

# **Mängud ja tegevused. Kuulamisülesanded**

2. klassi inimeseõpetuse digiõpiku lisa

# SISUKORD

<b>1. MINA JA KOOL</b> .....	2
1.1. Tervitamine ja hüvastijätmine.....	2
1.2. Mina.....	2
1.4. Asjad koolis .....	2
1.5. Tegevused koolis .....	3
<b>2. MINA JA LIIKLUS</b> .....	3
2.1. Õppekäik liikluses (soovitused ja liiklusmängud).....	3
2.2. Helkur .....	5
<b>3. MINA JA PERE</b> .....	6
3.1. Minu kodu.....	6
3.4. Vanemate ametid .....	6
<b>4. MINA JA AEG</b> .....	7
4.1. Aasta .....	7
<b>6. MINA JA TERVIS</b> .....	7
6.2. Puhkus ja uni.....	7
6.3. Puhas laps.....	7
6.4. Meie toit .....	8
<b>7. MINA JA ASJAD</b> .....	8
7.1. Vanad ja uued asjad.....	8
7.3. Telefon .....	9
<b>8. MINA JA TURVALISUS</b> .....	9
8.1. Võõrad inimesed, asjad ja loomad.....	9
8.2. Võõras ümbrus ja eksimine.....	9
<b>Kasutatud allikad</b> .....	10

# 1. MINA JA KOOL

## 1.1. Tervitamine ja hüvastijätmine

### LIIGU! SEIS! TERVITA!

[Mängu idee: Aabits, 2014: lk 38]

Liigu muusika ajal ruumis ringi. Kui muusika katkeb, pöördu lähima kaaslaste poole, vaata silma ja tervita.

**Abi:** iga liikumisvooru eel näitab õpetaja ette tervitusviisi, nt kätlemine, plaksu löömine jms.

**Variants:** lisandub ka hüvastijätmine kaaslastest eemaldumisel.

## 1.2. Mina

### EESNIMI JA PEREKONNANIMI

**Vahendid:** kaardid laste nimedega, igal kaardil eraldi iga lapse ees- ja perekonnanimi.

(1) **Minu nimi.** Ruumis (vaibal vms) on laiali laste nimedega kaardid. Eesnimede ja perekonnanimedega kaardid on eraldi. Õpilane loeb ja leiab oma ees- ja perekonnanimega kaardi. Näitab teistele ja ütleb oma täisnime.

**Variants:** nimekaardid rühmitatakse (kasutatakse kaarte sõnadega eesnimi ja perekonnanimi), seejuures asuvad iga lapse ees- ja perekonnanime kaardid kõrvuti (st moodustub terviklik nimi).

(2) **Kaaslase nimi.** Tahvlile (vaibale vm) on paigutatud rühmadena ees- ja perekonnanime kaardid (eesnimi, kõrval tühi koht perekonnanime jaoks ja vastupidi – olemas on perekonnanimi, puudub eesnimi). Ülejäänud nimekaardid on ruumis laiali. Õpilane valib ühe kaardi, loeb ja paigutab tühjale kohale olemasoleva paarilise kõrvale.

### KÜSIN JA VASTAN

**Vahendid:** pall.

Mängijad istuvad (seisavad) ringis. Laps viskab kaaslastele palli ja esitab küsimuse. Palli saaja vastab küsimusele. Õpetaja eeskujul harjutatakse küsimuste esitamist sobiva intonatsiooniga.

## 1.4. Asjad koolis

### NÄITA JA NIMETA

(1) Leia klassis asju õpetaja korralduste järgi:

- a) üldnimetuste järgi (mööbel, tehnika jt);
- b) korralduste järgi (1–2 tundi). Nt: Leia suur asi. / Leia väike sinine asi. (Tunnused: suurus, värvus, kuju, kõvadus.)

(2) Vasta küsimustele: Mis see on? Mida teeme? Mille jaoks?

## 1.5. Tegevused koolis

### MEIE NIMED

**Eesmärk:** nimes asuva hääliku/tähe eristamine (lõiming eesti keelega).

**Paigutus:** õpilased istuvad nii, et kõik näevad õpetajat/tahvlit/ekraani.

**Vahendid:** tähekaardid (või tahvlile kirjutatud tähed).

Õpetaja näitab 1–3 tähte. Laps, kelle nimi algab vastava tähega, tõuseb püsti ning ütleb oma nime.

#### Variandid:

- nimetatakse eesnimi/perekonnanimi;
- vastav täht on erinevates kohtades (nime alguses, sees, lõpus);
- laste ülesanne on öelda kaaslase nimi, milles see täht on. Laps, kelle nimi öeldi, tõuseb püsti ning kummardab/teeb kniksu/reageerib mingil muul kokkulepitud viisil.

### NAER

[Mänd, 2005: lk 20–21]

**Eesmärk:** tähelepanu arendamine.

**Vahendid:** taskurätik.

**Reegel:** kui taskurätt hõljub õhus, peavad kõik naerma, kui maha kukub, tuleb naer lõpetada.

Mängijad istuvad või seisavad ringis. Mängu juht seisab ringi keskel ja viskab taskurätiku üles. Sel ajal, kui taskurätik hõljub, peavad kõik mängijad naerma. Niipea kui taskurätt on langenud põrandale, peavad kõik naermise lõpetama. Kes naerab edasi, annab pandi.

### NIMERONG

[Arike, 2012: lk 8]

Mängijad ehk vagunid võtavad üksteise taha kolonni. Rivis esimene saab rongijuhiks. Ta ütleb oma nime ja teeb selle saateks mingi liigutuse, näiteks küki. Vagunid kordavad järgemööda rongijuhi nime ning matkivad tehtud liigutust. Kui viimane vagun on nime öelnud ja tegevust matkinud, liigub ta rongijuhi kohale. Mäng jätkub, kuni kõik on saanud olla rongijuhid.

## 2. MINA JA LIIKLUS

### 2.1. Õppekäik liikluses (soovitused ja liiklusmängud)

#### SOOVITUSI ÕPETAJALE

- Liikumine ja vaatlus kooli ümbruses (liikumis- ja mängukohad, ohuolukorrad).
- Liikumine rühmaga: tee jälgimine, kaasliiklejate märkamine ja möödalaskmine.
- Vaatlus ja praktilised tegevused:
  - Kes/mis liiguvad liikluses?
  - Kus/kuidas ... liigub (liiguvad)? – sõidab, kõnnib, kihutab; kiiresti, aeglaselt.
  - Kõnnitee, sõidutee, valgusfoor (sh foori heli), ülekäigurada, liiklusmärgid.
  - Liiklusalased mängud (tegevused) õues.

## VALGUSFOOR (valgusfoori tulede asukoht)

[Vinter jt, 2007: lk 16]

*Märkus:* lisatud on eesmärgid, mängu kirjeldust on kohendatud – Kaja Pastarus (K.P.).

**Eesmärk:** tähelepanelikkus ja reageerimiskiirus, liigutuste koordineerimine, valgusfoori tulede asukoha eristamine (üleval, keskel, all). (K.P.)

**Vahendid:** punane, kollane, roheline ketas (papist ring).

Lapsed seisavad ringis. Ringi keskel on mängujuht, kellel on käes valgusfoori tulede kettad. Lepitakse kokku, et lapsed on valgusfoorid. Mängujuht tõstab vaheldumisi eri värvi kettaid, lapsed sooritavad kokkulepitud liigutusi:

- punane: lapsed tõstavad käed üles (st punane tuli on üleval).
- kollane: lapsed panevad käed õlgadele.
- roheline: lapsed panevad käed puusa (st roheline tuli on all).

Mäng käib reageerimiskiiruse peale. Eksija läheb mängust välja.

## VALGUSFOOR (käitumine vastavalt foori värvile)

[Jõul, Murre, 2013: lk 39–40]

**Eesmärk:** tähelepanelikkus, valgusfoori värvide ülesande teadmine ja reageerimine kokkulepitud viisil. (K.P.)

**Vahendid:** punane, kollane, roheline ketas (papist ring).

Lapsed seisavad ühes viirus. Laste omavaheline kaugus on selline, et oleks hea ja ohutu liikuda. Õpetajal on valgusfoor. Ta seisab lastest umbes 30 m kaugusel joone taga. Lapsed hakkavad liikuma joone suunas, jälgides valgusfoori tulesid. Iga fooritulele kehtib oma liikumisviis:

- punane tuli – lapsed seisavad, jalad koos;
- kollane tuli – lastel on üks jalg ees (jooksu lähteasend);
- roheline tuli – jooksmine.

Võidab laps, kes esimesena joone ületab.

**Vestlusteemad:** mängu lõpus arutatakse, kas kõik lapsed täitsid mängureegleid. Mis võib juhtuda, kui sa tänaval ei täida reegleid (autojuhina või jalakäijana)?

## ÜLETA SÕIDUTEET!

[Erik, Kohari, 2009: lk 47–48]

**Eesmärk:** laps kordab liiklusreegleid sõidutee ületamisel.

**Vahendid:** teip või kriit sõidutee märgistamiseks.

Märgistatakse sõidutee või mitu sõiduteed. Lapsed ületavad kordamööda sõiduteed: alguses tuleb vaadata vasakule ning tee keskel seistes paremale. Et laps paremini mõistaks, miks ta peab algul vasakule, siis paremale vaatama, võib sõiduteele liikumise suunas asetada märgistatud teotstesse mänguautod või välja lõigatud autokontuurid.

**Täiendavalt:** mängu võib mitmekesistada, suunates sõiduteed ületama mitu last korraga või määrates kindlad sihtpunktid, kasutades riimkõnet:

*Ületad tee õigesti – uude majja jõuad nii.*

*Juhtud aga eksima, vanasse pead pöörduma.*

## KUULA LIIKLUST!

**Eesmärk:** ümbruse jälgimine liikumisel, kuulmistähelepanu – sõiduki liigi ja sõidusuuna määramine hääle järgi. Lisada võib suuna nimetamise: *parem(al)*, *vasak(ul)*. (K.P.)

**Vahendid:** pildid sõidukite kujutistega. Vahendeid pole.

### (1) Milline sõiduk sõidab?

[Erik, Kohari, 2009: lk 48]

Õpetaja viib lapsed õue, koos leitakse ohutu sõidutee äär. Lapsed istuvad seljaga sõidutee poole. Iga kord, kui mõni sõiduk möödub, näitavad lapsed käega, kustpoolt sõiduk tuli ning ütlevad või näitavad pilti, mis sõidukiga oli tegemist.

### (2) Helikaart (Kuula liiklust!)

[Vinter jt, 2007: lk 6 järgi]

Lapsed sulgevad silmad, kuulatavad ja mõistatavad, kust poolt tuleb auto. Võrreldakse erinevate kohtade helisid.

**Vestlusteemad:** autode ja mootorrataste tulekut on peaaegu alati võimalik kuulda enne nende nägemist. Kõnnitee serval pea alati meeles: SEIS! KUULAN! VAATAN! Ole tähelepanelik liiklushäälte suhtes! Miks peab alati ka vaatama, mitte lootma alati kõrvadele?

### (3) Vaatlemispeatused

[Tuusti, Lotman, 2002: lk 30]

*Märkus.* Esitatud looduskeskkonna jälgimise mängu saab üle kanda ka liikluskeskkonda. (K.P.)

Mängijate rühm liigub loodusrajal. Õpetaja peatab aeg-ajalt õpilased ja palub neil silmad sulgeda. Õpetaja esitab õpilastele mitmesuguseid keskkonnaga seonduvaid küsimusi või ülesandeid. Näiteks: näita käega, millises suunas asub lähim maja. Tõsta käsi üles, kui sa tead, mis värvi on maja katus. Näita käega, mis suunas asub lähim puu. Tõsta käsi, kui tead, mis puu see on jne.

## 2.2. Helkur

### HELKURITE VAATLUS

[Jõul, Murre, 2013: lk 10 järgi]

**Eesmärk:** helkurite vaatlus laste ja õpetaja riietusel, koolikottidel jm.

Riietusruumis vaadatakse, kas kõikidel lastel on riiete küljes helkurid või helkurpaelad. Toimub helkurite vaatlus (kus? mitu? missugune(sed)?). Helkureid võrreldakse kuju, värvuse ja suuruse järgi. Kontrollitakse, kas helkurid asuvad õigel kõrgusel (autotulede kõrgusel, 30–70 cm maast).

### KATSED HELKURIGA

[Vinter jt, 2007: lk 23]

**Vahendid:** erinevad helkurid (õiged ja libahelkurid), taskulamp.

**Koht:** hämar/pime ruum.

Lapse külge riputatakse helkur. Esmalt vaadatakse pimedas toas, mida on näha. Siis süüdatakse taskulamp (autotuled) ja valgustatakse sellega last.

**Vestlusteemad:** kuidas on laps paremini nähtav – kas helkuriga või ilma? Kas helkurite vahel on erinevusi? Milline helkur on nähtavam? Kuhu (kui kõrgele) tuleks helkur riputada (et temast oleks liikluses kõige enam abi)?

## 3. MINA JA PERE

### 3.1. Minu kodu

#### KOP-KOP, KUS SA ELAD?

[Erik, Kohari, 2009: lk 43–44]

**Eesmärk:** laps oskab öelda oma koduse aadressi (3–7-aastased).

(1) Lapsed seisavad või istuvad ringjoonel. Õpetaja (hiljem keegi lastest) liigub väljaspool ringi ja koputab kellelegi seljale, küsides: „Kop-kop, kus sa elad?“

**Täiendavalt:** nooremate laste puhul võib alustada linna või valla määratlemisega, vanemad peaksid oskama nimetada kogu aadressi.

(2) Õpetaja nimetab lapsele vale tänava, maja või korteri. Lapse ülesanne on olla tähelepanelik ja vigu parandada. Näiteks: „Kas sa elad Silla tänaval?“, „Ei, ma elan ...“. (Kas su maja number on ...? Kas su korteri number on ...?)

### 3.4. Vanemate ametid

#### TAIMED JA VILJAD

**Vahendid:** pildid/mänguasjad/mudelid (õpitud köögiviljad, puuviljad, marjad).

Mis taimed kasvavad põllul/aias? Mis saaki saab inimene?

Piltide/mudelite rühmitamine.

#### ARVA ÄRA: MIS TEGEVUSED?

Õpetaja näitab ette erinevaid liigutusi, st talutöid (korjab õunu, kaevab labidaga maad jne).

Õpilased arvavad ära, matkivad nähtud tegevusi.

Mänguga kaasnevad küsimused, moodustatakse lauseid (õpetaja abiga).

- Millega mees riisub heina/kaevab maad? jne.
- Mida ... teeb rehaga/labidaga? jne.

#### UURIJA

[Mänd, 2005: lk 14]

Üks laps on uurija või mitu last on uurijad. Uurija(te) ülesandeks on märgata mängijate asendi/koha muutust.

(1) Mängijad seisavad mingis asendis. Uurija vaatleb teisi hoolikalt ja läheb siis ukse taha. Lapsed muudavad oma asendit. Uurija tuleb sisse, arvab ära, mis on muutunud, ja paneb kõik lapsed esialgsesse asendisse tagasi.

(2) Uurija äraolekul liiguvad lapsed toas ringi ja võtavad omale uue koha. Uurija peab nad endistesse kohtadesse tagasi viima.

## 4. MINA JA AEG

### 4.1. Aasta

#### AASTAAEGADE NIMETUSED

**Vahendid:** sõnakaardid (kuude nimetused). Abiks on aastaring kõikide kuude nimetustega.

Õpilased istuvad või seisvad paarikaupa. Üks mängija on üksinda. Lastel on käes kuude nimetustega sõnakaardid. Üksik mängija nimetab ühe kuu. Laps, kellel on vastava kuu nimetus, läheb tema paariliseks. Üksi jäänud laps nimetab järgmisena ühe kuu.

#### ÕIGE JÄRJEKORD

**Vahendid:** sõnakaardid (nädalapäevade/kuude nimetused).

Õpilased moodustavad rivi või ringi nädalapäevade/kuude järjekorras (seisavad, istuvad toolidel).

## 6. MINA JA TERVIS

### 6.2. Puhkus ja uni

#### VALIK TASAKAALUHARJUTUSI

[Mägi, 2018]

Tõuse varvastele kahel jalal. Seisa nii 5–10 sekundit ja lasku tagasi.

Kõnni varvastel edasi (tagasi, külje suunas).

Tõuse varvastele ühel jalal. Seisa nii 5–10 sekundit ja lasku tagasi.

Tee samme, asetades ühe jala teise ette, kand vastu varbaid. Proovi sedasi ka tagurpidi kõndida. Seisa ühel jalal. Hoia asendit kuni 10 sekundit.

### 6.3. Puhas laps

#### KEHAOSAD JA LIIGUTUSED

Õpetaja esitab korraldused ja näitab ette. (Pea, kael, õlg, käsi, sõrmed, küünarnukk, kõht, selg, jalg, põlv, sääre, varbad.)

(1) Sõnakasutus korraldustes: parem-vasak, 2 kätt/1 käsi, 5 sõrme/10 sõrme jne. Näiteks: „Tõsta üles vasak käsi. Lehvita“, „Pane lauale 10 sõrme. Liiguta sõrmi/klõbista sõrmedega laual.“

(2) Kasulik on harjutada ristuvaid liigutusi kehal (õpetaja eeskujul). Näiteks: „Tõsta parem käsi. Puuduta (parema) käega vasakut kõrva.“



## 6.4. Meie toit

### ERINEVAD VILJAD

**Eesmärk:** viljade äratundmine pildil ja nimetamine, üldnimetuste teadmine.

**Vahendid:** pildid (õpitud marjad, puuviljad, köögiviljad). Raskusastet varieeritakse piltide hulgaga ja klassifitseerimisega. Nt: a) marjad, puuviljad; b) puuviljad, köögiviljad; c) marjad, puuviljad, köögiviljad.

Ruumis on laiali erinevad pildid. Õpetaja ütleb üldnimetuse (nt marjad). Lapsed liiguvad sobivate piltide juurde ning nimetavad pildil kujutatu.

### KIRJU SALAT

**Eesmärk:** viljade äratundmine pildil ja nimetamine.

**Vahendid:** köögiviljade pildid või mulaažid, kauss/taldrik (või tahvlil vastavad pildid).

Salati jaoks valitakse erinevat värvi köögivilju (st tekib värviline salat). Sobivad pildid asetatakse kaussi. Valiku suunamiseks näitab õpetaja värvikaarti või nimetab värvuse. Kaasneb vestlus: viljade nimetused, maitseb/ei maitse, mitmele lapsele maitseb?

**Variant:** igast värvigrupist valitakse üks vili (punane – tomat või paprika). Õpilastel on vaja saavutada valiku osas ühine kokkulepe.

### TOITUDE RÜHMAD

(1) Õpetaja näitab pilte toitudest (vorst, praemuna, toorsalat jne). Õpilane näitab toidupüramiidi pildil, millisesse toidurühma see kuulub.

(2) Õpilane nimetab õpetaja küsimuste toel oma tänase toidu koostisosad ja näitab nende rühmi toidupüramiidi pildil.

## 7. MINA JA ASJAD

### 7.1. Vanad ja uued asjad

#### ASJADE SORTEERIMINE

Erinevate tunnuste järgi: suur/väike, pehme/kõva, läheb/ei lähe kergesti katki jne.

#### MIS ON KOTIS?

[Piht, Mätlik, 2007: lk 33 järgi]

**Eesmärk:** esemete äratundmine kompimise järgi.

Kotis on 4–5 asja. Iga mängija arvab käega katsudes ära, mis on kotis. (Mitu asja on kotis? Mis need on?) Vaadata ei tohi. Arvata võib iga laps individuaalselt või rühmana (3–4 last rühmas).

**Variant:** kui arvatakse ära, on vaja leida ümbrusest sarnane ese.

## 7.3. Telefon

### TELEFONIMÄNG

[Vanad ja ... järgi]

Mängijad istuvad ühes reas. Esimene mängija sosistab teisele ühe sõna. See peab omakorda sõna edasi ütleva. Lõpuks ütlevad kõik kordamööda kõvasti, mis sõna nad kuulsid. Kes valesti kuulis ja teisele ka valesti edasi ütles, läheb rivi lõppu. Kui sõna läheb valesti lõpuni, jääb sama mängija ütlejaks. Kui aga sõna õigesti läheb, hakkab teine mängija ütlejaks, eelmine ütleva läheb rivi lõppu.

## 8. MINA JA TURVALISUS

### 8.1. Võõrad inimesed, asjad ja loomad

#### KUULAMISÜLESANDED

(1) Mikk oli üksi kodus. Ta mängis toas. Äkki ta kuulis... (*koputus uksele*).  
Mikk mängis edasi. Ta ei läinud ukse juurde.  
Ta kuulis veel... (*koputus uksele*).  
Mikk oli vaikselt. Ta ei läinud ukse juurde.

(2) Kadri ja ema olid köögis. Kostis... (*ukseella helin*).  
Kadri jooksis kiiresti ukse juurde. Tüdruk küsis: „Kes seal on?“  
Kadri kuulis vastust: „Ma olen naabritädi. Tädi Kati.“  
Kadri ütles: „Ma kutsun ema.“ Tüdruk jooksis kööki.

(3) Teele oli üksi kodus. Ta kuulis... (*koputus uksele*).  
Teele läks ukse juurde. Tüdruk küsis: „Kes on?“  
Ukse taga rääkis üks mees. Ta ütles: „Ma olen kuller. Ma tõin teile paki.“  
Teele tegi ukse lahti.

### 8.2. Võõras ümbrus ja eksimine

#### VAATLEMISPEATUSED

Vt 2.1. „Õppekäik liikluses“ (Kuula liiklust!).

## KASUTATUD ALLIKAD

- Arike, A. (2012). 52 rolli- ja matkimismängu. Tallinn: Koolibri.
- Erik, L., Kohari, E. (2009). Liiklusmängud ja -tegevused. Tallinn: Kirjastus Ilo.
- Jõul, P., Murre, M. (2013). Metoodiline juhend õppevahendi Liiklusvanker juurde. [www] [www.liikluskasvatus.ee/wp-content/uploads/2014/01/Liiklusvanker-Metoodiline-juhend.pdf](http://www.liikluskasvatus.ee/wp-content/uploads/2014/01/Liiklusvanker-Metoodiline-juhend.pdf) (05.06.2019).
- Mägi, R. (2018). 10 lihtsat harjutust, kuidas treenida tasakaalu. – Delfi lood, 17. august. [www] <https://tervispluss.delfi.ee/sportjahobid/10-lihtsat-harjutust-kuidas-treenida-tasakaalu?id=83377037> (12.10.2019).
- Mänd, M. (2005). Mänge siit ja sealt. Tallinn: Kirjastus Ilo.
- Aabits (2014). Noored Kooli. [www] [www.nooredkooli.ee/koduleht/wp-content/uploads/2015/02/Aabits\\_2014.pdf](http://www.nooredkooli.ee/koduleht/wp-content/uploads/2015/02/Aabits_2014.pdf) (10.11.2018).
- Piht, S., Mätlik, E. (2007). Õppemänge. Tallinn: Kirjastus Ilo.
- Tuusti, A., Lotman, K. (2002). Keskkonnamängude kogumik I. Metsahoiu Sihtasutus. [www] <https://www.digar.ee/arhiiv/et/raamatud/20082> (08.07.2019).
- Vanad ja uued mängud luulearhiivist. [www] <http://www.folklore.ee/ukauka/arhiiv/items/show/6347> (05.10.2019).
- Vinter, K. jt. (2007). Liiklusmapp. Tallinna Linnupesa lasteaed. [www] <https://www.scribd.com/doc/43509541/LIIKLUSMAPP-2007> (05.06.2019).