

LUGEMIS-
MÄNGUD

LEMMIK-
MÄNGUDE
KOGUMIK 1

Koostanud

Kadi Lukanenok ja Tiiu Tammemäe



Pildid joonistanud Madis Ots
ja Maite Kotta (Konna-Lonni otsib kodu)
Mängud teostanud Endla Toots
Mängujuhendite keeleline toimetaja Kadri Rahusaar

Tallinn, 2023

© Elina Bogomolova, Hille Karu, Ene Koppel,
Tiina Krause, Ene Vaher, Sirje Vahi, 2023
© Madis Ots, illustratsioonid, 2023
© Maite Kotta, illustratsioonid, 2023
© Kirjastus Koolibri, 2023

Kõik õigused on kaitstud.
Ilma autoriõiguse omaniku eelneva kirjaliku nõusolekuta
pole lubatud ühtki selle teose osa paljundada ei elektroonilisel,
mehaanilisel ega muul viisil.

Kirjastus Koolibri
Hiiu 38, 11620 Tallinn
www.koolibri.ee

LUGEMISMÄNGUD

LEMMIKMÄNGUDE

KOGUMIK 1

Lugemisoskus on lapse tervikliku arengu asendamatu tegur ning lugedes saadavad teadmised ja kogemused tugeva hariduse vundament. Lugemisoskus on üks peamisi akadeemilisi oskusi, millel põhineb õppimine ning akadeemiline edasijõudmine koolieas. Huvitavate ja kaasahaaravate mängude kaudu saab lapsi suunata lugemisoskust omandama ning hiljem iseseisvalt lugema.

Viis esimest „Lugemismängude“ kogumikku andis kirjastus Koolibri välja aastatel 2007–2013. Need olid kokku pandud Eesti Lugemisühingu düsleksia osakonna korraldatud konkursile laekunud parimatest mängudest. Neid lugemisoskust kujundavaid ja arendavaid mängu on aastate jooksul kasutanud lugematud lapsevanemad, õpetajad, logopeedid, eripedagoogid jt kirjaoskusega tegelevad inimesed. Lugemismängud on saanud laste lemmikuks nii õppetöös kui ka vaba aja tegevustes.

Vahepealsetel aastatel on peale kasvanud uus põlvkond lapsi, kes samuti vajavad mängu, mis arendavad lugemisoskuse kujunemiseks vajalikke eeloskusi ja lugemise põhioskusi ning kinnistavad ja arendavad lugemisoskust. Eesti Lugemisühing küsitles oma liikmeid ja selgitas välja, millised seni ilmunud mängud on kõige populaarsemad, vastu pidanud aja- ja tööproovile ning tõestanud oma headust. Lemmikmängude kogumikus ongi avaldatud kuus varasemate kogumike lemmikut.

Kõik mängud on kujundatud ühtse tervikuna. Mängu kujundamisel on kasutatud sama kirja, taustad ja tagumised küljed on kaetud sama mustri või värviga. See hõlbustab kaartide sorteerimist ja mängude korrashoidu. Kaartidele on märgitud löikejooned. Loomulikult on lubatud mängude käiku muuta vastavalt mängijate soovidele ja vajadustele nagu mängimise puhul ikka.

Lugemismängude loojad ja kogumiku koostajad soovivad, et lapsed omandaksid lugemisoskuse mänguliselt ja erinevaid võtteid kasutades. Me oleme veendunud, et lugema õppimine saab olla lastele põnev ning jääda meelde lõbusa ja tõhusa mänguna.

Lugemisoskus on võti kogu maailma tarkuse juurde!

Head mängulusti!

Mängude autorid
ja kogumiku koostajad

SEENELKÄIK

Autorid: Hille Karu, Ene Vaher

Eesmärgid:

- arendada häälikute asukoha, arvu ja järjestuse määramise oskust;
- harjutada *s*-häälikuga sõnade õiget hääldust.

Vahendid: mängulaud, sõnakaardid seenekübaratel olevate esemete nimetustega, täring, mängunupud.

Mängu käik

Iga mängija valib endale värvilise mängunupu. Mängu alustaja loositakse või loetakse liisusalmiga. Mängijad veeretavad järgemööda täringut. Mängija võib nupu mängu algust tähistavale ringile asetada ainult siis, kui on visanud 1 või 6 silma. Kui mängija viskas 6, on tal õigus uuesti täringut veeretada.

1. Enne mängu alustamist nimetavad mängijad seentel olevaid esemeid ning vajadusel häälivad neid sõnu koos.
2. Mängu käigus liiguvad mängijad vastavalt täringuga visatud silmade arvule mööda seenerada edasi. Mängija esmalt nimetab ja siis häälib pildil oleva eseme nimetuse ning määrab *s*-i asukoha sõnas. Laps otsib iseseisvalt või täiskasvanu abiga sõnakaartide hulgast nõutava sõna ja saab selle sõnakaardi endale.
3. Kui mängija satub skeemile, millel on märgitud *s*-i asukoht (*s* sõna alguses, keskel või lõpus), peab mängija leidma mängulaual kujutatud piltidelt eseme, mille häälikuskeem vastab sellele skeemile, ja liikuma sellele pildile.

4. Võitja on vastavalt kokkuleppele kas:

- mängija, kes jõuab esimesena lõppu või
- mängija, kes nimetas ja häälis kõige rohkem sõnu ning kogus kõige rohkem sõnakaarte.

SEENELKÄIGU sõnakaardid:

s sõna alguses: suu, siga, sokk, seelik, sidrun, siil, silm, seen, sall, süda.

s sõna keskel: käsi, eesel, pääsuke, mesilane.

s sõna lõpus: lammas, kass, loss, tass, poiss, jänes, liblikas, kuningas, vares, kingitus.

s sõna alguses ja lõpus: sipelgas, saabas, suss, sõrmus.

MISSUGUSED LOOMAD?

Autor: Sirje Vahi

Eesmärgid:

- harjutada silpide lugemise oskust;
- harjutada 2-silbiliste sõnade moodustamise oskust;
- harjutada 2-silbiliste sõnade lugemisoskust;
- harjutada erineva pikkusega täishäälikute õiget hääldamist;
- süvendada teadmisi loomadest;
- harjutada omadussõnade kasutamist.

Vahendid: 9 pilti, mis tuleb neljaks lõigata ja mille pöördel on silbid:
RÖÖ, KIV, RÖÖ, VIK, E, DEV, EE, SEL, KA, DE, KAA, MEL,
LÕ, BUS, LÕ, VI, TI, GE, TII, GER, O, SAV, O, RAV, TO,
RE, TOO, MAS, SI, LE, SI, GA, HAI, GE, HO, BU.

Mängu käik

Silbikaardid asetatakse segatult lauale. Variandist sõltuvalt on nähtaval loomade kujutised või silbid. Mängijal palutakse antud silpidest moodustada sõnad ja saadud sõnadest paarid, kus ülemiseks sõnaks on looma iseloomustav omadussõna ja alumiseks looma nimetus.

VARIANT 1

Kaardid on segatult laual, pealpool loomade pilditükid. Laps paneb pildid kokku, keerab need ringi ning loeb looma nimetuse ja omaduse.

VARIANT 2

Kaardid on segatult laual, pealpool silbid. Lapsele antavate silpide arv sõltub lapse oskustest – alustada võiks ühe looma ja tema omaduse neljast silbist, parema lugemisoskusega lapsele võib anda kõik silbid korraga. Lapsel palutakse moodustada silpidest sõnad ja sõnadest paarid, kus ülemiseks sõnaks on looma iseloomustav omadussõna ja alumiseks looma nimetus. Mängujuht võib selgitada, et nii looma nimetus kui teda iseloomustav omadus algab sama tähega.

VARIANT 3

Kaardid on segatult laual või lehvikuna mängujuhi käes. Mängijad võtavad suletud silmadega kordamööda kaarte. Eesmärgiks on saada kokku mingi looma pilt. Võitja on vastavalt kokkuleppele see, kes kogub kõige rohkem pilte, või see, kes saab toreda Toomase.

Saadud sõnapaaridega võivad mängijad moodustada lauseid ja koostada jutukesi.

KONNA-LONNI OTSIB KODU

Autor: Elina Bogomolova

Eesmärgid:

- arendada ning kinnistada häälik- ja foneemanalüüsi oskusi;
- arendada kõne ja keele erinevaid osaoskusi.

Vahendid: mängulaud, 144 ülesandekaarti, täring, mängunupud.

Mäng algab sissejuhatava jutukesega:

„Seitsme maa ja mere taga elas ühes pisi-pisikeses mudas lombikeses suur konnapere. Ühel kevadpäeval jäi eluase neile kahjuks kitsaks, sest perre sündisid uued konnapoisid ja -tüdrukud. Nii pidid vanemad konnalapsed endale uue kodu otsima. Konnapere tütar Lonni asuski teele.

Mängulaul ongi kujutatud tema teekonda oma uue kodu otsingutel. Lonni tee viib läbi metsa, üle mäe ja aasa. Konnapiiga tutvub oma teekonnal paljude uute sõpradega. Lõpuks leiab konnatüdruk Lonni endale uue eluaseme – tiigi.”

Mängu käik

Mängitakse nagu tavalist täringumängu. Mängija võib nupu mängu algust tähistavale ringile asetada ainult siis, kui on visanud 1 või 6 silma. Mängijad liiguvad mööda konn Lonni teerada. Võidab see, kes jõuab esimesena lõppu ehk tiigini.

Teekonnal on peatuskohad (kivikesed), millel on täht või number.

Tähele sattudes tuleb mängijal leida mängulaualt sellise eseme pilt, milles esineb antud häälik. Kui mängija pilti valides eksib, peab ta sõna häälima ja leidma õige pildi.

Mängu saab edasi mängida erinevalt vastavalt mängijate tasemele.

VARIANDID:

- 1) mängija määrab hääliku asukoha sõnas;
- 2) mängija ütleb või häälib ja kirjutab/laob vastava sõna;
- 3) mängija ütleb või häälib sõna ja moodustab sõnaga lause.

Häälimisel ja sõna väljaütlemisel saab määrata vastava hääliku pikkuse ning kasutada ladumisel/kirjutamisel õiget kirjaviisi.

Numbrile sattudes peab mängija lahendama mängujuhi antava ülesande. Ülesanded on eraldi kaartide peal. Mängujuht valib vastavalt mängijate oskustele ja mängu eesmärgile välja sobivad ülesanded. Kõik ülesanded on seotud mängualusel olevate loomade, lindude ja esemetega.

Ülesannete kaardid on lehvikuna mängujuhi käes või laual ning mängijad valivad neist ühe. Valikus on mitu kaarti igast ülesandegrupist.

Mängujuht võib valida igale mängijale sobiva ülesande, arvestades mängija lugemis- ja kirjutamisoskuse omandamiseks vajalikke eeluskusi ja lapse teadmisi ning arendamist vajavaid valdkondi.

KONNA-LONNI lisaülesannete grupid:

- 1) nägemistaju;
- 2) mälu: kõnemälu ja operatiivmälu;
- 3) kõne mõistmine;
- 4) kvalitatiivne ja kvantitatiivne foneemikuulmine;
- 5) kvalitatiivne ja kvantitatiivne foneemitaju;
- 6) sõnavara (üldistamine, sünonüümid, antonüümid);
- 7) mõtlemine;
- 8) rütmitaju;
- 9) lugemine (sõnad ja laused);
- 10) kirjutamine.

KUS?

Autorid: Hille Karu, Ene Vaher

Eesmärgid:

- arendada optilis-ruumilist taju;
- harjutada kaassõnade mõistmist ja kasutamist;
- arendada lugemisoskust.

Vahendid:

- kuus piltidega aluskaarti;
- 36 väikest kaarti samade piltidega;
- 36 trükitähtedega kirjutatud lausekaarti iga pildi kohta.

Mängu käik

Mängitakse klassikalise memoriini või lotomängu põhimõttel.

SÕNAVARA

1. **Uss roomab** õuna sees, õuna kõrval, õuna ees, õuna peal, õuna taga.
2. **Koer lamab** kuudis, kuudi kõrval, kuudi ees, kuudi taga, kuudi peal.
3. **Kann on** laua peal, laua all, lauast paremal, lauast vasakul.
4. **Liblikas on** seene all, seal peal, seene kohal, seene kõrval.
5. **Kass magab** tooli ees, tooli peal, tooli all, tooli taga, tooli kõrval.
6. **Nukk istub** karbi taga, karbi sees, karbi all, karbist vasakul, karbist paremal.
7. **Lind lendab** pesast välja, pesa poole, pesa kohal, on pesas.
8. **Poiss seisab** auto ees, auto taga, autost paremal, autost vasakul.

VARIANT 1. **LOTO A**

Mängijaid 2–6. Mängijatele jagatakse aluskaardid, samad pildi-kaardid segatakse hoolega ja asetatakse lauale tagurpidi. Mängukord liigub kellaosuti liikumise suunas.

Mängija keerab ühe laual oleva kaardi teistpidi ja näitab kaastastele. Kui kaardil olev pilt on mängija aluskaardil, asetab ta selle oma aluskaardile. Vastasel juhul paneb ta kaardi tagasi ja mängukord liigub järgmisele mängijale.

VARIANT 2. **LOTO B**

Mängitakse nagu varianti Loto A, kuid piltide asemel on laual lausekaardid.

VARIANT 3. **MEMORIIN A**

Mängijaid 1–6. 36 pildikaarti ja 36 lausekaarti segatakse ning asetatakse lauale tagurpidi. Mängukord liigub kellaosuti liikumise suunas. Mängija valib laual olevatest kaartidest välja kaks karti ja näitab neid kaasmängijatele. Kui kaardil on lause, tuleb see ette lugeda. Kui kaardil on pilt, tuleb öelda, kes või mis on pildil ja kus ta asub. Kui lause ja pilt omavahel sobivad, saab mängija paari endale. Kui kaardid omavahel ei sobi, asetab mängija need lauale tagasi ja mängujärg läheb järgmisele mängijale. Võidab mängija, kes kogub kõige enam paare.

VARIANT 4. **MEMORIIN B**

Mängitakse nagu varianti Memoriin A, kuid iga mängija pöörab korraga ümber vaid ühe kaardi ja ütleb, kes või mis on pildil ja kus ta asub. Kaart jääb lauale õiget pidi. Kui mängija valib oma mängukorra ajal pildi/lause, mis sobib mõne juba valitud kaardiga, saab ta paari endale. Võidab mängija, kes kogub kõige enam paare.

LUGEMISKETTAD

Autor: Ene Koppel

1. LOOMADE HÄÄLITSUSED

Eesmärgid:

- arendada oskust ühendada pilt ja sõna;
- arendada kahe sõnalise lause moodustamist ja lugemist.

Vahend: liigutatav kaheosaline kettas, mille alumisel kettal on loomade pildid ja pealmisel kettal loomade häälightsusi märkivad tegusõnad.

Mängu käik

Ketta liigutamise abil tuleb seada kohakuti pilt ja sobivat tegevust väljendav sõna.

Laused:

- | | |
|-------------------|-------------------|
| 1. Koer haugub. | 9. Part prääksub. |
| 2. Kass näub. | 10. Vares vaagub. |
| 3. Siga röhib. | 11. Hiir piiksub. |
| 4. Hobune hirnub. | 12. Siil turtsub. |
| 5. Lammas määgib. | 13. Madu sisiseb. |
| 6. Lehm ammub. | 14. Kits mökitab. |
| 7. Kana kaagutab. | 15. Hunt ulub. |
| 8. Kukk kireb. | 16. Karu mõmiseb. |

2. TEGEVUSED

Eesmärgid:

- koostada kolmesõnalisi lauseid;
- eristada ainsust ja mitmust;
- viia kokku elukutse ja tegevus.

Vahend: liigutatav kolmeosaline ketas. Välimisel kettal tegijanimi või looma nimi, keskmisel kettal tegevus ja pealmisel kettal objekt.

Mängu käik

Mängijatest moodustatakse paarid. Kettaid keerates loeb üks mängija lause ainsuses, teine sama lause mitmuses.

Laused:

- | | |
|---------------------------------|----------------------------------|
| 1. Koer valvab maja. | Koerad valvavad maja. |
| 2. Kass jahib hiirt. | Kassid jahivad hiirt. |
| 3. Kana muneb mune. | Kanad munevad mune. |
| 4. Rähn toksib puud. | Rähnid toksivad puud. |
| 5. Lehm mälub heina. | Lehmad mäluvad heina. |
| 6. Pagar küpsetab saia. | Pagarid küpsetavad saia. |
| 7. Kirjanik kirjutab raamatuid. | Kirjanikud kirjutavad raamatuid. |
| 8. Arst ravib haiget. | Arstid ravivad haiget. |
| 9. Õpetaja õpetab lapsi. | Õpetajad õpetavad lapsi. |
| 10. Kingsepp parandab kingi. | Kingsepad parandavad kingi. |
| 11. Koristaja koristab tuba. | Koristajad koristavad tuba. |
| 12. Postiljon jaotab ajalehti. | Postiljonid jaotavad ajalehti. |
| 13. Kunstnik maalib pilti. | Kunstnikud maalivad pilti. |
| 14. Traktor künnab põldu. | Traktorid künnavad põldu. |

NÖÖRIMÄNG

Autor: Tiina Krause

Eesmärgid:

- harjutada esimese ja viimase hääliku leidmise oskust;
- harjutada ülipika hääliku eristamisoskust;
- harjutada erineva pikkusega sõnade lugemist;
- harjutada sõnaühendite lugemist;
- harjutada lausete lugemist;
- arendada taju ja tähelepanu;
- arendada peenmotoorikat.

Vahendid: 18 aluskaarti ja 4 nööri

Mängu käik:

Pane nöör öösist läbi nii, et nupp jääb kaardi värvilisele poolele. Nüüd vii nöör kaardi tagant läbi ja too see välja ülemise vasakpoolse saki kohalt. Mäng algab alati ülemisest vasakpoolsest sakist ja liigub vasakpoolseid sakke mööda allapoole.

Mängu korraldused:

- Loe kaardilt ülesanne (Nt Leia esimene häälik)
- Vii nöör kaardi tagant vasakpoolse ülemise saki (pildi, sõna või lause) juurde (Nt auto)
- Leia ülesande vastus (Nt Mis on sõna AUTO esimene häälik?)
- Vii nöör kaardi pealt õige vastuse sakini paremal pool (Nt A)
- Vii nöör kaardi tagant teise vasakpoolse saki juurde
- Jne
- Kontrolli oma tööd! Keera aluskaart teistpidi: nöör peab olema alusele trükitud kontrolljoonel.

Mängu saab mängida nii üksi kui ka koos kaaslastega võistlusmänguna.

