

## TOP 10



1  
Liina Meresmaa  
**Näputööd 1.**  
Heegeldatud äärepitsid



2  
Krista Kumberg  
**Autopõnn Anto**  
ja uus tüdruk



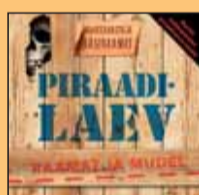
3  
Indrek Kuuse  
**Sportautod**



4  
**Tüdrukute jutud**



5  
Tiiu Kivirähk  
**Käsitöötuba.**  
Kunsti- ja tööõpetus,  
3. osa



6  
**Piraadilaev.**  
Maadeavastaja  
käsiraamat



7  
Anne Wilson  
**Väike kokaraamat.**  
Hiina köök



8  
Pilvi Kula  
**Valmistume kooliks.**  
Joonistamine  
ja meisterdamine



9  
Michael J. Benton  
**Seitsekümmend**  
loodusmaailma  
mõistatust



10  
**Mina oskan ise**

## NUTIKAS JA MÄNGULINE NUTIMÄNG

Väikese lapse arengut mingile mõeldavale skaalale seada on üsna keeruline. Koolieelse lasteasutuse riiklikus õppekavas on küll sätestatud 6–7aastase lapse õppe- ja kasvatus-tegevuse eesmärgid ja tulemused, kuid vahendeid, mis aitavad täiskasvanul lapse arengutaset hinnata, napib.

Heili Veetamm on koostanud 4–5aastaste lastele vahva mängulise küsimustiku, mis aitab lasteaiasõpetajal või lapsevanemal lapse küpsust hinnata ja teda edasises arengus toetada ning suunata. Pealkiri „Nutimäng“ rõhutab mängu ja ennekõike mängu kaudu lapse oskused ja teadmised avalduvadki.

„Nutimängu“ 64 küsimust hõlmavad mitut valdkonda ja õppekavale tuginedes jagunevad teemad üldjoontes kolmeks: need on „Mina ja keskkond“, „Keel ja kõne“ ning „Matemaatika“. Küsimused ei ole valdkonna kaupa rühmitatud, vaid esitatud läbisegi. Tähtis on ülesannet hästi hoolega kuulata või lugeda ja anda täpne vastus. Sõnastatud on ülesanded konkreetset ja lühidalt, nii et laps nendest ühemõtteliselt arusaaks ja edasijõudnum ka ise lugemisega toime tuleks.

„Nutimängu“ on illustreerinud Madis Ots, kelle pildid on lakoonilised ja tänapäevased, mõne toreda detailiga. Küsimus tugineb kas otseselt pildile ja lapsel tuleb otsustada pildi järgi või aitab pilt kaudselt küsimust mõista, illustreerib seda.

5–6aastaste laste rühmas on „Nutimängu“ kasutanud Piri Kose lasteaiasõpetaja Helle Söber, kelle arvates pakub parimaid võimalusi laste omavaheline paaritöö, õpetaja jälgib

laste suhtlust ja sekkub, kui vaja, esitab küsimuse n-ö suurele ringile. On hea, kui üks paarilistest on juba lugeja laps, teine veel mitte. Helle Söber kirjeldab, kuidas töötasid koos kuueaastane tüdruk, kes loeb kaunis ladusalt, ja viiene poiss, kes tunneb tähti, kuid lugeda veel ei oska. Tüdruk luges küsimuse igale sõnale näpuga osutades ette, poiss jälgis, luges mõttes kaasa ja vastas küsimusele. Seejärel kontrolliti järgmiselt lehelst üheskoos vastust.

Enamik küsimusi oli jõukohased, aga vajalikuks osutus õpetaja sekkumine, juhul kui vastus eeldas üldistust või järeldust. Näiteks ülesanne, mis nõuab piltide järgi otsustamist, missugune tähtpäev on kätte jõudnud (pildil on küünal, kuusehe ja kingitus), osutus keerukaks mõlemale paarilisele. Õpetaja suunavate küsimuste toel leiti ka õige seos. Niisiis on küsimusi õige mitmes raskusastmes. Töökäsu või küsimuse täpset lugemist ja loogilist arutlust eeldavad näiteks vahendi ja tegevuse seostamise ülesanne (otsustada harrastuse üle, kui pildil on kujutatud jalgpall ja värv) ning küsimused, mis keskenduvad üldistele teadmistele, nagu „Mis juhtub veega talvel, kui on väga külm?“ või „Mis aastaajal õitseb märtsikelluke?“

Vaevata tulid lapsed toime konkreetsematele küsimustele vastamisega, näiteks leiti hõlpsasti ühesugused mustrid ja suudeti eri kõrgusega tornide puhul määrata madalaim ja kõrgeim, samuti tundsid lapsed mõisiteid *vasak-parem, kõrval*, hindasid õigesti mahtu („Kummas klaasis on rohkem mahla?“).



Huvitaval moel ilmnis laste loovus. Näiteks kui pildil on kaks akent, üks avatud, teine kinni (küsitakse, kumb aken on lahti), äratasid laste tähelepanu ka muud detailid, mis kunstnik pildile lisanud (aknalaul on linnuke ja lillepott), ning lapsed hakkasid ise teineteisele analoogilisi küsimusi esitama.

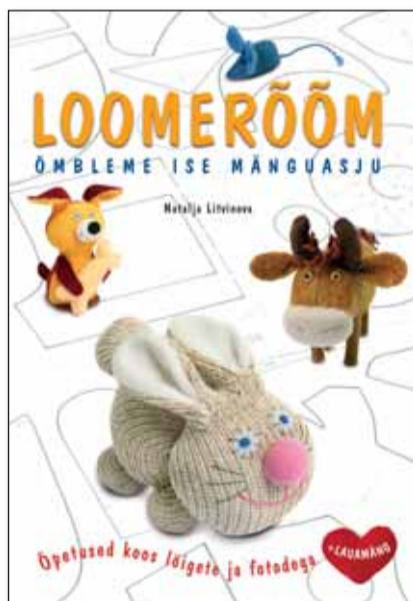
Kui rühmas on lapsi, kelle kodukeel ei ole eesti keel, saab „Nutimängu“ kasutada keeleõppe eesmärgil. Eesti emakeelega lastele osutusid pildipõhised küsimused üpris lihtsaks ja järeldust nõudvaid küsimused raskemaks (tõenäoliselt püütakse esmajoonel otsida vastust pildilt ega mõelda küsimuse sisu üle), muu kodukeelega lapsel aitab aga illust-

reeriv pilt küsimust mõista ning ka õige vastuseni jõuda.

Kokkuvõttes arvab Helle Söber, et „Nutimäng“ on lasteaiasõpetajale tänuväärseks abimeheks: see arendab lapse lugemis- ja kuulamisoskust ning loovust ja tähelepanuvõimet, samuti sisendab enesekindlust ja annab esinemisjulgust. Et pisut suuremad lapsed saavad küsimustega ka isekeskis hakkama, sobib mäng väga hästi lugemispesa riivile. Soovitada tuleb seda aga kindlasti lapsevanemale: üheskoos mängule pühendatud aeg tasub end kuhjaga ära ning pakub toredat ja asjalikku ajaviidet.

MARGIT ROSS,  
toimetaja

## EKS OLE MÄNGUASJU ENNEGI NÄHTUD, KUID PARIM, KAS TEAD, ON ISE TEHTUD!



Natalja Litvinova  
**LOOMERÕÕM**  
Õmbleme ise mänguasju.  
Õpetused koos lõigete ja fotodega.  
32 lk, pehme köide, 2010

„Loomerõõm“ arendab kujutlusvõimet, kunstimaitset ja isetegemisoskust. See on raamat, mis tõestab igale huvilisele, et vahva mänguasja loomine on imelihtne! Lihtsaks muudavad isetegemise täpsed lõiked ja üksik-

asjalised tööjuhised. 49 fotot valmis lulest ja lõbusad illustratsioonid innustavad ka algajat õmblejat.

Üllatusena on raamatule lisatud lauamäng. Mänguasjade valmistamine on jõukohane lapsele alates 7. eluaastast, kuid täiskasvanu võiks last lõigete tegemisel ja õmblusmasinaga õmblemisel natuke juhendada.

Raamatu autor Natalja Litvinova on Eestis tuntud tegija – iga aasta Tallinna Vanalinna päeval on tema meistrituba üks külastatavamaid. N. Litvinova on erialalt kunstnik-graafik ja modelleerija, töötanud õmblusvabriku peakunstnikuna, joonistusõpetajana, raamatuillustraatorina ja käsitööringi juhendajana.



Mänguasjade valmistamine sai palju aastaid tagasi alguse ühest ainsast tillukesest hiirest.

