

LOOME OMA MUSTRIRIDU

Raamat „Meie oma mustrireid“ on mõeldud koolieelikutele, kes enne numbrite ja tähtede kirjutamist võiksid kätt harjutada mitmesuguste mustrite tegemisega.

Riikliku õppekava kohaselt on üks õppe- ja kasvatustegevuse läbiviimise põhimõtteid lapse loovuse toetamine ning eesti kultuuritraditsioonide väärtustamine. Rahvuslike mustrite abil on seda hea teha. Tänapäeval on rahvuslikud motiivid jälle au sisse tõusnud ja neid kasutatakse väga laialdaselt.

Eesti rahvakunsti on kasutatud väga erinevaid mustreid juba ammustest aegadest ja raamatu autori pean oluliseks neid lapsele tutvustada, lastes lapsel mustreid värvida ja ise teha. Mustritega töötades saab

laps ettekujutuse, kuidas kanda mustreid erinevatele esemetele.

Töölehti on võimalik kasutada erinevates õppe- ja kasvatusvaldkondades, nagu näiteks mina ja keskkond, keel ja kõne, matemaatika. Töölehtede täitmine on heaks eeltöök ehisjoonistamisele, kus lapsel on olemas kindel ettekujutus, kuidas mustrit paigutada ja mida tuleb mustri joonistamisel silmas pida.

Kui geomeetrilised kujundid on lastel juba eelnevalt selged, siis nüüd saavad nad teadmisi sellest, kuidas neid kasutada mustrite loomisel. Ruute, kolmnurki ja ringe erinevalt kokku pannes saab moodustada põnevaid mustreid.

Arhailised elemendid on ehk lastele võõrad, aga nende kaudu saa-



vad nad teada, millised olid mustrid ammustel aegadel, kus neid kasutati ning mida need tähendasid.

MAIU TÕNNA,
autor

MÄNGIMINE LISAB ELUTARKUST

Tartu kesklinna lastekeskuse õppealajuhataja Anneli Arikese raamat „52 rolli- ja matkimismängu“ kuulub samasse sarja Eve Külmalliku ja Eve Sepperi kogumikuga „100 vahvat kullimängu“ ning Kristel Vilbaste raamatuga „Ilmamängud. 64 lusakat rahvapärismängu õuemängu“. Tema meenutatud vanade hiinlaste ütlemine, et mida inimene kuuleb, selle unustab, mida näeb, peab meele, ja mida teeb, sellest saab aru, sobib väga hästi iseloomustama kogu kõnealust sarja.

Olgu see ilmamäng või kullimäng või matkimismäng – lapse jaoks avab see igal juhul võimaluse asju ise läbi teha. Mängu käigus võib järel proovida asju, mida igapäevaelus ei sõnandaks. Mängu käigus võib eksida ja teha asju mitu korda, kuni vajalik on



selge ja meele. Rolli- ja matkimismängud aitavad eriti hästi esile tuua lapse eelnevaid kogemusi ja pakuvad uute kogemuste saamise võimalust.

Kuidas töötab postiljon? Mis tunne on olla dirigent või giid? Kuidas on viisakas end tutvustada? Mida tähendavad valgusfoori värvid? Mis on oluline keeglimängus? Kõike seda ja palju muud igapäevaelust tuttavat aitavadki matkimismängud läbi tunded. Mängude kaudu arenevad ka laste sotsiaalsed oskused – oskus rolle jaotada, tegevuse käiku kontrollida, kaaslastega diskuteerida, kompromisse leida.

Mängud, mis kogumikku kirja saanud, on jõudnud autorini mitut teed pidi: kirjanduse, interneti ja kogemuste vahendusel. Mõni on ehitatud kellegi teise ideevälgatusele, paljud on Anneli Arikese enda loodud. Põhiline on see, et nagu kõiki selle sarja raamatutes toodud mängu, sobib ka rolli- ja matkimismänge ka-

sutada mitmesugustes olukordades – olgu õpetajal õppegevuse läbiviimiseks või siis lapsevanemal sünnipäevapeo korraldamiseks. Oluline on seejuures silmas pidada laste vanust ja läbi mõelda mängu eesmärki.

Nagu ka teised sama sarja raamatud, on „52 rolli- ja matkimismängu“ kujundanud Mare Kõrtsini ja illustreerinud Kadri Roosi, kelle pildid annavad sarjale erilise hõngu. Olles laadilt rahvuslikud, on need ühtaegu ka nagu täiendavad tegevusjuhendid, mis mängu idee omalt poolt lahti seletavad. Hea eelhäälestuse ja rõõmsa tuju peaks neist piltidest saama küll igauks, kes selle raamatu põhjal oma mängude maailma avardada soovib!

KÄRT JÄNES-KAPP,
toimetaja

INGLISE KEELE KÄRJEMÄNG 1-4

Häid lauamänge, mis peale mõnusa ajaviite pakkumise ka midagi õppida aitavad, ei saa kunagi olla liiga palju. Koolibri õppemängude pere on täienenud inglise keele kärjemängudega neljale eri tasemele. Igal tasemel mängitakse 154 sõna või väljendiga, millest väike osa tasemelt tasemele ka kordub. Mängud hõlmavad muu hulgas järgmiste teemade sõnavara: värvused, nädalapäevad, aastaajad, kehaosad, riietusesemed, pereliikmed, elukutsed, kodu ja kool, söök ja jook, vaba aja tegevused, loodus. Autor Aili Lomp on kärjekaartidele valinud aktiivses sõnavaras sageli tarvis minevaid nimi- ja tegusõnu, omadussõnu, asesõnu ja väljendeid.

Neli eri raskusastmega inglise keele kärjemängu on mõeldud sõnavara kordamiseks ja harjutamiseks põhiliselt 8–12-aastastele õpilastele, aga sobivad kindlasti ka veidi noorematele ja vanematele – kõigile, kelles on mängulust ja kes soovivad oma inglise keele sõnavara, mälu ja tähelepanuvõime proovile panna. Inglise- ja eestikeelse sõnadega kärjekaarte külgi kokku sobitades kärje ladumine on tore ajaviide ka pere- ja sõprade ringis ning meelkitab lapsed mõneks ajaks arvuti juurest ära, et koos vanemate või vana vanematega mängides välja selgitada, kui osavalt keegi nende peres sõnapaare leiab ja kerge ehitab.

Mäng iseenesest on väga lihtne. Mängijad istuvad ringis põrandal või



laua ümber. Kärjekaardid jaotatakse võrdseks. Kui olenevalt mängijate arvust mõni kaart üle jääb, võib need esialgu välja jätta ja hiljem ühiselt kerge paigutada. Esimene mängija asetab ühe kaardi lauale. Selle ümber hakatakse võidu laduma järgmisi kärjekaarte, ikka nii, et kui keegi mõnele oma kaardil leiduvale sõnale pooleliolevas kärjes sobivat paarilist märkab, asetab ta oma kaardi sinna nii, et paarilised jäävad vastakuti. Igale ingliskeelsele sõnale leitakse eestikeelse vastet või vastupidi – eestikeelse-

le ingliskeelse. Sõnapaaride leidmist hõlbustab mõnevõrra nende sama värvi taust ning seegi, et ingliskeelsed sõnad on kirjutatud valge fondiga ja eestikeelsed mustaga. Vastuse õigsust kontrollitakse ühiselt kogu mängu jooksul, sest kui mõni kaart on asetatud valesti, ei õnnestu ka ülejäänud kerge õigesti kokku laduda. Võidab mängija, kes jõuab oma kaardid kõige kiiremini kerge paigutada. Kärjemänge saab koolis tundides ja ka väljaspool tunde mitmeti kasutada. Õpetaja võib näiteks korraldada

võistlusi rühmade vahel. Olenevalt õpilaste arvust läheb selleks tarvis mitut ühe taseme kärjekomplekti. Võistkonnas peaks liikmeid olema parasjagu nii palju, et kõik saaksid trügimata kaasa lüüa. Võidab võistkond, kes kärje kõige kiiremini valmis saab. Kaotajaid ei ole, sest kõigil on võimalus oma kärge lõpuni laduda. Ühe mängu jaoks tuleks arvestada keskmiselt 30 minutit.

Võistlusmoment lisab mängule põnevust, ent need, kes tunnevad end inglise keele sõnade seltskonnas alles ebakindlalt või ei soovi mõnel muul põhjusel võistelda, saavad kerge laduda ka omaette ja omas tempos, kas või sõnaraamatut abiks võttes. Samuti on kärjemäng meeldiv ja kasulik ning arvutimängude ja telesaadetega võrreldes tervislik ajaviide näiteks lapsele, kes peab haiguse pärast koolist puuduma. Kaardidel leiduvad sõna- ja väljendipaardid lausa kuldavad pähe, sest silm haarab neid mängu käigus lugematu arv kordi. Tempo tõstmiseks võib otsida paarilist korruga mitmele sõnale ja nii viisi treenida korralikult oma mälu. Kui sõnaregisteerimine on üldjuhul vänavarikas tegevus, siis sõnadega mängides jääb nende tähendus ja kirjapilt meelde otsekui võluväel.

ILME RÄÄK,
toimetaja

UUS!

TEEME TEATRIT.
NUKUD JA NÄIDENDID
Jaanus Vaiksoo, Mai Sein-Garcia

Lehekülgede arv: 112 lk
Formaat: 20,5 x 28
Kõide: pehme kaas

Lastele meeldib lugusid kuulata ning neid ka ette kanda – teha teatrit. Samas meeldib lastele ka meisterdada. Teatriraaamatus ongi ühendatud meisterdamine ja teatri tegemine. Raamatust leiab ideid, kuidas valmistada käpik-, siluett- ja pulganukke, maske, lapse enda suurust nukku jpm. Iga teatritüübi juures on ka Jaanus Vaiksoo kirjutatud näidend. Raamatu tegevused on mõeldud 1–7-aastastele lastele. Kõige noorematega saab vaadata, kuidas loost sünnib pilt. Vanemate lastega võib juba meisterdada keerulisemaid nukke ja teha „päristeatrit“.



ÜLE ÕUE ÕUNAPUU
Selma Läht, Erna Normann

Lehekülgede arv: 148 lk
Formaat: 12,5 x 17,5
Kõide: kõva kaas

„Üle õue õunapuu“ koondab rahvajutte, -laule, mõistatusi ja vanasõnu eesti rahva rikkalikust rahvaluulekogust, mida peetakse lausa maailma suurimaks. Kogumiku peamiseks teemaks on loomad ja loodus. Et vanasti oskasi loomad veel rääkida, joonistavad nende iseloomuomadused toredasti välja. Nagu inimeste maailmas, saadab ka loomariigis edu neid, kes on targad, sõbralikud ja kavald, samal ajal kui ahned ja sõjakad jäävad lõpuks kõigest ilma.

Samas sarjas on varem ilmunud „Sada saarelehte, tuhat toomelehte“.

Illustreerinud Regina Lukk-Toompere.

