

MÄNGE FONEEMANALÜÜSIKS

Eesmärgid:

- erinevas vältes olevate kõnetaktide hääldamise harjutamine;
- võrdleva hääldamise oskuse harjutamine ja kinnistamine;
- vältekandja hääliku pikkuse määramise oskuse harjutamine ja süvendamine;
- skeemide sobitamine sõnaga;
- kaaslaste kõne (häälduse) kuulamine, vea leidmine ja parandamine.

1. HÄÄLIKURÜHMADE TUNDMINE

1. MÕISTATA HÄÄLIK (Helle Torim)

Osavõtjad: 6-8 õpilast

Vahendid: Vajadusel võtta abiks “tähelinna” tabelid, noopide tabel, pildimaterjal

Mängu käik: Mängujuht räägib: “Mõtlesin hääliku. Teie mõistatage, mis hääliku ma mõtlesin. Ära küsi otse, kas see häälik on ...(A), vaid esita küsimusi, millele saab anda vastuse sõnadega JAH või EI.

Näiteks: *Kas see on täishäälik (punane häälik)?*

Kas see on suluta kaashäälik?

Kas selles sõnas (EMA) on see häälik olemas?

Kas sõna (ISA) lõpus on mõistatav häälik? jne.

Pärast mõningat harjutamist võib mängujuhi rollis olla õpilane, kuid õpetaja peaks teadma, mis häälikut mängujuht mõtles.

Variandid: Võistlusmomendina võiks arvet pidada, kes jõuab kõige vähemate küsimuste arvuga otsitud häälikuni.

2. VÄRVILISED SÕNAD ehk VÕISTLEVAD TRÜKIKOJAD (Viivi Kuus)

Osavõtjad: 8 last, kellest moodustatakse 2 võistkonda ehk “trükikojad”

Vahendid: Kummalgi võistkonnal on 4 kujundit (2 punast, 1 sinine ja 1 roheline), igale lapsele üks kujund.

Mängu käik: Võistkonnad ehk “trükikojad” rivistuvad klassi ette. Õpetaja ütleb sõnu ühekaupa. Pärast sõna kuulmist peavad võistkonnad kiiresti rivistuma vastavalt selle sõna häälikurühmade värve kasutades (täishäälik - punane, suluta kaashäälik - sinine, sulghäälik - roheline). Võidab võistkond - “trükikoda”, kes saab kõige rohkem kiiremaid rivistusi.

Variandid: Alustada tuleks sõnadega, milles on häälikute ja tähtede arv võrdne

a) 3-häälikulised sõnad (so. 3-liikmeline võistkond) sai, või, isa, ema, õde, onu, õun ..

b) ülipika häälikuga sõnad (3 h) kuus, kool, tuul, seen, moos, liim, kass, kamm, pill, vurr, supp, kukk, rott ...

b) 4-häälikulised lihthäälikuga sõnad (kiri, orav, saba, mage, taru, kanu, aken, nuga)

c) 4-häälikulised täishäälikuühendiga sõnad (leib, kaun, paun, vaik, koer, laud, käis)

d) 4-häälikulised kaashäälikuühendiga sõnad (osta, otsa, Esta, üksi, oksi, Äksi).



3. KLAVERIKONTSERT

Osavõtjad: rühm (6 – 8) õpilast

Vahendid: 3 tahvlile kinnitatud ketast (punane, sinine, roheline) või “klaver”

Mängu käik: Sissejuhatuses teatab õpetaja, et algab klaverikonkurss, kus osalevad kõik kohalolijad. Õpetaja nimetab sõna, mispeale laps peab seda sõna häälima ja samal ajal osutama ka hääliku õigele värvile. Kaaslased jälgivad, kas öeldud häälikute järjekord ja värvid on õiged. Kui tuleb viga, peavad kaaslased ütleva “kriiks”, matkides katkest klaverit. Aplausiga vastatakse veatule esinemisele.

Võitjateks kuulutatakse kõik vigadeta esinejad.

NB! Võistlejaile tuleb öelda ühesuguse häälikstruktuuriga sõnu.

Sõnavara: a) 6-8-häälikulised, lühikesed lihthäälikud: *mesilane, sinine, punane, lumine, valima, pirukas, murule*

b) pika, ülipika täis- ja suluta kaashäälikuga sõnad: *suusad, kollane, röövima, kaalume, koolini, tooliga, tilluke, keeruta, kassile, kelluke, hiirega, kuurile, kuuleme.*

c) pika, ülipika sulghäälikuga sõnad: *kappidele, lükkasid, õppisin, pakivad, kakuke, kukkel, tükkikesed, kappavad, latikatel.*

d) häälikuühendiga sõnad: *kastides, metsast, orkester, kampsunile, karikakrad, taburetilt, tsirkusesse, klambritel,*

e) liitsõnad: *kaelkirjak, lumetormid, silmaringi, klaasikilde, piirivalves, toiduained, , karbikaaned, soolapulgad.....*

4. VÄRVITRÜKK (Viivi Kuus)

Osavõtjad: 5 – 7 liikmeline rühm

Vahendid: Pildid, millel kujutatud esemete nimetustes on 5 – 7 häälikut (kapsas, kartul, porgand, sibul, herhes, kaalikas, rebane, elevant). Igal mängust osavõtjal 3 värvilist ketast - punane, sinine, roheline (vastavalt täishääliku, suluta ja suluga kaashääliku jaoks).

Mängu käik: Mängijad seisavad klassi ees, näoga kaaslaste poole. Neile näidatakse 1-kaupa pilte. Iga mängija peab näitama oma positsioonile vastava hääliku värvust: rea esimene laps näitab esimest häälikut, teine teist jne.

Variandid: 1) Õpetaja paigutab nõrgemad lapsed sõna eesmist häälikute näitajaks. Rivisisene järjekord ei muutu.

2) Iga pildi järel muutub ka osavõtjate järjestus. Esimene läheb viimaseks, teine esimeseks jne.

3) Piltide asemel võib analüüsida ka õpetaja poolt öeldud sõnu.

Etapid: a) õpetaja näitab pilti, ütleb sõna, lapsed kordavad ja rivistuvad;

b) õpetaja ütleb sõna, lapsed kordavad ja rivistuvad,

c) õpetaja näitab pilti, õpilased ütlevad sõna valjusti ja rivistuvad,

a) õpetaja näitab pilti, õpilased ütlevad sõna sosinal ja rivistuvad,

b) õpetaja näitab pilti, õpilased ei korda sõna, vaid rivistuvad.

5. SÕNADE LADUJAD (Aita Kolts)

Osavõtjad: 4 mängijat

Vahendid: Sõnakaardid lugemiseks ja kontrolliks, noobitabel –“klaviatuur” (kõigi häälikurühmade kõik pikkused, ka häälikuühendid ja erandid), häälikute- tähtede tabel.

Mängu käik: Lepitakse kokku, mitme plusspunkti järel vahetavad mängijad osad.

• Esimene mängija võtab pildi, vaatab seda ja häälib sõna aeglaselt häälik-haaval.

• Teine “mängib klaveril” so. osutab samaaegselt "noobiklaviatuuri" klahvile.

• Kolmas mängija märgib kuulnud hääliku tähega.















• Neljas mängija jälgib protsessi ja kontrollib saadud sõna ja pildil kujutatu vastavust.






Mäng õnnestub kui mängijad suudavad üksteise töötempot jälgida. Näiteks trükkija ei saa enne järgmist operatsiooni sooritada kui eelmine valik pole tähtedega märgitud. Vea märkamisel püütakse selgusele jõuda, mis lüüsis viga tekkis, Viga parandatakse üheskoos.

Variandid: a) Iga mängija moodustab sõnaga ühe lause.

b) tööks kasutatakse sõnakaarte, millel on õpilaste poolt kirjalikes töödes esinenud probleemsed sõnad.

Näide:

1.  õpil	[O]	[R]	[A]	[V]	
2.  õpil.					
3.  õpil.	O	R	A	V	
4.  õpil.					

Sümbolite tähendused:  - häälib sõna,  - osutab hääliku värvile (“mängib klaveril”),
 - kirjutab tähed,  - jälgib ja  ollib tulemust

6. MIS TÄHT MA OLEN? (*Helle Torim*)

Osavõtjad: 6-8 õpilast

Vahendid: Seljale kinnitatavad tähekaardid.

Mängu käik: Ühe õpilase seljale kinnitatakse tähekaart (mida ta ise ei näe). Õpilane püüab küsimuste abil teada saada, mis täht on tema seljal. Näiteks: Kas see on täishääliku täht? Kas see on täppidega täht? Kas see täht on sõnas ÖÖBIK esimene?

Variandid: Tähelastest võib moodustada sõnu (elav sõna).

7. TARK TUULEPOISS (*Hiie Matto*)

Osavõtjad: 6-8 last

Vahendid: Pilt või aplikatsioon puust, lahtised puulehtede kujutised tähekombinatsioonidega: UU, A, I, S, EE

Mängu käik: Mängujuht seletab: *Tuulepoiss puhub maha kolm tähte- A, S, I. Ta oskab nendest laduda kolm sõna. Millised? – ASI, ISA, SAI*

Variandid: a) Tuulepoiss puhub maha UU, S. Milliseid sõnu saab nendest laduda?

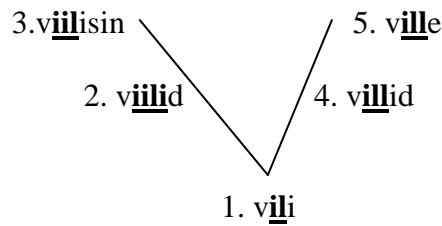
b) Tuulepoiss puhub maha EE, S Milliseid sõnu saab nendest laduda?

c) Puule lisada erinevaid täheühendeid, tähti, moodustada nendega erinevaid sõnu, semantiseerida, koostada saadud sõnadega lauseid.



2. HÄÄLIKUPIKKUSTE MUUTMINE JA MÄÄRAMINE

TIIVIK:



1. ELAV TIIVIK I variant (*Küllil Lendsaar*)

Osavõtjad: 5 õpilast, kui rühmas lapsi rohkem, on nemad õpetaja abilised-kontrollijad.

Vahendid: Veaohtliku koha skeemid (vajadusel), pildid

Mängu käik: Õpilased seisavad tiiviku-kujuliselt. Õpetaja ütleb neile sõnu (näitab pilte, esitab lüngaga sõnu...), õpilased muudavad häälikute pikkust alustades 1. skeemist. Iga laps ütleb sõna hääldusvariandi vastavalt oma positsioonile tiivikul. Kui häälikupikkuste muutmine õnnestus, astutakse samm tiivikul edasi (lapsed vahetavad positsioone!). Eksimuse puhul leitakse viga ja korratakse sama sõna uuesti.

2. ELAV TIIVIK II variant (*Küllil Lendsaar*)

Osavõtjad: 5 õpilast, kui rühmas lapsi rohkem, on nemad õpetaja abilised-kontrollijad.

Vahendid: Veaohtliku koha skeemid (vajadusel), pildid

Mängu käik: Õpetaja nimetab erinevaid sõnu (kõik tiiviku variandid), häälikupikkuse muutmist alustatakse ikka 1. skeemist. Igaüks nimetab oma sõna, õpetaja öeldud sõna hääldanud õpilane tõstab käe. Järgmise sõna eel liigutakse tiivikul edasi (vahetatakse kohad). Liikumise suund lepatakse enne kokku. Edasi võib astuda korraga ka rohkem kui ühe sammu, hääldada võib sõnu ka paarikaupa, nt koos eelmise variandiga.

3. ELAV TIIVIK III variant – väike võimlemispaus (*Liia V. -Leissoo*)

Osavõtjad: 8 õpilast

Vahendid: punased ja sinised noobid, pildid

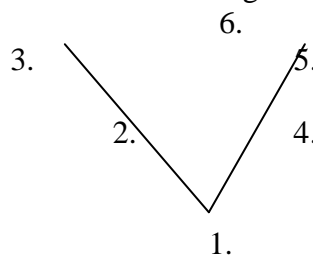
Mängu käik. Õpilased seisavad tiiviku kujuliselt Vasakul tiival seisjatel on käes punased noobid vastavalt lühikese, pika ja ülipika hääliku märkimiseks. Parempoolsetel on samad märgid sinise värvusega. Nii seisab “tiivikus” kuus õpilast. Ülejäänud õpilastest (2) ütleb üks õpilane pildi järgi sõnu, mille peale tiivikus seisja tõstab vastava häälikupikkusega märgi. Teine õpilane kirjutab vastavalt tõstetud noopidele sõna tahvlile. Esimene õpilane loeb saadud sõna. Kui kirjutatud sõna ei vasta näidatud noobile, otsustatakse millise “tiivikulapse” sõna see on. Osutatakse õigele noobile ja viga parandatakse.

4. ELAV TIIVIK IV variant - logopeediline võimlemine (*Rut Vaik*)

Osavõtjad: 6-8 õpilast

Vahendid: noopskeemid, sõnakaardid, pildid

Häälikupikkus fikseeritakse vastava kehaasendiga:



Algasend: püsti seismine.

1. kükki!

2. vasak käsi kõrvale välja sirutada!
3. vasak käsi üles tõsta!
4. parem käsi kõrvale välja sirutada!
5. parem käsi üles tõsta!
6. mõlemad käed üles tõsta!

Mängu käik:

1. Logopeed ütleb sõnu (näitab pilte), lapsed teevad kokkulepitud liigutusi koos.
2. Logopeed ütleb sõnu (näitab pilte), üks lastest “võimleb”, eksimuse korral võtavad “vaatlejad” sisse õige asendi. Laps peab hääldama sõna oma asendi järgi.
3. Logopeed jagab õpilastele kaardikesed, millel on 5-6 tiiviku sõna. Sõnu esitavad lapsed ise järgemööda ja kontrollivad liigutusi (sobib ka paaristööks: üks ütleb sõnu, teine “võimleb”).
4. Sobitusharjutus: logopeed jagab igale lapsele 2-3 sõnasedelit. Kõik väljajagatud sõnad peavad sobima “tiiviku-sõnadega” sõnaühendisse. Üks õpilane tuleb ja võtab laualt sedeli “tiivikusõnaga”, milles ohuhäälikud on esitatud sulgudes, kinnitab sedeli enda külge või tahvlile ja hakkab “võimlema”. Teised õpilased hääldavad sõna vastavalt esineja liigutustele. Kelle laual olev sõna tiivikusõnaga kokku sobib, see tõuseb püsti ja ütleb oma sõnaühendi. Tavaliselt tõuseb mitu last korraga. Oodatakse ära, kuni kõik soovijad on tõusnud, seejärel kuulatakse nende sõnaühendid järjekorras ära. Kes eksib, sellele jääb sedel veel kätte ja ta istub oma kohale tagasi. Kes on saanud sobiva sõnaühendi, see tagastab sedeli logopeedile.

Kui kõik tiivikuvariandid on läbi hääldatud, peaksid lauad olema tühjad.

Variandid: Raskem variant: osa sedeleid jääb kätte ja nendega jätkatakse tööd mingil muul viisil.

Kaardid “TIIVIKU” sõnadega:

kannab
kannu
kaaned
kaasa
kanad

kaasa
kassa
kasse
kasu
kaasas

sellid
seelik
sile
mulle
muule

tibudel
triibud
tippudel
tipud
triipe
tiibu

saaki
sagis
saagis
sakid
sakke
saagid

loodus
lodev
loodan
lootis
lotid
lottis

Sobitusarjutused

Silt klassi ees olevale lapsele	Sildid laudadele	
T (U;L) E	...KÜLLA	VIKAS ...
	EI ...	VAATAS....
	- VESKI	- HOOG
	-KUSTUTI	... ABIL

Silt klassi ees olevale lapsele	Sildid laudadele	
S (A,L) I	...UKS	...SOOJUS
	...EES	...MUSTER
	...KORISTAJALÕNG
	LÄKS....	KUDUS
	KAUNISTAS...	VAJAN.....
	OTSISIN.....	OSTSIN...

Silt klassi ees olevale lapsele	Sildid laudadele	
K (A,N) A	-AED	... PUID
	-SULED	...NAHK
NOKIBALUNE
	VALUSA	

Silt klassi ees olevale lapsele	Sildid laudadele	
S (A,M) E	..HAKKAMA	KUULIS ...
	...RAAMATUID	MÕÕTIS....
	...MINNA	PIKKI....
TULLA	JÄLGIS.....
SUUREKS	VÄIKSEID...

Silt klassi ees olevale lapsele	Sildid laudadele	
M (O,S) I	-PURK	PAKKUS...
	-KEETMINE	LÄKS....
	-MAIAS	TÕMBUS
	SÖÖJA	AJAS HUULED
	LIMPSIS ...	KEETIS...

5. TELEFON (Viivi Kuus)

Osavõtjad: kogu rühm

Vahendid: tiivik, kus veaohtriku koha skeemid on varustatud numbritega 1 – 5(6)

Mängu käik: Õpetaja dikteerib 1-kaupa 5-(6) sõna. Õpilased kirjutavad sõnad vihikusse ja lisavad igale sõnale selle veaohtriku koha skeemi numbri. Tekkinud 5- või 6-kohaline arv on mängus õpetaja telefoninumber. Lapsed püüavad kodamööda “helistada”, nimetades numbreid 1-kaupa. Kui kõik numbrid on õiged, vastab õpetaja vastuvõetud kõnet matkides mõne lõbusa repliigiga. Kui nimetatud ritta tuleb vale number, markeerib õpetaja valeühendust, viidates samas valele numbrile.

Näiteks sõnavaliku *lammas*, *karu*, *hiired*, *eesel*, *tall* (4 1 2 3 5) puhul võiks õpetaja vastus olla: “Tere, LAMMAS kuuleb!” või “siin EESEL loomaaiast, millega saan teile kasulik olla?”

Pärast õnnestunud ühendust dikteerib õpetaja järgmise sõnade seeria ja jätkub uue telefoninumbri mõistatamine. Elevust ja lusti lisab õpetaja tekst, millega ta vastab õigesti valitud “kõnele”.

Sõnavalikud olenevad sellest, milliste sõnatüüpidega parasjagu tööd tehakse ja valiku lisaprintsiibiks võib olla ka sõnavaraline töö.

Sõnavalikute näiteid:

- lammas, karu, hiired, eesel, tall (4 1 2 3 5)
- kiiver, pannal, haamer, vasar, küünal (3 4 4 1 2)
- toolile, röövlil, kilud, tammed, tunne (2 3 1 4 5)
- sepad, reegel, nõöpe, sageli, tikker, raadio (4 3 6 1 5 3)
- rikkuma, tegelen, õpib, loodame, triikima, söödi (5 1 4 2 6 3)

6. LUKUMUUKIJAD (Viivi Kuus)

Osavõtjad: kogu rühm

Vahendid: tahvlile joonistatud sulghääliku grafeemide tabel, kus iga variant on varustatud numbriga:

G – 1 K – 2 KK – 3

B – 4 P – 5 PP – 6

D – 7 T – 8 TT – 9

Mängu käik: Mängujuht-õpetaja palub mängijail olla koodiluku avajad. Koodinumbri teada saamiseks tuleb vihikusse kirjutada õpetaja poolt dikteeritud 7 sulghäälikuga sõna. Iga sõna tuleb varustada numbriga vastavalt tahvlil olevale tabelile. Pärast kirjutamist palub õpetaja ühel õpilasel öelda tekkinud 7-kohalise arvu. Kui numbrid on õigesti nimetatud, teatab õpetaja: “Lukk avanes!” Kui ritta satub vale number, teatab õpetaja: “Politsei tuleb!” või “Häiresignaal hakkas tööle!” Luku avamise õigus läheb siis järgmisele õpilasele.

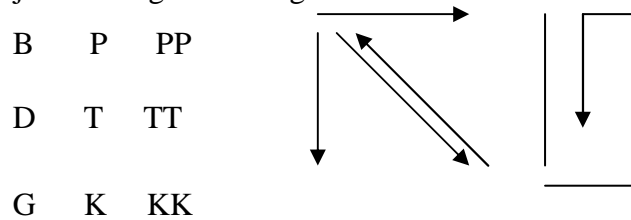
Märkus: Kuna vale number tähendab ka kirjaviga, tuleb nõuda nende kohest parandamist. Numbrite ütlemise tempo olgu piisavalt aeglane, et kaaslastel oleks võimalus vigu parandada. Sõnade valik oleneb sellest, milliste sõnatüüpide ja õigekirjareeglitega parajasti tegeldakse.

Sõnavalikuid: hüppama, krõbe, triikis, nupud, vader, trükkima, peidus (6 4 2 5 7 3 7)

leitud, klamber, sordid, piklik, pikkus, urbi, kütma (8 4 7 2 3 4 8)

segamini, jalgsi, paukus, põdrad, paksud, telgis, nakkab (1 1 2 7 2 1 3)

Abi: Alustada lühema “koodiga” luku lahtimuukimisest, koodi keerukus oleneb õpilaste foneemanalüüsi oskusest.

7. SÕNASALAT (Viivi Kuus)**Osavõtjad:** 1 – 8 õpilast**Vahendid:** tahvlile kirjutatud sulghäälikute grafeemid:

Mängu käik: Õpetaja juhatab mängu sisse seletusega, et paneme sulghäälikutega sõnu n.ö. ühte patta ja hakkame seda salatit segama. Segamine võib käia vasakult paremale või ülevalt alla, diagonaalis, spiraalselt. Alustada tuleks õigest pikkusest: mati, maki, makki, matti, mappi, mapi, mabi, madi, magi. Tekib “sõnasalat”. Segamine tähendab antud sõnas esimese veaotliku sulghääliku hääldamist 9 variandis. Näiteks: *päbapikud, päpapikud, päppapikud, pädapikud, pätapikud, pättapikud, pägapikud, päkapikud, päkkapikud*. Alustada tuleks lihtsamate 2-silbiliste sõnadega (ühe hääliku pikkuse muutmine)

Mängijad hääldavad sõnu kordamööda. Registreeritakse ebatäpsed hääldused. Võidab täpsem hääldaja e. salatisegaja.

Variandid: Tahvlile kirjutatakse saadud tähendusega sõnad e. rosinad.

Sõnavara: mati, paku, mitu, ratas, lepi, nukku, tiku, nokib, puged, sega, tutiga, nägu, lakin, sokutan, jututa.

8. BINGO**Osavõtjad:** 2-3 õpilast

Vahendid: "BINGO" alused, ühel alusel 9 sõna (võib kasutada ka aluseid 6 või 4 sõnaga) ja kaardid noopskeemidega.

SIIL	KEPP	TORU
HARI	ORAV	VÕTI
VEDUR	TOOL	KASS

VIIS	LUTT	TUVI
MESI	SUSS	VARES
ALUS	PUUR	PAKK

VAAS	KETT	TULI
LUMI	SABA	SIBUL
ILUS	KOOL	TASS

Mängu käik: Mängu alguses asetab õpetaja noopskeemidega kaardid lauale. Mängijad loosivad endale "BINGO" alused. Esimene mängija võtab ühe kaardi ja vaatab sellel olevat noopskeemi. Kui tema alusel on olemas sõna, mis vastab võetud noopskeemile, siis asetab mängija kaardi vastavale sõnale. Võidab see, kes saab kõige kiiremini oma aluse täis. Võitja hüüab: "BINGO!"

Abi: Sõnavara valikul arvestada laste foneemanalüüsi oskuse taset ja õpetatavat teemat.

9. ORIENTEERUMISVÕISTLUS (*Viivi Kuus*)

Osavõtjad: arv piiramata

Vahendid: Paberile või tahvlile joonistatud alus, mis on malelaua moodi jaotatud 6 x 6 ruuduks. Igale valgele ruudule on kantud täishäälikut märkiv täht. Silbikaardid - LA, MA, NA, RA, SA, 6 loomapilti - 2 siili, 2 jänest, 2 metskitse, loomad on varustatud punaste ja siniste häälikupikkuse märkidega • siilid, ∪ jänesed, / kitsed.

A		E		I	
	O		U		Õ
Ä		Ö		Ü	
	I		E		A
Õ		U		O	
	Ü		Ö		Ä

Mängu käik. Klassi ees laual on kummuli pööratud silbikaardid ja kõrval samuti teisipidi pööratud loomapildid.

Õpetaja jutustab loo:

Metsloomad otsustasid korraldada orienteerumisvõistluse. Kontrollpunktid tähistati tähtedega. Iga võistleja pidi läbima 6 kontrollpunkti ja sellega jõudma metsa ühest servast teise. Kaasas pidi kandma kontrollkaarti. Siil vudis pisikeste sammudega. Jänes tegi pikki hüppeid, kits kalpsas ülipikkade hüpetega.

Õpetaja palub lastel tulla ühekaupa võistlema. Püstitatakse eesmärk rada ilma trahvita läbida. Võistleja valib pimesi ühe looma ja loomale kaardi. Siis tuleb mängualusel ühe tähe kaupa edasi liikuda ja hääldada häälikukombinatsiooni, mille määravad märk loomal ja aluse tähele lisatavad silbikaardi tähed.

Näiteks: punase märgiga "SIIL" + NA - üna, õna, ina, äna, ona, ana

sinise märgiga "REBANE" + LA - ülla, õlla, illa, älla, olla, alla

Pealtvaatajad võivad olla kohtunikud, kes annavad märku kontrollpunkti vales läbimisest näit. koputamise. Valeks läbimiseks loetakse ebaõiget hääldust. Võistluse lõppedes aplodeeritakse kõigile rada läbinud võistlejatele.