



Mängides

paremaks

keele-
oskajaks

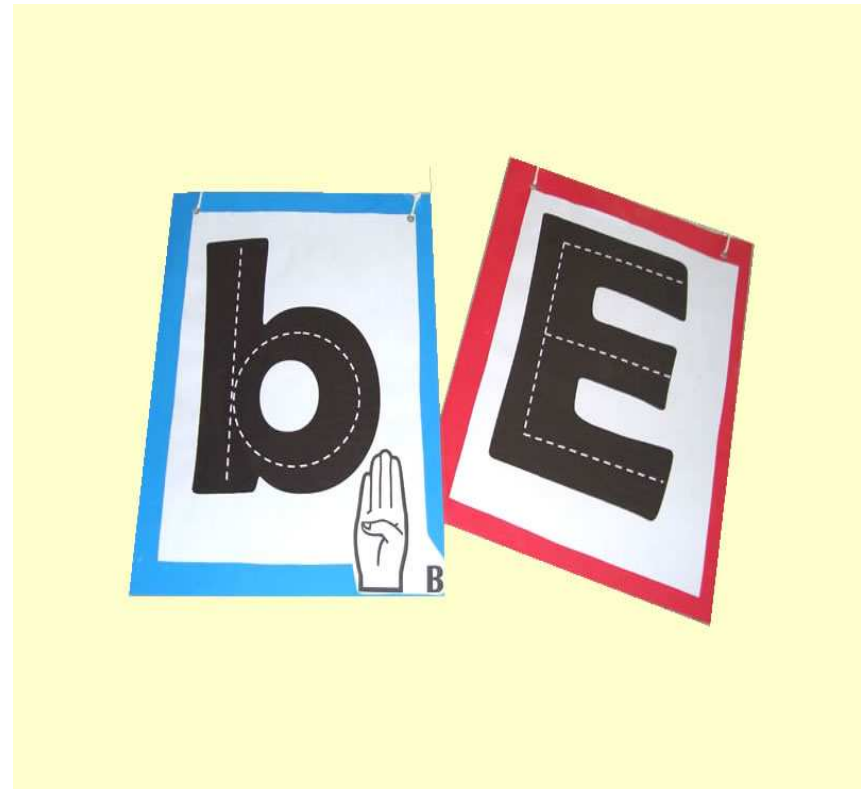
Annika Kilgi (Tallinna ülikool) seminaridel "Sõnad üksi ja kambakesi koos"
Narvas 23. XI ja Tartus 30. XI 2012

Hiljutisi raamatuid laste keelemängudest

- Sirje Piht ja Ety Mätlik 2007. Lõbusaid õppemänge: mängu matemaatikas ja eesti keeles. 2. trükk. Tallinn: Ilo.
- Anneli Bogens 2008. Mänge eesti keele osaoskuste arendamiseks. Tallinn: Ilo.
- Anneli Laamann 2008. Mängides lugema. Tallinn: Ilo.
- Küllike Kütimets, Tiiu Puik 2009. Eesti keele õppemängud lasteaias. Tartu: Atlex.
- Tiiu Puik 2012. Naudi õpetamist! II Keelemängud. Kose: Eesti Emakeeleõpetajate Selts.

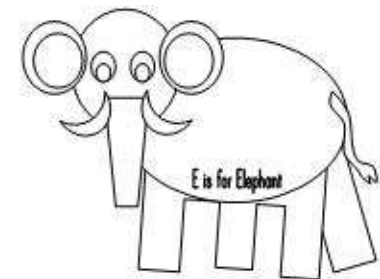
Sõida mööda tähte

- Prindi tähed välja.
- Pane paberile kile ümber.
- Ühel pool võib olla väike ja teisel suur täht.
- Moodusta tähtedest laste nimed vm sõnad.
- Lase lastel autoga mööda tähti sõita.
- Idee on võetud ja tähti saab printida aadressilt <http://www.makinglearningfun.com/themepages/RacecarABCcards.htm>



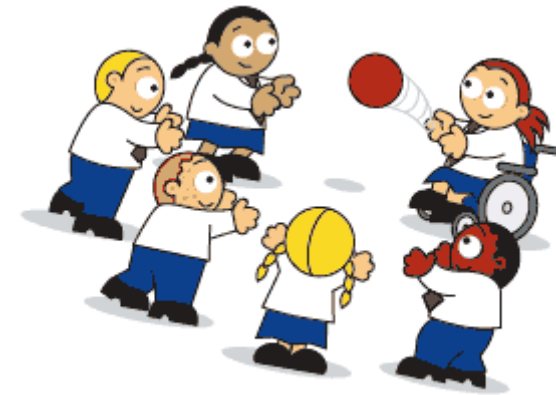
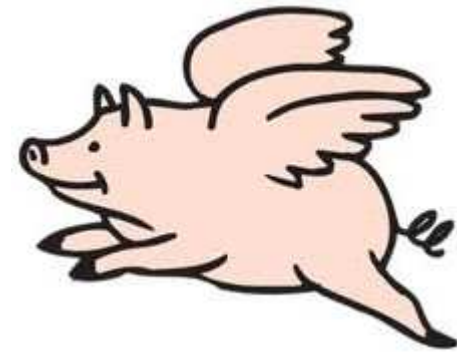
Värvi selle algustähega algavaid loomi

- Prindi või joonista loomad koos nende algustähega.
- Palu lastel värvida.
- Võid lasta pildi ka välja lõigata ning kleepida suurele ühispildile.
- <http://www.makinglearningsfun.com/themepages/ZoophonicsAbc-CutandPaste.html>



Nimeta nõutud algustähega loom

- Palu lastel moodustada ring ja ühel lapsel seista ringi keskele ning visata teistele palli.
- Enne viset peab keskel olev laps ütleva ühe tähe. Kui laps, kellele ta palli viskab, jõuab enne palli kätte saamist selle algustähega looma nimetada, saab hoopis temast ringi keskel olija.
- Võib proovida ka muude teemadega (nt elukutsetega).
- <http://lernklick.de/lernspiel/75/fang-das-tier/>



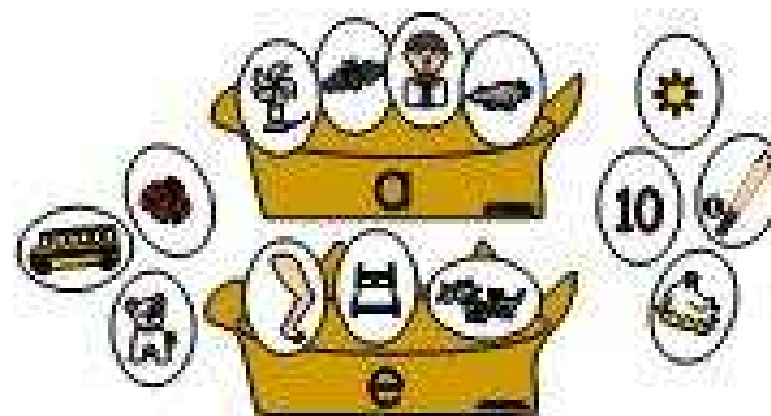
Paiguta pilt sõna algustähe põhjal õigesse kohta

- Prindi või joonista igale lapsele üks kujutis.
- Valmista ette ka tähesahtlid, -kotid vms.
- Palu lastel pilt ära värvida ning seejärel paigutada sobiva algustähe juurde. Lase neil seejuures sõna valjusti öelda.
- <http://www.makinglearningfun.com/themepages/LiteracyBeginningSoundAnimalLacing.htm>



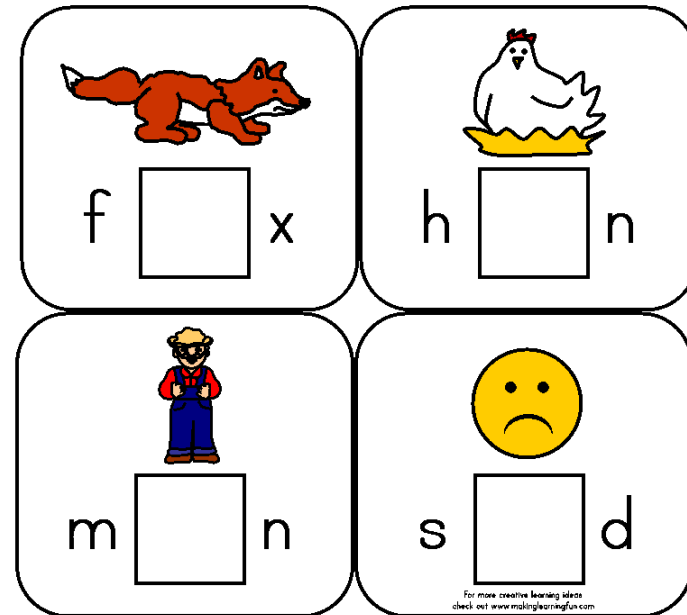
Paiguta pilt sõnasisesse täishääliku põhjal õigesse kohta

- Prindi või joonista pildikaardid ja munakorvid.
- Lõika välja.
- Palu lastel nimetada piltidel kujutatut ja mis täishäälikut neis sõnades kasutatakse.
- Selle põhjal palu neil paigutada muna (munakujuline pildikaart) õigesse munakorvi.
- <http://www.makinglearningfun.com/themepages/Egg-ShortVowelSoundSort.html>



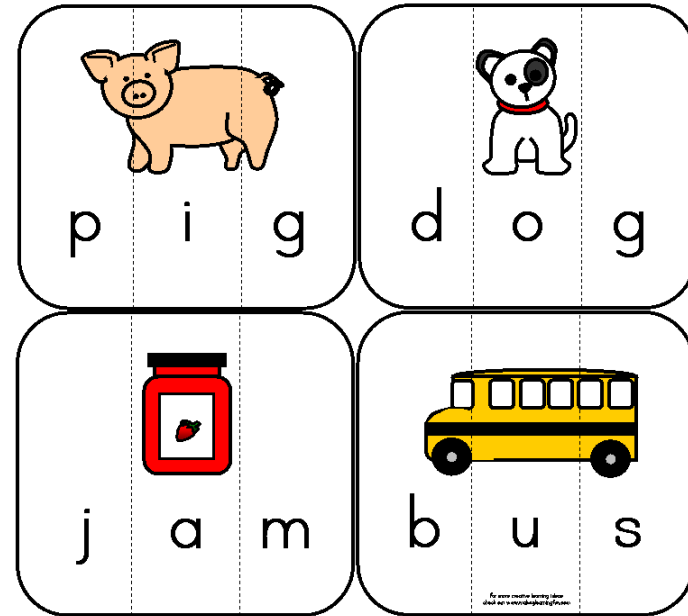
Lisa puuduv täht

- Prindi või joonista pildikaardid, mille juures on igast sõnast üks täht kirjutamata jäetud.
- Lõika välja.
- Palu lastel kirjutada kasti sobiv täht.
- <http://www.makinglearningfun.com/themepages/CVC-LetterTiles.html>



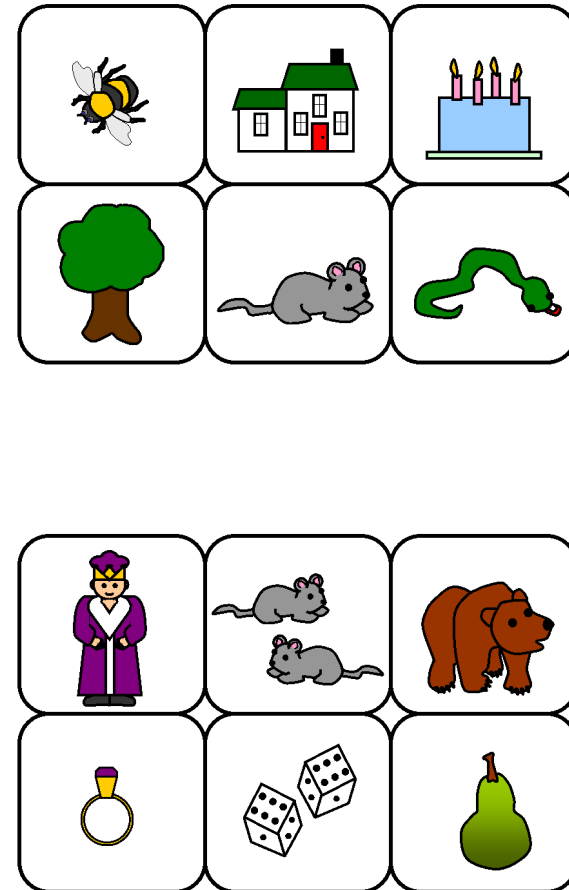
Pane sõna ja pilt kokku

- Prindi või joonista pildikaardid.
- Lõika iga kaart 2-3 tükiks.
- Palu lastel tükid kokku panna nii, et tekiks sõna.
- <http://www.makinglearningfun.com/themepages/CVC-PuzzleCards.html>



Leia riimuvad sõnad

- Prindi või joonista pildid. Kasuta läbipaistmatut materjali: lapsed ei tohi teiselt küljelt pilti näha.
- Lõika välja. Soovi korral lamineeri.
- Aseta kaardid tagumise küljega lauale.
- Palu lapsel keerata korraga ümber kaks kaarti ja leida nõnda riimuvaid sõnu (nagu mängus "Memory").
- <http://www.makinglearningfun.com/themepages/LiteracyRhymingWordConcentration.htm>



Täienda lauset meelepärase sõnaga

- Prindi või joonista raamatukaas. Võid selle ka ära värvida.
- Anna igale lapsele lehekülj alustatud lausega, nt *Proua Pesunaise kaussi sattus täna kogemata*
- Palu lapsel lause lõpetada ja joonistada juurde sobiv pilt.
- Soovi korral köida kõigi tööd raamatuks.
- Lugege raamat ette.
- <http://www.makinglearningfun.com/themepages/MrsWishyClassBook.htm>

Silly Mrs. Wishy Washy



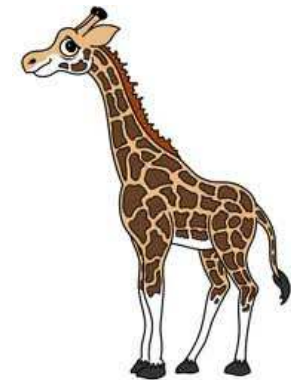
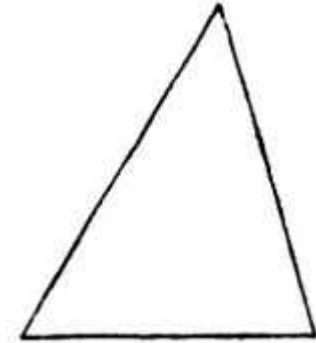
By: _____

For more creative learning ideas check out
www.makinglearningfun.com

Mrs. Wishy Washy is so silly. One day she washed _____.

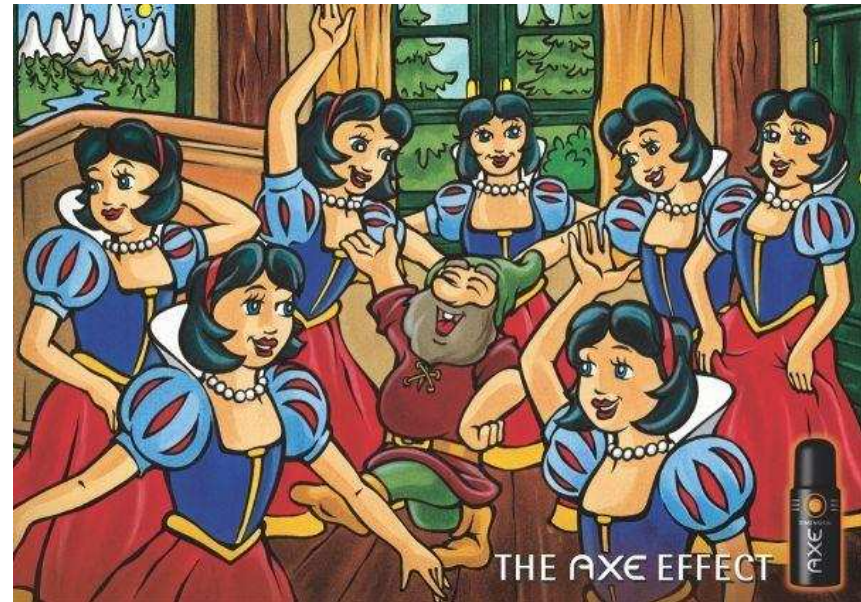
Moodusta etteantud sõnu kasutades lause

- Valmista viis pildikaartide komplekti: 1) numbrid, 2) kujundid, 3) värvid, 4) loomad, 5) vaba teema.
- Palu igal lapsel võtta igast hunnikust üks kaart.
- Palu lapsel moodustada lause või jutt, kus ta kasutaks kõiki neid sõnu.
- <http://fun.familyeducation.com/imaginative-play/parts-of-speech/51205.html>



Anna märku, kui kuuled loos viga

- Valmista jutustamiseks ette kõigile lastele hästi tuntud lugu sellisena, et seal oleks sisulisi viga.
- Palu lastel kuulata lugu ning anda märku, kui nad kuulevad, et midagi on valesti.
- <http://lernklick.de/lernspiel/61/flunkermaerchen/>



Tunne kaaslane hääle järgi ära

- Palu lastel moodustada ring ja ühel lapsel seista kinniseotud silmadega ringi keskel.
- Keskel olija läheb kellegi juurde ja palub: “Ütle *tuut*.” Teine laps ütlebki.
- Seotud silmadega laps püüab arvata, kellega oli tegu. Kui see õnnestub, saab uueks arvajaks äraarvatud laps.
- http://www.leipzig.de/imperia/md/content/53_gesundheitsamt/handbuch_sprachfoerderung.pdf lk 39



Uuri, kus su kaaslased asuvad

- Palu ühel lapsel ennast seljaga teiste poole pöörata ja teistel end mööbliesemete ette, taha, kõrvale või sisse paigutada.
- Seejärel küsib seljaga laps teistelt: "Kas Mari istub toolil?", "Kas Peeter on nurgas?"
- Kui ta ära ei arva (nt peale kolme küsimust ühe peitja kohta), ütleb too ise, kus ta on.
- http://www.leipzig.de/imperia/md/content/53_gesundheitsamt/handbuch_sprachfoerderung.pdf lk 35



Juhenda kaaslasi

- Palu ühel lapsel olla kujur ja teistel ausambad.
- Kujur annab ausammastele käsklusi, nt "Aseta vasak jalg parema jala ette", "Pane parem käsi pea peale", "Toeta külg vastu seina", "Vaata kurvast aknast välja".
- Ausambad peavad käituma juhistele vastavalt.
- http://www.leipzig.de/imperia/md/content/53_gesundheitsamt/handbuch_sprachf_rderung.pdf lk 34





Toredat mängimist!