

Eesti metsade linnud

Osalejaid: kaks last iga arvatava linnuliigi kohta

Eesmärgid: areneb tähelepanu, kuulamisoskus, koostööoskus ja eneseväljendusoskus, kinnistatakse lindude nimetuste, välimuse ja hääldatuse tundmist

Vahendid: sildid lindude nimetustega, osadeks lõigatud lindude nimetused, päris lindudele sarnased mängulinnud või lindude pildid (linde on üks rohkem kui nimetusi)

Mängu käik: Õpetaja asetab lauale/põrandale osadeks lõigatud lindude nimetustega kaardid. Teisele lauale/eemale põrandale originaalhääldatuse tegevad mängulinnud/linnu pildid. Lapsed jagatakse (näiteks kaheosalise puzzle abil) paardesse ja antakse ülesanne osadest kokku panna ühe linna nimetus. Kui nimetus on leitud, siis teise ülesandena tuleb lastepaaril leida seda lindu kujutav mängulind. Linde on üks rohkem kui nimetusi, et teha ülesannet veidi keerukamaks. Kui kõik lapsed on ülesande täitnud, küsib õpetaja, mis lind neil on, milline see välja näeb ja kuulatakse, milline on selle linna hääldatus. Lõpuks püütakse koos ära arvata, mis on üle jäänud linna nimetus.

Eesti metsade loomad

Osalejaid: kaks last iga arvatava loomaliigi kohta

Eesmärgid: areneb tähelepanu, koostööoskus, eneseväljendusoskus ja sõnavara, kinnistatakse loomade nimetuste, välimuse ja eluviiside tundmist

Vahendid: paarisildid Eesti metsloomade kujutistega (Eve Külmallik'u ja Eve Sepper'i Pildipillerkaar), päris loomade sarnased mänguloomad

Mängu käik: Lapsed võtavad endale tagurpidi lauale asetatud loomapiltide hulgast ühe. Seejärel otsivad lapsed üles teise lapse kellel on sama looma pilt. Kui paariline on leitud, siis teise ülesandena tuleb lastepaaril leida seda looma kujutav mänguloom. Kui kõik lapsed on ülesande täitnud, küsib õpetaja, mis loom neil on, kus ta elab, mida sööb. Võid matkida tema kõnnakut või hääldatust.

Eesti maakonnad ja maakonna keskused

Osalejad: kuni 15 last

Eesmärgid: areneb lapse tähelepanu, koostööoskus, eneseväljendusoskus, kinnistatakse teadmisi Eesti maakondade nimetustest ja maakonna keskusteks olevate linnade nimetustest

Vahendid: Eesti kontuurkaart, 15 maakonna kujutised, sildid 15 maakonnakeskuse nimedega

Lauale või pörandale on asetatud Eestimaad kujutav kontuurkaart, maakondade kujutised ja sildid maakonnakeskuste nimedega. Kui lapsi on 15, siis iga laps saab ühe maakonna kujutise ja otsib talle õige koha kontuurkaardil. Kui osalejaid on vähem, siis otsustab õpetaja kuidas jagatakse maakondade kujutised ja asetatakse kontuurkaardile. Kui kontuurkaart on kaetud maakondade kujutistega saavad lapse maakonnakeskusteks olevate linnade nimetustega sildid ja asetavad need vastava maakonna kujutisele. Kokkuvõtteks võib lastega arutada, millises maakonnas lapsed elavad, kas nad teavad millises maakonnas elavad nende vanavanemad, milliseid kohti nad on külastanud jne.

Nimede mäng

Osalejad: 10 – 15 last

Eesmärgid: areneb mälu, eneseväljendusoskus, tähelepanu, sõbralikkus, koordinatsioon (hea mäng kaaslaste nimede tundma õppimiseks)

Mängu käik: lapsed seisavad ringis ja hoiavad kahekäega enda ees kõiest kinni. Köiel on sees sõlm. Lapsed liigutavad köit sellest lahti laskmata edasi kuni mängib muusika, õpetaja plaksutab käsi või tekitab mingil muul viisil helisid. Helide vaikimisel nõõri dasi liikumine peatatakse ja laps kelle pihku jäi sõlm ütleb täislausega „Minu nimi on“ Kui kõik lapsed on oma nime öelnud, siis suuremate lastega võib mängu jätkata nii, et laps kelle kätte jäi sõlm ütleb „Minu nimi on....., minust paremal on“ ja minust vasakul on“

Maa, vesi, õhk, tuli

Eesmärgid: areneb tähelepanu, reageerimiskiirus, kinnistatakse lindude, loomade ja kalade nimetusi.

Osavõtjad: piiramatult mängijaid.

Vahendid: pall või mõni pehme mänguasi.

Reegel: Kes eksib, annab pandi.

Mängu käik: Lapsed seisavad ringis. Mängujuht on ringi keskel, tema käes on pall. Mängujuht viskab ühele lapsele palli ja lausub ühe sõna sõnadest vesi, tuli, maa, õhk. Laps, kellele pall visati, peab selle kinni püüdma ja kohe tagasi viskama, öeldes seejuures linnu nime, kui talle öeldi õhk, looma nime,

kui talle öeldi maa ja kala nime, kui talle öeldi vesi. Kui mängujuht ütles sõna tuli, peab mängija palli vaikides kinni püüdma, palli pea kohal hoides tegema täispöörde ning palli tagasi viskama. (Mänd,

M.(2005). Mänge siit ja sealt. Tallinn: Ilo. lk 8 - 9)

Linnade nimed ja kukkuv kepik

Mängijate arv: Kuni 10

Vahendid: Kepp, nimekiri linnade nimedega, sildid linnade nimedega

Eesmärk: areneb tähelepanu, reageerimiskiirus, kinnistatakse Eesti linnade nimesid.

Mängu käik: Mängijad on ringis, nägudega sissepoole, üks mängija ringi keskel. Igale mängijale öeldakse ühe Eesti linna nimi või antakse silt linna nimega, nimekiri linnade nimedega antakse keskelseisja kätte. Keskelseisja tõstab kepi, hüüab linna nime ja laseb kepil kukkuda – kui selle linnaga mängija jõuab kepi kinni püüda, vahetavad nad kohad; kui mitte, lahkub püüdja mängust.