

Võistlus „SÕNAD ÜKSI JA KAMBAKESI KOOS”

Katrin Vähi
Võru Lasteaed Päkapikk
Lasteaiaõpetaja
savahi.katrin@gmail.com

Laps tuleb lasteaeda, et seal midagi põnevat teha, endale sõpru leida, uusi asju juurde õppida ja tunnustatud saada. Lapsele meeldib lasteaias, kui tal on seal hea olla: ta on saanud teha seda, mis teda huvitab, kui teda on märgatud, ära kuulatud ja mõistetud ning ta on saanud piisavalt mängida.

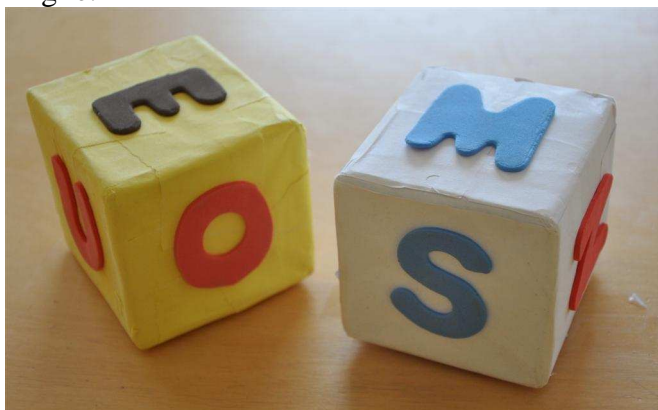


Rahulikud, omaette nokitsemise mängud.

Ainult läbi mängu võib jõuda väikese lapseni. Mängus saab õppida ja mängides saab õpitud oskusi kinnistada.



Selle mängu eesmärk on värvide tundmine ja täringu veeretamise oskus ja oma viske järjekorra ootamine. Vajalik on värvitäring. Laps veeretab täringut ja astub sama värvi ringile.



Meelistegevus hommikuringis, kus laps veeretab täringut ja mõtleb sõna varem kokkulepitud valdkonnas.

Rühmas teeme koos lastega mängu. Omatehtud mängul on hindamatu väärtus, sest iga mäng on ainulaadne. Mängude valmistamine arendab lastes loovust ja tekitab rahulolu iseendaga – tulemus on nähtav ja kasutatav. Kui laps on oma kätega mängu valmistanud, hoiab ta seda ja mängib hea meelega.



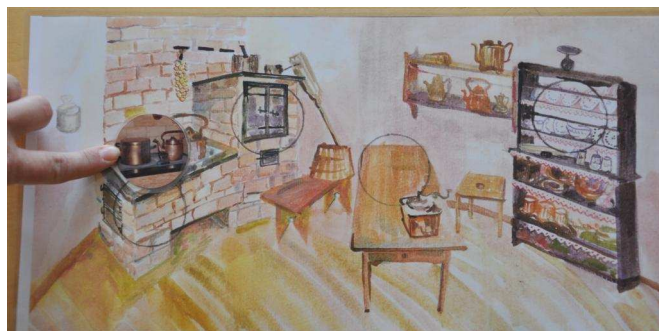
Tähestikus igal tähel on oma mängualus, igal mängijal on üks nupp ja täring. Iga mängija heidab järjekorras täringut ja tõstab oma nupu edasi nii mitu pildikese võrra, mitu silma ta sai täringul. Häälib selle sõna või leiab hääliku sõnas või mõtleb lause.

Meie lasteaia eripära on see, et asume Võru kesklinnas Fr. R. Kreuzwaldi Memoriaalmuuseumi kõrval ning seega on meil tihe koostöö. Meil on ühine aed ja sealt avanev „muinasjutuvärv“, mille kaudu saame külastada muuseumi. Alates kolmandast eluaastast külastavad lapsed muuseumi aeda ja hoovi, kus uurime erinevaid taimi, lilli, puid ja põõsaid. Lapsed saavad põõsast marja suhu pista ja pirnipuu alt pirni valida. Novembris käis meie rühm muuseumis marti jooksmas. Talvel saab ehtida kuuske ja mõõta lume paksust. Lapsel tekib ettekujutus, milline oli elu sada aastat tagasi. Eriliselt põnev on külaskäik elumajja, kus on arstituba ja ülemine korrus – kirjaniku tuba.

Olulisel kohal on muinasjutud, mida vestavad muuseumi töötajad rõõmuga. Fr. R. Kreuzwaldi elutoa põrandal patjadel kuuldud muinasjutul on hoopis teine kõla, see meeldib lastele väga. Enamasti on loomamuinasjutud või Kreuzwaldi loodud muinasjutud.

Mäng on lapse loomupärane tegevus. Mäng on fantaasiamaailm, võimas ja asendamatu jõud lapse vaimseks arenguks. Mängu kaudu laps õpib, seda enesele teadvustamata.

Muuseumis käimisi ja nähtut muutsin lastele mänguliseks kahe lauamänguga: „Külas Fr. R. Kreuzwaldil ” ja „Lähme külla Sassi tallu”.



Lauamäng „Külas Fr. R. Kreuzwaldil”

Mäng rikastab laste sõnavara. Mängides omandab laps mõisteid kergemini ja loovamalt kui niisama õppides. Eesmärk on, et laps tunneb ära ja oskab kirjeldada ning nimetada vanaaegseid tarbeesemeid. Mäng pakub pinget, annab kogemusi ja võimalusi kuuldut – nähtut mängus rakendada. Põnevust ja osavust pakub ümmarguste kaartide püüdmine. Mängus osavõtjaid saab olla kuni neli.

Mängu kuulub neli alust, kus on kujutatud Fr. R. Kreutzwaldi elutuba, magamistuba, köök ja saun; papa Kreuzwaldi hoov, 20 fotoga kaarti ja magnetiga ritv.



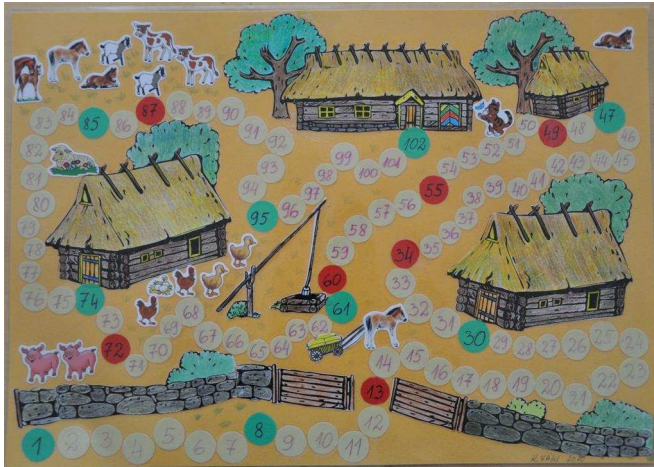
Mängu õpetus:

Iga mängija valib mängualuse. Laua keskele asetatakse papa Kreuzwaldi hoov ja sinna laotakse fotoga kaardid, pildi pool allapoole. Noorim mängija alustab mängu ja püüab magnetiga ühe kaardi papa Kreuzwaldi hoovist, näitab seda kõigile mängijatele ja ütleb sellel oleva asja nime ning jutustab sellest esemest. Kui kaardil olev asi on tema elutoas, magamistoas, köögis või saunas, saab mängija kaardi oma alusele. Juhul kui kaardil olev asi ei ole tema valitud alusel, pannakse kaart tagasi hoovi, pilt allapoole. Voor läheb vasakul olevale mängijale. Mäng kestab seni, kuni üks mängijatest on kogunud kõik esemed oma valitud alusele. Mängu võib jätkata niikaua, kui kõik mängualused on täidetud, mainimata sealjuures võitjaid või kaotajaid. Mõned lapsed võivad mängida korraga ka kahe mängualusega. Lapsi võib piltide äraarvamisel aidata, juhtides nende tähelepanu alusel olevatele asjadele.

Lauamäng „Lähme külla Sassi tallu”

Lauamängu eesmärk on ära tunda talule omaseid hooneid ja nimetada nende otstarvet. Talus oli alati palju toimetamist. Kõik, mis perel vaja, tuli enamasti ise valmistada. Kui talus oleks jäänud kõik tööd tegemata, poleks laual leiba ega saanuks riideid selga. Seda teadsid ka

lapsed. Sellepärast pidid nemadki maast madalast kodutöodes kaasa aitama: asju kätte tooma, koristama, väiksemate järgi vaatama, karjas käima. Mida vanemaks laps sai, seda suuremat abi isa-ema temast loodsid.



Mängida võib kahe-, kolme- või neljakesi, igal mängijal on üks nupp. Mängitakse ühe täringuga. Mängu saab alustada, kui heidab täringul 1 või 6. Iga mängija heidab järjekorras täringut ja tõstab oma nupu edasi nii mitu ringikese võrra, mitu silma ta sai täringul. Kui keegi heidab täringul kuus silma, siis võib ta teistkordselt heita ning liidab heidetud silmade kogusumma võrra.

Külaskäigul ootavad mängijaid mitmesugused ülesanded.

8 – seisatad, et uurida millest ehitati aed ümber talu. Nimetad ja jääd ühe viskekorra vahele.

13 – uurid väravaid ja paned selle kinni. Miks peab värav kinni olema? Lähed tagasi mänguväljale 8.

30 – nimeta, mis maja see on ja mida seal hoiti.

34 – oled aidaukse lahti jätnud. Lähed tagasi mänguväljale 30.

47 – oled jõudnud sauna. Kirjelda milline nägi välja vanasti saun. Jääd ühe viskekorra vahele.

49 – saun on juba soe ja aeg pesema minna aga külma vett ei ole. Ruttad kaevust vett tooma ja satud mänguväljale 61.

55 – nimeta vähemalt kümme tööd, mida talus tegema pidi.

60 – lähed viid ämbriga külma vee sauna. Lähed tagasi mänguväljale 49.

61 – oled kaevul ja kirjeldad milline oli talus kaev. Ühe viskekorra jäätad vahele.

72 – kuuled, et kana juba kaagutab ja ruttad pesast mune korjama ja liigud mänguväljale 95.

74 – nimetad maja, kus hoitakse loomi. Ema hõikab sööma ja kiirustad ruttu mänguväljale 85.

85 – kohtad karjapoissi ja aidad loomad koplis üle lugeda ja nimetad koduloomi talus. Jääd ühe viskekorra vahele.

87 – lähed tagasi karjamaale, seal saad silitada varssa. Liigud mänguväljale 85.

95 – kust saab talupere söögi? Kirjelda, mis talutööd tehakse põllul. Jääd ühe viskekorra vahele.

102 – nimeta, mis maja see on ja kirjelda maja seestpoolt. Oled tubli ja jõudsid talu elumaija.

Tänases tõtlikus maailmas on meil vaja emalikku alget, mõistmaks pika lapsepõlve, loova mängu, muinasjuttude, elamise rütmi ning jäljendamise tähtsust. Siis võime tajuda, et igal lapsel on oma sisemine laul. Oluline on mõista last maailmas ning maailma lapses.

Katrin Vähi

savahi.katrin@gmail.com

