

LUGEMIS-
MÄNGUD

LEMMIK-
MÄNGUDE **2**
KOGUMIK

Koostanud
Kadi Lukanenok ja Tiiu Tammemäe



Pildid joonistanud Madis Ots
Mängujuhendite keeleline toimetaja Kadri Rahusaar

Tallinn, 2025

© Reet Bobõlski, Anne Haagen, Maarja Heina, Hille Karu, Tiiu Mähar,
Meeli Pandis, Silje Preitof, Helin Puksand, Reet Rajamäe, Karin Raudsepp,
Ene Vaher, 2025

© Madis Ots, illustratsioonid, 2025

© Kirjastus Koolibri, 2025

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
facebook.com/kirjastus.koolibri
instagram.com/koolibrikirjastus

LEMMIKMÄNGUDE KOGUMIK 2

Tark rahvas loeb. Tarkus algab õppimisest, õppimine algab lugemisest.

Lugemine algab lugema õppimisest. Lugema õppimist toetavad lugemismängud.

Hea teise lemmik lugemismängude kogumiku uudistaja! Sinu ees olevas kogumikus on üheksa vahvat ja asjalikku lugemismängu, millele Eesti Lugemisühingu liikmed on andnud väga kõrge hinnangu. Need on mängud, mille on loonud parimad kirjaoskuse õpetamise asjatundjad Eestis. Neid mängu kasutades on siinmail lugemisõpetust jagatud, rikastatud ja individualiseeritud juba ligikaudu 20 aastat. Võime kindlusega öelda, et neil mängudel on aja kullaproov.

Lugemismängude loomise ja väljaandmise traditsioon sai Eestis tugeva avapaugu 2004. aastal Eesti Lugemisühingu düsleksia osakonna korraldatud lugemismängude konkursiga. Konkursikorraldajate suureks üllatuseks laekus töid sedavõrd palju, et neist jätkus aastatel 2007–2013 koguni viie kogumiku väljaandmiseks. Kogumikke saatis suur edu, need müüdi kiiresti läbi ning trükiti juurde. Lugemismängud omaette mängutüübi ning õpetusmeetodina olid tulnud, et jääda. Käivitus lausa lugemismängude buum, millest annab kinnitust mängude suur ja mitmekesine valik raamatupoodides, suured müüginumbrid ning siiani jätkuv nõudlus. Kõige paremini tõestavad lugemismängude edu aga laste pidev huvi ja soov neid mängu mängida.

Tänaseks oleme koostöös Koolibri kirjastusega, lugemismängude tänu- ja usaldusväärse väljaandjaga jõudnud rõõmustavasse olukorda, kus ilmub juba teine lemmik lugemismängude kogumik. Lugemismängude jätkuv populaarsus tõendab, et lugemisoskus ja selle õpetamine on endiselt alus- ja alghariduse ning eripedagoogika üks keskseid teemasid, kus pidevalt otsitakse tõhusaid, lapsesõbralikke ning individuaalset lähenemist võimaldavaid viise ja vahendeid.

Kogumiku koostajad ja mängude autorid soovivad kõigile tulemuslikku ja lõbusat lugema õppimist! Olgu iga lapse tee tarkuse alustala, lugemise juurde innustav, pakkugu edu ja rõõmu!

Mängude autorid ja kogumiku koostajad

Tallinnas, küünlakuul 2025.a.

1. EHITAME MAJA

Autorid: Hille Karu, Ene Vaher

Eesmärgid:

- arendada optilis-ruumilist taju;
- kujundada detailide märkamise oskust;
- õppida tundma tervikut osade järgi.

Vahendid:

36 kahepoolset doominokaarti, mille vasakul pool on maja ja paremal pool mõne teise maja detailid.

Mängu käik:

Mängitakse klassikalise doomino põhimõttel: kaardid järjestatakse nii, et järgmine kaart leitakse eelmise kaardi järgi. Mängu alustaja loositakse või loetakse liisusalmiga.

VARIANT 1

2–4 mängijat. Esimene kaart asetatakse kõigile nähtavalt lauale. Teised kaardid on laual tagurpidi. Mängijad võtavad kordamööda ühe kaardi ja asetavad selle sobivuse korral doominoritta. Kui kaart ei sobi, asetab mängija selle enda ette lauale ja võib seda järgmisel mängukorral kasutada. Võidab mängija, kes saab esimesena kõik oma kaardid ritta asetatud.

VARIANT 2

2–4 mängijat. Esimene kaart asetatakse kõigile nähtavalt lauale. Igale mängijale jagatakse neli kaarti, ülejäänud kaardid jäävad lauale. Mängijad asetavad kordamööda sobiva kaardi doominoritta. Kui sobiv kaart puudub, võtab mängija laualt ühe kaardi juurde. Kui ka see ei sobi, läheb mängukord järgmisele mängijale. Võidab mängija, kes saab esimesena kõik oma kaardid ritta asetatud.

2. NÄOD

Autor: Maarja Heina

Eesmärk: optilise taju kui lugemise eeloscuse arendamine.

Vahendid: 20 mängukaartide paari.

Mängu käik:

VARIANT 1

1. Kaardid asetatakse lauale tagumine pool üleval.
2. Mängijad hakkavad kaarte ümber pöörama, neid omavahel võrdlema ning ühesuguseid pilte otsima.
3. Kord ümber pööratud kaarti enam tagurpidi ei keerata.
4. Täiskasvanu saab last abistada erinevuste ja sarnasuste leidmisele suunatud küsimustega.
5. Võidab see, kes kogub kõige rohkem paare.

VARIANT 2 – MEMORIIN

Mängitakse nagu varianti 1, kuid ümberpööratud kaardid keeratakse alati tagurpidi tagasi.

VARIANT 3 – MUST NOTSU

1. Kaardipakist võetakse ära üks kaart, et mängu jääks paaritu arv kaarte. Ilma paariliseta kaardist saab Must Notsu.
2. Kõik kaardid jagatakse osalejate vahel ära.
3. Mängijad võtavad kaardid lehvikuna kätte. Kui mängija kätte on sattunud kaks ühesugust kaarti (paar), paneb ta need maha.
4. Mängijad tõmbavad ringiratast üksteiselt kaarte. Kui mängija kätte satub kaks ühesugust kaarti, paneb ta need maha.
5. Kaotaja on see, kelle kätte jääb paariliseta kaart ehk Must Notsu.

3. LUGEMISDOOMINO

Autor: Helin Puksand

Eesmärgid:

- arendada lugemisoskust;
- arendada nägemistaju.

Vahendid: 40 doominokaarti, mille ülemisel osal on kujutatud neljal erineval moel 10 mänguasja ja alumisele osale on kirjutatud mõne teise mänguasja nimetus.

Sõnavara: auto, pall, nukk, koll, kass, kell, raamat, rong, koer, karu.

Mängu käik:

Mängitakse klassikalise doomino põhimõttel: kaardid järjestatakse nii, et järgmine kaart leitakse eelmise kaardi järgi. Mängu alustaja loositakse või loetakse liisusalmiga.

VARIANT 1

2–4 mängijat. Esimene kaart asetatakse kõigile nähtavalt lauale. Teised kaardid on laual tagurpidi. Esimene mängija loeb valjusti kaardil oleva sõna, valib laualt ühe kaardi ja alustab sobivuse korral doominorida. Kui valitud kaart ei sobi, asetab mängija selle enda ette lauale ja võib seda järgmisel mängukorral kasutada. Siis läheb mängukord järgmisele mängijale. Võidab mängija, kes saab esimesena kõik oma kaardid ritta asetatud.

VARIANT 2

2–4 mängijat. Esimene kaart asetatakse kõigile nähtavalt lauale. Igale mängijale jagatakse neli kaarti, ülejäänud kaardid jäävad lauale. Mängijad asetavad kordamööda sobiva kaardi doominoritta. Kui sobiv kaart puudub, võib mängija laualt kuni kaks kaarti juurde võtta. Kui ka need ei sobi, läheb mängukord järgmisele mängijale. Võidab mängija, kes saab esimesena kõik oma kaardid ritta asetatud.

4. RETSEPTID

Autor: Karin Raudsepp

Eesmärgid:

- laiendada sõnavara (toiduained, köögitarbed);
- arendada lugemisoskust;
- õppida eristama liitsõnu;
- õppida ära tundma söödavat ja mitesöödavat.

Vahendid:

- 13 sõnakaarti valmistatava toidu nimetusega,
- 13 pildikaarti valmistatava toidu pildiga,
- 65 sõnakaarti,
- 65 pildikaarti.

Mängu käik:

1. Mängija valib endale valmistatava toidu pildi- või sõnakaardi.
2. Lepitakse kokku, kas kogutakse pildi- või sõnakaarte.
3. Mängija hakkab koguma toidu jaoks vajalikke toiduaineid ja vahendeid (viis komponenti iga retsepti kohta).
4. Kui viis sobivat pildikaarti on leitud, siis otsitakse nende kõrvale sõnakaardid või vastupidi.
5. Võidab see, kes leiab oma komponendid kõige kiiremini üles.

Veel võimalusi:

1. Mängijad koostavad mõne uue retsepti.
 2. Mängijad leiavad sõnakaartidelt liitsõnu.
 3. Mängijad eristavad söödavaid ja mitesöödavaid asju.
1. Võileib: vorst – või – tomat – juust – leib
 2. Küpsisetort: kakao – küpsis – hapukoor – halvaa – kohupiim
 3. Jäätisekokteil: kõrs – maasikad – klaas – mikser – jäätis
 4. Pannkoogid: piim – õli – jahu – suhkur – muna
 5. Kamajook: kamajahu – suhkur – keefir – maasikad – klaas
 6. Värske salat: tomat – kurk – hapukoor – sool – pipar
 7. Puuviljasalat: mahl – õun – pirn – banaan – apelsin
 8. Praekartul: kartul – sibul – õli – sool – pipar
 9. Singirullid: sink – merevaik – makra – hapukurk – hambaork
 10. Praemuna: muna – õli – sool – pipar – pann
 11. Kakaopuding: kakao – hapukoor – suhkur – lusikas – klaas
 12. Munasai: sai – muna – sool – või – kahvel
 13. Tikuvõileib: leib – herved – juust – kurk – hambaork

5. SÕNAPAARID

Autor: Meeli Pandis

Eesmärgid:

- lugemisoskuse ja -vilumuse kujundamine ja arendamine;
- sõnavara laiendamine ja kinnistamine;
- nägemistaju ja tähelepanu arendamine;
- nägemismälu arendamine;
- häälimise ja häälikuanalüüsioskuste arendamine;
- häälikugruppide eristamine;
- häälikupikkuse määramine.

Vahendid:

- 108 pildikaarti (3 eri täis-, kaas- ja sulghääliku pikkusega sõnad kahes eri variandis),
- 108 sõnakaarti (3 eri täis-, kaas- ja sulghääliku pikkusega sõnad kirja- ja trükitähtedega).

Mängude raskusaste sõltub sellest, kas mängitakse pildikaartide, sõna- ja pildikaartide või trüki- ja kirjatähtedega sõnakaartidega.

Mängu käik:

VARIANT 1 – SÕNA LUGEMINE

1. Pildikaardid laotakse lauale pildipool üleval. Sõnakaardid jäävad pakki kiri allpool.
2. Mängujuht võtab pakist sõnakaardi ja näitab mängijatele. See, kes leiab esimesena sõnale vastava pildikaardi, saab sõnakaardi endale.
3. Mängitakse, kuni sõnakaardid saavad otsa.
4. Võidab enim sõnakaarte kogunud mängija.

VARIANT 2 – SÕNANOTSU

3–6 mängijat

1. Pakist võetakse välja üks sõna, millele vastav pilt jääb Mustaks Notsuks.
2. Kõik kaardid jagatakse mängijate vahel. Teise võimalusena jagatakse igale mängijale viis kaarti ja võetakse lisa, et käes oleks alati viis kaarti.
3. Kui mängija kätte on sattunud paar (sõna-pilt, pilt-pilt, trükitäht-kirjatäht), paneb ta selle maha.
4. Mängijad tõmbavad ringiratast üksteiselt kaarte. Kui mängija kätte satub paar, paneb ta selle maha.
5. Kaotaja on see, kelle kätte jääb paariliseta kaart ehk Must Notsu.

VARIANT 3 – SAMAD

2–6 mängijat

1. Kõik kaardid jagatakse mängijate vahel ja mängijad seavad kaardid pakina enda ette tagumine pool üleval.
2. Mängijad pööravad üheaegselt paki pealmise kaardi nähtavale. Kui pööratud kaartide hulgas on paar (sõna-pilt, pilt-pilt, trükitäht-kirjatäht), hüütakse: „Samad!“
3. Mäng on lihtsam, kui kaarte pööravad korraga kõrvuti istuvad mängijad päripäeva.
4. Kes hüüab esimesena, saab paari endale ja paneb enda kaardipakis alumiseks. Ülejäänud pööratud kaardid paneb iga mängija oma paki alumiseks.
5. Kui keegi hüüab „Samad!“ valel ajal, peab ta andma oma pakist ühe kaardi igale mängijale.
6. Kui esimesena hüüdnut ei tuvastata, jääb paar ringi keskele ning selle saab endale järgmise ringi võitja.
7. Mängitakse kas kokkulepitud aja peale või kuni üks mängija kõik kaardid endale saab.

VARIANT 4 – MEMORIIN

1–6 mängijat

1. Kaardid laotakse lauale tagumine pool üleval.
2. Iga mängija pöörab kordamööda kaks kaarti ümber. Kui kaardid moodustavad paari, saab mängija selle omale ja võib uuesti kaks kaarti ümber pöörata. Kui paari ei moodustunud, pöörab mängija kaardid tagurpidi ning käik läheb edasi järgmisele mängijale.
3. Võidab see, kes kogub kõige rohkem paare.
4. Mäng on lihtsam, kui üks õiget pidi pööratud kaartidest jäetakse lauale ja järgmine mängija pöörab selle tagasi ning jätab vaatamiseks välja ühe enda poolt valitud kaartidest.
5. Mäng on raskem, kui teise kaardi võib ümber pöörata alles siis, kui esimene on juba tagasi pööratud.

VARIANT 5 – SÕNAEESSEL

3–6 mängijat

1. Kaardid jagatakse mängijate vahel võrdselt.
2. Lepitakse kokku, kas kogutakse kaardipaare (pilt-pilt, pilt-sõna, sõna-sõna) või üksikuid kaarte, ning mitu ühesuguse häälikupikkusega kaarti peab koguma.

3. Mängijad annavad päripäeva järjestikku omal valikul ühe kaardi kõrvalistujale nii, et teised seda ei näeks.
4. Mängu eesmärk on koguda enda kätte kokkulepitud arv ühesuguse häälikupikkusega kaarte.
5. Mängija, kes kogub kokkulepitud arvu ühesuguse häälikupikkusega kaarte, paneb pöidla lauaservale. Kes seda märkab, paneb oma pöidla samuti lauaservale. See, kes seda viimasena teeb, on kaotaja ehk eesel.
6. Kokku võib leppida ka teistes grupeerimise alustes (sama algus- või lõputäht, tähtede või silpide arv, häälikuühendi olemasolu, tähendusega seotud tunnused jne).

Lisategevusi:

Kõiki mängu on võimalik laiendada keeleoskuse arendamise lisaülesannetega, küsides või seades paaride saamisel tingimuseks häälikuanalüüsi oskused (hääli sõna; ütle sõna esimene/viimane häälik; määra häälikute järjekord; määra hääliku pikkus, võrdle häälikupikkusi, silbita jne; töö sõnavaraga: moodusta fraas, lause, leia riimuv sõna, leia sünonüüm jne).

Sõnavara:

Eri pikkusega täishäälikud:

puri puurid puur
põhi põõsas põõsad
kiri hiired hiir
tõru toolid tool
saba saabas saapad
käru käärid sääsk

Eri pikkusega kaashäälikud:

kala kellad kell
kana kannud kann
kamin kammid kamm
veri vurrud vurr
nari narrid narr
pali pallid pall

Eri pikkusega sulghäälikud:

käbi käpad käpp
kabi kapid kapp
rada ratas rattad
padi potid pott
tigu tikud tikk
nuga nukud nukk

6. PANTOMIIM

Autor: Tiiu Mähar

Eesmärgid:

- arendada nende laste lugemisoskust, kes juba veerides loevad;
- arendada loetu mõistmise oskust;
- arendada parema ja vasaku poole tundmist;
- arendada näitlemisoskust ja esinemisjulgust.

Vahendid: 40 kaarti, mille ühel pool on kujutatud tegevust ja teisele poole on kirjutatud sõna.

Mängu käik:

1. Mängijatest moodustatakse paarid. Kaardid jagatakse mängijate vahel, jagatavate kaartide arv lepitakse enne kokku. Kaarte hoitakse nii, et vastasmängija neid ei näe. Ülejäänud kaardid pannakse lauale, kust neid saab vajadusel juurde võtta.
2. Esimene mängija ütleb, kas vasak või parem. Vastavalt sellele peab vastasmängija pantomiimina kujutama kaardil paremal või vasakul olevat tegevust. Esimene mängija arvab, mis tegevust kujutati. Õigesti arvamise korral saab mängija kaardi endale.
3. Mängu jätkatakse kokkulepitud arvu äraarvamiseni või teatud arvu kaartide kogumiseni. Võidab see mängija, kes kogub rohkem kaarte.

7. LUGEMISFOOR

Autor: Reet Bobõlski

Eesmärgid:

- arendada mängu abil lapse lugemisoskust;
- arendada lapse jutustamisoskust;
- laiendada lapse silmaringi.

Vahendid:

- mängulaud,
- 4 mängunuppu (ei ole komplektiga kaasas),
- 108 kaarti küsimustega.

Mängu käik:

1. Mängus võib osaleda 2-4 mängijat. Iga mängija paneb oma nupu noolekesega väljale, kust hakatakse liikuma päripäeva. Alustab noorim mängija.
2. Kaardid segatakse ja pannakse virna. Mängija võtab ühe kaardi, loeb ette küsimuse ja vastusevariandid. Koos otsustatakse, missugune vastusevariant on õigeim, ning mängija liigub vastavat värvi väljale.
3. Kui mängija satub väljale, kus on kirjas HEI!, liigub ta kaks sammu edasi.
4. Kui mängija satub väljale, kus on OI-OI!, liigub ta ühe sammu tagasi.
5. Võidab mängija, kes jõuab esimesena koju, s.t saab tehtud täisringi.
6. Mängu juurde kuulub 108 kaarti küsimuste ja vastusevariantidega. Kui kaardid saavad otsa, hakatakse neid uuesti võtma.
7. Mängu lõpus peab iga mängija jõudma koju punasele väljale. Kui kaardi õige vastuse värv on kollane või roheline, siis tagasi liikuda ei ole vaja, mängija seisab paigal ja ootab uut mängukorda.

Küsimuskaartidest

Igal kaardil on küsimus ning kolm vastust, millest üks on täiesti õige. Mängija peab liikuma mängulaua väljale, millele osutas õige vastuse ees olnud värv. Sõltuvalt lapse lugemisoskusest võib täiskasvanu algul ise küsimuse ette lugeda ja lasta lapsel lugeda ainult vastused. Seejärel otsustatakse üheskoos, mis vastus on õige, ning liigutakse vastavale väljale.

Küsimusi on väga erinevatest valdkondadest: loodus, inimene, nädalapäevad, söögid, nimed, kuud, Eesti jne.

Väga oluline on mängu juures lapsega vestlemine, selgitamine ja arutamine. Näiteks võib tinglikult mõnele küsimusele sobida ka mitu vastust, sel juhul tuleb valida kõige loogilisem. Näiteks küsimusele Millal saab meres ujuda? Võiks tinglikult vastata ka kevadel või talvel, kuid õigeim vastus on siiski suvel.

Kui soovitakse arendada lapse jutustamisoskust, siis paljud kaardid võimaldavad algetada pikema vestluse. Kui laps ei oska küsimusele vastata, tuleb täiskasvanul last aidata ja suunata. Ka keeleliselt on küsimused erineva raskusega. Küsimuste-vastuste sõnades esineb üksikutel juhtudel võõrtähti, et laps ka nendega tutvuks. Samuti esineb pikemaid sõnu ning liitsõnu. Loomulikult on aga kõige enam väga lihtsalt sõnastatud küsimusi lihtsate vastustega, et lapsel oleks kergem lugema õppida.

8. KUI..., SIIS...

Autorid: Anne Haagen, Silje Preitof

Eesmärgid:

- arendada loogilise mõtlemise võimet;
- arendada järeldamisoskust;
- arendada huumorimeelt;
- arendada meeskonnatööoskust.

Vahendid:

- 22 kui-lause kaarti;
- 22 siis-lause kaarti.

Mängu käik:

Mängujuht laseb mängijatel võtta ühe kui- ja ühe siis-lause. Lapsed loevad kokku Kui..., siis... lause ning arutavad, kas lause pooled sobisid omavahel või ei.

Kui on kõik laused on ette loetud, arutatakse üheskoos, mis laused tegelikult kõige paremini kokku sobivad.

Laused:

Kui ma olen rõõmus, siis ma naeran.
Kui on palju lund, siis ma lähen suusatama.
Kui ma olen näljane, siis ma söön.
Kui ma kiusan teisi, siis ei võeta mind mängu.
Kui ma ronin puu otsa, siis ma näen kaugele.
Kui tuleb sügis, siis langevad lehed puudelt.
Kui on külm, siis ma panen soojalt riidesse.
Kui ma kuulen saladust, siis ma ei räägi seda kellelegi.
Kui ma olen üksi, siis ma mõtlen midagi toredat välja.
Kui on soe ilm, siis ma lähen ujuma.
Kui ma käitun halvasti, siis ma ei meeldi kellelegi.
Kui on jõulud, siis saavad kõik kingitusi.
Kui ma aitan ema, siis on ema rõõmus.
Kui ma olen väsinud, siis ma lähen magama.
Kui ma jooksen võidu, siis ma tahan võita.
Kui ma olen sõbralik, siis kutsutakse mind mängima.
Kui läheb pimedaks, siis ma panen tule põlema.
Kui ma olen end ära määrinud, siis ma lähen pesema.
Kui ma aitan sõpra, siis mul on hea olla.
Kui ma loen raamatut, siis ma saan targaks.
Kui ma küpsetan koogi, siis ma pakun seda teistele.
Kui ma söön putru, siis ma kasvan suureks.

9. SIK-SAK SÕNAD

Autor: Reet Rajamäe

Eesmärgid:

- arendada taju ja tähelepanu;
- arendada lugemisoskust.

Vahendid: 36 sõnakaarti.

Mängu käik:

Mängija peab lugema sõna, liikudes joont pidi ühelt tähelt teisele. Sõna algustäht on värviline.

