



SÕNAD ÜKSI JA KAMBAKESI KOOS

14.10.2012

MONICA ALLIKAS

Kiili Lasteaia Liblikate rühma vanemõpetaja

Tänapäeva ühiskond esitab lapsele juba varases eas suuri väljakutseid. Lapsed on seatud valikute ja kohustuste ette ning nad peavad nendega hakkama saama.

See, kuidas me päeva jooksul ennast tunneme ja oma kaaslastesse suhtume, sõltub kindlasti ka sellest, kuidas me päeva alustame. Milline on meie hommikune emotsioon, meile edastatud sõnum.

Selleks, et lapse päev positiivselt alata saaks, kasutan hommikuringis mängu kus rühmakaaslased saavad üksteisele päevasoove soovida ja samas ka kaaslast positiivsete omadustega tervitada.

Sõnal on võimas jõud ja öeldut ei saa tagasi võtta, võimaldame siis lapsele juba hommikul kogeda positiivset.

Et lapse päev algaks positiivse emotsiooniga, olen kirja pannud teretusmängud - nimemängud, mida võib kasutada hommikuringis. Mängudes pööratakse tähelepanu üksteisele kuulamisele, sõnumi edastamisele, hea tuju loomisele.

Liiga palju sõnu pole hea, sest liigne sõnademülin väsitab ja läheb kõrvust mööda. Ka vähestest sõnadest jääb teinekord vajaka, sest siis võib öeldu mõte jääda arusaamatuks. Häid sõnu on väga raske leida, sellepärast kasutangi hommikuringis selliseid mängu, kus lapsed saaksid kaaslasele midagi head päevaks soovida või ütelda. Ei olegi esialgu tähtis, et neid sõnu oskaks igauks ise välja mõelda. Lapsed võivad korrata ka kaaslase poolt öeldut. Aga harjutades hakkab laps oskama.

Hääl on tähtis suhtlemisvahend, kuigi väidetavalt annab inimene valdava osa oma teabest edasi miimika ja žestide abil. Siinkohal pean nõustuma Sirje Raadiku (2001) väitega, et suhtlemisel peame tähtsaks hääletooni, tämbrit, intonatsiooni, diktsiooni ja häälevarjundeid, tehes nende abil kindlaks kõneleja meeleolu ja tunded. Ise kedagi kõnetades oleme huvitatud, et meid kuulataks, meist õigesti aru saadaks, meie arvamust aktsepteeritaks.

Lapsel on õppimise kõige loomulikum viis mäng. Head tulemused saadakse huvi, vahetu tegutsemise kaudu, laps peab saama kogemuse, siis oskab ta ka kogetut ise edasi anda.

Järgnevates mängudes on kõike eelpoolnimetatut võimalik läbi proovida. Vahendite sissetoomisel muutuvad igavad tegevused mängulisemaks ja säilib põnevus, ootus...

„Mina olen...” Mängija tõuseb püsti ja ütleb: „Mina olen...(oma nime) Mare!” Teised mängijad vaatavad talle otsa ja ütlevad: „Sina oled...(ütleva nimi) Mare!” I variant: Oma nime ütleva võib lisada oma hommikuse emotsiooni, teha mõne liigutuse ja teised saavad seda soovi korral korrata. Samuti võib häälega mängida, kasutades erinevat hääletugevust, intonatsiooni, erinevaid huulte asendeid jm.

„Plaksuga tervitamine” I variant : Istutakse ringis. Mängu alustaja annab parempoolsele mängijale mõlema käe plaksu ja ütleb oma nime. Teistkordsel läbimängimisel öeldakse kaaslase nimi, kellele plaks lüüakse. II variant: Mängu alustaja ütleb oma nime „...Mare!” Teised mängijad ütlevad: „Tere (teevad käteplaksu) Mare (teevad põlveplaksu)!” Võib kasutada erinevaid intonatsioone, rütme.

„Nimi hüpatas” Mängijad on ringis. Mängu alustaja ütleb oma nime ja teeb hüppe. Seejärel teised kordavad ja teevad hüppe. Hüppe ajal nime hõisata.

„Nimemäng” I variant: Mängu alustaja ütleb oma nime ja näitab mingi liigutuse. II variant: Vastavalt nimes olevatele silpide arvule tehakse liigutused (A – NU kaks paid),(E – NE – LI kolm plaksu). Kasutada erinevaid häälevarjundeid.

„Kivitervitus” (kivide asemel võib kasutada üllatusmuna kõristit, pudelikorgi seeni, rütmipulki, taldrikutrummi jm. lastega koos valmistatud säästupille) I variant: kaks kivi (v.m. vahendid) – laps lööb kive kokku oma nime rütmis, samal ajal ütleb ka oma nime. II variant: mängu alustaja pöördub endast paremal oleva kaaslase poole ja ütleb kaaslase nime koos omadussõnaga „Tere tore Mare!”, Öeldu ajal lööb kividega rütmi ja annab vahendid edasi kõrvalistujale. Iga mängija võib kõrvalolevale lapsele öelda mõne erineva omaduse, kasutab omadussõna mis algab lapse nime algustähga.

„Hommikusoov” I variant : Mängu alustaja ütleb parempoolse mängija nime ja millist päeva või konkreetset tänast päeva soovib („Mare, ma soovin sulle kunist päeva!”, Mare, ma soovin sulle päikeselist kolmapäeva!) II variant: Mängu alustajal on pall. Ütleb ühe ringisoleva nime, veertab palli ja edastab päeva soovi. Palli saanud mängija veeretab juba järgmisele.

„Palav soov” Iga mängija saab pesupulga. Kui pesupulgad on värvilised, siis võib lasta värvi valida. Mängu alustaja saab postkaardi. Postkaardil on n.ö. palav soov, mis põletab kätt ning mida saab hoida ainult pesupulgaga. Postkaarti hakatakse edasi andma. Postkaardi saajat tervitatakse ja öeldakse talle soov. Eelnevalt võib leppida kokku teemas või saab laps ise valida mida ja kuidas ütleb, et kaaslase päev hästi alata saaks (näit. „Ma soovin sulle naljakat neljapäeva!” või „Ma soovin sulle mummulist hommikut!”...).

„Tšip – tšap” Mängijad istuvad ringselt paigutatud toolidel. Mängujuht on toolita. Mängujuht osutab käega ühele mängijatest ja ütleb „Tšip!”, siis see kellele osutati peab tervitama vasakpoolset mängijat („Tere hommikust või tere päevast või tere õhtust... ja mängija nimi - Mare!”). Kui mängujuht osutab kellegi poole ja ütleb „Tšap!”, peab see, kellele osutati tervitama parempoolset naabrit. Kui mängujuht ütleb „Tšip – tšap!”, peavad kõik mängijad leidma ringis uue tooli, kõrvalolevale toolile istuda ei tohi ja kaaslasega kokku põrgata ei soovitata. Ka mängujuht püüab leida tooli. Kes ilma jäi, on uus mängujuht.

„Nimi võlukastis” mängija kirjutab oma nime sedelile ja keerab või voldib paberi kokku. Mängu alustaja võtab võlukastist ühe kokkuvolditud paberi, teeb selle lahti ja loeb sealt nime. Tervitab nimetatud last ja võib ka kaaslasele midagi soovida. Variant: võib ka nii, et lapsed on eelnevalt dekoreerinud paberid kuhu nad nime kirjutavad. Ja koos õpetajaga meisterdanud ka võlukasti, kus on sees ainult head soovid.

„Nime voolamine” Mängu alustaja ütleb ühe ringisoleva lapse nime tõustes samal ajal püsti ja minnes ise öeldud lapse asemele. Nimetatud mängija peab kohalt liikuma ja samal ajal ütlema juba järgmise lapse nime, ning liikuma öeldud lapse kohale.

„Tere päevast sõbrake!” Mängu alustaja läheb kellegi juurde ja ütleb: „Tere päevast sõbrake!” Kaaslane vastab: „Tere!” (võib öelda ka tervitaja nime) Mängu alustaja küsib: „Kuidas elab (ühe ringisoleva nimi) ... Mare?” Kaaslane vastab: „Täna väga küsimast, ma lähen kohe vaatan.” *Täpset teksti ei pea laps järgima, kuid see peaks olema positiivne.*

Mängu alustaja saavad lapsed valida soovi korral liisusalmiga. Samas võib olla mingi konkreetne ese, mis mängu alustaja välja loosisib.

Kasutan võlumütsi; lille-, lehe või lumepärga; võlupudelit. Vahendi valikul lähtun konkreetsest teemast, mis on päevakorral. Konkreetsete vahendite puhul loetakse ka salmi.

Lillepärg hakkab luuletuse rütmis käest kätte liikuma. *„Lillepärga punume, sõbrala ta kingime. Pärgakene näita sa, kes peab nime ütlema!”*

Võlupudel pannakse keerlema ja loetakse salm. Kelle ees pudelisuu seisma jääb, saab alustada. *„Võlupudel, võlupudel näita sa, kes peab nime ütlema!”*

Võlumüts hakkab luuletuse rütmis liikuma käest kätte. *„Võlumütsi kanname, sõbrala ta anname. Mütsikene näita sa, kes peab võlur olema!”* (ja võlur saab võlumütsi ja läheb esimesena võlukasti juurde, milles on nimed ning saab sealt võtta sildi kaaslane nimega ning selle ette lugeda, tervitada)

Et võlumüts või võlupudel liikuma saaksid hakata, selleks loeme lastega koos võlumise salme. Mina kautan võlumise salmidena kõlaefektil põhinevaid, tähenduseta ja improvisatsioonilisi liisusalme. *„Ankut, trankut, trilla, troo. Sester, vaaber, viiber, koo. Am, tam, vietes tam. Eedi, peedi jaani, kamm.”* või *„Engi, pengi, sigli, saa. Engi, pengi, paa.”* või *„Kidina, kadina, kiira, kaara. Vidina, vadina, viira, vaara. Opsu, topsu, trumm.”* või *„Intu, äntu, paraväntu. Iits, tüts, tiben, tamm. Kriiska!”* või *„Inгла, tungla, tika tii. Puka, puka, vekk!”* Ja muidugi saavad lapsed kindlasti ka ise võlusõnu välja mõelda.

Mängud ei ole vanuseti määratletud. Missuguses vanuses lastega neid mängida, selle valib täiskasvanu ise.

Ja konkreetset päeva alustame päevasalmiga.

ESMASPÄEV või

TEISIPÄEV või

KOLMAPÄEV või

NELJAPÄEV või

REEDE

on tore päev,

enda ümber sõpru näen.

Tere sõber, tere, tere

koos on kogu meie pere!

Fred Jüssi on ütelnud, et sõnad on nagu lehed. Nad lendavad suust välja ja tuul keerutab ning keerutab neid. Lõppkokkuvõttes sa ei või kunagi kindel olla kuhu nad välja jõuavad.

Sõna teeb sageli kandiliseks viis, kuidas seda üteldakse. Mõelgem siis sellele, mida lendu lasta. Sest lendulastud noolt saab tagasi tuua kuid öeldut mitte. (Korea vanasõna)

Kasutatud kirjandus:

Allikas, Monica, 2012. „HARED draamakoolituse teretismängud”

Allikas, Monica, 2012. „Käe- ja jalamängud, liisusalmid, häälendamisharjutused, loendamis- ja rütmisalmid, ahellaulud”

Kim Yong – Chol, 2006. „Vanasõnu idast ja läänest”

Raadik, Sirje, 2001. „Õpime mängides. Draamakasvatus lasteaias ja algklassides”

Sööt, Anu, 2011 „Loovmäng”

www.tsitaat.com/tsitaadid/teemad/sõnad

