

Leelo Kingisepp
Kadi Salu
Kadi Kaljola

Mängime eesti keeles!

Metoodiline juhend
eesti keele õppeks peredes

Mängime eesti keeles!
Metoodiline juhend eesti keele õppeks peredes

3., parandatud ja täiendatud trükk



Haridus- ja Teadusministeerium

Juhendi 3., parandatud ja täiendatud trükk ilmub tänu Haridus- ja Teadusministeeriumi rahalisele toetusele.

Juhendi 1. ja 2. trükk valmisid Avatud Hariduse Liidu projekti „Laste pidev ja individuaalne keeleõpe eesti peredes“ raames ning tänu Avatud Eesti Fondi ja Mitte-eestlaste Integratsiooni Sihtasutuse rahalisele toetusele.

Autorid: Leelo Kingisepp, Kadi Salu, Kadi Kaljola
Keeletoimetaja: Kristel Ress (Päevakera)
Kujundaja: Kalle Toompere
Illustratsioonid: Regina Lukk-Toompere

Aitäh mänguideede eest: Heli Almre, Aimi Pruul, perekond Raudsepp, Milvi Pensa, Katrin Laupä

Väljaandja: Kirjastus Iduleht
www.iduleht.ee

TASUTA JAOTATAV TIRAAŽ

Autoriõigus väljaandele: Integratsiooni ja Migratsiooni Sihtasutus Meie Inimesed

ISBN 978-9949-9258-1-0

Hea lugeja!

Sinu käes on kogumik, mis koondab endas kaht varem ilmunud metoodilist juhendit: **„Mängime eesti keeles. Metoodiline juhend eesti keele õppeks peredes“** (autorid Leelo Kingisepp, Kadi Salu ja Kadi Kaljola) ning **„Keeleõpetaja laagriraaamat. Käsiraamat keelesaagri eesti keele õpetajale“** (autorid Siiri Laidla ja Ülle Lennuk).

Kuna raamatul on kaks sihtgruppi: eestikeelset pereõpet läbi viivad pered ja keelesaagrite õpetajad, siis on raamat köidetud kahepoolselt kasutatavana.

Mõlemad raamatud on varem ilmunud ning neid on pere- ja laagriõppe korraldajatele ja õpetajatele jagatud tasuta.

Eesti keele pereõppe juhendist on varem ilmunud kaks trükki. Esmatrükk ilmus 1998. aastal Avatud Hariduse Liidu poolt läbi viidava projekti „Vene laste pidev ja individuaalne keeleõpe eesti peredes“ raames. Väljaandmist toetasid Avatud Eesti Fond ja Mitte-eestlaste Integratsiooni Sihtasutus. Tuginedes projektis osalenud lapsevanemate tagasisidele täiendati raamatut keelemängudega ning teine trükk ilmus 1999. Käesolevas kogumikus ilmub raamatu kolmas, parandatud ja täiendatud trükk.

„Keeleõpetaja laagriraaamatu“ esmatrükk ilmus 2003. aastal Euroopa Liidu PHARE eesti keele õppe programmi raames Mitte-eestlaste Integratsiooni Sihtasutuse väljaandena (väljaandja MTÜ Clarus). Käesolevas kogumikus ilmub materjali teine, parandatud trükk.

Integratsiooni ja Migratsiooni Sihtasutus Meie Inimesed (varasemate nimetustega Mitte-eestlaste Integratsiooni Sihtasutus ja Integratsiooni Sihtasutus) toetusel on pereõpet ja teist populaarset eesti keele õppimise võimalust – eesti keele laagreid – korraldatud juba 1998. aastast alates. Selles tegevuses osalejate arvud on aukartustäratavad: õppes on osalenud üle 20 000 lapse ja noore Eestimaa eri paigust. Keelekeskkond, mida pakub pere- ja laagriõpe, võimaldab erinevalt keeletunnist õppida ja kasutada keelt kogu aeg ja väga erinevates tegevustes. Lisaks keelele puutub muukeelne noor seda tüüpi õppe puhul kokku ka eesti kultuuriga, näeb kohti, kuhu turistina ei satu ning sõlmib suhteid omaealistega, mis sageli püsivad ka pärast pere- ja laagriõppe lõppemist.

Eesti pereõppe ja keele laagrite tõhususest saab huviline täpsemalt lugeda MISA poolt tellitud uuringust (2009) „Kvalitatiivuuring eesti keele laagrite ja pereõppe tõhususest“. (kättesaadav aadressilt www.meis.ee)

2011. aastal koostas MISA ka trükise “Minu keel kõlab: eesti keele õpe eesti peres ja laagris”, mis annab ülevaate keeleõppe korraldamisest laagrites ja eesti peredes, lisaks on seal toodud ülevaade toetatud projektidest, rahastajatest ja seotud mõistetest. (www.meis.ee)

Integratsiooni ja Migratsiooni Sihtasutus soovib kõigile kogumiku kasutajatele rõõmu ja inspiratsiooni keeleõppe korraldamisel!

Armas pereõppe õpetaja!

Muukeelsel lapsel on eesti keele õppimiseks hulk võimalusi: koolitunnid, keelekursused ja suvelaagrid. Üks kõige tõhusamaid viise on aga pereõpe, mis võimaldab puutuda vahetult kokku eesti keelt emakeelena kõnelevate inimestega.

Pereõpe on suviste keelelaagrite kõrval Eestis üks tuntumaid mitteformaalseid keeleõppeviise. See tähendab tavaliselt, et muukeelne laps elab kaks nädalat eesti peres, kus ta saab suhelda eesti keeles ja osaleda pere igapäevaelus. Seega on pereõpe individuaalset lähenemist pakkuv õppevorm vahetus keelekeskkonnas, kus ühisolemise ja -tegutsemise käigus areneb märkamatult ka õppija keeleoskus.

Raamatu pealkiri „Mängime eesti keeles!” viitab autorite soovile, et eesti keele õppimine peres oleks võimalikult stressivaba, loomulik ja vahva. Erinevalt teadlikust keeleõppest on mäng viis, kuidas suunata õppijat eesti keelt kuulama ja kasutama märkamatult. Mängu ajal on fookuses tegevus ning keel on suhtlusvahendiks. Selles juhendis määratlemegi mänguna igasugust mängulist tegevust, mille ajal ei ole keeleõpe lapse jaoks teadvustatud.

„Mängime eesti keeles!” koosneb mitmest osast. Anname nõu, kuidas suhelda eesti keelt võrkeelena õppiva lapsega, räägime natuke eesti ja vene keele erinevustest ning võimalikest keelevigadest, mida muukeelne laps eesti keelt rääkides teha võib. Arutame, kuidas luua kodus keelekeskkonda ning pakume välja uuemaid ja ehk juba tuttavaidki ideid, kuidas lapse keeleoskust mängude ja muu tegevusega edasi arendada.

Käesolev metoodiline juhend ei ole siiski keeleõpik. Siin välja pakutud keeleõppeideid võib kasutada suvalises järjekorras ja ainult siis, kui tõesti tundub, et tegevus on tore ja ettevõtmist väärt. Kasutajal on vaba voli soovitud mängu mugandada ja edasi arendada, luues nende põhjal omi, uusi mängu.

Loodame, et see raamatuke aitab Sind. Mis võiks olla veel toredam kui ühel hetkel märgata, et Sinu külaline saab Sinust aru ja üritab usinalt eesti keelt rääkida!

Keelekasutus ja õpikeskkond**Suhtlemine võõrkeeles****Vigade parandamine****Eesti ja vene keele võrdlus****Millist keelt ise kasutada?****Sõnade tähenduse edasiandmine ilma tõlketa****Kuidas luua ja kasutada keskkonda keeleõppimiseks?****Mängud****Õpime mängides**

Sõnavaramängud

Mälumängud

Arvamismängud

Fantaasiamängud

Liikumise ja näitlemisega seotud mängud

Lauamängud

Meedia**Ajakirjandus****Televisioon****Raadio ja Internet****Lõpetuseks****Kasulik kirjandus****Kasutatud kirjandus**

Suhtlemine võõrkeeles

Lapse keel areneb kõige paremini igapäevase suhtluse käigus. Samal ajal võib eesti keelt võõrkeelena kõneleval lapsel tulla suheldes ette mitmesuguseid probleeme ja barjääre. Sujuvat suhtlemist võib takistada puudulik keeleoskus, hirm teha vigu või stress, mis kaasneb võõras keskkonnas olemisega. Täiskasvanu saab oma sõbraliku oleku ja kannatlikkusega neid probleeme vähendada.

Suheldes lapsega, kellel on raskusi eesti keeles väljendumisega, võiks meeles pidada järgmist.

- Keeleõppija saab aru rohkem, kui suudab ise öelda, st õppija kuulamis- oskus areneb ka siis, kui ta ise parasjagu ei räägi. Räägi õppijaga, aga ära oota kohest dialoogi!
- Ole tähelepanelik kuulaja, tehes pingutusi ka vigasest kõnest arusaamiseks.
- Anna tagasisidet, nooguta ja naerata. Näita igal viisil, et kuulad ja püüad mõista.
- Räägi aeglaselt ja selgelt. Ära hoia rääkides kätt suu ees.
- Rääkides vaata lapsele otsa, et ta saaks jälgida Su näoilmet ja suu liikumist.
- Kasuta žeste ja miimikat.
- Esita üks küsimus korraga ja anna aega vastuse sõnastamiseks.
- Esita niisuguseid küsimusi, millele on meeldiv vastata.
- Näita vestluse ajal välja huvi ja kasuta julgustavaid sõnu, näiteks Tore! Tõesti? Ja siis?
- Julgusta last rääkima ja kiida teda edusammude eest.
- Ära vaata kella, ära ole närviline ja kannatamatu.
- Ära naeruväärista õppijat vigase keelekasutuse pärast.
- Pea meeles, et võõrkeeles rääkimine väsitab last palju rohkem kui emakeelne suhtlus.



Vigade parandamine

Teie peresse tulnud muukeelne laps ei räägi eesti keelt ilmselt kuigi hästi. Selleks ta teile ju külla tuligi, et tema eesti keel muutuks paremaks ja arusaadavamaks. Vead on keeleõppimise LOOMULIK osa. Enamasti näitavad keelevead, et laps proovib ja katsetab talle võõras keelesüsteemis.

Vead võivad olla tingitud mitmest asjaolust. Ühelt poolt mõjutab last tema emakeel, teiselt poolt võib ta mõnd õpitud keelereeglit n-ö üle kasutada. Mõnikord on ta aga lihtsalt väsinud või närviline ega suuda ennast seetõttu korralikult väljendada.

Uurijad nimetavad vigadega õppijakeelt vahekeeleks. See on keeleõppija versioon õpitavast keelest ning sellel on oma süsteem ja sisemised reeglid. Igal juhul on parem, kui laps väljendab ennast nii, nagu tal parasjagu välja tuleb, kui et ta on lihtsalt vait, kartes teha keelevigu.



Keelevead võib laias laastus jaotada kolmeks:
(* Tähistab vigast vormi või lauset; pro 'asemel'.)

- vigase vormi moodustamine, näiteks *Meie linnas on kolm *koolit pro Meie linnas on kolm kooli*;
- vale sõna kasutamine, näiteks *Ma *soovitan sulle palju õnne sünnipäevaks!* pro *Ma soovin sulle palju õnne sünnipäevaks!*;
- käitumis- ja suhtlusreeglite vastu eksimine, näiteks ebaviisaka lause kasutamine palvena, näiteks *Anna leiba pro Palun anna leiba*.

Ladusa suhtluse seisukohalt on ohtlikumad just kaks viimast veatüüpi. Vale sõna kasutamine võib põhjustada vääritimõistmist, viisakusreeglite vastu eksimine aga tekitada pahameelt ja piinlikkust.

Soovitame suhtuda vigadesse siiski leebelt ja rahulikult. Kõige tähtsam on ju üksteisest aru saada. Iga pisimat keeleviga ei ole vaja parandada! Samuti tuleks mõistvalt suhtuda kultuurierinevustesse.

Last aitab kõige paremini see, kui parandada tema keelevigu kaudselt või jätta need hoopis parandamata, kui olete üksteisest aru saanud. Pakume vigade parandamiseks välja mõne võimaluse.

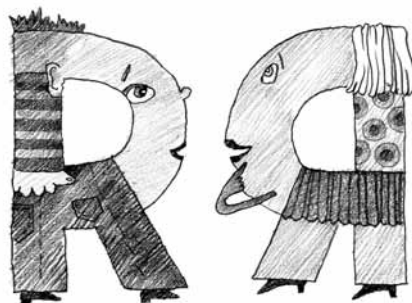
- Sõnasta valesti öeldud vorm või lause õigesti, ütlemata lapsele, et ta tegi vea, näiteks *Ma panen *nugad lauale – Jah, pane noad lauale!*
- Kuuldes vigast lauset, mida laps peaks oskama õigesti öelda, võid teeselda, et ei kuulnud seda. Kui teed seda mänguliselt, märkab laps varsti, et ta peab sellisel puhul oma keelekasutust korrigeerima, näiteks *Ma panen *nugad lauale – Ma ei kuulnud. Mida sa ütlesid?*
- Tüüpiliste vigade puhul lase lapsel ennast ise parandada, andes üksnes märku, et ta tegi vea, näiteks *Eile sa ütlesid seda õigesti, tuleta meelde!*

Võite õppijaga kohe alguses kokku leppida, kuidas vigu parandate. Vea parandaja peab arvestama, et keelevead kaovad visalt, eriti need, mis on tingitud otseselt emakeele mõjust. Silmas tasub pidada ka seda, et madalamatel keeletasemetel on nähtusi, mille valdamine ei ole lapsele veel jõukohane, näiteks sihitise käänete korrektne kasutamine.

Keeleõppimine on igal juhul palju aega ja kannatlikkust nõudev tegevus.

Eesti ja vene keele võrdlus

Keelevigadel on sageli kindlad põhjused. Eesti ja vene keel kuuluvad eri keelkondadesse: eesti keel soome-ugri, vene keel aga indo-euroopa keelkonda. Seetõttu on nad väga erinevad. Osa eesti keele seiku on vene keelt emakeelena kõnelevale lapsele eriti rasked.



Nimetame siinkohal mõnd põhiprobleemi, mis on tingitud keelte erinevustest.

- Venelastel on eesti keeles raske hääldada häälikuid, mida märgivad täppidega tähed (*õ, ä, ö, ü*).
- Sõnarõhk ei ole vene keeles alati esimesel silbil nagu tavaliselt eesti keeles, seetõttu võib laps hääldada sõnu vale rõhuga.
- Lühikesi silpe tavatseb venelane ka eesti keeles hääldada pikalt, näiteks **iisa, *eema pro isa, ema*.

- Eesti keeles on 14 käänet, vene keeles aga ainult kuus ning see tekitab segadust.
- Osa tegusõnu nõuab eesti keeles teistsugust käänet kui vene keeles, näiteks eesti keeles öeldakse *Ma aitan sind*, vene keeles aga **Ma aitan sulle*.
- Eraldi õppimist vajab erandlik lühike sisseütlev, näiteks *kinno*, *majja*. Vene laps sooviks öelda **kinosse*, **majasse*.
- Omamist või kuulumist näitav sõna võib vene keeles olla põhisõna järel, aga eesti keeles mitte. Näiteks eesti keeles on *direktori kabinet*, aga vene keeles **kabinet direktori*.
- Venekeelne rääkija eksib sageli sellistes eesti lausetes, kus on vaja kasutada tegevusnime. Näiteks ütleb ta **Mul on vaja kooli minema* pro *Mul on vaja kooli minna*.
- Eesti keeles on u 15 sõna, mille lihtminevik moodustatakse erandlikult. Venekeelsel lapsel on mõttekas need vormid lihtsalt pähe õppida, nt *tegin*, *nägin*, *panin*, *pesin*, *olin*, *jõin*, *sõin*, *tõin*, *lõin*. Venelane ütleb nende sõnade puhul ootuspäraselt **teginis*, **näginis*.
- Vene keeles on üks minevik, eesti keeles kolm. Seetõttu võib venelane öelda *Ma ei näinud seda filmi*, mõeldes selle all *Ma ei ole seda filmi näinud*.
- Tingiv kõneviis moodustatakse vene keeles minevikuvormi alusel. Seetõttu võib venelane öelda *Ma tahtsin seda raamatut lugeda*, mõeldes tegelikult *Ma tahaksin seda raamatut lugeda*.
- Sihitise käänete korrektne kasutamine on venekeelsele õppijale keeruline. Vigu teevad ka kõrgtasemel õppijad, näiteks öeldakse **Võtan tass* pro *Võtan tassi*.

Millist keelt ise kasutada?

See keel, mida räägid sina, on allikas, mille põhjal õpib keelt laps. Õppida saab ta siis, kui mõistab sinu juttu – seetõttu on oluline ennast arusaadavaks teha. Juhinduda võiks järgmistest nõuannetest.

- Kasuta grammatiliselt lihtsaid lauseid ja lihtsat igapäevast sõnavara.
- Räägi asjadest, mis juhtuvad siin ja praegu.
- Räägi aeglaselt, kasuta žeste ja miimikat.
- Rõhuta tähtsamaid sõnu.
- Sõnasta lapse vigased laused õigena ümber, et ta kuuleks korrektset eesti keelt. Mõnikord võid lasta õppijal eriti rasket vormi või konstruktsiooni järele korrata.
- Kui võimalik, moodusta õpitava sõnaga lause või fraas.
- Vajaduse korral väljenda sama mõttega lauset erinevas sõnastuses.

Sõnade tähenduse edasiandmine ilma tõlketa

Lapse keel areneb seda paremini, mida rohkem ta õpitavat keelt kuuleb. Sellepärast soovitame vene keele kasutamist vältida. ÄRA TÕLGI, kui saab ka kuidagi teisiti!

Pakume välja mõne viisi, kuidas selgitada sõnade tähendust ilma tõlkimata.

- Proovi tundmatu sõna eesti keeles lahti seletada, näiteks *kutsikas* – *See on väike koerabeebi*.
- Proovi leida tundmatu sõna seletamiseks mõni samatähenduslik sõna, näiteks *lippama* – *jooksma, kiirustama*; *kogukas* – *suur, paks*; *ehtima* – *ilustama, kaunistama*.
- Võimaluse korral kasuta tähenduse seletamiseks esemeid, näiteks sõna *käärid* puhul on kõige otstarbekam näidata lapsele päris kääre.
- Näita õppijale esemeid ja tee seda, millest räägite, kasutades žeste ja miimikat.
- Võrdle tundmatut sõna teiste samasse kategooriasse kuuluvate sõnadega, näiteks *Jahe on külma ja sooja vahepeal*.
- Püüa leida uue sõnaga seotud teisi sõnu, näiteks *Torn kuulub tavaliselt kiriku juurde*.
- Paku vastandmõisteid tähistavaid sõnu, näiteks *pikk* – *lühike*; *madal* – *kõrge*; *aus* – *valelik*.



Kuidas luua ja kasutada keskkonda keeleõppeks?

Kuidas õppida keelt kodustes tingimustes? See ei ole ju keeleklass! Tegelikult on kodu ja koduümbrus keeleõppeks märksa parem koht kui kool. Nimelt näitavad uuringud, et ükskõik kui head meetodikat koolitunnis ka ei kasutataks, ei saavutata seal iialgi samasuguseid tulemusi, kui neid suudab saavutada venekeelne laps koos eestikeelse lapsega mängides.

Kui keel on loomuliku suhtluse vahend, mitte keelenähtuste teadlik harjutamine ja kontrollimine, kulgeb õppimine kiiresti ja märkamatuult. Kodus on SUHTLEMISEKS ja MÄNGIMISEKS piiramatud võimalused.

Usume, et on kõige parem, kui te ei korralda tõsiseid keeletunde, vaid lihtsalt kasutate eesti keelt lapse jaoks huvitavates tegevustes. Kuidas ikkagi täpsemalt toimida?

- Looge oma kodus sõbralik ja rõõmus õhkkond, kus õppijal on mõnus olla. Kui valitseb hirm ja pinge, ei ole võimalik õppida.
- Saage kõigepealt omavahel tuttavaks. Küsi lapselt tema pere, kodukohta, huvide, sõprade jmt kohta. Räägi ka endast, ole avatud ja suhtlemisaldis. Vaadake koos lapsega teie pere pildialbumeid, julgusta seejuures külalist teile küsimusi esitama. Võib-olla on ka temal kaasas pilte oma perest ja kodust?
- Kaasake külaline pere igapäevaellu. Kui laps ei saa keelest aru, näidake talle ette, mis on vaja teha. Näiteks: *Paneme nõud lauale. Näed, siin on supitald-rikud. Siin on supilusikad. Palun pane need lauale. Siin on sool. Palun pane see ka lauale.* Nimetamise ajal ulatage lapsele asju ja näidake ette, kuhu need tuleb panna.
- Rääkige kogu perega eesti keeles (vt ka sõnade tähenduse edasiandmine ilma tõlketa). Keelekeskkonna loomise esmane tingimus on see, et laps kuulaks eestikeelset kõnet mitmesugustes situatsioonides ja et keelt kasutataks loomulikus kontekstis, näiteks *Annan sulle voodipesu. Vaata, siin on sinu tekk ja padi. Paneme padjale padjapüüri ümber; Millist käterätti sa tahad? Kas seda või seda?* Samal ajal näitate jutuks olevaid esemeid ja teete nendega seotud tegevusi.
- Kaasake laps söögivalmistamisse. Sageli on lastel kindlad toitumisharjumused, mis ei pruugi teie pere omadega kattuda. Laske külalisel mõnel päeval valmistada ja pakkuda oma lemmiktoite. Aidake teda selle juures.
- Kuulake raadiost ja plaatidelt eestikeelset muusikat ja kuuldemänge, vaadake eestikeelseid telesaateid ja filme.
- Peale kuuldu aitab keelekeskkonda luua ka kirjalik tekst. Esemete juurde võib kinnitada silte nende nimetustega, sõnasedeleid võib kinnitada ka seintele. Fraasid ja laused, mida suheldes kasutate, võite samuti sedelitele kirjutada ja seinale kinnitada. Nii on nad silma ees, jäävad tasapisi meelde ning neile saab vajaduse korral lapse tähelepanu juhtida.
- Uurige koos eestikeelseid ajalehti, ajakirju, internetilehekülgi ja raamatuid.
- Keelt saab õppida ka kodust väljaspool. Minge koos lapsega kohalikku raamatukokku. Käige muuseumides ja huviväärsusi vaatamas, aga ka erinevates poodides. Minge mõnikord ka mänguväljakule, loodusrajale ja parki. Astuge sisse kohvikusse või laske lapsel putkast eesti keeles jäätist osta. Võib-olla saate koos minna mõnele avalikule üritusele, kontserdile, kinno või teatrisse? Väljaspool kodu liikudes on alati võimalik õppida uusi sõnu, kui räägite sellest, mida näete ja teete.
- Uurige kodukohta ümber olevat loodust, õppige puude, lillede ja putukate nimesid.
- Julgustage last rääkima, aga ärge sundige teda takka. Teise keele õppijal on algajana sageli nn vaikne periood, mil ta küll kuulab ja saab aru, kuid ise veel ei räägi. Leppige sellega ning olge ise sõbralik selgitaja ja jutustaja!

Õpime mängides

Peale selle, et suhtlete pidevalt eesti keeles, võite mängida koos perre tulnud õppijaga mitmesuguseid keeleõppemänge. Mäng tekitab õhinat ja juhib tähelepanu pingutavalt õppimiselt kõrvale. Et mängurõõmu mitte tappa, mängige ainult siis, kui see tundub loomulik ja laps soovib seda. Kui teie peres on veel lapsi, võiksid ka nemad kaasa mängida.

Oleme kogunud paljudest keeleõppe käsiraamatutest kokku valiku mängu ja ülesandeid, mis sobivad muukeelse lapse keeleoskuse arendamiseks. Osa neist on mõeldud paarikaupa mängimiseks, osa suuremale seltskonnale ja osa on lihtsalt keeleharjutused, mida tehakse nn õpetaja järelevalve all.

Jaotasime mängud sõnavaramängudeks, mälumängudeks, arvamismängudeks, fantaasiamängudeks ning liikumise ja näitlemisega seotud mängudeks. Eraldi on juttu ülesannetest ajalehega. Igal mängurühmal on omakorda alarühmi.



Sõnavaramängud

• Nimetame sõnu

Sellesse rühma kuuluvad mängud, kus on vaja tuletada meelde sõnu mitmesugustest põhimõtetest lähtudes. Mängijad ütlevad sõnu kordamööda niikaua, kuni sõnu ja lusti jätkub. Seda tüüpi sõnavaramängudes osalemise oskus areneb harjutamise käigus. Mäng, mis esimesel korral tundus raske, läheb järgmisel korral juba kindlasti paremini! Neid mängu võib mängida ka võidu peale (kes saab rohkem sõnu, on võitja), aga see ei tohiks olla eesmärk.

- Nimeta asju, mis on punased (nt *lill, tomat, jänese silmad*), kollased (nt *kõrvits, minu kingad*), sinised (nt *taevas, see tass*), rohelised (nt *mets, minu kampsun*) jne.
- Nimeta asju, ameteid või tegevusi, mis algavad *p*-tähega, *k*-tähega, *s*-tähega, *a*-tähega jne.
- Nimeta asju, mis on kolmnurksed (nt *rätik, joonlaud*), ümmargused (nt *maaker, nõõp*), kandilised (nt *buss, raadio*), piklikud (nt *pliiats, saiapäts*) jne.
- Nimeta asju, mis on pehmed (nt *tugitool, käterätt*), kõvad (nt *laud, hääli*), vedelad (nt *piim, supp*) jne.
- Nimeta asju, mis on klaasist (nt *kauss, kraadiklaas*), puust (nt *uks, kelk*), plastmassist (nt *pudel, kott*), paberist (nt *tapeet, ümbrik, postkaart*) jne.
- Nimeta asju, millel on neli jalga (nt *voodi, koer*), kõrvad või sangad (nt *supipott, kott*), katus (nt *maja, garaaž*) jne.
- Nimeta asju, millel on auk sees (nt *sõrmus, pudel, kampsun*).
- Nimeta asju, mis on ohtlikud (nt *tuli, terav nuga, sügav vesi*), ilusad (nt *punased roosid, sportauto, ballikleit*) jne.
- Nimeta asju, mis kuuluvad kodu, kooli, linna või talu juurde.
- Nimeta, kes võib olla kõige ilusam, üksildasem, targem, viisakam, rikkam, kannatlikum, kavalam, tugevam, töökam jne.
- Kuula muusikapala või vaata pilti ja kirjuta paberile sõnu, mis seostuvad selle muusika või pildiga.
- Nimeta, millised iseloomuomadused peaksid kindlasti olema õpetajal, arstil, kosmonaudil või sportlasel. Milliseid iseloomuomadusi neil kindlasti ei tohiks olla?
- Nimeta asju või inimesi, kes või mis seostuvad selliste sõnadega nagu *õnn, armastus, lahkus, rumalus* jne.
- Mõttele, millised sõnad iseloomustasid sind kaks, viis või seitse aastat tagasi.



Kass

Sõnaketid

Nagu rühma nimigi ütleb, kuuluvad siia mängud, mille puhul ehitatakse sõnadest ridu, võtteks aluseks mingi seose. Ka seda tüüpi mängus ütlevad mängijad sõnu kordamööda.

- Nimeta üks asi, mis seostub sõnaga päike. Keeleõppija ütleb järgmise sõna ja nii tekib sõnakett, nt *päike – suvi – pruun – meri*. Võib ka küsida, miks just niisugune sõna meelde tuli, nt

A: Päike

B: Suvi

A: Pruun

B: Miks sa ütled pruun?

A: Suvel saab päevitada

- Üks mängija ütleb sõna, teine lisab sellega sobiva sõna. Tähele tuleks panna, et kokku tekiks lause, näiteks

A: Kass

B: Must kass

A: Must kass hiilib

B: Must kass hiilib katusel

A: Must kass hiilib punasel katusel

B: Suur must kass hiilib punasel katusel

A: Suur must kass hiilib aeglaselt punasel katusel



- Üks mängija nimetab suvalise sõna. Järgmine ütleb sõna, mis algab kuuldud sõna viimase tähega, nt *raamat – tubli – ilus – suur*. Paremad keeleoskajad võivad selliseid sõnakette luua mingil kindlal teemal, näiteks elusolendid (loomad, linnud, kalad), inimeste nimed, linnad või toiduained.
- Üks mängija ütleb tähe, näiteks k. Järgmine mängija ütleb sõna, milles seda tähte ei leidu. Kolmas mängija ütleb järgmise tähe jne.
- Moodustage koos lapsega lauseid, milles iga sõna algab ühe ja sama tähega, nt *Kuri koer kardab kavalat kassi*.

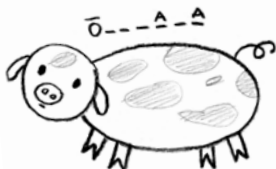
• Muid sõnavaramänge

- Tehke sõnasedelid asjade kohta, mida õppija näeb oma toas, vannitoas, esikus, köögis, käekotis või sahtlis. Selleks võta väikesed paberilipikud ja kirjuta igaülehele üks sõna. Pane koos lapsega sedelid õigetes kohtadesse. Teine võimalus on jaotada sõnasedelid sihilikult valesi laiali ja lapse ülesanne on leida nende õiged kohad.
- Väga hästi sobivad sõnavara harjutamiseks igasugused mänguasjad ja muud esemed. Need võib jagada kahte hunnikusse: ühte need asjad, mille nimetus on lapsel eesti keeles juba tuttav, teise aga need, mille nimetust ta veel ei tea. Hunnikute suuruse järgi on näha, kui kaugele on keeleõppija jõudnud. Niimoodi saab omandada näiteks kontori- ja köögitarvete ning tööriistade nimetusi.

- Mängige reisikoti pakkimist. Selleks tõstab laps asju ükshaaval kotti, öeldes samal ajal nende nimesisid. Ta võiks ka lisada, mida selle esemega teha saab ja miks see reisile kaasa võetakse.
- Telefonimäng on kindlasti tuttav seltskonnamäng, mida saab mängida ainult suuremas seltskonnas. Istutakse ringis ning esimene mängija sosistab naabrile kõrva ühe lause, mille see omakorda edasi sosistab. Jätkatakse seni, kuni lause on ringi peale teinud. Viimane mängija ütleb kuulnud lause kõva häälega välja.



- Kaks mängijat joonistavad kumbki ühe pildi, leppides enne kokku, keda või mida nad kujutavad (nt kassi, maja, inimest). Nad ei näita oma pilte üksteisele. Siis hakkab üks mängija oma pilti teisele kirjeldama ja teine proovib kirjelduse järgi joonistada täpselt samasuguse pildi. Joonistamise ajal võib ta esitada täpsustavaid küsimusi (nt *Kui pikk on kassi saba?*). Kui pilt on valmis, võrreldakse joonistusi. Seejärel läheb mäng edasi ja joonistab see, kes enne kirjeldas.
- Toas saab mängida ka vanasõnamängu. Vali välja mõned tuntud vanasõnad (nt *Kes teisele auku kaevab, see ise sinna kukub*). Lõika paberist välja hulk kaardikesi ning jaga vanasõnade sõnad neile nii laiali, et igal kaardil oleks igast vanasõnast ainult üks sõna. Kaardid peida toas igale poole ära. Palu lapsel sõnakaardid üles otsida ja vanasõnad õigesti kokku panna. Enne peitmist võib vanasõna koos pähe õppida, siis läheb kokkupanek lihtsamalt.
- Kirjuta sedelitele kogu eesti tähestik (igale kaardile üks täht) ja aja kaardid segamini. Mängu alguses pannakse tähekaardid tagurpidi lauale. Mängijad võtavad kordamööda ühe kaardi ja ütlevad sõna, mis algab sellel oleva tähega (või milles sisaldub kaardil olev täht). Kes sellega hakkama sai, saab kaardi endale. Võidab see, kellel on mängu lõpuks kõige rohkem kaarte. Keerulisema variandi jaoks võib mängujuht nimetada enne kaardi võtmist valdkonna, millesse peab öeldav sõna kuuluma, näiteks loom, linn, puu, riietusesee, kehaosa.
- Joonista mingi eseme piirjooned (näiteks auto, maja, nägu) ja kirjutage koos lapsega sellele juurde osade nimetused (näiteks auto puhul *rattad, kapott, esituled*).



- Notsumängu võib mängida nii kahekesi kui ka suuremas seltskonnas. Üks mängija mõtleb välja ühe sõna ja hoiab selle saladuses. Ta tõmbab paberile sama palju horisontaalseid kriipsukesi, kui on tema sõnas tähti. Kaasmängijad hakkavad tähti pakkuma ning kui nad arvasid õigesti, kirjutab sõna väljamõtleva selle tähe vastava kriipsu peale. Kui täht oli vale, hakkab ta aga notsut joonistama – iga valesti arvatud tähe eest joonistab ta notsule juurde ühe detaili.
- Mõtle välja mitmesuguseid sõnapaare, näiteks *õpetaja – takso, maja – korv, kaart – pott*. Õppija proovib nendest lause moodustada.
- Kirjuta lehele kümne materjali nimetused. Seejärel proovige koos lapsega välja mõelda, millised asjad ja materjalid kokku käivad. Mis sobivad kokku, mis mitte (nt *puust õhupall, klaasist kott*)?

Mälumängud

Mälumängude hulka oleme liigitanud need, mis innustavad keeleõppijat esemeid mälu järgi kirjeldama. On hea, kui meelespidaja rollis on just keeleõppija. Kaasmängijad võivad teda vajaduse korral parandada ja küsimustega aidata.

- Üks mängija püüab väga täpselt meenutada, mis asjad on näiteks kõrvaltoas, köögis, esikus või vannitoas. Kirjeldada võib ka nende asukohta ruumis, näiteks seda, kus asub voodi või mis on laua peal. Mängu saab mängida ka kirjalikult (arvaja paneb kirja kõik asjad, mis tema meelest selles kohas olemas on) või joonistades (arvaja joonistab selle koha skeemi).
- Mängija istub toolil ja kirjeldab täpselt kõiki esemeid ja asju, mis jäävad tema selja taha.
- Mälu järgi võib kirjeldada ka tänavat või maja, kus elate. Mängu eesmärk on saada õppijalt võimalikult üksikasjalik kirjeldus.
- Kaks mängijat seisavad seljad vastamisi ja püüavad üksteist mälu järgi kirjeldada. Esitada võib ka täpsustavaid küsimusi, näiteks *Kas sinu kampsun on tumesinine või tumeroheline?*
- See mäng nõuab väikest ettevalmistust. Pane lauale 10–15 eset. Lase õppijal neid umbes 20 sekundit vaadata, soovitades nad meelde jätta. Siis kata esemed linaga ja õppija püüab meenutada, mida ta nägi. Peale selle võib ta püüda täpselt kirjeldada, milline mingi ese välja nägi, öeldes selle värvi, kuju, materjali jne.
- Näita lapsele 10 sekundi jooksul pilti mõnest ajakirjast, reklaamlehest või raamatust. Keeleõppija püüab seejärel meenutada, mida ta nägi. Ta võib esitada ka küsimusi.
- Riiete vahetamise mängu on toredam mängida mitmekesi. Otsi välja hulk rõivaid ja aksessuaare, mida on kerge vahetada (nt salle, mütse, sokke, kindaid, vöösid, ehteid). Üks mängija läheb ruumist välja. Samal ajal vahetavad ruumis olevad mängijad natuke riideid ja muid esemeid, pannes näiteks jalga eri värvi sokid või kaela pärlid. Seejärel kutsutakse mängija ruumi tagasi ja ta peab ütlema, mis on toasolijate riietuses teisiti.

Arvamismängud

Arvamismänge mängitakse tavaliselt kahekesi (või kahes rühmas), kus üks on teadja ja teine arvaja. Arvaja proovib küsimuste teel välja selgitada teadja valduses oleva info. Mängitakse niikaua, kuni õige vastus on käes. Mäng kestab kauem, kui küsida võib ainult *kas*-küsimusi, millele saab vastata ainult *ei* või *jah*.

- Üks mängija sulgeb silmad (või seotakse tal silmad salliga kinni) ning teine hakkab tegema mingit häälekat tegevust, näiteks valab vett, sulgeb ukse või lap-pab raamatut. Suletud silmadega mängija proovib hääle järgi ära arvata, mida teine teeb.

- Üks mängija kirjutab lehele ühe endaga seostuva numbri. Kaasmängijad proovivad küsimuste abiga ära arvata, mis number see on (sünnipäev, koolimineku-aasta, telefoninumber vms).
- Üks mängija mõtleb mingi väikse eseme peale, mis on tal kas kotis või taskus. Teised proovivad küsimuste teel ära arvata, mis asi see on.
- Üks mängija valib mõttes välja mõne ruumis oleva eseme ja teine püüab kas küsimuste abiga ära arvata, mis see on. Sõna väljamõtteleja võib öelda vastuseks ainult soe või külm. Mitme küsimusega teine mängija õige vastuseni jõuab?
- Üks mängija mõtleb mingi asja peale ja iseloomustab seda kolme sõnaga. Kaasmängija püüab ära arvata, mis see on, näiteks *suur, hall ja kallis – tõu-kass*.
- Kirjuta sedelitele tuntud inimeste nimed ja hoia neid mängijate eest enne mängu saladuses. Kinnita igale mängijale selja peale üks sedel. Mängijad püüavad küsimuste teel välja selgitada, kes nad on, pärides näiteks *Kas ma olen mees või naine? Kas ma olen noor või vana? Kas ma olen elus või surnud?*
- Pane padjapüüri sisse paar väikest eset (nt tikutops, käärid, lusikas, tass, kindad, pehme mänguasi). Keeleõppija püüab kompimise ja küsimuste esitamise teel ära arvata, mis püüri sees on.
- Üks mängija hakkab midagi joonistama ja teine proovib ära arvata, millega on tegemist. Joonistaja võib anda ka vihjeid, näiteks *Joonistan ühte tuttavat kohta Eestis – Munamägi*.
- Õppijal seotakse silmad kinni. Seejärel pane lauale väikseid tükke mitmesugustest toiduainetest, nt leib, õun, juust. Õppija maitseb neid üksikult ja ütleb, millega on tema arvates tegemist. Mängu on lõbus mängida ka ohutute maitseainetega (nt sool, suhkur, pipar, lahjendatud äädikas).

Fantaasiamängud

Fantaasiamängud sobivad sellistele lastele, kellele meeldib loovalt mõelda. Mitte mingil juhul ära sunni neid mängu mängima last, kellel endal selleks soovi ei ole. Fantaasiamänge saab kasutada õppijaga, keda sa juba paremini tunnend ja kes sind usaldab. Väga tähtis on, et Sa ise kaasa mängiksid ja teda fantaseerima õhutaksid.

- Palu õppijal teha nimekiri asjadest, mille ta võtaks kaasa, kui peaks minema põhjapoolkerale, Sahara kõrbesse, Kuule jne. Palu tal panna need asjad tähtsuse järjekorda.
- Kirjuta paberile kuus sõna (nt *paber, kartma, jalad, aeglane, 75, kiiresti*). Koostage koos õppijaga lugu, kasutades kõiki neid sõnu.
- Hea keeleoskaja jutustab loo (või ütleb üksikuid lauseid) ja õppija peab teda katkestama, kui jutustaja valetab, tehes vajalikud parandused. Alustada võib näiteks nii:

A: Käisin ma linnas ja nägin valget hobust. Ta jäi kohvikus teed.

B: See on vale! Hobune ei joo kohvikus teed!

A: Jah, sul on õigus. Ma nägin kohvikus oma õpetajat.

- Üks mängija ütleb lause, nt Oli pime öö. Teine mängija jätkab: *Sadas vihma ja puhus hirmus tuul*. Nii jätkatakse seni, kuni fantaasiat jagub.
- Mõttele välja üks tekst ja kirjuta see üles nii, et jäta omadussõnade asemele tühjad kohad. Keeleõppija Su teksti ei näe, aga pakub välja omadussõnu, et saaksid lüngad täita. Kui mängu lõpus saadud loo ette loed, on see kindlasti päris naljakas.
- Palu õppijal mõelda, mida kõike võiks ette võtta hambaharja, paber koti, pliiatsi, õhupalli, põrandaharja vmt-ga. Mida absurdsemad mõtted tekivad, seda lõbusam teil on!
- Nuputage, kuidas seletada tulnukale, mille jaoks kasutavad inimesed lillepotti, vihmavarju, jalutuskeppi, võtit, paberit jmt. Fantaseerige koos!
- Mängijatele esitatakse küsimus: *Kui sa oleksid mingi lind (puuvili/tööriist/ puu/loom), kes (mis) sa siis oleksid? Miks?*
- Mängijad istuvad ringis. Igaüks saab paberilehe ja kirjutab selle ülaserava oma nime. Siis murrab ta paberi niipalju kokku, et nime ei ole näha, ja annab lehe edasi järgmisele mängijale. See kirjutab lehe ülaserava mingi koha (näiteks *tsirkus, jäätisekohvik, kino*) ja annab jällegi lehe edasi. Niimoodi kirjutatakse lehele ükshaaval vastused ka küsimustele *Mis kell on? Mis tal seljas on? Mida ta mõtleb? Mida ta ütleb?* Lõpuks loetakse igale lehele tekkinud lugu kõva häälega ette. Näiteks: *Aleks läks kassinäitusele. Kell oli kaksteist öösel. Tal oli seljas ilus kleit. Ta ronis puu otsa. Ta mõtles: Miks ma nii vaene olen? Ta ütles: Head uut aastat!*
- Mõelge, mis juhtuks, kui kõiki inimesi tabaks korraga värvipimedus või kui kogu aeg sajak lund jne. Fantaseerige koos!
- Jutusta õppijale ühe loo algus, näiteks: *Väike poiss jooksis suurlinna peatänaval ringi ja naeris õnnelikult. Tal oli käes fotoaparaat.* Leidke koos põhjus, miks see poiss niimoodi käitus. Püüdke fantaseerida, mis juhtus enne kirjeldatud sündmust ja mis pärast.
- Üks mängija loeb ajalehest ette ühe uudise. Kaasmängija on ajakirjanik ja küsib täpsustavaid küsimusi.
- Lugege raamaturiulis olevate raamatute kaantelt pealkirju ja arutage omavahel, millest võiks nendes raamatutes juttu olla.
- Üks mängija proovib selga igasuguseid riideid, jalanõusid ja peakatteid. Teised ütlevad, kas see ese muutis teda nooremaks või vanemaks, tõsisemaks või naljakamaks jne. Võib ka fantaseerida, mis ametit niimoodi riietatud inimene peab, kus ta elab jne.
- Joonistage koos lapsega oma tundeid, mis seostuvad selle päevaga, aastaajaga, muusikaga jmt-ga. Pärast selgitage oma pilti üksteisele.



Liikumise ja näitlemisega seotud mängud



Liikudes on keelt õppida elavam ja huvitavam. Siinsete liikumismängude puhul võiks täiskasvanu olla vähemalt alguses mängujuhiks.

Kõige tavalisemad näitlemisega seotud mängud on rollimängud, kus keeleõppija saab kasutada uut sõnavara erinevates situatsioonides. Just väiksemad lapsed mängivad rollimänge ka ilma erilise juhendamisetä. Keeleõppimine läheb märkamatult, kui mängitakse koos näiteks kodu, poodi või kooli. Hakkajamate lastega saab omavalmistatud käpik- või sõrmenukkudega teha ka koduteatrit.

- Vajate õhupalle. Mõttele välja mingi valdkond, näiteks kehaosad, värvid või loomad. Mängu eesmärk on hoida õhupalli nii kaua õhus kui võimalik, lüües seda ühelt mängijalt teisele. Enne õhupalli puudutamist tuleb aga öelda sõna, mis sobib valitud valdkonnaga.
- Mõttele välja erinevat liikumist nõudvaid käsked, näiteks *Puuduta midagi, mis on roheline! Võta üks valge raamat ja ava see leheküljelt 33!* Mängus saab kasutada paljusid tegusõnu, näiteks *ulata, pane, keera, koputa, võta, tõsta üles*. Kes täidab käsu valesti, hakkab ise käsked andma.
- Eesti rahvamängu jaoks on vaja rohkem inimesi ja veidi suuremat ruumi. Üks mängija on Mooramaa kuningas, teised Mooramaa mehed. Kuningas seisab meestest natuke eemal.
Mehed: „Tere, Mooramaa kuningas!”
Kuningas: „Tere, mis mehed te olete?”
Mehed: „Mooramaa mehed!”
Kuningas: „Mis tööd te oskate?”
Mehed: „Mooramaa tööd.”
Seejuures matkivad mehed mingit enne kokkulepitut tööd, näiteks vaibakloppimist või saagimist. Kui kuningas arvab ära, mis töö see on, pistavad

mehed jooksu ja kuningas püüab neid kätte saada. See, kelle ta esimesena kinni püüab, saab kuninga abiliseks. Mängu korratakse seni, kuni kõik Moorama mehed on tabatud.

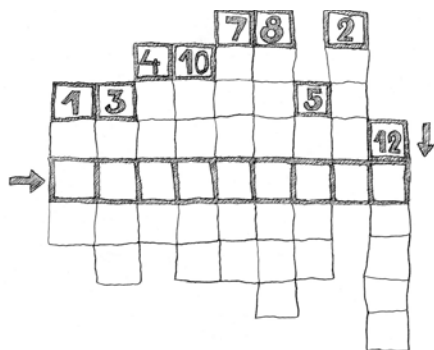
- Üks mängija on skulptor ja teine tema töömaterjal. Skulptor loob mingi kuju, linnalaste puhul võib see olla näiteks mõni tuttav ausammas. Seejuures peab töömaterjal olema passiivne ja sõnakuulelik. Skulptor võib kuju luua ka käske andes ja kuju liigutab end ise.
- Üks mängija näitab mingi tegevuse ette ja teine püüab aru saada, mis see on. Tegevused võib enne eraldi sedelitele valmis kirjutada, näiteks *Suure seljakotiga mees ei mahu bussi sisse; Naise käekotis heliseb telefon, aga ta ei leia seda üles.*
- Üks mängija on lavastaja ja teised näitlejad. Lavastaja valib ajakirjast või ajalehest välja ühe foto. Ta hakkab andma näitlejatele käske, mida need peavad tegema, et kujutada fotol olevat. Näitlejad võivad foto järgi mõelda välja ka teksti, mida need tegelased võiksid öelda.
- Üks mängija näitab mingi tegevuse ette ja teine teeb seda täpselt järele, nagu oleks ta ettenäitaja peegelpilt. Mõni minut hiljem vahetatakse rolle. Tegevust tuleks ka kommenteerida, näiteks *Tõstan parema käe üles ja sügan ennast vasaku kõrva tagant.*

Lauamängud

Võimalik, et teie peres on vanaaegseid või moodsamaidki lauamänge. Mängige neid ka oma külalisega. Reegleid saab kõige paremini seletada ettenäitamise teel. Lauamängude valik on suur, näiteks on olemas „Tsirkus“, „Reis ümber maailma“, „Monopol“, kaardimäng „Must notsu“, aga ka doomino, erinevad „Aliase“ variandid, lotod ja pusled.

Memoriinikaartidega, mida on mängukomplektis kahekaupa ja millel on kujutatud mitmesuguseid esemeid, saab mängida äraarvamist. Mängijad võtavad kordamööda ühe kaardi ja kirjeldavad, mida nad sellel näevad (nt *Minu pildil on suur kollane asi, see annab sooja*). Teine mängija proovib ära arvata, millega tegu (Päike). Teine mängija peab seejärel leidma selle kaardi paarilise.





Ajakirjandus

Eestis ilmub hulk noortele mõeldud ajalehti ja ajakirju, mis võivad huvi pakkuda ka muukeelsele õppijale. Sellised on näiteks koomiksikogud Miki Hiir, Tom & Jerry, ajakirjad Monster High, Karupoeg Puhh, Barbie, Autod, Muumi, aga ka Eesti lasteajakirjad Täheke ja Hea Laps ning ristsõnakogumikud Ripsik ja Kumake. Lihtsamaid ristsõnu võite ka ise koos lapsega koostada.

Ka tavalised päeva- ja nädalalehed, näiteks Postimees ja Eesti Päevaleht, ning nende veebiversioonid on tänuväärne keeleõppematerjal.

Tehke ühel päeval lehekioski juures peatus ja ostke kaasa mõned ajalehed-ajakirjad või kasutage koju tellituid. Laske lapsel väljaannet sirvida ning piltide ja pealkirja järgi aimata, millest artiklites juttu on. Kui plaanite tekstiga põhjalikumalt tegeleda, siis laske artikkel välja valida lapsel endal.

Artiklis võiks laps alla joonida kõik TUTTAVAD sõnad (sest võõraid saaks ta tõenäoliselt liiga palju ja see kõigutaks eneseusaldust). Tuttavate sõnade ja konteksti järgi võib ka vähese keeleoskusega õppija saada päris palju artikli sisust aru. Iga üksikut sõna ei olegi vaja mõista!

Pakume välja ideid, kuidas ajalehte-ajakirja veel keeleõppeks kasutada.



• Otsimisülesanded

Otsimisülesannete abil saab lapsele tutvustada ajalehe rubriike. Sellises mängus lappab ta lehte või loeb selle veebiversiooni, et leida üksnes vajalik info, süüvima tekstidesse pikemalt. Info otsimise ülesandeid on hea esitada lapsele palvena, nt *Ole hea, vaata telekavast, mis täna kell kaheksa televiisoris on! Ole hea, vaata, kas tänases lehes on mõni uudis popmuusika kohta!* Kuigi lihtsama ülesandega saab hakkama ka vähese keeleoskusega õppija, on nooremaid lapsi mõistlik ülesannete lahendamisel veidi suunata ja juhendada.

Mida võiks paluda lapsel lehest otsida?

- *Otsi välja kolm huvitavat pealkirja. Miks Sa valisid just need?*
- *Vali välja kolm fotot, mis on huvitavad, ja kolm, mis on igavad. Põhjenda oma arvamust.*
- *Tutvu Eesti uudistega. Leia neist vähemalt kümme Eesti kohanime. (Hiljem võite need kohad Eesti kaardilt üles otsida.)*
- *Tutvu välisuudistega. Leia vähemalt kümme riigi nimi.*
- *Tutvu spordiuudistega. Leia vähemalt viie spordiala nimetus.*
- *Tutvu müügikuulutustega. Mida tänases lehes müüakse? Kirjuta need asjad eraldi paberile üles.*
- *Kui Sul oleks sada eurot, siis mida Sa ostaksid tänases lehes pakutavate asjade hulgas? Mida sa kindlasti ei ostaks?*
- *Tutvu töökuulutustega. Milliste ametite esindajaid vajatakse?*
- *Tutvu reisikuulutustega. Millisele maale tahaksid sa kindlasti sõita ja kuhu kindlasti mitte? Mida on vaja sellele reisile kaasa võtta?*
- *Tutvu uudiste leheküljega. Mis on Sinu arvates kõige tähtsam sündmus tänases lehes? Miks?*
- *Mis on tänane parim, halvim ja lõbusaim uudis? Miks?*
- *Milliseid vaba aja veetmise võimalusi mainitakse tänases lehes?*
- *Tutvu kinokuulutustega. Vali välja film, mida tahaksid vaatama minna. Miks?*
- *Vaata, kas oskaksid tänase lehekoomiksi oma emakeelde tõlkida.*
- *Loe eri telekanalite tänast kava. Millised saated on mõeldud lastele, millised noortele? Kas täna on ka loodus- või spordisaateid? Mis kell on telekas uudised ja filmid?*
- *Otsi telekavast saateid, mis on eetris kell 17.00, 19.00 ja 21.00. Kas mõnda neist tasuks vaadata? Miks?*

• Mänge (ajalehe)piltidega

Nende mängude jaoks läheb vaja pildimaterjali, mida saad näiteks vanadest ajalehtedest, ajakirjadest või reklaamlehtedest, mida ei ole kahju katki lõigata. Veel on vaja kääre, liimi ja joonistusvahendeid.

- *Lõika välja kolm pilti. Näita neid õppijale ja palu tal jutustada neid pilte siduv lugu. Mida kehvemini pildid loogiliselt mõeldes kokku sobivad, seda rohkem on vaja lapsel fantaasiat kasutada. Paku ka ise ideid välja ja aita last küsimustega.*

- Leia välja üks foto ja küsi lapselt, mis tema arvates toimus enne selle pildi tegemist ja mis pärast.
- Lõika välja üks foto ja kleebi see suuremale paberile. Palu lapsel pilt suuremaks joonistada. Pildile saab lisada asju, mis kaadrisse ei mahtunud. Lase lapsel jutustada, mida ta joonistas.
- Palu lapsel lõigata ajalehest välja kümme tema meelest ilusat ja kümme inetut pilti. Seejärel palu tal pildid meeldivuse järgi pingeritta panna ja seletada, miks nad on sellises järjekorras.
- Vali ajalehest välja üks portreepilt ja palu õppijal ära arvata, missuguse inimesega on tegemist. Milline võiks olla selle inimese nimi, vanus, haridus, elukutse, sissetulek, huvid või probleemid?
- Lõika välja kolm pilti. Seejärel palu lapsel lõigata mõne muu ajalehe pealkirjast välja sõnu, mis tema arvates selle pildiga seostuvad.
- Lõigake koos lapsega välja vähemalt 20 pilti. Jagage need rühmadesse, näiteks inimesed, loomad ja maastikud. Põhjendage oma liigitust.
- Vali välja mitmesuguseid pilte, lõika need pooleks ja aja laual segamini nii, et pildipool oleks allpool. Kaks mängijat võtavad kumbki laualt ühe pooliku pildi ja üritavad küsimuste abil välja selgitada, kas neil on sama pilt. Oma poolikut pilti ei tohi kaaslasele näidata.
- Otsi lehest välja koomiks ja lõika selle pildid üksteise küljest lahti. Aja need laual segamini ja palu keeleõppijal pildid õigesse järjekorda seada.

Kui lastele meeldib ajalehti uurida ja keeleoskustase lubab, võiksite välja anda oma pere lehe, kus on uudiseid, intervjuusid, pilte, reklaami ja muud ajalehe juurde kuuluvat.

Televisioon

Keeleõppe seisukohalt on väga kasulik vaadata eestikeelseid telesaateid ja kuulata eestikeelseid raadiosaateid. Soovitame näiteks järgmisi ETV videoarhiivis (<http://etv.err.ee/arhiiv.php>) olevaid Eesti omasaadete sarju, mida sobib koos keeleõppijast lapsega vaadata: „Buratino tegutseb jälle“, „Lastetuba“, „Saame kokku Tomi juures“, „Nöbinina“, „Looduselust“, „Minu lemmikloom“, „Muusika me sees ja ümber“, „Rakett 69“ jt.

Keeleõppeks on kohased lihtsamat kõnekeelset dialoogi sisaldavad sarjad, koka- ja nõuandesaated, samuti uudiste-, muusika- ja loodussaated. Selgitage välja õppija huvid ja otsige nendega sobivaid eestikeelseid saateid.

Saateid saab vaadata, aga saadete ja filmidega saab ka mängida. Filmi võib vaadata ilma helita, nii et keeleõppija püüab pildi järgi aimata, millest tegelased räägivad. Filmi võib vaadata ka jupikaupa, püüdes ära arvata, mis edasi juhtub.

Raadio ja Internet

Julgustage õppijat kuulama eestikeelseid raadiosaateid. Raadio võib mängida kodus taustaks, näiteks kõlab palju eestikeelset muusikat sellistes jaamades nagu Vikerraadio, raadio Elmar ja raadio Uno.

Vikerraadios (<http://vikerraadio.err.ee>) on kuulamiseks ja keeleõppeks sobivad näiteks järgmised saatesarjad: „Laste lood“, „Mina arvan“, „Midritund“, „Miniturniir“.

Keeleõppijal on kasulik kuulata laulusõnu ja püüda aru saada, millest lauldakse. Ta võiks ka ise kaasa laulda. Otsige koos lapsega YouTube'ist sellist eestikeelset muusikat, mis talle meeldib. Internetist on võimalik leida ka paljude laulude sõnad.

CD-plaatidel on olemas eesti näitlejate eesti keeles sisse loetud kuuldemängud ja muinasjutud, DVD-del aga eri aegadel tehtud lastesaated. Neid plaate saab osta ERRi koduleheküljel olevast e-poeist (<http://pood.err.ee>) või laenutada raamatukogust.

Eestikeelsed lastele mõeldud veebilehed, kust leiab mängu, lugemis- ja kuulamismaterjali, on www.lastekas.ee ja www.meieoma.ee.

Head mängimist!

Loodame, et „Mängime eesti keeles!” pakkus Sulle uusi mõtteid ja ideid, kuidas oma muukeelse külalisega eesti keeles aega veeta. Loomulikult võib siin kirjeldatud mängu õppija vanuse ja eripära järgi mugandada ja muuta.

Kui otsid veel ideid mängimiseks, lappa mängimise ja keeleõppe käsiraamatuid. Neid on viimastel aastatel Eestis välja antud terve hulk. Väike valik on soovituslikuna kirja pandud ka selle kogumiku lõpus.

Kõige olulisem oled siiski Sina. Sinu keelekasutus ja käitumine loob muukeelse õppija jaoks keelekeskkonna, kus ta saab koolis õpitut päriselt kasutada. Sinu ja Su perega suheldes muutub eesti keel õppija jaoks suhtlusvahendiks ning ta saab kogemuse, mida kooli keeletund ei pruugi anda.

Eestikeelseid raamatuid (keeleõppe)mängudest

- Leelo Kingisepp, Piret Kärtner. *Mängime ja keel saab selgeks!* Iduleht, 2011.
- Merily Piht, Sirje Piht. *Bingomängud II. Mängude kasutamine õppeprotsessis.* Ilo, 2010.
- Bruce Marsland. *Tunnid eimillegi. Valik harjutusi keeleõpetajale, kelle aeg ja ressursid on piiratud.* Argo, 2010.
- Jill Hadfield. *Rühmadünamika võõrkeeletunnis.* Argo, 2010.
- Merily Piht, Sirje Piht. *Bingomängud I. Mängude kasutamine õppeprotsessis.* Ilo, 2010.
- Sirje Raadik. *Õpime õues mängides.* Ilo, 2009.
- Steve Bennett, Ruth Bennett. *365 telerivaba tegevust kogu perele.* Ersen, 2009.
- Tuuli Koitjärv. *Lahe lugeda, mõnus mõtelda II.* Ilo, 2009.
- Meeme Liivak. *Kaks sammu väljapoole. Ringmängulaulud.* Talmar ja Põhi, 2002.
- Meeme Liivak. *Kaks sammu sissepoole. Ringmängulaulud.* Talmar ja Põhi, 2000.
- Tuuli Koitjärv, Sirje Semenov. *Lahe lugeda, mõnus mõtelda. Harjutusi funktsionaalse lugemisoskuse arendamiseks algklassidele.* Ilo, 2008.
- Triin Uulma. *Mängida on mõnus. Õppemängude kogumik algklassiõpetajale.* Varrak, 2008.
- Etty Mätlik, Sirje Piht. *Õppemänge.* Ilo, 2007.
- Robert Fisher. *Mõtlemismängud.* Atlex, 2006.
- Sirje Raadik. *Õpime mängides. Draamakasvatus lasteaia ja algklassides.* Avita, 2001.
- Katrin Saks. *Mänge võõrkeeletundideks.* Koolibri, 1997.
- Endel Isop. *Mängude suurraamat.* E. Vilde nim Tallinna Pedagoogiline Instituut, 1986.
- Heino Liiv. *Mänge võõrkeelte õpetamiseks.* Valgus, 1970.

Kasutatud kirjandus

- Edge, J. *Mistakes and Correction,* Longman, 1989.
- Eesti Ajalehtede Liit. *Ajaleht koolitunnis I,* 1998; II, 1999, III, 1999.
- Grundy, P. *Newspapers,* Oxford University Press, 1995.
- Hage, M. *Kõnelema!* Koolibri, 1994.
- Hango, K. *Kuidas vannitada dinosaurust ehk harjutusi laste loovuse arendamiseks,* Elmatar, 1993.
- Hiie, E. *Mõtlet ja jutusta,* Koolibri, 1993.
- Kalamees, A. *Eesti rahvamänge,* Eesti Raamat, 1973.
- Ladousse, G. *Role-play,* Oxford University Press, 1992.
- Lindstromberg, S. *The Standby Book,* Cambridge University Press, 1998.
- McKay, M., Davis, M., Fanning, P. *Suhtlemisoskused,* Väike Vanker, 2007.
- Metsa, A., Vissak, H. *Vestleme...,* Koolibri, 1994.
- Morgan, J. Rivonlucchi, M. *Vocabulary,* Oxford University Press, 1986.
- Muru, E. Õispuu, J. *Eesti keele praktiline foneetika,* Pangloss, 1996.
- Nokaslo, R., Arthur, L. *Conversation,* Oxford University Press, 1995.
- Nugis, E. *Ajaviiteraamat,* Perioodika, 1991.
- Rannut, Ü. *Mitteverbaalsed strateegiad ja keeleline rikastamine teise keele õppes. Metoodikavihik eesti keele kui teise keele õpetajale.* Tallinna Pedagoogikaülikooli Kirjastus, 2003.
- Sepp, I., Tammsaar, T. *Eesti keele õpik vene koolide IV klassile,* Koolibri, 1997.
- Sheerin, S. *Self-access,* Oxford University Press, 1989.
- Stalnuhhin, M. *Eesti keel iseõppijale,* Narva Keelekeskus, 1996.
- Zapletal, M. *1000 mängu võimlas, mänguväljakul, aasal, linnas, maastikul, ruumis,* Valgus, 1984.
- Ur, P. *Discussions that Work,* Cambridge University Press, 1981.
- Ur, P., Wright, A. *Five-Minute Activities,* Cambridge University Press, 1992.
- Valmet, A., Uuspõld, E., Turu, E. *Eesti keele õpik.* Kolmas, parandatud trükk, Valgus, 1996.
- Wessels, C. *Drama,* Oxford University Press, 1988.
- Wright, A., Betteridge, D., Buckby, M. *Games for Language Learning,* Cambridge University Press, 1983.
- Wright, A. *How to Communicate Successfully,* Cambridge University Press, 1992.