

Lasteaialapsele pole loomuomane istuda pikalt toolil paigal ja õppida tarku täiskasvanute tõesid

# Mängupidu arendas kõiki meeli



**Anna Sõõrd**  
Tabasalu lasteaed  
Tibutare  
liikumisõpetaja



Sellepärast tähistati Tibutare lihavõtteid mängupeona kus arendati tähelepanu ja ergutati lapsi kasutama kõiki oma meeli

Mängupeol oli viis kontrollpunkti, mis olid seotud **nägemise-, haistmise-, kompimise-, kuulmise- ja maitsemeeltega**, et laps tajuks ja teravdaks oma meeli ning avastaks maailma tunnetades esemete ja lõhnade erilisi omadusi.

Igas kontrollpunktis tuli lastel sooritada üks etteantud ülesanne või mäng mängida. Lapsi juhendasid ja abistasid „jäneseid“.

Iga rühma ümbrikus olid ülesanded erinevas järjekorras, et rühmad ei satuks korraga ühte kontrollpunkti.



## Kontrollpunkt 1. Mäng „Tunne loodust“.

Selle mängu juures said lapsed kasutada **kuulmismeelt**.

2-4-aastased lapsed kuulasid CD-lt erinevaid looma- ja linnuhääli ning pidid hääletsuse järgi ära arvama, kellega tegu.

Plaadilt kõlasid hääled vaheldumisi lühikese meloodiaga. Meloodia ajal arutlesime, kuidas loomalapsi nimetatakse. Kui loomade äratundmine ei valmistanud mingeid raskusi, siis loomlastele nimetuse andmine oli paras pähkel.

5-7-aastased pidid ära tundma rähni, kure, südametuksed, hambapesu, norskamise, aknaklaasi purunemise, sammud lumel, leierkasti, saagimise ja vikati luiskamise.



## Kontrollpunkt 2. Mäng „Tunneta sõrmedega“.

Selle mängu juures said lapsed kasutada **kompimismeelt**.

Kompimismeel abil õppis laps tunnetama esemete kuju, suurust ja pealispinda. Mängujuht jagas kõikidele erineva tekstuuriga palli. Laps pidi panema silmad kinni ning leidma kompimise teel kotist teise samasuguse palli. Mäng kestis seni, kuni kõik lapsed olid oma palli paarilise üles leidnud.

2-4-aastastel lastel oli palle kotis vähem kui 5-7-aastastel. Sellega muutus suuremate ülesanne suuremate ülesanne keerulisemaks.

**Iga laps on leidnud kompimismeel abil paarilise oma esemele. Lõbu kui palju!**



### **Kontrollpunkt 3. Mäng „Lõhnad meie ümber“.**

Selle mängu juures said lapsed kasutada **haistmismeelt**.

Mängujuht andis lastele nuusutada topse, milles olid erinevad lõhnad (piparmünt, apelsinikoor, pesupulber, küüslauk). 2-4-aastased lapsed püüdsid tuttavaid lõhnu ära tunda ja topsid värvide järgi rühmitada.

5-7-aastased lapsed pidid lisaks lõhna tundmisele leidma üles lapsed, kellel on sama lõhnaga topsid. Koos arutati, mille poolest lõhnad erinevad ja milline lõhn ei sobi teiste hulka. Iga laps rääkis, kuidas saab tema topsis olevat lõhnavat ainet kasutada.

### **Kontrollpunkt 4. Mäng „Leia mind üles“.**

Selle mängu juures said lapsed kasutada **nägemismeelt ja arendada meeskonnatöö oskusi**.

Lapsed pidid leidma pildil oleva eseme või objekti asukoha lasteaia õuealal. Enne järgmisesse punkti ei saanud, kui koht oli leitud.

2-4-aastaste laste ülesandeks oli leida üles 3 erinevat kohta.

5-7-aastased pidid leidma 5 erinevat kohta lasteaia territooriumil.



### **Kontrollpunkt 5. Mäng „Maitset meie ümber“.**

Selle mängu juures said lapsed kasutada **maitsmismeelt**.

Mängujuht avas lastele erinevaid topse, milles olid kuivatatud puuviljad ja lasi sealt natuke maitsta (jõhvikas, õun, viinamari, banaan). Lapsed püüdsid ära arvata, millega tegu. Selgitatud sai ka seda, miks peab toituma mitmekesiselt ja tervislikult ning mida teevad keel, hambad ja magu.

Kokkuvõtvalt võib öelda, et eelkooliealised lapsed on maailma avastajad. Et efektiivsemalt õppida, peab tegutsemine toimuma vahetus mängulises keskkonnas, kus laps ise kogeb asju ja tegevusi läbi kõigi oma meelte. Sellistes mängudes suureneb laste keskendumisvõime, samuti tunnevad nad rohkem rõõmu tulemustest.

Tibutare mängupidu lõppes iga rühma jaoks maitsva ja tervisliku puuviljakotikesega, millega lapsed kommi asemel maiustasid.

