

H. Männi „Mõmmi tähemäng“ - huvitav ja mitmekülgne keeleõppe vahend.

Keeleõppe lasteaias on ülitähtis, sest siin pannakse alus suhtlemisele nii eakaaslastega kui täiskasvanutega ja lapsed saavad esmased oskused erinevate kõnevahendite kasutamiseks. Aastaid olen kasutanud 6-7a laste keeleõppes H. Männi raamatut „Mõmmi tähemäng“, mis on algselt mõeldud küll tähestiku kinnistamiseks esimeses kooliastmes, kuid sobib ideaalselt kõne arendamiseks ja eeltöökõne lugema- ja kirjutama õpetamisel.

Mõmmipere lood annavad lapsele kuhjaga võimalusi soodsa kõnekeskkonna loomiseks, kus ta kuuleb nii kaaslaste kõnet ja saab ka ise aktiivselt kõneleda.

Raamat on väga illustreeritud, selles on palju tegelasi (üle 20-ne), andes palju huvitavaid võimalusi keeleõppeks.

Raamatuga töötades on võimalik anda lastele juurde palju keeleteadmisi ja oskusi: tegelaste lühitutvustus, kirjeldamine, rollile vastava keelekasutuse valimine, põhjenduste ja arvamuste esitamine ja eristamine, küsimuste sõnastamine, tähelepanelik kuulamine.

Kuna lugedes on tegemist erinevate loomadega, siis juba nende loomade erinev häälitsemine ja liikumine annab võimalusi häälikumängudeks ja matkimismängudeks.

Vastavalt lugudele on sobiv tuua laste ette ka suured tegelaskujude pildid ja nende vaatluse vahendusel õpib laps juurde omadussõnu ja nende õiget kasutamist, samuti läheb tal vaja tähelepanelikkust ja mälu et jätta meelde tegelaste ilmumise järjekord ja tegelastele jagatava tähe nimetus.

Raamatu peategelasteks on kaks karutüdrukut, kes tunnevad tähti, samas on igas lasteaiarühmas lapsi, kes on teistest agaramad ja nutikad: leitakse kaks last kes võtavad pearolli ja vastavalt laste soovile jagatakse välja ka teised rollid (kui soovi ei avaldata, siis arutatakse koos, kellele üks või teine roll sobiks)

Kõige lõpuks kui kõik tähemärgid on välja jagatud ja lapsed neid tunnevad, saavutatakse läbi erinevate õppemängude ka lugemis- ja kirjutamisoskus. Muutes lastele tähtede maailm põnevaks ja andes neile võimalus seigelda selles oma huvitavate sõpradega raamatust, tuleb lugema- ja kirjutamaõppimine loomulikult ja kergelt

„Mõmmi tähemäng“ sobib hästi ka peremudeli ja peresuhete aruteluks, sest lood räägivad nii perest, sõprusest ja lausa kubisevad igasugustest erinevatest situatsioonidest, mis nõuavad läbiarutamist ja läbimängimist.

Tegevuste juurde kuuluvad ka õppemängud, mis on sobilikud antud raamatutegelastele.

Kasutasin oma väljamõeldud kui ka juba olemasolevaid õppemänge, sobitades neid antud teemadega.

Kuna lood tegevuste alguseks lugeda on liiga pikad, siis õpetaja ülesandeks on koostada ise väike jutuke iga raamatu loo kohta ning tuua välja vaid oluline. Vabal ajal loetakse lood uuesti ja terves ulatuses.

Lugusid mängitakse läbi, antakse hinnang tegelaste käitumisele, analüüsitakse tegelaste iseloomu kui ka välimust, seostatakse situatsioone lapse enda kogemusega ja tema iseloomuga ning vastavalt erinevatele situatsioonidele saavad lapsed astuda dialoogi teiste tegelastega

Õpetaja ülesanne on innustada lapsi ilmekate ja pikkade lausetega kõnelema ja vajadusel juhtida ja abistada lapsi.

Abivahenditena võib siin kasutada nii liikuvaid aabitsaid kui ka magnetluseid koos magnettähtedega..

Siinkohal toon ära mõningad õppemängud mida kasutasin tegevuskava „Mõmmi tähemäng“ juurde.

Õppemängud: koostanud T.Rebane

TRÜKIMASIN“

Eesmärk: sõnade moodustamine

Vahendid: tähekaardid kaela riputamiseks. A, AA; T, TT

Mängu käik:

I variant: õpetaja nimetab häälikuid, vastava tähemärgiga lapsed astuvad teiste ette ja nimetavad kaardil oleva tähe.

II variant: Lastel kaelas tähekaardid. Õpetaja häälib sõna, vastavat tähekaarti omavad lapsed seavad endid vastavalt sõnale õigesse ritta.

III variant: lapsed ise nimetavad sõnu, vastava tähemärgiga lapsed moodustavad üksteise kõrval seistes sõnu.

IV variant: Õpetaja nimetab lause, lapsed moodustavad selle. Näit. : MARI SÖÖB vms.

„ÕIGE VÕI VALE“

Eesmärk: häälikute olemasolu ja pikkuse määratlemine sõnas

Vahendid: punased ja rohelised kettad

Mängu käik: Eelnevalt lepitakse kokku, missugune häälik peab selles sõnas esinema, seejärel õpetaja häälib sõna. Kui lapsed kuulevad antud häälikut sõnas, tõstavad nad rohelise ketta, kui ei, siis punase ketta.

Samamoodi toimitakse hääliku pikkuse määratlemisel. Kui laps kuuleb pikka häälikut, annab märku rohelise kettaga, kui on tegemist lühikese häälikuga, annab laps märku punase kettaga

ÜTLE LAUSE“

Eesmärk: lause mõiste kinnitamine

Vahendid: pall

Mängu käik:

1. Viskan lapsele palli ja ütlen nimisõna, laps lisab tegusõna ja viskab mulle tagasi. Viskan palli , ütlen nimisõna, laps lisab omadussõna ja viskab tagasi

MIDA MÕMMI JA TA SÕBRAD SÖÖVAD”.

Eesmärk: Lühikeste ja lihtsate sõnade kokkulugemine, .teadmiste kinnistamine loomade toidulauast.

Vahendid: väikesed pildid “mõmmi tähemängu tegelastega, pabertaldrikud ja sedelid, kuhu on kirjutatud toitude nimed, mida need loomad söövad. Kõik sedelid on tagurpidi laual. Iga mängija valib endale ühe tegelase ja taldriku. Kordamööda võetakse laualt sedeleid. Kui mängija saab sedeli toidu nimega, mida tema loom sööb, paneb ta selle oma taldrikule. Vale toiduga sedeli asetab lauale tagasi. Kes esimesena leiab oma taldrikule neli toitu, on võitja. Mäng tehakse koos lastega, et ühiselt arutada ja kokku leppida, missugust toitu keegi loom sööb.

LEELO- LEEVIKE – TERA, SEEME, MARI, USSIKE

JÄNESE- JUTA – ROHI, HEIN, KAPSAS jne.

REBASE- REINU SÜNNIPÄEV”.

Eesmärk: R- hääliku täpne ja selge hääldamine sõnas. R- hääliku kuulmine ja asukoha määramine sõnas.

Mängu käik:

Lapsed istuvad vaibal ringis. Nende keskel istub Rebase-Rein. Õpetaja tutvustab Rebase-Reinu, kes väga armastab oma nime, kuna see algab R-ga. Talle meeldivad üldse kõik põrisevad asjad ja sõnad. Täna on tal sünnipäev. Lapsed lepivad kokku, kui vanaks ta saab. Rebase-Rein väga ootas endale lapsi külla. Vaadake, mida ta meile lauale on võlunud! Lapsed ulatavad käed ette, sõrmed vastamisi ja peopesad ülespoole. Koos loetletakse “sünnipäevatoite”, mille nimedes esineb R häälik. Oi, aga meil on Rebase-reinule ka kingitused kaasas. Kordamööda ulatatakse talle “kingitused” ja öeldakse, mis need on. Kindlasti peab sõnades esinema R- häälik. Siinjuures võiksid lapsed öelda, kus nad R-i kuulevad, kas sõna algul, lõpus või sees. Sünnipäeva lõpus mängitakse laste soovil mõnda ringmängu. Samal põhimõttel võib mängida ka teiste tegelaste sünnipäeva sobivate häälikutega

LÄHEME REISILE KOOS KARUONU MADISEGA” – häälikuks valitakse U või mõni muu häälik. Kaasa võetakse suur seljakott, kuhu pannakse (nimetatakse) reisil vajaminevaid “asju”, mille nimedes kuuleme vastavat häälikut. Seljakott pakitud, asutakse teele. Reisitakse vastavalt laste fantaasiale rongiga, bussiga, lennukiga, laevaga, jalgsi. Valitakse ka koht kuhu reisitakse. Igas erinevas kohas võetakse kotist välja ese, hääldadake selle nimetus, “kirjeldadakse otstarvet

“MÕMMI POOD”.

Eesmärk: Lühikeste ja lihtsate sõnade kokkulugemine, nende kirjutamine Vahendid: poemänguks kaubad: raamatud, puuviljade mulaažid, nukunõud jne

Mängu käik: Õpetaja abiga kirjutatakse kaupadele nimetused. Eraldi laual on sedelid kaupade nimetustega. Laps valib endale sedeli, loeb selle ja läheb ostab sellele vastava kauba(löüb vastavalt kauba hinnale müüja käele plaksu)

MÕMMI JA TA SÕPRADE TEGEVUSED”.

Eesmärgid:lihtsamate tegusõnade kokkulugemine ja kirjutamine.

Iga laps mõtleb ühe tegusõna ja kirjutab selle sedelile. Õpetaja kontrollib ja vajadusel abistab.

1.Iga laps kirjeldab seda tegevust, mille ta paberile märkis. Teised arvavad ära. Kes esimesena õigesti arvab, saab selle sedeli endale.

2. variant. Kõik sedelid on tagurpidi laual. Kordamööda võtavad lapsed sedeleid, loevad vaikselt sõna ja hakkavad seda tegevust teistele kirjeldama. Kes ära arvab, saab sedeli. Mängu lõpus vaadatakse, kes on parim tegevuste äraarvaja.

“VIKTORIIN MÕMMIST JA TA SÕPRADEST”

Eesmärk: loomanimede ülesmärkimine suurte joonistähedega. Teadmiste kinnistamine metsloomadest

Õpetaja nimetab lapse nime, kes valib endale paarilise. Kõige enne annab õpetaja

valimisõiguse neile, kes on lugemises veidi nõrgemad. Iga paar saab paberi ja pliiatsi. Viktoriini küsimused võivad olla järgmised:

1. Kes on kõige aeglasem Mõmmi sõber? TIGU
2. Kes laulab kõige ilusamini? LEEVIKE
3. Mis on Jänku-Janeki lemmikpill? VIIUL jne.

Viktoriini vastuste lugemisel ei loeta kirjavigu, vaid õigeid vastuseid. Tähtis on, et tekiks huvi ja soov sõnu kirja panna.

LINDUDE ORKESTER”

Eesmärk: Häälkute õige hääldamine, rütmiline hääldamine

Vahendid: rütmipillid

Mängu käik: Leelo- Leevike on orkestri juht. Lapsed valivad endile rütmipillid Leelo Leevike ütleb hääliku, lapsed häälivad seda ja löövad rütmi :vaikselt, valjult, kiiresti, aeglaselt

Lisan juurde ka tegevuskava, mille koostas raamatu „Mõmmi tähemäng“ juurde

SEPTEMBER

I nädal

I tegevus: raamatu „Mõmmi tähemäng“ tutvustus

1. Vaatleme kaanepilti: raamatu tutvustus
Vaatleme pilte raamatus: tegelaste nimetamine
2. Õpetaja selgitus: „Nende tegelastega kohtute nüüd tihti ja nemad aitavad teil lugema ja kirjutama õppida. Samuti muutute teie nendeks tegelasteks ja koos mängime Mõmmide pere mängu. Tänaused kõige tähtsamad tegelased on Mõmmi- Mai ja Mõmmi- Mari - nemad alustavad tähemänguga Mõmmi-Mai ja Mõmmi-Mari on kaks tüdrukut kes tunnevad juba tähti. (Selgitame koos 2 tüdrukut kes jäävad mängima karutüdrukuid)
Neil on kotike, kus on peidus tähed ja nad mõtlevad kellele neid tähti jagada.
(Tüdrukutel on kotike, kus on tähed, mida saab kaela riputada ja ümbrikud väikeste tähtedega liikuva aabitsa tarbeks.)
Tähekaardil on tähed: näiteks I, II; A, AA jne.
3. Lapsed nim. tegelasi, iseloomustavad neid öeldes omadussõnu

II tegevus: tegelastega tutvumine, mõisted: sõna, lause

1. Vaadeldakse pilte raamatutegelastest , lapsed arvavad kes on kes.
Koos arutatakse, kes on rühmas nende tegelastele sarnased, kes tahab olla teatud rollis. Näiteks: Karuisa- Madis - rühma kõige pikem poiss, Leelo-Leevike - hästi hea laulja, Jänese- Juta – tüdruk, kellele meeldib väga tantsida jne.
2. Mõmmi-Mai ja Mõmmi- Mari vaatavad oma tähekoti sisu. Koos uuritakse kõiki tähti.
3. Mõisted: sõna, lause.
Lapsed ütlevad sõnu ja lisades tegusõna moodustavad lihtsaid lauseid, laiendades neid vastavalt õpetaja küsimusele. Jänese-Juta tantsib, Leelo-Leevike laulab jne.

SEPTEMBER

II nädal

I tegevus: i häälik , täishääliku mõiste

1. Õpetaja jutustab loo „Karutaat“-lk.23-25 (õpetaja jutustus koos illustratsioonide vaatamisega)
Tahvlile ilmub Karutaadi pilt: õpetaja jutuke karutaadist. Lapsed näevad Karutaati kiiktoolis istumas, ta on nii tõsine. Mida teeme, et karutaat naeraks? I-täht naerab: ih – ii. Mõmmi-Mai ja Mõmmi-Mari kingivad selle tähe karutaadile.
2. Häälikuharjutus I-häälikule: naeru imiteerimine valjult, vaikselt, erineva tooniga.
3. I on täishäälik: me hääldame seda häälikut avatud suuga, täie häälega. Me leiame neid edaspidi veel. Täishäälikuid on 9.
Mul on tahvli serval punane tasku, kogume täishäälikud sinna, mul on ka sinine tasku ja roheline tasku. Edaspidi vaatame missugused tähed me paneme nendesse taskutesse.
4. Lavastusmäng: Karutaadi I
Õpetaja annab tähekoti karutüdrukute kätte ja palub neil valida välja laste seast Karutaadi, kellele antakse I (Karutaadi jaoks on olemas kiiktool, kus ta kiigub, Karutaat teeb lastega mängu: jagatakse I-täht)
Lapsed moodustavad lauseid.
Õppemäng: „ Ütle lause“ .

II tegevus: tähemärk I

1. Magnetahvlile ilmuvad Mõmmi- Mai ja Mõmmi- Mari ja Karutaat.
Mis tähe sai Karutaat? Miks?
2. Mängime koos I-tähe mängu.(Karulapsed armastavad väga mängida.)
Laps saab pildi esemega ja punase ja roheline ringi Kui eseme nimetuses on I, siis tõstab roheline ringi , kui ei, siis punase.
3. Kõike mida me ütleme, st. hääldame, saame ka kirja panna. Kirjutame tähe I õhus.
Tähe I kirjutamine väiksele tahvlile.(markerid, tahvlilapid

SEPTEMBER

III nädal

I tegevus: l häälik, kaashääliku mõiste

1. Mõmmi tähemängu“ raamatust lugu „Leelo- Leevike“ (õpetaja jutustus koos illustratsioonide vaatamisega.) Tahvlile ilmuvad tuttavad tegelased: Karutüdrukud ja Karutaat: tuletatakse meelde i-häälikut ja tähte
2. Õpetaja jutustab loo järgmise tähe jagamisest. See on L
Tahvlile ilmub Leelo- Leevike
3. Häälikuharjutus l- häälikule. Kus on meie keeletipp selle hääliku hääldamisel? Nüüd proovime uuesti . Seda häälikut hääldasime lahtise suuga, see oli täishäälik. L on kaashäälik, vaatame kuhu läheb selle hääldamisel keeletipp. Kaashäälik käib täishäälikuga kaasas ja siis saab temast sõna. Näit.: LI.
Kaashäälikud asetame rohelisse tasku
4. Valime uue tegelase : Leelo-Leevikese.
5. Õppemäng: „Lindude orkester.“ .
6. Laps mõtleb sõna, häälib:

- l- häälik sõna alguses
- l- häälik sõna sees
- l- häälik sõna lõpus

II tegevus: tähemärk L

1. Aheljutustamine: Leelo-leevikese lugu.
2. Karutüdrukud koos Leelo-Leevikesega jagavad lastele tähemärgid, kõik panevad L-tähed liikuvasse aabitsasse.
3. Laps laob sõna LI. Nii laulab Leelo-Leevike
4. Ülesanne: laps värvib linnu, tee linnule jalad (kirjarahjutus)
5. Laps kirjutab sõna LI väikesele tahvlile

SEPTEMBER

IV nädal

I tegevus: t häälik, d häälik, sulghääliku mõiste(tugev ja nõrk sulghäälik)

1. Lugu „Tigu-Tiit“ lk.62-67(õp. jutustus koos illustatsioonide vaatamisega)
Magnetahvlile ilmuvad Mõmmi- Mari, Mõmmi-Mai, Karutaat, Leelo- Leevike ja neile lisandub Tigu-Tiit.
2. Õpetaja jutustab loo Tigu – Tiidust, tahvlile ilmub pilt.
3. Küsimused uue tegelase kohta.
4. Uus tegelane Tigu-Tiit tutvustab ennast: laps, kes kehastab Tigu-Tiitu iseloomustab lühidalt ennast.
5. Laps esitab küsimuse tegelase kohta. Häälikuharjutused t häälikuga ja d häälikuga. Need häälikud on ka kaashäälikud, aga nende häälikute hääldamisel paneme suu kinni ja puhume plaksuga lahti: need on sulghäälikud. Need asetame rohelisse taskusse. Kumb on tugev, kumb nõrk häälik?
6. Laps otsib sõnu t häälikuga, d häälikuga, häälib neid
häälik sõna alguses
häälik sõna sees
häälik sõna lõpus

II tegevus: tähemärgid T, D

1. Tuletame meelde lugu Tigu-Tiidust.
Jagame välja õpitud tähekaardid: I, L, T
2. Tigu –Tiit, Mõmmi-Mai ja Mõmmi-Mari jagavad kõikidele T-tähe liikuvasse aabitsasse.
3. Hääli õpitud häälikud: I, L
4. Lao kordamiseks sõna LI
5. Lao uus sõna TI ja DI
6. Lao sõnad : lill, till
7. Kirjuta sõna väiksele tahvlile: lill, till

OKTOOBER

I nädal

I tegevus: h häälik, häälikute arv sõnas

Lugu „Karumemm“ lk. 20-22

1. Magnetahvlile ilmuvad Mõmmi-Mai, Mõmmi- Mari, Karutaat, Leelo-Leevike, Tigu-Tiit ja uus tegelane Karumemm. Õpetaja jutustus „Karumemm“ lk. 20-22
Valitakse uus tegelane laste hulgast. Ta iseloomustab ennast, lapsed küsivad tema kohta küsimusi, kaela saab endale tähekaardi.
2. Leia sõnu, hääli:
h - häälik sõna alguses
h – häälik sõna sees
h - häälik sõna lõpus
Missugust värvi taskusse asetame tähemärgi H
3. „Karumemm“ ütleb sõnu. Lapsed määravad sõnade arvu - annavad näppudega märku.

II tegevus: tähemärk H

1. Tuletame meelde loo Karumemmet. Jagame välja tuttavad tähemärgid: I, L T ja uue H.
2. Tegelaste lühike tutvustus.
3. Kirjaharjutus h – häälikule: karuema tool. Missugusesse taskusse asetame H
Karumemm koos karutüdrukutega jagavad laiali H tähed. Lapsed asetavad need liikuvasse aabitsasse
4. Lao sõnad: HI, HIIL
5. Kirjuta sõnad: HI, HIIL

OKTOOBER

II nädal

I tegevus: e häälik

Lugu „Karuema Kati“ lk. 9-11

1. Magnetahvlile ilmuvad tuttavad tegelased ja nüüd ka uus tegelane Karuema. Õpetaja tutvustab lugu, uut tegelast
2. Loendatakse tegelased
Uus tegelane räägib nüüd endast, talle esitatakse küsimusi.
3. Häälikuharjutused e- häälikule. Näitan tähemärki, kirjutame õhus tähe. Missugusesse ümbrikusse läheb E ?
4. Määra hääliku asukoht:: alguses, sõna sees, lõpus
5. Häälikumäng: Häälikupered

II tegevus: tähemärk E

1. Karutüdrukud jagavad tuttavad tähemärgid tegelastele kaela ja ka uuele tegelasele. Kirjutame õhus E kirjamärki
2. Uus mäng: Trükimasin. Ühes rivis seisavad tuttavad tegelased tähemärkidega. Kelle peale õpetaja osutab, hüppavad ette ja moodustavad sõnu: LI, TI, HI, EI, LILL, HIIL, DEA,
3. Karuema koos karutüdrukutega jagavad E tähed liikuvasse aabitsasse Lao liikuvast aabitsast: TEE, ELU
4. Lao sõnu olemasolevate tähtedega liikuvast aabitsast
5. Kirjuta sõna : TEE, ELU- analüüsi: pikk, lühike häälik

OKTOOBER

III nädal

I tegevus: a - häälik ja ä - häälik

1. Õpetaja jutustab loo Lugu „Karulapsed“ ja „Mairika - Matreia, Mägra-Jürgen ja Kägu - Greete“ osaliselt
Magnetahvlile ilmuvad tegelased, jaotatakse kaela tähekaardid.
2. Mõmmi-Mai võtab endale A Mägra Jürgen saab Ä
3. Häälikuharjutused a - häälikule ja ä – häälikule. Tähemärkide näitamine Missugusesse ümbrikusse lähevad A ja Ä
4. Leia sõnu, hääli:
a - häälik , ä - häälik sõna alguses,
a – häälik, ä - häälik sõna sees

- a - häälik , ä - häälik sõna lõpus
5. Häälikumäng: „Tunne häälikuid“

II tegevus: Tähemärgid A ja Ä

1. Mäng „Trükimasin“
2. Moodustame sõnu: Lapsed tähekaartitega tulevad ette, koos moodustame sõnu :AI, EI, TA, LEA, HEA, AHI, LIHA TÄDI, ÄI jne.
Mitu häälikut kuuled?
3. Karutüdrukud jagavad lastele A-tähed liikuvasse aabitsasse
4. Lao sõnad liikuvasse aabitsasse: ASI, TÄDI, ÄI
5. Kirjuta sõnad oma tahvlile: ASI, TÄDI

OKTOOBER

IV nädal

I tegevus: v häälik ,häälikute arv sõnas

1. Lugu „Jänku –Janek“ lk.74-80 (õpetaja jutustus)
Uus tegelane tutvustab ennast, küsimused tegelase kohta.
2. Häälikuharjutus v – häälikule. Hääliku märkimine tähega. Joonistame tähe õhus. Missugusesse ümbrikusse läheb V
3. Leia v – häälikuga sõnu: v - häälik sõna alguses v – häälik sõna sees, v - häälik sõna lõpus
4. Õppemäng: “Mitu häälikut sa kuuled sõnas?.

II tegevus: tähemärk V

1. Mäng Trükimasin
Sõnade „kirjutamine:“ VAI, AHI, LAI, VÄLI, TALV, VAAL, VALL jne.
2. Jänku- Janek koos karutüdrukutega jagavad V-tähed liikuvasse aabitsasse
3. Laos sõnad : VALU, TALV
4. Kirjuta sõnad: VALU, TALV

NOVEMBER

I nädal

I tegevus: m - häälik

Lugu „Mõmmi-Pärtel“ lk.38-41

1. Magnetahvlile ilmuvad tegelased: Mõmmi-Mai, Mõmmi Mari, Karuema Kati, Karumemm, Karutaat, Leelo-Leevike, , Jänese- Juta, Tigu Tiit, Karuonu- Mati, Jänku-Janek, Mägra- Jürgen ja uus tegelane Mõmmi- Pärtel. Õpetaja jutustab loo Mõmmi – Pärtlist
2. Mõmmi – Pärtel saab kaela tähekaarti, tutvustab ennast. (esitatakse küsimusi tema kohta)
3. Häälikuharjutus M –häälikule. Hääliku märkimine tähega .Missugusesse ümbrikusse asetame M. M: kaashäälik
4. Leia sõnad:
m - häälik sõna alguses
m – häälik sõna sees
m - häälik sõna lõpus
5. Õppemäng: „Õige või vale“ (õpetaja nim. sõna, laps määratleb kas sõnas on m – häälik või mitte)

II tegevus: tähemärk M

1. Didaktiline mäng: Trükimasin
Moodustatakse sõnu: MATI, EMA, TAIM
2. Kõik tegelased õpitud tähemärgid kaelas tulevad rühma ette
3. Mõmmi –Pärtel koos karutüdrukutega jagavad laiali M –tähed
4. Lao sõnad liikuvasse aabitsasse:
5. Joonista muster Mõmmi- Pärtli mütsile (M tähed)
6. Kirjuta sõna oma tahvlile: MATI, EMA

NOVEMBER

II nädal

I tegevus: n häälik, hääliku asukoha määramine sõnas(järgarvud)

1. Lugu „ Jänese – Juta“ lk.42 – 44. Lühike jutustus õpetajalt
2. Omadussõnade leidmine Jänese- Juta kohta
3. Häälikuharjutus n – häälikule. Missugusesse ümbrikusse asetame tähemärgi, millega tähistame antud häälikut.
4. Määra hääliku asukoht
n - häälik sõna alguses
n – häälik sõna sees
n - häälik sõna lõpus
5. Häälikumäng: „Määra mitmes selles sõnas on n-häälik“ (järgarvud, hääliku eristamine sõnas)

II tegevus: tähemärk N

1. Mõmmi tähemängu tegelased tulevad rühma ette
Mäng :Trükimasin
2. Sõnad: NIIT, NIMI, VANN
3. Jänese- Juta koos karutüdrukutega jagab laiali N-tähed liikuvasse aabitsasse
4. Sõnade ladumine liikuvasse aabitsasse: NIIT, NIMI, VANN
5. Kirjaharjutus N-tähe harjutamiseks : Jänku- Juta seeliku satsid NNNNNNN

NOVEMBER

III nädal

I tegevus: k - häälik

Lugu „ Jänku–Janku“ lk. 30-32

1. Magnetahvlile asetatakse järjest tegelasi. Laps nimetab, kirjeldab ja loendab neid. Lisandub uus tegelane Jänku- Janku
Dialog Karutüdrukute ja Jänku- Janku vahel
2. Häälikuharjutus k – häälikule. Hääliku märkimine tähega, joonistame tähe õhus. Missugusesse ümbrikusse asetame K.? M: sulghäälik
3. Määra hääliku asukoht: k - häälik sõna alguses, k – häälik sõna sees, k - häälik sõna lõpus
4. Vaata pilti, hääli, tõmba ümber ring esematele milles on k
5. Häälikumäng: „K-häälik sõna alguses“
Tegelased vahetavad tähekaarte, laps ütleb sõna, mis algab tema tähekaardil asetseva tähega.

II tegevus: tähemärk K, hääliku erinevad pikkused

1. Jänku–Janku koos karutüdrukutega jagavad K-tähed
2. Mäng tegelastega „Trükimasin“
3. Moodustatakse sõnad: KUKK, KOKK, KOOK, KELL, KEEL, KIIK
4. Trükimasinas moodustatud sõnade ladumine liikuvasse aabitsasse
Sõnade moodustamine: KOOK, KOKK
5. Kirjuta sõna väikesele tahvlile: KOOK, KOKK

NOVEMBER

IV nädal

I tegevus: j - häälik

Lugu „Mõmmi-Beebi“ lk.26-29 õpetaja jutustus

1. Mõmmi tähemängu tegelaste nimetamine, kirjeldamine, loendamine
Uue tegelase tutvustamine: lugu Mõmmi-Beebist
Mõmmi-Beebi valimine
2. Häälikuharjutus j- häälikule. Hääliku märkimine tähega. Missugusesse taskusse asetame J
3. Leia sõna ja määra j- hääliku asukoht
j - häälik sõna alguses
j – häälik sõna sees
j - häälik sõna lõpus
4. Õppemäng: „Võlupõll“ vt. lisast

II tegevus: tähemärk J

1. Valitud tegelastega mäng „Trükimasin“
2. Sõnade moodustamine, pika ja lühikese tähe määratlemine: JÄÄ, JÄNKU, MALE, MALLE, KANN.
3. Tähtede jagamine
4. Lao sõna liikuvasse aabitsasse: JÄNKU
5. Kirjuta sõna väikesele tahvlile: JÄNKU

DETSEMBER

I nädal

I tegevus : p – häälik ja b - häälik , nõrk ja tugev sulghäälik

Lugu „Hirve - Hilla“ lk.51-56

1. Magnetahvlile ilmuvad tegelased-lapsed nimetavad ja kirjeldavad neid. (omadussõnad)
2. Uus tegelane: Hirve – Hilla
3. Õpetaja jutustus Hirve - Hillast
4. Valitakse laste seast uus tegelane, kes saab peakatte. Lapsed esitavad talle küsimusi.
5. Hirve - Hilla tutvustab ennast
6. Mõmmi-Mari annab Mõmmi- Maile B, kuna temal on A ja see on väga tähtis siis Mai saab B, ka see on tähtis täht.
7. Häälikuharjutus koos sõrmeharjutusega p - häälikule ja b – häälikule. Kumb on nõrk, kumb tugev sulghäälik? Häälikute märkimine tähtedega, joonistame tähed õhus.
8. Õppemäng: “Talverõõmud“ vt. lisast

II tegevus: tähemärgid P ja B,

1. Valitakse tegelased: mäng „Trükimasin“
2. Moodustatakse sõnu: PALL- BALL, LEIB - LEPP
3. Hirve-Hilla jagab tähed liikuvasse aabitsasse
4. Sõnade ladumine: PALL- BALL
5. Sõnade kirjutamine väikesele tahvlile.

Detsembri III ja IV nädalal ja jaanuari I ja II nädalal kordasime eelnevat kuna lasteaias vähe lapsi (jõulud, aastavahetus)

JAANUAR

III nädal

I tegevus: r - häälik

Lugu „Rebase-Riho ja Rebase-Rein“

1. Õpetaja jutustus Rebase-Rihost
Uue tegelase valimine: laste küsimused Rebase-Rihole
2. M: täishäälik, kaashäälik, sulghäälik
3. Häälikuharjutus r – häälikule. Hääliku märkimine tähega, joonistame tähe õhus. Missugusesse taskusse asetame R.
4. R häälikuga sõnade otsimine, asukoha määratlemine
r - häälik sõna alguses
r - häälik sõna sees
r - häälik sõna lõpus
5. Häälikumäng läbivõetud häälikute kordamiseks.
6. Õppemäng; „Kujud“ - vt. lisast

II tegevus: tähemärk R

1. Valime tegelased: mäng „Trükimasin“
Moodustame sõnu: RIHO, REIN, KARU, KAAR, NURR, TIRR jne
2. Rebase-Riho jagab tähed liikuvasse aabitsasse
3. Lao lause: REIN ON SIIN
4. Kirjuta lause väikesele tahvlile: REIN ON SIIN

JAANUAR

IV nädal

I tegevus: u - häälik, ü - häälik

1. Magnetahvlile ilmuvad tegelased-lapsed nimetavad ja kirjeldavad neid.
(omadussõnad)
2. Uus tegelane: Karuonu Mati ja räägitakse üllatustest (ü – häälik)
3. Õpetaja jutustus Karuonust
4. Valitakse laste seast uus tegelane, kes saab peakatte. Lapsed esitavad talle küsimusi.
Tegelane Karuonu tutvustab ennast
5. Häälikuharjutus koos sõrmeharjutustega u - häälikule ja ü – häälikule. Missugusesse taskusse me asetame need tähed? M: täishäälik kordamine
6. Õppemäng: „Lähme reisile koos karuonu Matiga“

II tegevus: tähemärgid U ja Ü,

1. Valitud tegelastega mäng „Trükimasin“
Sõnade moodustamine, pika ja lühikese tähe määratlemine: UNI, KUU, PUU, TULI, TÜLI, TÜNN, PURI
2. Tähtede jagamine
3. Lao sõna liikuvasse aabitsasse: UNI, ÜLE
4. Kirjuta väikesele tahvlile: UNI, ÜLE

VEEBRUAR

I nädal

I tegevus: o - häälik ja ö - häälik

1. Magnettahvlile asetatakse järjest tegelasi. Lapsed nimetavad, kirjeldavad ja loendavad neid.
Lisandub uus tegelane Hundi - Uno
 2. Dialoog karutüdrukute ja Hundi - Uno vahel
Räägitakse ööst (ö – häälik)
 3. Häälikuharjutus koos rütmiharjutustega o – häälikule, ö – häälikule. Häälikute märkimine tähega, joonista täht õhus. Missugusesse taskusse asetad tähe O
 4. Hääliku asukohta määramine:
o - häälik sõna alguses
o – häälik sõna sees
o - häälik sõna lõpus
 5. Vaata pilti, hääli, tõmba ümber ring esematele milles on o
- Õppemäng: “Vaheta tähekaarte“ (tegelased vahetavad tähekaarte
kui saad kaela tähekaardi, pead ütlema selle häälikuga, algava, lõppeva sõna

II tegevus: tähemärgid O ja Ö

1. Valitud tegelastega mäng „Trükimasin“
Sõnade moodustamine, pika ja lühikese tähe määramine: ONN, ONU, OKS, ÖÖ, ÖÖBIK
2. Tähtede jagamine
Lao lause: MUL ON ONN
3. Kirjuta lause tahvlile: MUL ON ONN

VEEBRUAR

II nädal

I tegevus: häälik õ

1. Magnettahvlile asetatakse järjest tegelasi. Lapsed nimetavad, kirjeldavad ja loendavad neid.
Lisandub uus tegelane Mairika - Matreia
 2. Dialoog Karutüdrukute ja Mairika - Matreia vahel
 3. Häälikuharjutus õ – häälikule. Missugusesse ümbrikusse asetame tähemärgi Ö
 4. Määra hääliku asukoht määramine:
õ - häälik sõna alguses
õ – häälik sõna sees
õ - häälik sõna lõpus
 5. Vaata pilti, hääli, tõmba ümber ring esematele milles on õ
- Õppemäng: „Vaheta tähekaarte“

II tegevus: tähemärk Ö

1. Valime tegelased: mäng „Trükimasin“
Moodustame sõnu: ÖUN, ÖIS, VÕTI, MÖÖK
2. Mairika – Matreia jagab tähed liikuvasse aabitsasse
3. Lao ja loe lause: MUL ON ÖUN
4. Kirjuta lause tahvlile: MUL ON ÖUN

VEEBRUAR

III nädal

I tegevus: g häälik

1. Magnetahvlile asetatakse järjest tegelasi. Lapsed nimetavad, kirjeldavad ja loendavad neid. Lisandub uus tegelane Karuisa Madis. Lapsed nimetavad, kirjeldavad ja loendavad neid.
2. Dialoog Karutüdrukute ja Karuisa Madise vahel
Häälikuharjutus g – häälikule. Missugusesse taskusse me asetame g - hääliku. M: nõrk sulghäälik.
3. Hääliku asukoha määramine:
g - häälik sõna alguses
g – häälik sõna sees
g - häälik sõna lõpus
4. Vaata pilti, hääli, tõmba ümber ring esematele milles on g
Õppemäng; „Vaheta tähekaarte“

II tegevus: tähemärk G

1. Mõmmi tähemängu tegelased tulevad rühma ette
Mäng :Trükimasin
Sõnad: GRILL, GENA, SIGA, VAGU, TIGU
2. Karuisa Madis koos karutüdrukutega jagab laiali G-tähed liikuvasse aabitsasse
3. Lao sõna liikuvasse aabitsasse:
4. Kirjuta sõna tahvlile: GENA, SIGA

VEEBRUAR

IV nädal

I tegevus: s häälik

1. Tutvume uue tegelase Rebase Reinuga
Valime uue tegelase laste hulgast (tegelane tutvustab ennast, küsimuste varal iseloomustab)
2. Häälikuharjutus s – häälikule .Hääliku märkimine tähega. Missugusesse taskusse asetame S?
Leia sõnu ja määra nendes s - hääliku asukoha
s - häälik sõna alguses
s – häälik sõna sees
s - häälik sõna lõpus
3. Õppemäng: „ Rong“

II tegevus: tähemärk S

1. Valime tegelased: mäng „Trükimasin“
Moodustame sõnu: USS, SAI, SIIL
2. Rebase-Rein jagab tähed liikuvasse aabitsasse
3. Laome ja loeme lause: SUUR USS
Kirjutame lause tahvlile.

MÄRTS

I nädal

I tegevus: tegelemine kõikide häälikutega, häälikute pikkus

1. Lavastusmäng : Mõmmide kool. Karuisa –õpetaja, teised tegelased
Õpilased. Suured tähekaardid, liiguvad aabitsad
2. Õppemäng:“ Pane ranits valmis“
3. Häälime sõnu, vastav tähemärk hüppab ette
4. Pikk ja lühike häälik: Didaktiline harjutus“ Kas üks või kaks ühesugust tähte.“ Mäng lindiga
5. Pilt: lapsed ütlevad sõnu, kirjutavad kuulnud sõna tahvlile.

II tegevus: tegelemine kõikide tähemärkidega

Lavastusmäng: Mõmmide kool:

Kõik tegelased koos tähemärkidega tegevuses

1. Karuisa kirjad kõikidele tegelastele, mis sisaldavad ülesandeid.

Näiteks: otsi endale sõber, kes oskab hästi tantsida(Hirve – Hilla)vms

MÄRTS

II nädal

I tegevus: lavastusmäng „Mõmmi-Mai sünnipäev“

Lavastusmäng: Mõmmi – Mai sünnipäev

1. Kõik raamatutegelased valmistuvad sünnipäevaks: joonistavad kaardi, kirjutavad õnnesoovi sisse
2. Õppemäng: „Kingitus sõbrale“ muudetud variant vt - lisast

MÄRTS

II tegevus

1. Lavastusmäng: „Mõmmide ja ta sõprade kool.“
 - Õppemäng: „Pane ranits valmis“ – vt. lisast (teadmised koolitarvetest.)
Loe ja kirjuta sõnu- koolitarbed

MÄRTS

III nädal

I tegevus: kõikide häälikute, tähemärkide kordamine

1. Õppemäng : „Lao pildi järgi“(muudetud variant, vt. lisast)
2. Sõnade kirjutamine, lugemine (väikesed sõnaladumise alused)
3. Tööleht: kasuta kahte sõna ja moodusta lause.(Lilled ja vaas = lilled on vaasis, panen lilled vaasi jne.)

MÄRTS

II tegevus: kõikide häälikute, tähemärkide kordamine

Lavastusmäng: Mõmmipere kool

1. tund: võimlemine (valitud õpetaja loeb ülesandeid ette, lapsed täidavad neid: tõsta käed, kükita jne.
2. II tund: kirjutamine (valitud õpetaja loeb lihtsaid lauseid, lapsed laovad liikuvatesse aabitsatesse)
3. III tund: lihtsate lausete lugemine (valitud õpetaja jagab sedelid lihtsate lausetega lastele, lapsed loevad)

MÄRTS

IV nädal

I tegevus: Lihtsate lausete lugemine

Lavastusmäng: Mõmmipere kool

4. I tund: võimlemine (valitud õpetaja loeb ülesandeid ette: hüppa ühel jalal 5 korda, kükita 3 korda; õpetajad vahetuvad)
5. II tund: kirjutamine (valitud õpetaja loeb lihtsaid lauseid, lapsed laovad liikuvatesse aabitsatesse)

6. III tund: lihtsate lausete lugemine (valitud õpetaja jagab sedelid lihtsate lausetega lastele, lapsed loevad)

II tegevus

Lavastusmäng: „Metsa raamatukogu“

1. Lastele väikesed raamatud: sees väikesed jutukesed meie „Mõmmi tähemängu“ tegelastest.(neli lühikest lauset) lapsed loevad. Kellel lugemine hästi käes, neile pikemad laused, teistele lühemad.

APRILL

I nädal

I tegevus

Lavastusmäng: Mõmmipere kool

1. I tund : võimlemine .Mäng „Püüa kui tohib“ vt. lisast
2. II tund: kirjutamine: väikeste lausete lugemine ja kirjutamine
3. III tund: lugemine: Lihtsate lausete lugemine piltide alt(pildid „Mõmmi tähemängu“ tegelastega)

II tegevus

Lavastusmäng „Mõmmipere matkal“: õuetegevus

1. Õues lapsed orienteeruvad väikeste juhendite järgi.
Osutavad nooled, nende all kiri: astu 2 sammu otse edasi, vasakule, paremale.
Igas läbitud noolega punktis saavad lapsed ühe tähe. Täpselt toimides jõutakse sihtpunkti, kus saadud tähtedest laotakse lause. Oled tubli laps!
2. Õppemäng: „Mis on kadunud“ vt. lisast

APRILL

II nädal

I tegevus: Mõmmide kool

Valitakse „õpetajad“ tegelaste seast

1. I tund: joonistamine(loe sõna ja joonista sõnale vastav ese)
2. II tund: arvutamine
Lao sõna ja ütle mitu häälikut on sõnas ja mitu tähte on sõnas
3. III tund: kirjutamine
Kirjuta pildi alla lause: Mõmmi sööb jne.

II tegevus

Lavastusmäng: Postiljon Hirve –Hilla toob kirjad

1. Situatsioonimäng: postiljon. Hirve –Hilla postiljonitöö .Mäng: „Kellele kirja saadad?“ (ametite nimetused)
2. Iga tegelane saab kirja ülesandega. Laps loeb ja täidab ülesande: nimeta nädalapäevad, mis päev on täna jne.

APRILL

III nädal

I tegevus

Lavastusmäng: „Mõmmide kool“

Valitakse õpetajad, toimuvad mängutunnid

1. I tund : kleepetöö. Kleebi õige pilt õige lause juurde või sõna õige pildi juurde

2. II tund: võimlemine. „Õpetaja“ (üks tegelastest) loeb ülesande ja lapsed täidavad selle, „õpetajad“ vahetuvad
3. III tund: kirjutamine. „Õpetaja“ jagab väikeste lausetega sedelid, laps kirjutab puuduva sõna liikuvasse aabitsasse

II tegevus

Lavastusmäng: Mõmmi-Mai liikluses

1. Jalutuskäigul loetakse ümberkaudsete tänavate nimetusi .
2. Tagasi lasteaias : Vihjemäng: „Mida tegi Mõmmi- Mai valesti?“
Õpetaja loeb vihjed Mõmmi - Pärtli käitumisest liikluses. Kui ta käitus valesti, tõstavad lapsed punase ringi kui õigesti, siis rohelise ringi.
Näit: Mõmmi-Pärtel ületab tänavat kollase tule ajal.

APRILL

IV nädal

I tegevus

Lavastusmäng: Mõmmide kool

I tund: lugemine: väikeste lausete lugemine piltide alt (erinevad pildiseeriad)

II tund: joonistamine. loe lause, joonista pilt

II tegevus

Lavastusmäng „Sõnameister“.

1. „Mõmmi tähemängu“ tegelastel kaelas tähekaardid. Üks tegelastest astub ette, ütleb sõna, mis algab tema kaelas oleva tähega ja vajalikud tähed tulevad õigele kohale.
2. Kirjuta kiri oma sõbrale. Lapsed moodustavad paarid ja saadavad üksteisele kirju.
3. Koos loetakse ja parandatakse vead

MAI

I nädal

I tegevus

Mõmmide kool:

1. I tund : võimlemine .Mäng „Püüa kui tohib“
2. II tund: kirjutamine: sõnade ladumine sõnaalustele
3. III tund: lugemine: Lihtsate lausete lugemine piltide alt(pildid „Mõmmi tähemängu“ tegelastega)

II tegevus

Tegevus õues

1. Laps saab sedeli sõnaga, mille ta kirjutab liivale
2. Laps orienteerub siltide järgi, mis on riputatud puude okstele: mine otse, pööra paremale, pööra vasakule, vaata üles, viska korvi, pööra ümber, 3 sammu tagasi, 2 sammu edasi, hüppa üle, rooma alt, astu üle, stopp!, jookse tammeni, jookse kaseni, raja lõpp.

MAI

II nädal

I tegevus

Lavastusmäng: Mõmmid matkal

1. Tegelasel vabas looduses, otsitakse loodusobjekte, millest moodustatakse tähti ja sõnu (puu oksad, väikesed kivid, rohttaimede varred, käbid,)
2. Laps saab sedeli, millel loodusobjekti nimetus, laps otsib antud objekti loodusest üles.

II tegevus

Lavastusmäng: Mõmmide ja ta sõprade tähekooli lõpupidu

1. Tegelased kostüümides.
Mängud tähekaartidega:
„Mõistata“
„Lisa puuduv täht“
2. Muusika saatel liikumine, muusika seiskub, lapsed moodustavad sõnu
3. Kõige lõpuks moodustatakse lauseid:
Lähme kooli!
Hüvasti, sõbrad!
Lõpuks lõbus tähedisko.