

# Õppe – ja loovmäng „Mini liivakast“

Õpetajad Kertu Mellikov ja Astrit Herten

*Mängu esitleti „Lasteaednike Kevadlaadal“ 7.mail  
2008*

## Variant 1

### MÄNGU EESMÄRK

1. Laps rakendab oma loovust ja fantaasiat.
2. Laps tunneb ja kasutab looduslikke/kunstlikke materjale.
3. Areneb peenmotoorika.
4. Laps saab tegutseda iseseisvalt.



OSALEJATE VANUS: igas vanuses lapsed

OSALEJATE ARV: 1 – 2 last

### MÄNGUKS VAJALIKUD ABIVAHENDID:

1. Kast, karp või vana kirjutuslaua sahtel, mille põhi on kaetud kilega.
2. Liiv. Kivid, teokarbid, käbid, tammetõrud, kastanid, sammal, plastmassist puu-ja juurvilju, seeni jne.
3. Luigesuled või puupulgad (joonistamiseks), väike kastekann või ämber.

4. Klaasist kivikesi, mini loomakesi (siilid, konnad, liblikad, ämblikud jne)

## MÄNGU KIRJELDUS

Mäng algab vahendite tutvustamisega lastele. Mida nooremad lapsed, seda vähem ja lihtsamaid valikuid pakkuda. Üsna tavaline on, et esimestel mängukordadel isegi vanemad kui 4-aastased lapsed kuhjavad kogu inventari liivakasti. Mida kauem saab laps tegutseda, seda rohkem muutub tegevus loogilisemaks, mõtestatumaks ja fantaasierikkamaks, ei piirduta enam inventari kuhjamisega kasti. Loovmängu puhul toimetab laps omal soovil, pärast vestleb õpetajaga, mida ta tegi, kuidas ja miks või mis ta sellega mõtles.

## **Variant 2**

### MÄNGU EESMÄRK

1. Laps kujundab kasti vastavalt etteantud aastaajale.  
(Näitena veel: laps täidab õpetaja poolt antud ülesannet, kas

loendamist, mustrite ladumist või joonistamist sulle või puupulgaga).

OSALEJATE VANUS: Alates 4. eluaastast (muidu sõltuvalt mängu ülesandest).

OSALEJATE ARV: 1 – 2 last



## MÄNGU KIRJELDUS

Lapsel on ees karpid. Karpides on iseloomulikud asjakesed erinevatest aastaegadest. Õpetaja palub lapsel valida karpidest sügisele iseloomulikke vahendeid ja

kujundada liivakast sügiseseks. Kui laps on valmis toimub vestlus, kus laps selgitab oma valikuid.

## Õppemäng „Kalapüük“

**Õpetajad Kertu Mellikov ja Astrit Herten**

*Mängu esitleti „Lasteaednike Kevadlaadal“ 7.mail  
2008*

„Kalapüük“ on mäng, mida saab kasutada lasteaias peaaegu kõikides tegevustes nii toas kui õues, kas iseseisva õppemänguna või tunni osana tegevuse põnevamaks muutmiseks ( loendamine, värvide tundmine, tähtede õppimine jne) igas vanuses lastega vastavalt sellele, mida soovitakse õpetada või kinnistada.

Mõned näited.



## **Variant 1**

### **MÄNGU EESMÄRK**

1. Lapsel kujuneb arusaam tervislikust ja mittetervislikust toidust.
2. Laps teab kui palju ja millist toitu päeva jooksul süüa.
3. Laps saadab oma tegevust kõnega, arutelu kaaslastega.

OSALEJATE VANUS – alates 4. eluaastast.

OSALEJETE ARV - kuni 20 last.

### **MÄNGUKS VAJALIKUD ABIVAHENDID:**

1. Mängujõgi
2. Magnetotsaga õnged
3. Kalad, kellede silm on magnetist, mis haakuks õnge magnetiga
4. Vastavalt teemale - tähekaardid, pildid toiduainetest, liikluspildid, numbrikaardid jne.

## MÄNGU KIRJELDUS

Maas on mängult jõgi, kus ujuvad kalad. Iga kala kõhu all on pilt kas tervislikust (leib, piim) või vähem tervislikust (kummikommid, jäätis) toidust. Lapsed lähevad kalale. Iga laps peab oma kinnipüütud kala paigutama püramiidi sellele reale, kus ta arvab, et see peaks olema. Näiteks: laps saab kala, mille kõhu all on šokolaadi pilt, siis asetab selle püramiidi tippu. Laps, kes püüab näiteks leiva pildi, paneb selle püramiidi alumisele ehk kõige suuremale ribale, sest leiba peaks sööma iga päev.

Piltidest moodustub tervise püramiid. Võrdleme seda juba valmisoleva püramiidiga.

## **Variant 2**

### **MÄNGU EESMÄRK**

1. Lapsel on teadmised tervislikust ja mittetervislikust toidust.
2. Reageerimiskiiruse ja tähelepanu areng.

### **MÄNGU KIRJELDUS**

Lapsed on jagatud kahte võistkonda – tervisliku toidu võistkond ja mittetervisliku toidu võistkond. Jões on kalad (25 tk), kelle kõhu alla on kinnitatud pildid erinevatest toitudest (lapsed neid pilte ei näe, tema näeb ainult kala selga).

Märguande peale hakkavad mõlemad võistkonnad jõest kalu püüdma. Tervislik võistkond peab püüdma ainult tervislikku toitu ja viima selle ruttu oma taldrikule, kui püütakse mittetervislik toit tuleb see kala jõkke tagasi panna. Vähemtervisliku toidu meeskond püüab talle sobivaid toite ja täidab oma taldrikut, tervisliku toidu peab ta jõkke tagasi panema. Kumb võistkond saab



ennem oma taldriku täis on võitja. Siis tehakse vahetus, need, kes enne püüdsid tervislikku taldrikut täita, püüavad nüüd mittetervislikku toitu ja vastupidi.

## **Variant 3**

### **MÄNGU EESMÄRK**

1. Laps tunneb tähti.
2. Laps teab mõisteid häälik, täht, sõna.
3. Laps oskab moodustada sõnu.

### **MÄNGU KIRJELDUS**

Maas on jõgi, jões on kalad, kelle kõhu alla on peidetud erinevad tähed. Iga laps püüab oma õngega kala, nimetab tähe nime mille ta püüdis ja ütleb kas ( ühes tegevuses üks valikutest)

- a) sõna, mis algab selle tähega
- b) sõna, mis lõppeb selle tähega
- c) sõna, kus on see täht sees

Kui kõik lapsed on öelnud oma tähe nime ja ühe sõna vastavalt valitud variandile (*Näit. Lapsel tuli täht A. Mul on A. Laps ütleb sõna mis lõpeb A-ga, näit. Ema*), moodustab õpetaja 3 – 5 liikmelised meeskonnad, kes peavad oma püütud tähti kasutades kokku laduma sõna.