. Töölehel on pildid, lapsel tuleb ise juurde kirjutada/joonistada teine pool riimipaarist.

#### Mänge riimuvate sõnadega.

**1. „Kes on kiirem”** – lugemismäng võistluse peale.

Selleks on vaja sõnakaarte, mida saab ka arvutil trükkida ja liivakella. Lapsed on jagatud võistkondadesse laudade ümber. Laual on ümbrik riimuvate sõnadega. Käskluse peale peavad lapsed avama ümbriku ja moodustama teatud aja jooksul riimipaare. Hiljem loevad lapsed riimipaarid ette, teised võistkonnad koos õpetajaga on eksperdid ja kontrollivad, kas paaris on ikka riimuvad sõnad.

**2. „Riimimemoriin”**

-Pildid riimuvatest sõnadest on laua peal tagurpidi. Laps peab leidma riimipaari. Mängija keerab teistpidi ühe pildi (näiteks puu), kui järgmise pildi keeramisega leiab ta riimuva sõna (kuu), siis saab ta paari endale. Kui aga teise kaardi pööramisega ei tule riimuv sõna, siis peab mängija maha panema mõlemad kaardid ja mängu järjekord läheb üle teisele mängijale. Mängu lõppedes loendatakse, riimipaarid üle. Võidab see, kellel on kõige rohkem paare.

-Mängu põhimõte on sama, kuid piltide asemel on sõnakaardid. Siia lisandub ka mänguline lugemistreening.

#### **Mäng „Naljakas lause“**

##### Eesmärk:

a) laps oskab lugeda.

b) laps oskab loetud sõnadest moodustada lauset

c) laps mõtestab loetut ning oskab arutleda, kas loetud lause on tõene või ebareaalne, naljakas või kurb.

Mängu eesmärk on ka lõbusa ja pingevaba õhkkonna loomine, häälestamine järgnevale tegevusele.

##### Vahendid:

Sõnakaardid erinevat värvi alustel.

-Nimisõnad (vastavad küsimusele kes? mis?) – punased

-Tegusõnad (vastavad küsimusele mida teeb?) – sinised

-Asukohta näitavad sõnad (vastavad küsimusele kus?) – kollased

##### Mängu käik:

Sõnakaardid on tagurpidi - värviline pool ülespoole. Laps võtab ühe punase, ühe sinise ja ühe kollase kaardi. Loeb kaartidel olevad sõnad kokku ja moodustab nendest lause. Seejärel arutleb, kas see on naljakas või ei ole. Tavaliselt hakkavad lapsed kohe naerma. Näiteks tuli kokku lause - Siil põleb garaažis, - mis tekitas lastes naerupahvaku. Ühise arutelu käigus jõudsimme arusaamisele, et see ei ole üldse naljakas vaid hoopis kurb ning iga laps pakkus välja variandi, kuidas seda olukorda saaks lahendada.

Sõnakaartidel olevad sõnad peaksid olema eelnevalt õpitud. Mida suurem on laste sõnavara, seda rohkem sõnakaarte ja ka lausete variante.

Ei pea alati olema trükitud sõnakaardid, sõnu saavad lapsed ka ise kirjutada (kasutades seinasõnastikku või õpetaja abi) ning kleepida värvilistele alustele.

Soovitan erinevate õppematerjalide valmistamisel kaasata ka lapsi.

#### **Lastega valmistatud ühislugemise raamatud.**

Lastega saab edukalt valmistada raamatuid ühislugemiseks. Selleks võivad olla lastele hästi tuttavad jutukesed või mõni ühiselt koostatud lugu. Eelnevalt on soovitatav need lood ka lavastada ja mitmed korrad läbi mängida, et lastel oleks sisu hästi arusaadav.

Kuidas võib valmistada ühislugemise raamatut:

a) Jutt on tahvlil lausetena lahti kirjutatud (lauseid on ühiselt jutustamise käigus kirja pandud). Laps valib lause, loeb ja kirjutab selle oma paberile. Valitud lause kustutatakse/tõmmatakse maha. See järel joonistab iga laps pildi oma lause kohta. Hiljem jutustatakse lugu koos laste illustatsioonidega uuesti, järjestatakse pildid ning köidetakse raamatuks.

b) Õpetaja on jutu lauseteks lahti kirjutanud (lauseid peab sel juhul olema nii palju kui lapsi) ning lapsed tõmbavad loosiga joonistuspaperi, kuhu õpetaja on eelnevalt kirjutanud ühe rea jutustusest, loevad ja illustreerivad loetud lause.

c) Laps valib ise, mis ta joonistab ning kirjutab siis tegelase mulli sisse iseseisvalt sõnad. See on sel juhul, kui on lugu, kus tegelaste jutt on sarnane ja sõnad korduvad. Kõnemulli sisse kirjutatud teksti saab lugeda ja siis pole pilti selgitavat lauset enam vaja kirjutada.

Kõidetuna saab neid raamatuid kasutada nagu teisigi ühislugemise raamatuid ka teiste laste puhul. Kui mitte köita, siis on need seeriapildid, mille järgi saab jutustada.

Juhtub, et laps kirjutab mõne tähe tagurpidi või eksib pika/lühikese häälikuga, siis ma seda piltidel ei paranda. Sellele pööran tähelepanu siis, kui kasutan seda ühislugemisel teiste lastega. Siin võib anda lastele ülesande: Kes märkab, mis on valesti?, (pikka häälikut rõhutades) Kes kuuleb ja leiab vea?

Lastega on soovitatav ka valmistada teemakohaseid raamatuid, kuhu laps saab joonistada teemaga seotud pilte ning seinasõnastikust maha kirjutada vastavaid sõnu. Kui laps oskab kirjutada, võiks ta seda teha iseseisvalt ning ainult kontrollida seinasõnastiku järgi õigekirja. Need raamatud saab laps koju kaasa ning need on kui piltsõnastikud, mille järgi võib laps korrata sõnu või õpetada oma kodustele eesti keelt.

Tallinna Vindi lasteaia keelekümbelrühma „Päasukesed“ õpetaja Hedi Minlibajeva.  
10.oktoober 2012