

DIDAKTILISI HARJUTUSI JA ÕPPEMÄNGE

6-aastastele

1. Ole tähelepanelik!

Eesmärk. Kinnistada oskust eristada sõnas lõpuhäälikut kuulmise teel.

Käik. Õpetaja ütleb sõna (vihm), lapsed peavad eraldama kuulnud sõnas lõpphääliku ja leidma uue sõna selle häälikuga. Laps peab hääldama sõna selgelt ja arusaadavalt.

2. Loenda häälikuid!

Eesmärk. Harjutada määrama häälikute arvu sõnas, süvendada loendamisoskusi kuni 10-ni.

Käik. Lapsed istuvad kohtadel. Õpetaja ütleb sõnu (auto). Lapsed peavad plaksutama nii mitu korda, kui mitu häälikut on sõnas. Hiljem võib sõna öelda keegi laps.

Märkus. Lapsed alustavad plaksutamist õpetaja märguande peale.

3. Vette-kaldale.

Eesmärk. Süvendada oskust eristada kuulnud sõnas hääliku pikkust (lühike – ülipikk).

Vahend. Nöör.

Käik. Lapsed seisavad nööri taga. Õpetaja ütleb esmalt hääliku ja seejärel sõna. Kui häälik esineb sõnas ülipikalt, siis lapsed hüppavad ette – vette, kui aga häälik on lühike, jäävad paigale – kaldale.

Märkus. Algul eraldatakse täishäälikute, seejärel kaashäälikute pikkust sõnades.

4. Kas üks või kaks ühesugust tähte?

Eesmärk. Harjutada määrama hääliku pikkust sõnades, kinnistada teadmist, et lühikesele häälikule vastab kirjas 1 täht, ülipikale häälikule 2 tähte.

Vahendid. Suur liikuv aabits, lastele väikesed liikuvad aabitsad, õpitud tähed.

Käik. Õpetaja selgitab lastele, et ta laob liikuvasse aabitsasse sõna lina. Selles sõnas on „i“ häälik lühike ja sellepärast märgitakse teda ühe tähega. Laste ülesandeks on mõelda uus sõna, milles häälik „i“ on ülipikk ja kirjutatakse 2 tähega (Liina). Järgnevalt ütleb õpetaja sõna ja hääliku ja lapsed laovad oma liikuvast aabitsast uue sõna, milles see häälik on vastupidise pikkusega. Seejärel laob keegi lastest suurde liikuvasse aabitsasse selle sõna, teised kontrollivad.

5. Muuda sõna!

Eesmärk. Harjutada oskust laduda õpitud tähtedest sõna, süvendada teadmist sellest, et häälikute järjekorra muutmisega muutub ka sõna tähendus.

Vahendid. Suur liikuv aabits ja tähekaardid, lastele liikuvad aabitsad, õpitud tähed.

Käik. Õpetaja ütleb sõna (sai) ja palub kellelgi lastest laduda see suurele liikuvale aabitsale. Laste ülesandeks on asendada häälikud sõnas nii, et tekib uus sõna uue tähendusega. Lapsed laovad sõnad oma liikuvast aabitsast. Keegi lastest laob suurde

liikuvasse aabitsasse need sõnad (asi, isa) ja loeb, mis sõnad ta ladus. Õpetaja kontrollib laste ladumise õigsust.

Märkus. Suurde liikuvasse aabitsasse laotakse alles siis, kui enamikul lastest on oma liikuvast aabitsast laotud.

6. Kas täis- või kaashäälik?

Eesmärk. Süvendada oskust eristada täis- ja kaashäälikuid.

Käik. Lapsed istuvad oma kohtadel. Õpetaja ütleb lastele hääliku. Lapsed peavad otsustama, kas kuulnud häälik kuulub täis- või kaashäälikute perekonda. Kui on täishäälik, siis lapsed tõusevad oma kohtadelt püsti, kui kaashäälik, istuvad toolidel edasi.

7. Tõsta üles õige täht!

Eesmärk. Kinnistada õpitud tähtede tundmist, harjutada kuulmise järgi eristama sõna alghäälikut.

Vahendid. Suured tähekaardid.

Käik. Õpetaja jagab igale lapsele ühe suure tähekaardi. Seejärel õpetaja ütleb sõna ja lapsed, kellel on selle sõna algustäht, tõstavad tähekaardi üles. Siis mõtlevad lapsed uue sõna, mis algab sama häälikuga. Õpetaja kontrollib, kas lapsed tõstsid üles õige tähe ja palub neil öelda sõnu. Mitmel lapsel võib olla üks ja sama tähekaart.

8. Näita pilti!

Eesmärk. Harjutada leidma sõnades ühesuguseid ja ühepikkusi häälikuid.

Vahendid. Pildid lastele.

Käik. Iga laps saab 2 pilti. Õpetaja ütleb sõna (siil). Laps vaatab oma pilti ja otsustab, kas pildil kujutatud esemete ja objektide nimetused on häälikuliselt ühesugused kuulnud sõnaga. Laps, kes leidis vastuse, tõstab käe, tõuseb püsti, näitab pilti teistele lastele ja ütleb sõna. Seejärel analüüsib, kas sõnades on ka ühepikkused häälikud. Õige vastuse korral paneb pildi õpetaja lauale.

Pildimaterjal võiks olla: siil, viil, kiil, liiv, riiv; tramm, trumm; kamm, tamm; kurg, kurk, kork; tool, sool, kool, nool; sell, pill, tall, kell, kull jne.

9. Lao ja loe sõna!

Eesmärk. Harjutada sõnade ladumist, süvendada lugemisoskust.

Vahendid. Pildid, suur liikuv aabits, tähed, lastele liikuvad aabitsad ja tähed.

Käik. Õpetaja laob liikuvasse aabitsasse lause, milles on puudu viimane sõna (Mul on ilus). Viimase sõna asemele asetab ta pildi. Lapsed vaatlevad pilti ja seejärel laovad oma liikuvatesse aabitsatesse pildi järgi sõna (nukk). Nad loevad laotud sõna ja ka lause algusest lõpuni. Seejärel laob õpetaja tahvlile järgmise lause, milles on puudu üks sõna.

10. Mõtle sõnu!

Eesmärk. Kinnistada oskust leida sõnu lühikese ja pika häälikuga, süvendada õpitud häälikute tundmist.

Vahendid. Tähekaardid 1 ja 2 tähega (A ja AA jne.), märgid õpetajale.

Reegel. Võitjaks saab see rida, kes on kogunud rohkem märke.

Käik. Mängijad jaotatakse 2 rühma. Õpetaja tõstab üles vaheldumisi tähekaarte, laste ülesandeks on leida sõnu vastavalt kas lühikese või pika häälikuga. Rühm arutab vastuse vaikselt omavahel läbi ja ütleb vastuse sosinkõnes õpetajale. Õige vastuse puhul saab rühm õpetajalt ühe märgi. Kui tundub, et antud häälikuga sõnu on juba raske leida, tõstab õpetaja üles uued tähekaardid. Võitjaks osutub see rühm, kes on kogunud rohkem märke. Vale vastuse puhul rühm märki ei saa.

11. Lao pildi järgi!

Eesmärk. Kinnistada oskust eristada sõnas „d“ ja „t“, harjutada sulghäälikuga sõnade ladumist noopide teel.

Vahendid. Suur pildimaterjal, lastele värvilised noobid, liikuvad aabitsad, suur liikuv aabits.

Reegel. Mängija, kes on ülesande esimesena õigesti täitnud, tuleb piltide demonstreerijaks.

Käik. Õpetaja tõstab üles pildi, laps vaatab, mis ese on sellel ja kas nimetuses esineb „t“ või „d“. Siis laob laps pildi nimetuse noopidega oma aabitsasse. Õpetaja kontrollib ladumise õigsust. Laps, kes on oma ülesande esimesena õigesti ja täpselt täitnud, saab õiguse tulla järgmisena pilte näitama.

Pildimaterjal võiks olla: part, tomat, televiisor, laud, katus, põder, pada, sild, känd jne.

Märkus. Kui enamikul rühmast on laotud oma liikuvasse aabitsasse, laob keegi lastest suurele tahvlile.

12. Püüa, kui tohib!

Eesmärk. Kinnistada oskust eristada sõnu, mis algavad nõutud häälikuga.

Vahend. Pall.

Reegel. Kui mängija tegutseb õigesti, ütleb ta uue sõna ja viskab palli edasi kellelegi oma rühmakaaslastest.

Käik. Lapsed seisavad ringjoonel, õpetaja ringi sees. Lepitakse kokku häälikus, millega peab sõna algama. Õpetaja ütleb sõna ja viskab palli kellelegi lastest. Kui sõna algab nõutud häälikuga, pörgatab laps palli. Kui sõna nõutud häälikuga ei alga, laps lihtsalt püüab palli. Kui mängija reageerib õigesti, ütleb ta uue sõna ja viskab palli edasi oma mängukaaslasemale. Kes eksib, annab pandi. Pantide lunastamine toimub pärast mängu.

13. Jutusta pildi järgi!

Eesmärk. Kinnistada teadmist, et tegusõna kolmandas isikus lõpeb alati „b“ häälikuga, arendada sidusat kõnet.

Vahendid. 4-5 pildiseeriat (igas seerias 4 pilti), iga pilt eraldi ümbrikus, kápiknukk Kirjakandja.

Reegel. Võitjateks on mängijad, kelle jutustused on täpsemad ja kes oskavad määrata pildi õige koha järjekorras.

Käik. Lapsed istuvad kohtadel. Tuleb kirjakandja ja toob igale lapsele ühe ümbriku pildiga. Laps vaatab pilti ja mõtleb selle kohta 2-3-lauselise jutustuse. Liisusalmiga otsustatakse, kes hakkab esimesena oma kirja tutvustama. Mängija näitab oma pilti ja jutustab, seejärel tema naaber, kuni kõik on jutustanud. Siis määravad lapsed piltide loogilise järjekorra, s.t. esimese pildi omanik tõuseb püsti ja läheb seisma rühma ette, teise pildi omanik tema kõrvale jne.

14. Lisa puuduv täht!

Eesmärk. Süvendada oskust täiendada silpi uute tähtedega.

Vahendid. 2 suurt liikuvat aabitsat, silbikaardid (igast variandist 2), tähed tahvlile ladumiseks.

Reegel. Võitja on see võistkond, kes on kogunud rohkem punkte.

Käik. Suured liikuvad aabitsad asetatakse rühmaruumis nii, et võistkonnad ei näe, mis sõnu on teisele tahvlile laotud. Lapsed jaotatakse 2 võistkonda, võistkond valib kapteni. Kasvataja annab mõlemale kaptenile silbikaardi (AI). Laste ülesandeks on lisada täht silbi algusesse. Lapsed arutavad vastust omavahel ja kapten laob sõnad tahvlile. Võistkond, mis on ladunud kokkulepitud aja jooksul rohkem sõnu, saab ühe punkti. Seejärel annab õpetaja uue ülesande: täiendada silpi (INA) tähe lisamisega algusesse. Mängu lõpul selgitatakse võistkond, kes on kogunud enam punkte.

Märkus. Lapsed täiendavad silpi tähe lisamisega kas algusesse või lõppu.

15. Mis on kadunud?

Eesmärk. Harjutada sõnade ladumist, arendada tähelepanu.

Vahendid. Mitmesugused esemed, mille nimetus koosneb õpitud tähtedest, laste liikuvad aabitsad, tähed.

Reegel. Võitjad on need mängijad, kes on leidnud õige vastuse ja selle õigesti ladunud.

Käik. Lapsed istuvad laua ääres. Õpetaja lauale on asetatud esemed. Lapsed vaatlevad neid ja seejärel kaetakse esemed. Laste nägemata võetakse üks ese, eemaldatakse kate. Mängijate ülesandeks on laduda oma liikuvatesse aabitsatesse kadunud eseme nimetus. Keegi lastest loeb, mis sõna ta ladus. Mängijad, kes on ladunud õigesti, on võitjad.

16. Kes on kiirem?

Eesmärk. Süvendada oskust pildil kujutatud esemete nimetusi õigesti tähtede abil laduda.

Vahendid. Pildid üksikesemetest, lastele liikuvad aabitsad ja tähed.

Reegel. Võitjad on need lapsed, kes on jõudnud teatud aja jooksul kõik sõnad õigesti laduda.

Käik. Õpetaja asetab tahvlile 5 pilti. Laste ülesandeks on kokkulepitud aja jooksul laduda piltide järgi sõnu oma aabitsasse. Kellel on aja lõpuks kõik sõnad laotud, tulevad rühma ette koos oma liikuvate aabitsatega. Õpetaja kontrollib ladumise õigsust. Võitjateks tulevad need lapsed, kes ladusid kõik sõnad õigesti, II koha

omanikuks on need lapsed, kes ladusid 4 sõna õigesti, III koha saavad need, kellel on laotud 3 sõna õigesti.

Märkus. Sõnad peavad koosnema õpitud tähtedest. Õpetaja määrab aja vastavalt rühma tasemele.

17. Kuidas riietume.

Eesmärk. Kinnistada teadmisi riietusesemetest ja harjumusi neid õigesti kasutada. Vahendid. Laste riietumisesemed.

Käik. Iga laps mõtleb välja mingi riietumiseseme (rätik, kleit, kindad, püksid, särk jne.) ja nimetab seda ainult õpetajale, et teised lapsed ei kuuleks. Õpetaja jälgib, et mitu last ei teeks ühte ja sama valikut. Siis hakkab üks laps jutustama. „Tahtsin minna kelgutama ja jalga panna ...“. Jutustust katkestades näitab ta kellegi mängija poole. See nimetab riietuseseme, mille ta välja mõtles. Teised lapsed peavad otsustama, kas ta riietus õigesti. Mäng on väga lõbus, sest mõnikord tuleb ette naljakaid kokkusattumisi.

18. Mis pärineb tehases ja mis põllult.

Eesmärk. Süvendada teadmisi esemetest.

Vahendid. Pildid puuviljadest, juurviljadest, loomadest, lindudest, mööblist, masinatest jne.

Käik. Kaardid pannakse lauale, pilt allapoole. Iga laps võtab pildi, näitab seda teistele, nimetab, mis sellel kujutatud, ja ütleb, kas see on tehtud tehases või kasvatatud põllul, laudas, aias.

19. Aga mis siis kui...

Eesmärk. Sisestada lastele, et iga töö on vajalik.

Käik. Õpetaja alustab mängu konkreetsete näidetega. „Kui kokk jätaks lõuna tegemata, siis jääksid kõik lapsed lasteaias söömata.“ Lapsed vastavad tavaliselt: „Sööksime siis piima ja leiba.“ „Aga mis te teeksite kui müüjad enam kaupa ei müüks?“ „Siis me läheksime koju.“ „Aga kui ema ka ei tee süüa?“ „Siis lähme vanaema juurde.“ „Aga kui rongid ei sõida?“ jne. Hiljem alustavad lapsed ise mängu, näiteks: „Aga mis siis, kui vabrikutes ei tehta saapaid?“ jne.

20. Mis see on?

Eesmärk. Sõnavara aktiveerimine.

Käik. Mängujuht kirjeldab eset, aga lapsed arvavad ära, millega tegemist. „See on tehtud puust, sel on neli jalga ja selg.“ (Tool). Pärast annavad lapsed ise kordamööda mõistatusi.

21. Millest on asjad tehtud?

Eesmärk. Kinnistada teadmisi esemetest ja õppida võrdlemisel leidma nende erinevusi.

Käik. Laste ees laual on mitmesugused puust, klaasist, metallist, papist, paberist, kummist, savist esemed. Õpetaja laseb lapsi neid esemeid nimetada ja nende otstarvet ning suurust võrrelda. Siis tõstetakse esemed üksteise järel üles ja lapsed ütlevad, millisest materjalist nad on valmistatud. Edasi pannakse kõik esemed

korvi või kotti, mida ringis üksteisele edasi ulatatakse. Iga laps võtab korvist välja ühe eseme ja ütleb, millest see on tehtud. Õige vastuse korral jätavad nad eseme enda kätte. Kellel mängu lõpul on kõige enam esemeid, on võitja.

22. Mängi kaasa.

Eesmärk. Kinnistada teadmisi mitmesuguste töötajate tegevusest.

Käik. 2-3 last läheb ukse taha ja otsustab, millist tööd nad matkivad. Muidugi peab matkitav töö olema kõigile lastele tuttav vaatluste, elamuste, liikumismängude jne. kaudu. Nad esitavad teistele lastele sõnalausumata mõnd tegevust, näiteks pesupesemist, kingade puhastamist, klaverimängu jne. Kõik lapsed, kes on tegevuse ära arvanud, võivad vastavaid liigutusi kaasa teha või lahenduse vaikselt õpetajale öelda. Esimene laps, kes õigesti ära arvab, otsib 2-3 mängukaaslast ja alustab uut mängu.

23. Mis kuulub talle?

Eesmärk. Kinnistada teadmisi töötajate tegevusest.

Käik. Õpetaja alustab mängu. Ta hüüab: „Õmblemine!“ Kes on leidnud õige vastuse, vastab ühe lausega „Rätsep õmbleb“ ja peab jätkama, näiteks „Lilli kastma!“ Vastus: „Aednik kastab lilli.“

24. Pane ranits valmis.

Eesmärk. Kinnistada teadmisi koolitarvetest.

Vahendid. Ranits, pinal sulepea ja pliiatsiga, raamatud, joonlaud.

Käik. Õpetaja paneb laste ees koolitarbed ranitsasse. Ta näitab, kuidas ühe korraliku õpilase ranits välja näeb. Edasi laseb ta kahel lapsel võidu ranitsa kooliks valmis seada, kusjuures jälgitakse korralikkust.

I variant. Vahendid. Ranits koolitarvetega; portfell kaustade, ajalehtede, prillidega; kandekott rahatasku, võtmekimbu, plastikaatkotiga jne.

Käik. I variant. Laual on ranits, kandekott emale ja portfell isale, samuti segamini mitmesugused esemed, mis kuuluvad ühte neist kottidest. Õpetaja määrab laste hulgast isa, ema ja koolilapse. „Isa“ ütleb: „Hommikul vara peame kodunt lahkuma. Pakkige kiiresti.“ Kolm last pakib võidu igaüks oma kotti. Teised lapsed kontrollivad, kas nad on õigesti toiminud.

II variant. Pakitakse võidu ja kantakse kotid kindlaksmääratud kohtadesse.

25. Garaažis.

Eesmärk. Arendada tähelepanu ja kinnistada teadmisi autode välimusest.

Vahendid. Igasugused mänguautod.

Käik. Õpetaja või mõni vanem laps on garaažiülem. Lapsed (autojuhid) tulevad hommikul garaažist autosid võtma. Iga autojuht peab kirjeldama oma autot ja seletama, milleks seda kasutatakse. Kui laps jutustab õigesti, saab ta loa auto garaažist välja tuua. Kui juht ei oska õigesti kirjeldada, aitab teda garaažiülem. Viimase märguandel tuuakse autod jälle garaaži.

Mängu kordamisel vahetatakse autod.

26. Matk toas.

Eesmärk. Tutvuda mitmesuguste materjalidega.

Vahendid. Puust, klaasist, kartongist, metallist, savist, paberist jne. esemed, korvid.

Käik. Matkamängul tuleb lastel koguda toas olevaid erinevast materjalist esemeid.

Mängu tingimused: võtta ainult neid asju, mida lapsed saavad paigutada käes hoidvasse korvi või kotti. Lapsed jagatakse kas kokkuleppe või liisusalmi alusel mitmeks rühmaks vastavalt sellele, kui palju on toas eri materjalist esemeid.

Võidab see rühm, kes kogub rohkem asju. Iga rühm asetab oma leiud lauale. Kõik koos kontrollivad kogutud esemeid, nimetavad neid ja materjale, loendavad leiud ära ja määravad kindlaks, kellel on esemeid rohkem, s.t. kes võitis. Tavaliselt on vahe esemete hulgas väike ja õpetaja märgib tunnustavalt, et kõik matkajad kogusid hinnalisi leide.

27. Millega me sõidame?

Eesmärk. Täpsustada laste teadmisi liiklusvahenditest.

Vahendid. Suured kaardid, millest ühel on kujutatud meri, teisel tänav, kolmandal taevas, neljandal raudtee, viiendal maantee. Väikesed kaardid, millele on joonistatud liiklusvahendid: rong, lennuk, helikopter, auto, jalgratas, hobune jne.

Käik. Õpetaja jutustab lastele, et inimesed kasutavad mitmesuguseid liiklusvahendeid ja jagab lastele suured kaardid. Mängijad valivad välja sellised liiklusvahendid, mis sisuliselt vastavad suure kaardi pildile. Võidab see, kes kõige kiiremini kogub väikesed kaardid ja mõtleb välja lühikese jutu ühest või teisest liiklusvahendist.

28. Aednik.

Eesmärk. Teada puu- ja aedvilja ning lillede iseloomustavamaid tunnuseid.

Vahendid. Pildid lilledest, puu- ja aedviljadest.

Käik. Lapsed istuvad ümber laua, millele on pandud pildid, joonised allapoole. Üks lastest on aednik; tal on käes väike kastekann või midagi muud, mis tüüpiline aednikule. Ta tuleb laste juurde ja ütleb: „Mul on suur aed. Tule minu juurde, Anne, ja võta endale aiast midagi.“ Laps, keda aednik laua juurde kutsub, valib endale pildi, vaatab seda ja kirjeldab selliselt, et lapsed saaksid mõistatada, millise taime ta aiast võttis. Siis hakkab pildi valinud laps aednikuks ja mäng jätkub seni, kuni kõik pildid on kasutatud.

29. Loomad koplis.

Eesmärk. Ära tunda loomad kirjelduse järgi.

Vahendid. Koppel mänguloomadega.

Käik. Lapsed seisavad loomade kopli juures ja üks neist ütleb liisusalmi:

Üks, kaks, kolm, neli, viis,

Kes teist sisse läheb siis.

Laps, kellele langeb salmi viimane silp, peab ütleva mõistatuse ühest koplis elavast loomast: kirjeldab teda, teeb häält, räägib mida sööb jne. Kes esimesena ära

arvab, võtab koplust mänguasja. See laps, kes nüüd mõistatuse andis, ütleb liisusalmi.

30. Milline loom see on?

Eesmärk. Kinnistada teadmisi loomadest, kirjeldada neid iseloomulike tunnuste järgi.

Käik. Teiste ette tuleb kaks last, kes kujutavad mingisugust looma, näiteks kitsi. Nad kõnelevad, et teile tulid külla valged loomad, neil on neli jalga, lühike saba, annavad piima. Teised lapsed peavad ära arvama, kes need loomad on.

31. Kirjakandja.

Eesmärk. Kõne ja loogilise mõtlemise arendamine.

Vahendid. Piltpostkaardid, ümbrikud.

Käik. Iga mängija saab ümbrikus ühe piltpostkaardi. Lapsed peavad järjekorras kirjeldama pilti, nii et teised aru saaksid, mis sellel on kujutatud.

32. Kuusiku perekond.

Eesmärk. Arendada reageerimiskiirust, kinnistada teadmisi liiklemisest, reisimisest.

Käik. Õpetaja jutustab jutu, milles igal lapsel on mingi roll. Jutustatakse perekond Kuusiku reisimisest. Üks laps on ema, teine isa, kolmas imik, rong, kohver, pilet, konduktor jne. Niipea kui ühte rolli jutustuses nimetatakse, tõuseb vastav laps püsti ja keerutab kolm korda ringi ja istub kohale. Kui laps unustab püsti tõusta, peab ta tooli taha seisma ja seal niikaua olema, kuni tema rolli uuesti nimetatakse.

Õpetaja võiks algul jutustada aeglaselt, aga hiljem voolavalt ilma pausideta.

Näit: Isa otsib pileteid. Need olid tal taskus, aga nüüd on kadunud. Kas isa tõesti kaotas piletid ära?

33. Mis juhtus pärast?

Eesmärk. Teadmiste kinnistamine, kiire reageerimise harjutamine.

Käik. Õpetaja nimetab eseme või nähtuse ja laseb mõnel lapsel ütelda, mis sellega pärast juhtus. Näiteks ütleb ta „Liblikas lendab“, nimetatud laps aga jätkab „istub kapsalehele ja muneb sinna“. Järgmine „Munadest tulevad tõugud“, „Tõugud söövad kapsa ära“.

34. Maa, vesi, õhk, tuli.

Eesmärk. Tähelepanu arendamine.

Vahendid. Pall.

Käik. Mängijad ringjoonel, keskel mängujuht, kellel pall käes. Mängujuht viskab kellelegi palli ja ütleb ühe neist neljast sõnast: maa, vesi, õhk, tuli. Mängija, kellele visati pall, peab selle kinni püüdma ja vastama mõne maal elava looma nimetusega, kui talle öeldi sõna maa, kui vesi, siis kala, kui õhk, siis lind, kui tuli tuleb pall püüda vaikides ja visata kohe tagasi.

35. Kujud.

Eesmärk. Harjutada „r“ hääldamist.

Käik. Liisusalmiga valitakse müüja ja ostja. Teised lapsed on kujud. Nad seisavad ja igauks kujutab endast midagi või kedagi. Kujud ei tohi ennast liigutada.

Kauplusesse tuleb ostja, tervitab ja valib kuju. Valitud kuju tõmbab müüja „Trr“ saatel välja. Kuju peab midagi tegema. Näiteks, kui ta kujutab kukke, siis kirema. Edasi valitakse uus ostja.

36. Tunne kuulmise järgi ära.

Eesmärk. Rikastada teadmisi esemetest.

Vahendid. Puust, paberist, rauast, klaasist jt. esemed.

Käik. Õpetaja lööb sirmi taga tamburiini, kõlistab võtmetega, kolistab lusikaga klaasis, sahistab paberiga. Lapsed nimetavad eset ja materjali, millest on see tehtud.

Variant. Lastel silmad suletud. Õpetaja demonstreerib mitmesuguseid tegevusi nagu liiv krudiseb, kapiuks avaneb, pliiats kukub, vesi voolab. Lapsed arvavad ära, mis juhtus.

37. Mõistatamine.

Eesmärk. Arendada vaatlusvõimet ja väljendusoskust.

Käik. Lapsed valivad ühe eseme või olendi teatud teemal, näiteks lasteaia mänguasjad, aiatööriistad, koduloomad. Üks laps, kes osade jaotamise ajal on toast väljas, küsib nüüd järgemööda, kuidas valitud ese või olend välja näeb, mis ta teeb. Valiku teema peab mõistatajal teada olema.

38. Nädalapäevad.

Eesmärk. Kinnistada teadmisi nädalapäevadest.

Käik. Õpetaja annab seitsmele lapsele, kes istuvad erinevate laudade juures, nädalapäevade nimed. Siis seletab ta lastele: „Kui ma ütlen nädalapäevad, siis seate end õigesse järjekorda ritta.“

Variant. Õpetaja jutustab lühikese loo nädalapäevadest, kui ta nimetab jutus esmaspäeva, tõuseb see laps püsti ja ütleb: „Esmaspäev“. Niimoodi kõik järjest.

39. Leia elukutse.

Eesmärk. Teadmiste kinnitamine elukutsetest.

Reeglid. Järgmiseks jutustajaks saab laps, kes kõige kiiremini arvab ära, kellest on jutt.

Käik. Lapsele antakse ülesanne läbi mõtelda ühe elukutse tegevus ja sellele kuuluvad töövahendid. Laps nimetab teistele vaid töövahendid ja teised arvavad ära, milline elukutse see on. Näit: Mul on käärid, niit, nõel jne. (Õmbleja).

40. Mitmest osast koosneb minu nimi?

Eesmärk. Arendada õiget hääldamist, anda teadmisi silpidest.

Käik. Õpetaja selgitab, et nime võib hääldada osade kaupa. Siis saavad mängukaaslased paremini aru, keda nimetatakse, näiteks „Ai-no“. Õpetaja laseb

lastel tähele panna, mitu korda ta nime öeldes suud liigutab. Õpetaja ütleb veel kahesilbilise nime ja lapsed loendavad - üks, kaks.

Alguses häälitakse kahesilbilised nimed, siis kolme, nelja jne. Iga laps peab ütlema, mitmest osast ta nimi koosneb.

Nüüd laseb õpetaja neid lapsi, kellel on kaheosaline nimi seina juurde, kolmeosaline nimi ukse juurde ja üheosalise nimega keskele. Nimesid võib ka laulda, koputada, tamburiinil lüüa jne.

41. Leia riim.

Eesmärk. Õpetada lapsi leidma sarnaselt kõlavat sõna.

Vahendid. Piltkaardid, millel kujutatud esemed on sarnase lõpuga, näiteks: sool – tool, Kass – tass, kuusk – suusk, sokk – vokk, kann – pann.

Käik. Mäng kulgeb samuti kui „Must Notsu“, ainult siin ei panda kõrvale sarnaseid pilte, vaid sarnase lõpuga sõnade pilte. Võidab see, kes kogub kõige enam riime.

42. Kohalik raadio.

Eesmärk. Tuletada meelde oma aadress.

Reeglid. Teadustajaks saab laps, kes ise saab aru, et otsitakse teda ja kes teab oma aadressi, ees- ja perekonnanime.

Käik. Lapsed istuvad poolkaares. Õpetaja vaatab lapsi ja peab meeles nende riietuse ning üksikud detailid. Ta pöörab lastele selja ja teadustab näiteks nii:

Tähelepanu! Üks tütarlaps on kadunud, tal on juustes sinine kumm, seljas punane pluus. Ta tulgu kohe minu juurde. Laps tõuseb ja läheb õpetaja juurde, ütleb oma täieliku nime ja aadressi.

43. Raamatukogu.

Eesmärk. Tutvustada viisakusreegleid ja kinnistada teadmisi raamatutest.

Vahendid. Lasteraamatud.

Käik. Laual on raamatud. Õpetaja on raamatukogu juhataja. Üks laps on laenutaja.

Teised lapsed on lugejad. Raamatukokku tulles lapsed tervitavad ning ütlevad, millist raamatut nad soovivad. Lugeja peab ütlema raamatu pealkirja, ning jutustama, mis on joonistatud raamatu kaanele. Siis saab ta raamatu kätte. Lugeja tänab, ütleb head aega ja lahkub. Raamatu saab laenutada see, kes ütleb õige pealkirja, kirjeldab kaanepilti j ei unusta olla viisakas.

44. Jahimehejutt.

Eesmärk. Õpetada lapsi tähelepanelikult kuulama ja eristama ebareaalsust tõelisusest, arendada huumorimeelt.

Reeglid. Punkti saab laps, kes esimesena märkab viga ja oskab seda parandada.

Käik. Mängijad seisavad ringis. Mängujuht puhub jahimehejuttu. Näiteks: „Kord läksin metsa. Kui palju lilli ja linnulaulu. Suure kase otsas istus kägu. Kuuse otsas krookus konn.“ Kes esimesena viga märkab, saab punkti. Laps peab ka ütlema, kus konn tegelikult on.

Selliseid jahimehejutte võib pajatada loomadest, lindudest, lilledest, tööaladest jne.

45. Kus oli Peeter?

Eesmärk. Õpetada lapsi kirjeldama mitmesuguseid olukordi, erinevate elukutsetega inimeste töist tegevust.

Reeglid. Kes arvab ära, kuhu Peeter jõudis, tõstab käe.

Käik. 1. variant.

Õpetaja jutustab: „Meie lasteaeda tuli uus poiss Peeter. Peeter väljus oma rühmatoast ja hakkas jalutama mööda lasteaeda. Ta nägi, et kõikjal oli palju uksi. Jutustage, mida nägi Peeter ja mida tehti erinevates ruumides. Meie mõistatame, millises ruumis Peeter käis.“

2. variant.

Õpetaja jutustab, et Peeter elas varem Pärnus. Nüüd sügisel tuli ta koos vanematega Tallinnasse elama. Peeter tahtis teada, milline Tallinn välja näeb ja läks jalutama. Lapsed peavad jutustama, mida Peeter nägi ja teised püüavad ära arvata, kus ta parajasti on.

46. Kirjakandja.

Eesmärk. Laste kõne ja loogilise mõtlemise arendamine ning oma aadressi teadmine.

Vahendid. Piltpostkaardid, ümbrikud.

Käik. Postiljon loeb ümbrikult ette kellegi lapse koduse aadressi. Laps, kes tunneb selle ära, saab kirja enda kätte. Ta avab selle ja võtab sealt välja piltpostkaardi ning hakkab jutustama, mis sellel kaardil on.

Kui keegi ettelõetud aadressi omaks ei tunnista, siis kirjakandja seda kirja lastele ei anna. Seda inimest ei olnud kodus ja ta viib kirja postkontorisse tagasi.

47. Eile, täna, homme.

Eesmärk. Kujundada aja mõistet.

Käik. Lapsed moodustavad ringi. Mängujuht ütleb lühikese lause ja viskab palli kellelegi ringisseisjatest. See, kellele pall visati, peab selle kinni püüdma ja ütleva sobiva aja. Näiteks: Voolimine oli eile. Kes palli kinni ei püüa, peab selle viskama mängujuhile tagasi. Palli kinni püüdnud ja õige vastuse korral võib see laps visata palli kellelegi ringisseisjatest.

Reegel. Kes vastab valesti, viskab palli tagasi mängujuhile.

48. Ütle, millest tehtud!

Eesmärk. Sõnavara aktiveerimine.

Reeglid. Vastama peab laps, kes saab palli, mittevastamisel peab laps astuma kaks sammu tahapoole.

Käik. Lapsed seisavad ringis. Mängujuht ringi keskel, viskab kellelegi palli ja nimetab mingi eseme. Pallipüüdja peab ära arvama, millest see ese on tehtud. Juhul kui laps ei tea, astub ta kaks sammu teistest mängijatest tahapoole. Tagasi saab ta astuda alles siis, kui mängujuht talle uuesti palli viskab.

49. Onu Juhan tuli külla.

Eesmärk. Tähelepanu arendamine ja kuuldust võimalikult palju meelde jätmine.

Käik. Mängijad ringis. Üks on juhtmängija. Juhtmängija ütleb oma vasakpoolsele naabrile: „Onu tuli külla ja tõi kommi.“ Viimane neist ütleb: „Onu tuli külla ja tõi kommi ja limonaadi.“ Siis järgmine jne. Igaüks peab nimetama varem öeldud asjad ja midagi juurde lisama. Kes loetelus eksib, saab miinuspunkti ja mäng algab uuesti. Võidab see mängija, kellel pole miinuspunkti.

50. Loodus ja inimene.

Eesmärk. Kinnistada laste teadmisi sellest, mis on loodud inimeste poolt ja mida annab loodus inimesele.

Käik. Mängu alguses õpetaja tuletab lastele meelde, et ümbritsevas maailmas on asju, mis on looduses olemas ja inimene kasutab neid.

Lapsed seisavad ringjoonel, õpetaja ringi keskel. Õpetaja ütleb: „Mis on looduses olemas?“ Üks lastest, kes püüab palli kinni ütleb seda. Võib veel tuua näite, kus inimene seda kasutab.

Kes nimetada ei oska, saab karistuspunkti. Võidab see, kellel pole miinuspunkte.

51. Ja – ei.

Eesmärk. Loogilise mõtlemise arendamine, küsimuste esitamine.

Reeglid. Vastata võib ainult ei või ja.

Käik. Õpetaja ütleb mängu teema. Üks mängijatest lahkub toast. Teised lapsed lepivad kokku, milline ese antakse lapsele mõistatamiseks.

Laps tuleb tagasi. Ta esitab toasolijatele küsimusi.

Kas see ese asub põrandal, laes, riulis jne. kas ta on ümmargune, kandiline?

Teised võivad vastata ainult ei või ja. Mängitakse niikaua, kuni laps ära arvab.

Õpetaja võib häda korral aidata lapsel mõnda küsimust esitada.

Võib anda mõistatamiseks ka esemeid, mis asuvad väljaspool ruumi. Sellisel juhul tuleks aga lastel kohe teada, kas see asub taevas, maa peal, vees jne.

52. Kes nimetab rohkem tegevusi.

Eesmärk. Aktiviseerida sõnavara, arendada mõtlemist.

Reeglid. Tegevust saab nimetada laps, kes püüab palli, pidada meeles mitut tegevust nimetati, teiste laste poolt ette öeldud ei saa arvestada.

Käik. Õpetaja selgitab lastele, et kõik erinevate elukutsetega inimesed teevad mitmesuguseid tegevusi ja töid. Näiteks: kokk. Õpetaja viskab palli ühele lapsele.

See laps ütleb: Kokk keedab, küpsetab, puhastab juurvilja, tükeldab liha, lõikab leiba. Iga laps peab meeles, mitut tegevust ta nimetab. Korrata teise öeldut ei tohi.

Mängu tempo peab olema kiire.

53. Liitsõnad.

Eesmärk. Tutvustada lastele liitsõnu. Näidata, et kui kaks nimisõna kokku liita, saame uue sõna.

Vahendid. Sõnakaardid, mänguasjad ja esemed.

Käik. Õpetaja annab lapse kätte kas kaks pilti või mänguasja. Näiteks väikese laua ja lambi või pildid jalg ja pall. Siis selgitab õpetaja, et nendest kahest sõnast saab uue sõna. Näiteks laualamp ja teisest jalgpall.

Nüüd laotab õpetaja veel pilte vaibale ja koos hakatakse otsima sobivaid sõnakaarte. Näiteks: joon – laud, okas – puu, sõrm – kinnas, mets – loom.

Hiljem võib lastele anda veel sõnakaarte loomade ja lindude nimedega. Näiteks: jõe – hobu, jaana – lind, kael – kirjak, nina – sarvik.

54. Mida ma teen?

Eesmärk. Õpetada koostama lauseid ja tutvustada erinevaid maapinnavorme.

Eelnevalt on lastele tutvustatud mis on järv, saar, poolsaar, laht.

Vahendid. Õpetajal on valmis tehtud kaart, kus on roheline osa maismaa ja sinine osa vesi. Karbis on väikesed mänguasjad või ümbrikus väikesed pildid. Need võiksid olla paat, laev, auto, jalgratas, puu, maja, mõni koduloom jne.

Käik. Korraga mängib kaks last. Üks laps võtab pildi või mänguasja auto ja ütleb: „Ma sõidan autoga poolsaarele.“ Teine laps võtab paadi ja ütleb: „Ma sõidan paadiga saarele.“ Lapsed asetavad pildid või mänguasjad sinna kohale, mida nad peavad poolsaareks või saareks.

Veel lauseid: Panen puu saarele kasvama. Minu lammas sööb poolsaarel rohtu.

Ujun lahes. Suur laev seisab lahes. Ujun järves. Püüan kala järve ääres. Ehitan maja saarele. Mina ehitan suvila järve äärde.

Kontrollida, et lapsed ütleksid täislauseid. Mäng sobib individuaalseks tööks.

55. Aastaajad ja kuude nimed.

Eesmärk. Kinnistada teadmisi aastaegadest, kuude nimedest ja võib kasutada ka laste sünnikuupäevi. Teada, mis on Maa ja Päike.

Vahendid. Kaks ringi – Maa, mis on pruuni värvi ja väiksem ning Päike, mis on kollast värvi ja suur. Sildid, kuhu on kirjutatud kuude, aastaegade nimetused, üks silt „Aasta“ ja üks silt „12 kuud“. Paremini kui eri aastaajad on erinevat värvi. Näiteks: Talv – valge ja ka jaanuar, veebruar ja detsember on valged. (Kevad-kollane, suvi – roheline, sügis – pruun).

Käik. Õpetaja asetab vaibale Päikese, siis Maa. Õpetaja nimetab neid ja ütleb:

„Maa tiirleb ümber päikese ühe aasta jooksul, asetab sildi „Aasta“. Siis küsib

õpetaja: „Mitu kuud on aastas?“ lapsed: „12“. Õpetaja asetab sildi „12 kuud“, sildi „aasta“ alla. Nüüd arutatakse, et mitu aastaaga on ja mis on nende nimed.

Laotakse sildid „Talg“, „Kevad“, „Suvi“, „Sügis“ ümber Maa ja Päikese kellale vastupidises suunas. Nende aastaegade vahele laotakse kuude nimed. Kui lapsed teavad oma sünnikuupäevi, võivad nad nimetada siis, kui õpetaja paneb vastava kuu sildi. Kui õpetajal on iga kuu kohta mingi iseloomulik pilt võib ta ka need laduda kuude nimede juurde.

Mängu saab edukalt kasutada ka nooremate lastega mängides ja sünnipäevaringis.

56. Sõnamäng.

Eesmärk. Õige häälikuga algavate sõnade leidmine.

Käik. Lapsed istuvad ringis. Eelnevalt tuleb kokku leppida üks häälik, selle häälikuga algavaid sõnu mängus öeldakse. Üks mängija võtab kätte palli (lõngakera) ja ütleb esimese sõna. Näiteks: „ema“ ja viskab palli järgmisele mängijale. Järgmine mängija peab ütleva jälle „E“ algava sõna. Nii edasi. Viivitada ei tohi, muidu annad pandi. Samuti valesti ei või öelda ja korrata. Mängu lõpus toimub pantide lunastamine.

57. Mina ütlen.

Eesmärk. Tähelepanu arendamine.

Käik. Mängijad ringis või rivis, õpetaja keskel. Õpetaja annab igasuguseid käske ja ütleb ette „Mina ütlen“. Näiteks: „Mina ütlen, istuge maha!“ Kõik peavad istuma. Kes ei pane tähele, langeb mängust välja või annab pandi. Kui õpetaja ütleb lihtsalt: „Istuge maha“, siis lapsed ei tohi käsku täita. Kes valesti teeb, langeb välja.

58. Kümme eset.

Eesmärk. Tähelepanu arendamine.

Vahendid. Esemed või pildid, lina.

Käik. Õpetaja näitab mõne minuti jooksul laual olevaid pilte. Siis katab ta need linikuga. Lapsed peavad ütleva, mis seal on, mis järjekorras need on ja mis värvi esemed on. Siis muudab ta esemete järjekorda ja hulka. Lapsed vaatavad, millised esemed on kohad vahetunud, juurde tulnud või ära võetud.

59. Vastandsõnad.

Eesmärk. Sõnavara aktiveerimine.

Vahendid. Pildid, millel on kujutatud tüdruku ja poisi näod, mis väljendavad eri emotsioone.

Käik. Pildid laotakse laste ette. Lapsel palutakse leida õige lapse nägu: „Otsi, kus on Mati. Ta nutab.“

Pildid on: lõbus – kurb;

nutab – naerab;

röögib – räägib.

60. Hea ja halb.

Teema: tegusõnad.

Käik. Piltidel on käitumisepisoodid:

halb(must) - hea(vikerkaarevärvid) –

sülitab, koristab tuba

kakleb, aitab ema

karjub, pakub istet jne.

1. Kiiruse peale sordib iga võistkond endale nt hea käitumise kaardid, ülejäänud annab teisele võistkonnale. Lapsed peavad oskama öelda, mida nad teevad.
2. Lapsed ütlevad, mida värvikaartidel on kujutatud.

61. Tulnukas.

Eesmärk. Enda arusaadavaks tegemine kehakeele ja hääliitsuste abil.

Käik. Laste hulka on tulnud tulnukas, kes püüab end arusaadavaks teha. Algul võib ta rääkida žestide ja miimika abil tüüpilisi tuntud lauseid. Näit: „Tule siia!“, „Võta, palun!“, „Anna mulle!“, „Istu“.

Kogemuste suurenedes hakkab ta kehakeele abil rääkima raskemaid lauseid.

62. Uus sõna.

Eesmärk. Uute sõnade koostamine, mõtlemise arendamine.

Vahendid. Tähekaardid. Kaardi ühes nurgas võiks olla väike number 1-6 vastavalt sellele, mitu selle tähega kaarti on mängu arvatud.

Kaardid asetsevad laual tähed allpool. Mängijad võtavad 6 kaarti. Hiljem võib iga mängija, kes on kaardi sõnasse paigutanud, laualt asemele võtta uue kaardi. Mängu alustaja asetab lauale ühe tähe või kolmest tähest koosneva sõna. Nüüd peab iga mängija uue tähe lisamise teel või mõne tähe katmise teel saama uue sõna. Võidab see, kes kõige enim kaardid käest saab. Kui pole võimalik uusi sõnu enam juurde moodustada, liidavad kõik mängijad kaardi ülanurkades olevad numbrid kokku ja võidab see, kellel on väiksem summa.

63. Lisa sõna.

Eesmärk. Tähelepanu ja mõtlemise arendamine.

Käik. Mängu alustatakse ühest sõnast. Mängijaid võib olla kuni neli. Kordamööda lisatakse ühele sõnale teisi nii, et säiliks lause. Näiteks: „Hüppab.“ – „Konn hüppab.“ – „Väike konn hüppab.“ – „Väike roheline konn hüppab.“

Mängu võidab see mängija, kes viimasena lisab uue sõna, millele teised enam lisada ei saa.

64. Känd, kuusk, viljahakk.

Eesmärk. Tähelepanu arendamine.

Käik. Lapsed seisavad ühes kolonnis. Valitakse juhtmängija, kes nimetab suvalises järjekorras: „känd“ – mille puhul tuleb kükitada; „kuusk“ – mille puhul tuleb seista käed kõrval; „viljahakk“ – tuleb seista käed risti ülal. Lapsed, kes eksivad liigutuste tegemisel, langevad mängust välja.

65. Ümberpööratud sõnad.

Eesmärk. Foneemikuulmise arendamine, sõna häälikuanalüüsi õpetamine.

Käik. Valitakse mängujuht, kes läheb korraks toast välja. Üheskoos leitakse sõna, mis ka tagant poolt ettepoole lugedes annaks tähenduse. Siis kutsutakse mängujuht sisse ja ta peab selle sõna „ümber pöörama“. Näiteks: onu – Uno, pall – lapp, lood – tool, kool – look, mutt – tumm, lukk – kull. Mängujuht peab seega mõistatama, kuidas talle öeldud sõna kõlaks, kui tema häälikuid lõpust alates sõnaks siduda. Siin tuleb täpselt teada laste kõnetaset ja seda sõnade valikul arvestada.

66. Lao õige vastus!

Eesmärk. Häälikute õige häälimine ja nende üleskirjutamine.

Käik. Õpetaja ütleb lastele mõistatuse. Lapsed laovad selle noopidega või tähtedega liikuvasse aabitsasse. Võitjaks tuleb see, kes enne teisi jõuab laduda õige vastuse.

67. Missuguse maitsega?

Eesmärk. Mõtlemise arendamine.

Käik. Laps loeb sõnasedelilt toiduaine, puu-, ja köögivilja nimetuse ja peab selle iseloomuliku maitse sõnana liikuvasse aabitsasse laduma. Näiteks: suhkur- (magus), sool- (soolane), ploom- (mahlane)jne.

68. Ütle kokku!

Eesmärk. Häälimise harjutamine ja sõnade kokku lugemine.

Käik. Mängijad jagunevad kahte rühma: häälikud ja sõnaütled. Esimese rühma valib mängujuht vastavalt häälikute arvule. „Häälikud“ saavad pildi koos häälikute arvu näitava skeemiga. Mängujuht ütleb igale mängijale, mitmes „häälik“ peab ta olema. Võib ka nii, et mängujuht kutsub esimese „hääliku“ ja see kutsub vajaliku arvu teisi. Seejärel moodustavad „häälikud“ õiges järjekorras rea ja hääldavad selgelt üksteise järel oma häälikut. Siis ütleb teine rühm sõna kokku. Esimene rühm näitab oma pilti. Alguses kasutatakse selliseid sõnu, milles häälikute pikkus sõna kokkuütlemist ei sega.

69. Püüa kinni!

Eesmärk. Õigete häälikute ütlemine ja tähelepanu arendamine.

Käik. Lepitakse kokku reeglites. Näiteks: ütleme sõnas kolmanda hääliku. Õige vastuse ütleva, nimetab järgmise nime ja sõna. Näiteks: „Mari, püüa kolmas! Aken“ – „e“. „Märt püüa teine! Orav“. – „r“. Valele vastusele reageerivad lapsed koputamise ja seejärel häälivad seda sõna koos.

70. Vanasõnade (mõistatuste) õppimine ringis.

Tihti on küsimus selles, et kui intensiivselt me midagi lastega teeme. Vanasõnad ja mõistatused kinnistuvad rütmilise struktuuri kaudu.

Õpetaja valib välja vanasõnu või mõistatuse konkreetse nädala temaga.

Ta jagab igale lapsele ühe vanasõna.

Iga laps ütleb kordamööda oma vanasõna. Nooremate lastega võib õpetaja aidata lugeda. Teised kordavad kooris järele.

Iga laps ütleb pool oma vanasõnast või mõistatusest ja teised ütlevad teise poole. Sellele võib järgneda arutelu, mis on mõistatuste vastused või vanasõnade tähendused.

71. Ütle õige grammatiline vorm!

Eesmärk. Tutvustada õigeid grammatilisi vorme.

Käik. Antakse käest kätte viskekotti, kes saab koti, ütleb õpitava grammatilise vormi (näit: nukk – nuku, pall – palli). Üks laps võib ette öelda sõna ja teine sama sõna käändes.

72. Sõnanelik.

Eesmärk. Lugemisoskuse süvendamine, esemete rühmitamine.

Vahendid. 60st kaardist koosnev kaartide mängukomplekt. Iga neliku kaarte ühendab sama tingmärk kaardi ülemises servas (kas punane, sinine, kollane, roheline, valge ring, ruut või kolmnurk). Komplekti kuuluvad ka liigitussõnade kaardid, millel on sõna juures ka väike pilttunnus.

Käik. Liigituskaardid pannakse enne mängu alustamist laua keskele veergu üksteise alla. Kui keegi lastest saab sobiva neliku, seab ta selle ritta liigituskaardi kõrvale ja teeb kokkuvõtte. Näit. Reha, labidas, kirves, saag on tööriistad.

Kui lapsed oskavad lugeda, võivad olla piltide asemel sõnakaardid.

Mängitakse mitmekesi ja „Musta notsu“ põhimõttel kaarte teiselt tõmmates.

| Tingmärk | Kaartidel olevad objektid | Sõnakaart |
|------------------|--------------------------------------------|------------------|
| Punane ruut | Triibuline, täpiline, ruuduline, lilleline | Mustrid |
| Sinine ruut | Koer, kass, lehm, hobune | Koduloomad |
| Kollane ruut | Loeb, laulab, jookseb, mängib | Tegevused |
| Roheline ruut | Sinilill, ülane, kannike, maikelluke | Lilled |
| Valge ruut | Nukk, pall, klotsid, vurr | Mänguasjad |
| Punane ring | Kleit, jope, püksid, pluus | Riided |
| Sinine ring | Kana, kukk, part, hani | Kodulinnud |
| Kollane ring | Auto, rong, laev, lennuk | Liiklusvahendid |
| Roheline ring | Kuusk, mänd, kask, vaher | Puud |
| Valge ring | Taldrik, tass, kann, kauss | Nõud |
| Punane kolmnurk | Kingad, saapad, sussid, botased | Jalanõud |
| Sinine kolmnurk | Rebane, hunt, karu, põder | Metsloomad |
| Kollane kolmnurk | Reha, labidas, saag, kirves | Tööriistad |
| Roheline | Peet, porgand, kapsas, | Aedviljad |

| | | |
|----------------|----------------------------------|-------------|
| kolmnurk | hernes | |
| Valge kolmnurk | Aabits, vihik, pliiats, joonlaud | koolitarbed |

73. Kuldsed tähed.

Eesmärk. Kahesõnaliste lausete koostamine ja häälikute ning tähtede kordamine.

Vahendid. Suured tähekaardid.

Käik. Lapsed istuvad toolidel rivis. Õpetaja on nende vastas.

Õpetaja: „Kingin teile kaks kuldset tähte.“

Laps: „Millised tähed need on?“

Õpetaja ütleb näiteks „täht K“ ja näitab tähekaarti.

Lapsed peavad järjekorras ütlema kahesõnalisi lauseid K- häälikuga või omadussõna ja nimisõna K-häälikuga.

Näiteks: Karvane koer, kass kõnnib jne.

Järgmise tähe võib näidata laps. Kes eksib, annab pandi.