

Kuressaare Ametikool

Mäng

Õppematerjal

Koostaja: Kristina Kalf

Kuressaare

2011

SISUKORD

1	MÄNGU OLEMUS	3
2	MÄNGULIIGID	3
3	MÄNGUKESKKOND	3
3.1	Mänguasjad	4
4	MÄNGU ARENGUETAPPIDE JÄRJESTUS	4
5	MÄNGU SOTSIAALSED ASTMED	5
6	MÄNGU JUHENDAMINE	6
7	MÄNGUDE TÄHTSUS LAPSE ARENGULE	7
7.1	Liikumismängud	7
7.2	Müramismängud	8
7.3	Liivamängud	8
6.1	Käemängud	9
6.2	Sõnamängud	9
6.3	Rütmimängud	9
6.4	Tähelepanumängud	9
6.5	Õppemängud	9
6.6	Rollimängud	10
6.7	Lavastusmängud	10
6.8	Ehitusmängud	11
6.11.1	Klotsidega mängimise astmed	11
	Kasutatud kirjandus	11

1. MÄNGU OLEMUS

Eri vanuses lapsed mängivad vastavalt oma arengutasemele. Mida nimetada mänguks? Kõige otstarbekam näib olevat avada mõiste tunnuste kaudu.

Mängu tunnused.

- **Sisemiselt oluline**- laps sunnib mängu alustama ta sisemine tahe, mitte mingid välised jõud või ähvardus.
- **Vabalt valitud**- laps valib, mis ta teeb, millal ta teeb, kuidas ta teeb ja millal lõpetab.
- **Nauditav, rõõmu valmistav**- laps näitab üles rahulolu või heameelt, naudib kogemuse saamist.
- **Mäng väljendab**- lapse mõtteid ja kogemusi, mängus sisaldub ümberkehastumise elemente.
- **Aktiivne haaratus**- laps osaleb aktiivselt kogu oma keha ja/või mõistusega mängukogemuses.
- **Igas mängus on reeglid**- reeglimängude on reeglid tavaliselt varem olemas ja neid täita on osalejaile kohustuslik. Loovmängudes luuakse reeglid kas enne konkreetset mängu või mängu kestel. Tavaliselt on nende mängude reeglid seotud rolli täitmisega, mängus tegutsemise ja mängu sisuga.

2. MÄNGULIIGID

Laste mängu jaotatakse enamasti kaheks:

1. loovmängud ehk vabamängud;
2. reeglimängud ehk valmismängud.

Loovmängud on laste iseseisvad mängud, kus lapsed saavad ise valida mängu teema, vahendid ja sisu.

Loovmängud on:

- rolli-;
- lavastus-;
- ehitusmängud.

Reeglimängud on mängud kindlate reeglite ja struktuuriga, mis aitavad muuta õppimise laste jaoks köitvaks, ühendades endas mängu emotsionaalset ja tunnetuslikku külge.

Reeglimängud on põhiliselt:

- õppe-;
- laulu-;
- laua-;
- liikumis-;
- võistlusmängud.

3. MÄNGUKESKKOND

Mängu kui lapse iseseisva tegevuse kujunemisel on oluline esemeline mängukeskkond.

Samuti on oluline, et **mänguvahendite valimisel ning paigutamisel arvestatakse** laste (ka erivajadustega laste) arengutaseme ning kultuurilise taustaga.

Mängutingimuste loomisel omab olulist tähtsust ka **mänguasjade paigutus**. Need tuleb paigutada nii, et oleks arvestatud järgmisi tingimusi:

- mänguasjade kättesaadavus lastele ja nende iseseisev tagasiasetamise võimalus;
- üldine kord toas;
- mänguasjade esteetilisus ning süsteemsus paigutamisel.

Oluline on luua lastele rühmaruumis võimalused nii üksi- kui koosmänguks.

Mängukeskkonna vaatlusel tuleks tähelepanu pöörata järgmistele aspektidele:

- Kes on loonud mängukeskkonna?
- Mis põhimõtetest lähtuvalt on mängukeskkond kujundatud?
- Kuivõrd on mänguasjad lastele kättesaadavad?
- Milline on mööbli ja mänguvahendite paigutus ruumis?
- Millised võimalused on loodud erinevate mänguliikide mängimiseks?
- Kuivõrd toetab mängukeskkond täiskasvanu poolt kavandatud õppe- ja kasvatustegevusi?
- Kuivõrd on mängukeskkonna loomisel arvestatud laste soolise, vanuselise, arengulise ja kultuurilise eripäraga?

3.1 Mänguasjad

Vajalik on tähelepanu pöörata mänguasja arendavale funktsioonile – mida enam mänguvõimalusi lelu pakub, seda arendavam see on. Mängus on vaja laiendada nii mänguasjade temaatikat kui ka mängumaterjali valikut (looduslik materjal, jääkmaterjal, kangad jms.).

Vahendid peaks olema nii:

- üksi- kui koosmänguks;
- mänguasjad nii poistele kui tüdrukutele;
- suurt kui väikest mängumaterjali,
- vahendeid toas ja õues mängimiseks;
- looduslikku materjali;
- mängumaterjal õppe-, liikumis- kui loovmängudeks;
- valmis- (mis kopeerivad täpselt ja detailselt tegelikku eset) kui ka tinglikke mänguasju (mis kujutavad pärisest üldisemalt ja tinglikumalt).

Mänguasjad jagunevad:

- **üldarendavad mänguasjad**- pusled, memoriin, doomino jne.;
- **tagasisidet andev mänguasi**- kõristid, tegevuskeskused jne.;
- **sobitusmänguasjad**- matrjoška tüüpi kujud, topsid, mida saab suuruse järjekorras üksteise sisse panna, tahvlid, kastid, millest on erineva kujuga figuure (kolmnurki, ruute jne.) välja lõigatud ja laps peab need õigesse kohta tagasi asetama või õigest avast läbi pistma; tahvlile joonistatud pildid, mille osad on nupukese abil välja tõstetavad ja tagasi pandavad.

4. MÄNGU ARENGUETAPID

Mängu arenguetappe võib täheldada suure osa mängude juures.

- I. **Sensoorne (tutvumismäng)**. Laps katsub, kombib, nuusutab, maitseb, kuulab ja vaatab objekti ning inimesi enda ümber. Väikelapse jaoks on see peamine mänguviis, samas pole see võõras üheski eas lastele ega täiskasvanutelegi. Alati kui lapsele pakutakse uut mängumaterjali- *nt. kriidid, savi, riietus, mask vms.- tahab ta uurida, millega on tegemist, enne kui alustab teist tüüpi mängu*. Sensorset mängu esineb juba imikutel, enne kui nad käima hakkavad (*nt. uurib vett, nuusutab, maitseb, proovib temperatuuri*).
- II. **Motoorne**. Sensorne mäng läheb kergesti üle motoorseks. Seda mängu astet iseloomustab liikumine. Laps liigutab iseennast ja/või materjale, mis ta kätte on saanud- (*nüüd ta nt*).

kriipseldab kriidiga, vajutab savisse lohke, paneb maski ette jne.). Kogemuse eesmärk on keskenduda liikumisele. Laps kasutab mootorset liikumist, et käsitleda funktsionaalsel teel mänguasju ja -materjale (nt. lapsel on saunas vann ja mõned topsid, ta liigutab neid, valab vett ühest nõust teise, täidab kõik nõud veega ja valab taas tühjaks).

- III. **Kognitiivne/manipulatiivne (matkimismäng).** Iseloomulik materjali kasutamine millegi sümbolina. Laps konstrueerib objekte kuupidest, liivast, paberist, täiendab neid maalides või värvides, ning hakkab objekte nimetama nimetustega, mida parasjagu mäng nõuab. Kuubik või olla telefon, laps ise lõunat tegev ema. Laps tunneb ära ja kasutab sümboleid, mida täiskasvanu sümbolitena ei näe (nt. paneb paate vette sõitma- paatiteks puupulgad, paberist vormitud-värvitud kujundid, tühi tops).
- IV. **Kretiivne/ekspressiivne.** Seda astet võib nimetada ka loov e. ekspressiivne e. dramaatiline mänguaste. *Laps hakkab väljendama mõtteid, ideid ja tundeid läbi verbaalse ja mitteverbaalse sümbolismi.* Teemad võivad esile kerkida joonistades, rollimängus või mängus miniatuursete mänguasjadega (nt. lisab paatidele sadamakaid, kalu ja mereloomi, mida paadist vaadata või püüda- arendab veemängu teemat).
- V. **Keelelis-/vahendatud (rollimäng).** Selle taseme mängu nimetatakse sageli keeleliselt vahendatult või rollimänguks. Tegevuste ja materjalide asemel hakatakse üha enam kasutama sõnu. Kujutletud rannas toimub tegevus, milles kasutatakse kujutletud raha, paika pannakse keerulised mängureeglid. (nt. hakkab jutustama, elades sisse ranna ja veega seotud teemasse- mis juhtub, kui supelda, kala püüda, ujuda; mis juhtub, kui liivale ronib suur krabi jne.).

Kokkuvõttes võib lapse mängu etappe iseloomustada järgmiselt.

- **Tutvumismängus** on lapse mängu sisuks mängud käte-jalgadega, häälega, samuti leludega. Olulised on mitmesugused mängitused ning täiskasvanu ja lapse vaheline suhtlus.
- **Matkimismängus** jäljendab laps talle tuttavate inimeste lihtsamaid toiminguid. Esialgu on need toimingud suunatud endale, hiljem ka teistele (n. mänguasjadele, emale).
- **Rollimäng** tähendab teatud isikute rollide endalevõtmist ja nende isikute tegevuste ning suhete kujutamist. Rollimängudele on omane ka asendada tegevusi ning esemeid.

5. MÄNGU SOTSIAALSED ASTMED

Peale mängu enda astmete võib mängus eristada ka **nn. sotsiaalseid astmeid**- kas ja kuivõrd laps vajab mänguks kaaslast, kuivõrd ta suudab mängutegevuses arvestada kaasmängija olemasolu ja huve.

Mängu sotsiaalsed astmed on järgmised:

- **Üksikmäng-** alla 1,5 a. peamine mängu sotsiaalne tase. Laps mängib üksi, pole interaktsioonis teiste laste ega täiskasvanutega, aga võib rääkida omaette või mängumaterjalidiga. Suurematest lastest võib üksikmängijaks jääda kas saamatu, seltsimatu ja tõrjutu, keda mängu ei võeta, või siis mõni eriti hea mängija, keeruliste ehitiste, keeruliste puslede vms. Harrastaja, kes vajab oma tegevuseks rohkem aega, rahu ja süvenemist.
- **Pealtvaataja-mäng-** võib esineda igas vanuses. See on passiivne roll, pealtvaataja valib endale koha nt. teiste taga, seisab ja vaatab- ei mängi ise, vaid piirdub teiste mängu vaatamisega, sageli elab kaasa ja naudib oma rolli. Lapse arenedes pealtvaatajaks olemise

aeg kahaneb.

- **Paralleel- ehk kõrvutimäng (2-3 a.)** - laps mängib kellegi kõrval sama materjaliga, nt. Kumbki sõidutab autot mööda tuba, aga mängijad ei räägi teineteisega, ei huvitu teise tegevusest. On siiski võimalik, et üks mõtleb välja ja teeb midagi uut ja huvitavat, siis hakkab teine sedasama tegema.
- **Seotud ehk assotsiatiivne mäng (3-4 a.)**- sisaldab laste interaktsiooni nt. autodega mängides esitavad lapsed vastastikku küsimusi, jagavad ideid, räägivad mänguvahendeist.
- **Kooperatiivne mäng (alates 4. eluaastast)**- lapsed on võimelised jagama rolle, teemasid, materjale. Laps jagab teisega (teistega) oma ideid ja tegevusi ning samas aktsepteerib teiste omi. Mäng on sageli osaliselt ette planeeritud ja pikaajaline, vahel jätkatakse sama mängu mitmel järgneval päeval (tüüpväljendid: mängime nii, et...teeme nüüd nii, et ...).

6. MÄNGU JUHENDAMINE

Laste loovmänge juhendada on raske, kuna täiskasvanu ei tea kunagi ette:

- mida lapsed võivad kujutleda ja mõelda;
- kuidas nad mängudes käituvad.

Raske on jälgida üksinda mängiva lapse tegevust, eriti siis kui mängija mängib vaikides. Meie täiskasvanuna ei tea, mida laps üksinda mängides täpselt mõtleb ja mis tema mängus toimub.

Mäng on *lapse iseseisev vaba tegevus* ja igasugune täiskasvanu juhendamine peab olema suunatud sellele, et *säälik lapse omaalgatus ja iseseisvus*. Mängus peab olukorra peremees olema laps.

Täiskasvanu peab juhendama taktitundeliselt, läbimõeldult ja mängusituatsiooni tundes.

Mängu juhendamisse suhtuvad täiskasvanud mitmeti:

- mängivad lapsed jäetakse tähelepanuta;
- sekkutakse, kui lastel tekib konflikte või probleeme;
- täiskasvanu juhendatud tegevus (loovmänge kasutatakse õpetamiseks).

Kui laps ei oska või ei taha algetada mängu, siis peaks täiskasvanu välja selgitama, mis on selle põhjuseks.

Täiskasvanu ülesanded:

- looma lastes mängumotiivi;
- vajadusel ise lapsega koos mängima;
- suunama suurema mängukogemusega lapsi mängima väiksema mängukogemusega lastega;
- täiskasvanu ja kogenum mängija mängivad teistele ette.

Mängima õpetamine ei tähenda traditsioonilist õpetamist (nagu tehakse arvutama ja lugema õpetamise puhul) vaid **lapse ja täiskasvanu** või **kogenuma mängukaaslasega** koos mängimist. Kogenuma mängupartneriga koos mängides omandab ka väiksema mängukogemusega laps enam julgust, teadmisi ja väärtuslikke kogemusi, et edaspidi sooviks rohkem iseseisvalt mängida.

Laste mängu juhendamine võib toimuda **kaudselt** või **otseselt** viisil.

Mängu kaudse juhendamise all mõistetakse:

- laste teadmiste rikastamist ümbritsevast elust (teadmised, kogemusi ja muljed mängitava teema, kujuteldava olukorra, isikute ja nende tegevuste kohta n. täiskasvanute tööd-tegemised, töövahendid, koostöö jne.);
- mängumaterjali hankimist jne, ühesõnaga täiskasvanu mitte otsest mängus osalemist.

Laps kannab saadud teadmised, muljed ja kogemused vaid siis oma mängu, kui need pakuvad lapsele huvi, on **emotsionaalselt köitvad** ja loovad soovi mängida.

Otsene juhendamine on aga täiskasvanu:

- mängu jälgimine, kuidas lapsed mängivad;
- vahetu osavõtt mängust kas rolli täitmise, abi, selgituse või nõuande näol.

Sellise juhendamise kaudu mõjutab täiskasvanu mängu süžeed ja laste käitumist ning omavahelisi suhteid.

Juhendamise võtted:

- küsimused (kuidas valmistada kodumängus salatit);
- ettepanekud (täiendada arstimängu uute rollide või mänguvahenditega);
- nõuanded (millega asendada juuksurimängus vajaminevad käärid);
- meeldetuletused (kuidas politseinik suhtleb autojuhtidega)..

Kõikides vanustes lapsed **alustavad mängu enamasti madalamatest astmetest**- uurivad, vaatavad, proovivad liigutada. Kõrgemate astmeteni jõudmine vajab aega ja sisseelamist: ei tohi igakordset mänguaega nii lühikeseks teha, et laps ei jõua kõrgematele astmetele liikudagi või ei liigu, kuna kardab, et täiskasvanu katkestab niikuinii kohe mängu- ta on kogenud, et tal kunagi ei lasta mängu lõpuni mängida.

Kui lapsed jäävad pikaks ajaks madalamatele astmetele (nt. automäng piirdub autode sihitu liigutamise ja pöristamisega või sõidutatakse lihtsalt autosid kolinal üksteisele otsa ja karjutakse „avarii“, st II. astet), siis võib täiskasvanu sekkuda, mõni aeg kaasa mängides püüda juhtida laste mängu kõrgemale tasemele. Kui öeldakse, et laps ei oska mängida, siis tavaliselt paistabki silma püsimine madalamal astmel.

7. MÄNGUD JA NENDE TÄHTSUS LAPSE ARENGULE

7.1 Liikumismängud

- Arenevad kehalised võimed (tasakaal, koordineatsioon, osavus, kiirus, vastupidavus jne.).
- Aktiviseeritakse eri lihasgruppide tegevust.
- Harjutatakse liigutusvilumusi (kõnd, jooks, hüplemine, hüpped, roomamine, ronimine, kükitamine, viskamine, püüdmine, jne.).
- Õpitakse tegutsema kooskõlastatult ning mängukaaslasi arvestades.
- Tundma võidurõõmu ja võitma.
- Kaotada ja mõelda, mida tehti valesti.
- Otsustama kiiresti, tegutsema koos teistega ja tegevusplaan koostama.

Liikumismängud on kõikvõimalikud kulli-, palli-, peitus-, ja pimesikumängud.

Liikumismänge saab **mängida toas**, kus liikumisvõimalused on piiratud, siis tuleb eelistada rahulikumaid ja vähem ruumi nõudvaid mängu (n. pabermängud: vana paber kortsutada palliks ning sooritada visked tühja prügikasti, -korvi-, -karpi; jalatrükk pikale tapeedipaberile; põrandale laotatud papptaldrikutele astumine jne.). **NB! Kaua toas olles (vihmane ilm jne.) vajavad eriti poisid, vahepeal aktiivsust nõudvaid mängu.**

Laste liikumismängud on väga lihtsad, neis ei ole keerulisi reegleid ega ülesandeid. Laste

liikumismängudes täidab mängujuhi rolli täiskasvanu.

7.2 Müramismängud

- Turvaline võimalus harjutada oma võitlusoskusi.
- Aitab säilitada ja väljendada oma sõprussuhteid.
- Arendab emotsioonide kontrollimise oskust.
- Tekitab kuuluvustunde.

Müramismängudes on tegemist:

- maadluse;
- kähmlemise;
- näilise löömise;
- tõuklemise;
- maas rullimise;
- küttimisega (taga ajamine).

Müramismängud meeldivad eriti poistele (6-7 a.). Täiskasvanu ülesanne on tähelepanelikult jälgida, et **mäng ei muutuks kakluseks!!!**

7.3 Liivamängud.

- Areneb lapse koordineerimine, silmamõõtu, tähelepanu, kujutlusvõime, mõtlemine, matemaatilised mõisted.
- Aitab kaasa varemõpitud teadmiste ja oskuste süvendamisele ja kinnistamisele ning uute teadmiste omandamisele.
- Toetavad laste peenmotoorika ja koordineerimise arengut, mis omakorda soodustab laste toimetulekut: mosaiigi- ja konstruktormängudega; joonistamise, värvimise ja kirja eelharjutustega.
- Areneb laste sõnavara.
- Laps tutvub materjali erinevate omadustega - kuiv ja märg.
- Soodustavad ja parandavad laste: omavahelist suhtlemist ja võimaldavad tagasihoidlikumatel lastel end avada; mõjub lapsele rahustavalt; maandab pingeid; tõstab tuju; tekitab positiivseid emotsioone.

Tegevused liivaga võib jaotada etappidesse.

- Vormi täitmine liivaga.
- Liivale joonistamine ja jälgede jätmine.
- Liiva hunnikusse kogumine ja kuhikute moodustamine.
- Sügavuti liiva sisse minek, aukude ja tunnelite kaevamine.
- Liiva sisse esemete peitmine ja nende välja kaevamine.
- Liivast kompositsioonide moodustamine ja süžeealine tegevus.

Liivamängude õpetamise etapid.

- Mäng kuiva liiva pinnal.
- Sügavuti kuiva liiva sisse minek (kuiva liiva omaduste tundmaõppimine).

- Mäng märja liiva pinnal.
- Märja liiva sisse kaevumine (märja liiva omaduste tundmaõppimine).
- Kuiva ja märja liiva omaduste võrdlemine.
- Märjast liivast kompositsioonide valmistamine (abiks vormid, mänguasjad, loodusmaterjal).
- Lapse iseseisva tegevuse etapp, seniste kogemuste rakendamine.

7.4 Käe- ja näpumängud.

Toetavad laste peenmotoorika ja kõne arengut, on hea abimaterjal ka tööks erivajadustega lastega.

- Loovad meeldiva emotsionaalse fooni, arendavad matkimise oskust; õpetavad kuulama ja mõistma kõne sisu, tõstavad lapse kõneaktiivsust.
- Õpitakse oma tähelepanu kontsentreerima ja seda õigesti jaotama.
- Sooritama harjutusi, neid lühikeste värsiridadega saates, siis muutub tema kõne selgemaks, rütmilisemaks ja tugevneb kontroll sooritatavate harjutuste üle.
- Areneb lapse mälu. Laps õpib meelde jätma käte asendeid ja liigutuste järjekorda.
- Areneb ettekujutusvõime ja fantaasia.
- Sõrmed muutuvad harjutamise tulemusel tugevamaks, liikuvateks ja paindlikeks, see aga kergendab hiljem kirjutama õppimist.

7.5 Sõnamängud.

- **Õpivad kombineerima sõnu ja häälikuid** -uudissõnade loomine, rütmi ja riimiga mängimine, sõnajada leidmine jne.
- **Märkama keelekasutust** - sõnade- ja sõnastuse valik, sõna- ja keelekasutus ja nende valik.
- **Sõnastama olulist** - tunnete, mõtete, soovide ja sihtide otsene või kaudne sõnastamine.
- **Valima tähendussõnu**- lookeste ja muinasjuttude koostamine, eesmärkide sõnastamine.
- **Jäljendama kaaslasti**- rühmakaaslase sõnastuse või sõnakasutuse matkimine.

7.6 Rütmimängud.

- Arenevad kuulamisoskus, loovus ja koostööoskused.
- Õpivad keskenduma ülesandele.
- Areneb mõttekiirus ja oskus selgelt rääkida.

7.7 Tähelepanumängud.

- Arendab õigeaegset reageerimisoskust.
- Oskus tähele panna, märgata ümbritsevat ja keskenduda ülesandele.
- Arenevad nägemis- ja kuulmisvõime, tahe ja vastupidavus.

7.8 Õppemängud.

- Arendab tähelepanu, mälu ja vaatlusvõimet, kuulamis- ja mõtlemisoskust, kiiret reageerimist ja teadmiste kasutamise oskust.
- Ühendab lapsi meeskonnaks.

Eesmärk on anda lastele teatud kindlaid teadmisi ja oskusi. Reeglid on ette kindlaks määratud ja

tegevus on mänguline.

Õppemängud jagunevad:

1. mängud esemetega;
2. lauamängud;
3. sõnalised mängud.

Õppemängu elemendid on:

- mängu ülesanne;
- tegevus;
- reeglid;
- tulemuse (mängu kokkuvõtte).

Põhitunnused:

1. võrrelda ja välja valida esemed erinevate ja ühesuguste tunnuste järgi (ülesanne raskeneb seoses laste vanusega);
2. klassifitseerida ja jaotada (klassifitseerida võib liigi, materjali jt. tunnuste järgi);
3. määrata ese ühe või mitme tunnuse järgi (lapsed arvavad eseme ära kirjelduse järgi, kirjeldavad eset ka ise);
4. lapsed peavad meelde jätma mingisuguse fakti või teatud esemete koguse, mängijate rühma jm. ning määrama muutused, mis toimusid nende äraolekul.

7.9 Rollimängud.

- Universaalne lapse üldarengu mõjutaja alates neljandast eluaastast kuni koolimine kuni.
- Areneb laste kõne.
- Võimaldab katsetada oma ideid.
- Areneb loovus ja mõtlemine ning sotsiaalsed oskused (läbirääkimised rollidejaotuse ja, mängu stsenaariumi üle, oma tegevuse kontrollimine, kompromisside loomine jms.).
- Aitab õppida mõistma psüühilisi nähtusi (soove, kavatsusi, uskumusi jms.).
- Võimaldab lastel omavahel arutleda intiimsetel teemadel.

7.10 Lavastusmängud

- Lavastusmängude sisu, rollide ja tegevuse aluseks on mingi kirjandusteose sisu.
- Tegutsetakse koos- tagasihoidlike lapsi innustatakse, liiga tragide laste ohjamine; kui lavastusmängus on tegelasi vähem, tagab täiskasvanu, et kõik lapsed saaksid järjekorras mängida jne.
- Võimalus ennast välja elada, kartmata väljanaermist- erinevate tegelaste käitumise arutelu (liikumine, hääletoon jne.),
- Ise meisterdada ja välja valida vajaminevaid mänguvahendeid.
- Lavastusmäng pole vaid kirjanduspala sõnasõnaline järgimine, vaid eelkõige laste looming, kusjuures nende fantaasiat ja loovust ei tohi piirata ega kirjanduspala piiridesse suruda.
- Lavastusmängu ettevalmistus ei tohi võtta palju aega – laste tegutsemisind võib pika aja peale raugeda.
- Lavastada saab minimaalsete vahenditega (olemasolevad kostüümid, peavõrud, pluusile kinnitatud tegelaskuju pilt jms.).

7.11 Ehitusmängud

- Avardub laste silmaring- tähelepanu juhtimine ehitajate tööle ja töövahenditele jne..
- Arendab silma-käe koordinaatsiooni.
- Täiustub laste keel, liikumine, mõtlemine, loomevõimeid.
- Saadakse teadmisi matemaatikast, teadusest ja ühiskonnast.
- Õpitakse omavahelisi suhteid, probleeme lahendama, enda järelt koristama ning asju ära panema.
- Võimaldab koos töötada.

7.11.1 Klotsidega mängimise astmed.

- **Kandmine.** Klotse kantakse ringi, neid ei kasutata ehitamisel. seda teevad väga väikesed lapsed.
- **Read.** Lapsed seavad klotse põrandale ritta või üksteise peale.
- **Sild.** Lapsed panevad klotsid nii, et neist moodustub kinnine ruum. silla ja tara ehitamisega lahendatakse ühed varajasemad "tehnilised" probleemid, need oskused ilmnevad varsti pärast klotsidega mängima hakkamist.
- **Kujundid.** Kui lapsed on omandanud rohkem oskusi, hakkavad nad laduma kujundeid. need on tavaliselt väga sümmeetrilised. Siis ei anta ehitistele nimesid.
- **Nimetamine.** Ehitistele antakse nimed olenevalt nende ülesandest mängus. Võibolla on lapsed ehitisi nimetanud ka varem, kuid nüüd antakse nimed vastavalt ehitise ülesandele.
- **Nimetamine ja selle kasutamine.** Nüüd sümboliseerivad laste ehitised tegelikke. Need võivad jäljendada tuntud maju või olla laste omalooming. Klotsimäng annab tugeva tõuke ise mängida.

Kasutatud kirjandus:

1. Kikas, E. 2008. Õppimine ja õpetamine koolieelses eas. Tartu: Tartu Ülikooli Kirjastus.
2. Rannastu, K. 2001. Aktiviseerivad tegevused I osa. Kuressaare: Kuressaare Ametikool.
3. Kivi, L.; Sarapuu, H. 2005. Laps ja lasteaed. Lasteaiaõpetaja käsiraamat. Tartu.
4. Koolieelse lasteasutuse riiklik õppekava. RT I 2008, 23, 152.
5. Kulderknup, E. 2009. Üldoskuste areng koolieelses eas. Tallinn: Studium.
6. <http://pillenevski.wordpress.com/2011/03/24/laste-manguoskused/>
7. Õppekava. 2009. Kuressaare: Kuressaare Pargi Lasteaed.
8. http://www.teatoimeta.ee/Liikumismangud_lasteaia_igapaevato_190.htm
9. http://www.teatoimeta.ee/Liivamangud_189.htm
10. <http://www.lasteaed.net/2009/06/08/napumangud/#more-1255>
11. <http://dSPACE.utlib.ee/dSPACE/html/10062/14236/index.html>
12. <http://koolielu.ee/pg/waramu/view/1-d7f7bc0ccabd5ec77899242b26e9812cf533c1a6>
13. <http://www.koolibri.ee/download/?action=binary&id=3640>
14. <http://www.koolibri.ee/download/?action=binary&id=3640>
15. Galikskaja, H. 1972. Õppemängud koolieelses eas. Tallinn. Valgus.
16. Hansen, Kirsten A.K. Kaufmann, R. 2003. "Hea Alguse" lasteaedade programm. Tallinn: Avatud Eesti Fond.

