

# MÄNGUD

## 1.

### Haakuvad sõnad (lk 81)

Õpilased moodustavad paarid. Üks paar tuleb klassi ette. Õpetaja ütleb neile ühe sõna. Õpilased hakkavad vaheldumisi sõnu nimetama, kusjuures sõna on eelmise sõnaga tähenduse poolest seotud. Näiteks: kass – hiir – juust – piim – lehm – heinamaa – suvi – ... Mängitakse nii kaua, kuni üks õpilane kas eksib või jääb liiga pikalt mõtlema. Võitja nimi kirjutatakse tahvlile. Nüüd tuleb uus paar klassi ette. Nii mängivad kõik paarid mängu läbi. Nüüd tuleb teine ring, kokku lähevad mängijad, kes eelmise ringi võitsid. Mängitakse nii kaua, kuni selgub üks võitja.

---

## 2.

### Mis sõna on? (lk 91)

Üks õpilane tuleb klassi ette. Õpetaja annab talle paberil ühe sõna. Õpilane peab selle teistele selge häälega tagurpidi ette lugema (nt sõna õpik – kipõ). Kes arvab ära, mis sõnaga on tegu, saab ühe punkti. Järgmine õpilane saab uue sõna. Võidab see, kes saab kõige rohkem punkte. Võib mängida ühe või mitu ringi.

---

## 3.

### Nimeta liitsõnu! (lk 95)

Õpilased moodustavad paarid. Üks paar tuleb klassi ette. Õpetaja ütleb neile ühe liitsõna. Õpilased hakkavad vaheldumisi liitsõnu nimetama, kusjuures sõna on tuletatud eelmisest sõnast, eelmise sõna põhisõna on järgmise sõna täiendsõna. Näiteks: lemmiksöök – söögituba – toakoer – koertenäitus – näitusesaal – saali... Mängitakse nii kaua, kuni üks õpilane kas eksib või jääb liiga pikalt mõtlema. Võitja nimi kirjutatakse tahvlile. Nüüd tuleb uus paar klassi ette. Nii mängivad kõik paarid mängu läbi. Nüüd tuleb teine ring, kokku lähevad mängijad, kes eelmise ringi võitsid. Mängitakse nii kaua, kuni selgub üks võitja.

---

## 4.

### 50 sõna jutt (lk 105)

Õpilased moodustavad paarid. Õpetaja annab neile paberi või õpilased kirjutavad ühte vihikusse. Paarilised peavad kirjutama jutu, mis koosneb 50 sõnast ning kus ükski sõna ei kordu. Pärast loetakse jutt klassi ees teistele ette.

---

## 5.

### Ehitage sõnatrepp! (lk 143)

Õpetaja annab igale paarile paberi või kirjutavad paarilised ühte vihikusse. Õpetaja kirjutab tahvlile ühe tähe, nt K. Aeg pannakse käima (nt kaks minutit). Õpilased peavad kirjutama sõnatrepi, näiteks: k – ka – kes – koll – kuusk – ... Ehk iga järgnev trepiaste peab olema ühe tähe võrra pikem.

---

## 6.

### Sõnauss (lk 19, 147)

Hakake nimetama järjest sõnu, mille esimene täht on eelmise sõna viimane täht. Näiteks: õhtu – uus – sall – lihtne – Eesti – ilm – ... Mäng liigub sujuvalt vasakult paremale, kes jääb liiga pikalt mõtlema või eksib sõnaga, on mängust väljas.

---

## 7.

### Muinasjutt (lk 73, 129)

Mõelge välja ja jutustage terve klassiga üks muinasjutt. Esimene õpilane alustab lausega „Elas kord ...” ning lõpetab selle nii, nagu ise soovib. Näiteks: „Elas kord üks poiss, kellel oli üks hobi.” Järgmine õpilane alustab eelmise lausega ning lisab juurde ühe enda välja mõeldud lause: „Elas kord poiss, kellele oli üks hobi. Talle meeldis kitarri mängida.” Järgmine õpilane lisab kolmanda lause jne.

---

## 8.

### **Keda sa oled näinud?** (lk 63)

Esimene õpilane ütleb: „Ma olen näinud siili.“ Temast paremal olev õpilane kordab lauset ning lisab ühe sõna: „Ma olen näinud siili ja varest.“ Temast paremal olev õpilane kordab lauset ning lisab ühe sõna: „Ma olen näinud siili ja varest ja konna.“ Nii läheb mäng edasi kuni esimese eksimiseni. Kes eksib, on mängust väljas. Võitjaks jääb see, kes suudab viimasena kõik sõnad õiges järjekorras nimetada.

---

## 9.

### **Millele või kellele sa mõtled?** (lk 39, 121)

Üks õpilane tuleb tahvli ette. Õpetaja sosistab talle ühe sõna, näiteks elevant. Teised hakkavad küsimusi esitama: kas see on elus? kas see on sinist värvi? kas sinul on see asi? Klassi ees olev õpilane tohib ainult vastata kas *jah* või *ei*. Mängitakse nii kaua, kuni sõna on ära arvatud. Siis võib tulla klassi ette järgmine õpilane.

---

## 10.

### **Alias** (lk 5, 135)

Üks laps tuleb klassi ette. Õpetaja näitab talle üht sõna või pilti. Õpilane hakkab seda teistele seletama, seda sõna kasutada ei tohi. Kui sõna on ära arvatud, tuleb seletama järgmine õpilane.

---

## 11.

### **Kus on?** (lk 113)

Õpetaja võtab näiteks punase pliiatsi ja paneb selle laua peale. Õpetaja küsib: „Kus punane pliiats on?“ Seejärel võtab mõne muu asja, näiteks kustukummi, ja paneb selle laua alla. Taaskord küsib, kus kustukumm on. Eesmärk on kasutada erinevaid kaassõnu. Mängu võib varieerida ka nii, et õpilased asetavad esemeid kuhugi ja teised ütlevad, kus asjad on. Või siis hoopis nii, et õpetaja paneb pliiatsi laua peale, aga ütleb: „Pliiats on laua kõrval. Kas see on õige või vale?“ Lapsed peavad lause parandama ja keegi võiks pärast õige lause ütlemist pliiatsi ka ümber tõsta sinna, kus see oli esimese lause järgi.

---

## 12.

### **Peitus** (lk 23)

Üks õpilane läheb klassist välja. Õpetaja ja teised lapsed peidavad ühe asja klassi ära (nt punase pliiatsi riulisse õpikute taha). Seejärel kutsutakse õpilane tagasi klassi. Talle öeldakse, mis on ära peidetud. Ta hakkab küsima küsimusi ning kasutab seejuures sõnu *juurde*, *juures*, *juurest*. Teised tohivad ainult vastata *jah* või *ei*. Näiteks: Teele: „Ana, kas ma pean minema tahvli juurde?“ Ana: „Ei.“ Mäng kestab nii kaua, kui otsitav asi on leitud.

---

## 13.

### **Mitu sõna tuleb meelde?** (lk 34, 61)

Õpetaja ütleb sobiva teema, näiteks toit või loomad. Õpilased on rühmades ja peavad kokkulepitud aja jooksul (näiteks 3 minutit) sellel teemal võimalikult palju sõnu kirja panema. Võidab see, kellel on kõige rohkem sõnu.

---

## 14.

### **Keda ma kirjeldan?** (lk 53)

Üks õpilane tuleb klassi ette. Ta hakkab rääkima ühest kaasõpilasest, kuid ei kasuta kordagi tema nime. Räägib, mida ta teeb, milline ta on, missugune on tema iseloom jms. Teised proovivad ära arvata, kellega on tegu. Kasutage võimalikult palju omadussõnu.

---

## 15.

### **Otsi varandus üles!** (lk 45)

Moodustage rühmad. Mõelge välja, mis on varandus. Kirjutage vihjed siltidele. Üks rühm jääb klassi, teised ootavad klassi ukse taga. Üks rühm peidab varanduse ja vihjed ära, teine rühm tuleb neid otsima. Teised vaatavad. Kui varandus on leitud, vahetage peitjaid ja otsijaid.

---

## 16.

### **Kuulamisülesande nr 18 tekst** (lk 101)

Juku kõnnib metsas ja näeb konna. Konn hakkab rääkima: „Kui sa mind suudled, muutun ilusaks printsessiks.“ Juku mõtleb veidi, paneb konna taskusse ja kõnnib edasi. Mõne aja pärast kostab taskust: „Kui sa mind suudled, muutun ilusaks printsessiks ja abiellun sinuga.“ Juku ei vasta midagi. Veidi aja pärast lubab konna kinkida talle terve kuningriigi. Ikka ei ütle Juku midagi. Konn on meelega ja karjub: „Mida sa tahad? Miks sa mind ei suudle?“ „Mul on nii palju tegemist, et pole aega mingi printsessiga veel jännata. Aga rääkiv konn, vot see on päris lahe!“

---