

1. MÄNGE HÄÄLIKANALÜÜSIKS

Eesmärgid:

- sõnade hääliskoostise teadvustamine;
- häälikute eraldamisokuse kujundamine, nende hulga ja positsiooni määramine;
- rühmitamisokuse kujundamine (häälikute arvu, positsiooni järgi, kes?/mis?...);
- hääldamise täpsustamine;
- vea märkamine ja parandamine.

1.1. HÄÄLIMINE - häälikanalüüsiks vajalik töövõte

1. KAJAMÄNG

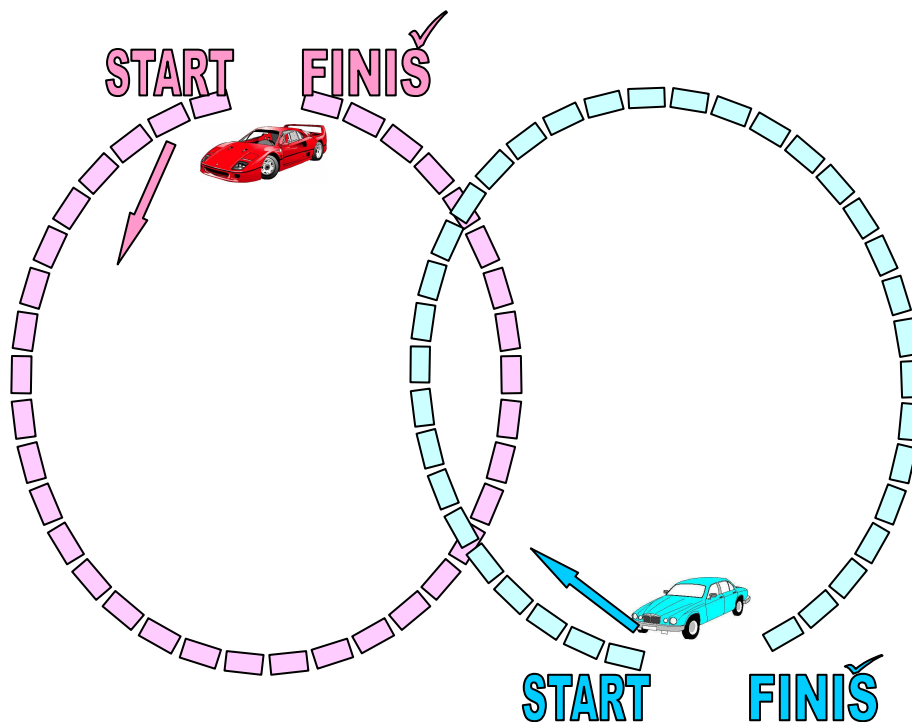
Osavõtjad: 6-8 last

Vahendid: pildid

Mängu käik: Üks laps seisab rühma ees seljaga teiste poole. Mängujuht näitab rühmale pilti ja lapsed häälivad pildi järgi sõna. Rühma ees seisev laps arvab häälitud sõna alusel pildil oleva objekti.

Variandid: Üks laps seisab klassi ees ja valib pakist ühe pildi, häälib sõna. Teised mõistavad, mis oli pildil kujutatud.

2. AUTORALLI



Osavõtjad: 2-3 last

Vahendid: Lauamängu alus, pisikesed mänguautod, pildid

Mängu käik: Mõlemal autoteel on võrdne arv ruute (30). Lapsed võtavad kordamööda pilte. Pildi saanud laps nimetab sellel oleva eseme. Laps liigub sõna samaaegselt hääldes mänguautoga edasi nii mitu ruutu kui on antud sõnas häälikuid. Liikumisel pöörata tähelepanu käe ja artikulatsiooni koostööle. Võidab laps, kes jõuab esimesena finišisse. Kui mängija eksib, kutsutakse kohale liiklusabi (3. laps), sõna häälitakse koos ja liigutakse edasi.

Variandid: Algul häälib laps koos täiskasvanuga, hiljem iseseisvalt (esialgu reguleerib tempot õpetaja). Raskusastet saab muuta valides kas kergema või raskema

häälikstruktuuriga või erineva pikkusega sõnu, samuti võib autoralli rajale seada takistusi.

3. ARVA NUMBER!

Osavõtjad: 6-8 last

Vahendid: Numbrikaardid 2-6 ja pildid

Mängu käik: Laps saab kaardikese, millel on number. Vastavalt sellele valib laps pildi, häälib sõna või nimetab objekti. Numbrit teistele näitamata, häälib ta või ütleb sõna, mille häälikute arv vastab paberil olevale arvule. Teised lapsed mõistavad, mis number on lipikul ja tõstavad vastava numbrikaardi.

Sõnavara: (sõnas 2-häälikut) *puu, suu, tee, maa, kuu, saa, kee, vii, too, söö, vöö, töö, müü, onn, Ann*

(sõnas 3 häälikut) *lai, sau, koi, mai, sõi, õun, nui, sai, poe, soe, pea, pai, sea Anu, onu, ema, isa, õde, osa, elu, ilu, uba ...*

siil, roos, moos, tool, paat, vaas, liim, kool, konn, kass, lill, pall, komm, kann,...

(sõnas 4 häälikut) *mari, karu, nina, kala, kilu, kivi, tuba, saba, rada saun, kaev, laev, koer, kõrv, silm, pilv, karp, lamp, pilt, rong ...*

(sõnas 5 häälikut) *päike, lammas, kaamel, tomat, pinal, ämber, ratas, katus, masin, mäger, vedur, raamat, tasku.....*

(sõnas 6 häälikut) *rebane, hernes, kartul, taevas, tahvel, kahvel...*

4. KALAPÜÜK

Osavõtjad: 1-2 last

Vahendid: Suur pappkarp (tiik), õng (kepp nõoriga, mille otsas on magnet) ja “kalad“ (kõnearenduslikud pildid /näiteks: Karu Aabitsa lisast või lotodest/, millele on külge pandud kirjaklamber).

Mängu käik: 1. Laps tuleb ja õngitseb tiigist “kala”

2. Nimetab, kas pildil on elus või eluta olend (kes? või mis?)

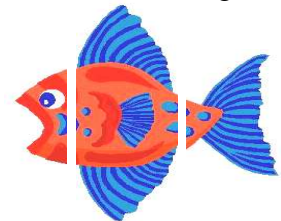
3. Laps häälib sõna.

4. Nimetab häälikute arvu.

5. Nimetab sõna algushääliku.

6. Nimetab sõna lõpphääliku.

Lisaks mängule kasutada samaaegselt suure “kala” kujutist, et laps saaks häälimise käigus näidata, kus üks või teine häälik sõnas asub (kas alguses, keskel või lõpus).



2. HÄÄLIKU ERISTAMINE SÕNAS

1. MÖTLE SÕNA

Osavõtjad: 6-8 õpilast

Vahendid: pall

Mängu käik: Osavõtjad seisavad ringina. Ühe mängija käes on pall. Laps viskab palli teisele lapsele ja annab ülesande: “Mõttele a-häälikuga algav sõna!” Kui palli saaja täidab ülesande õigesti, plaksutavad kõik nõustumise märgiks. Kui öeldud sõnas pole häälik nõutud positsioonis, annab mängija palli järgmisele edasi, kes peab vea parandama.

Abi: Sõnade valikuks on abiiks kaks või rohkem pilti.

Variandid: a) võib küsida sõnu, kus otsitav häälik on sõna keskel või lõpus. (*Ütle sõna, mille keskel/lõpus on u*)

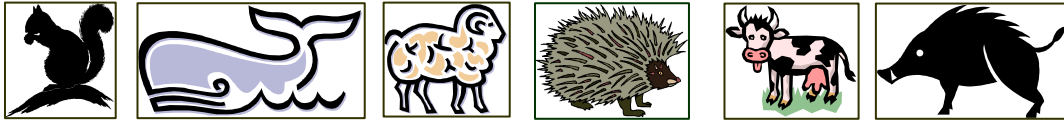
b) kontrollijana kasutada tugevamate õpilaste abi.

2. SÕNAKETT (SÕNAUSS)

Vahendid: pildid

Mängu käik: Mängujuht nimetab ühe sõna. Laps, kes nimetab õigesti selle sõna viimase hääliku ja selle häälikuga algava uue sõna, seisab mängujuhi kõrvale ja kordab öeldud sõna uuesti. Laps, kes nimetab õigesti selle sõna viimase hääliku ning teab nimetada selle häälikuga algava sõna seisab järgmisele kohale. Mäng jätkub kuni on osalejaid. Kui rivi on täis, hääldatakse “sõnauss” tervikuna läbi, varieerides hääldamise kiirust ja hääle tugevust.

Variandid: a) Sõnaussi võib laduda piltide abil ringikujuliselt doominomänguna:



b) visatakse palli ja öeldakse sõnu nii, et iga järgmine sõna algab eelmise sõna lõpuhäälikuga.

c) kui enamus lastest loeb, võib sõnu kirjutada tahvlile ja vormistada ketina, ussina. Mängu lõpus eristatakse sõnad kaarekestega:

I-S-A-S-I-L-U-S-A-U-N-I-N-A-K-E-N-U-P-P-I-R-U-K-A-S-I-I-L...

d) sõnade valik võib olla temaatiline nt. pärisnimed: VALDUR-RITA-ANDRES-SIIM-MARTIN-NEEME....

e) mängida võib ka kahekesi, täiskasvanu ja laps. Täiskasvanu võib sihilikult eksida, et õpetada viga kuulama, leidma ning parandama.

f) täiskasvanu ütleb sama häälikuga lõppevaid sõnu, lapsel tuleb vastavalt algushäälikule leida puuduv sõna: uss (SUPP) pass (SOKK) ketas (SIIL) laps...

3. AUTODE LAADIMINE

Osavõtjad: 6-8 õpilast

Vahendid: autode aplikatsiooni (mänguautod), millele on kinnitatud automargi tähis-tähed L, M, N....

Mängu käik: Mängujuht seletab, et igal autol on lubatud vedada ainult kindlaid asju, kuid kõikide esemete nimetused peavad algama nõutud häälikuga (automargi häälik). Näiteks:

- Auto “L”(“Lada”) veab labidat, leiba, limonaadi, liblikat.... See auto sõidab linna, Lätti, lauluväljakule, autojuhiks võib olla Lembit, Lauri...
- Auto “M”(“Mersu”) veab mett, marmelaadi, mesilasi jne. See auto sõidab metsa, mereranda, memme poole, Mustveesse....Autojuhiks on Martin, Margus...

Abi: Sõnade valikuks on abiks pildid, mänguasjad, skeemid.

4. HÄÄLIKU LOTO

Osavõtjad: 6-8 õpilast

Vahendid: pildikaardid ja sama suured tühjad kaardid.

Mängu käik: Lastele jaotatakse pildikaardid ja tühjad kaardid. Lastele antakse ülesanne leida pilt, mille nimetuses on vajalik häälik. Õige vastuse korral katab laps kaardi tühja kaardiga. Võitja on see, kellel on esimesena pildid kaetud. Öeldud häälik võib esineda algul, keskel või lõpus(VARBLANE, TUVI, KAEV).

Variandid: Raskusastet saab tõsta kui määratleda otsitud hääliku asukoht sõnas.

5. KEELATUD HÄÄLIK

Osavõtjad: 6-8 õpilast

Mängu käik: Mängujuht esitab lastele erinevaid küsimusi. Laps peab vastamisel järgima kokkulepitud reeglit – mitte hääldada kindlaksmääratud häälikut.

Näiteks: *Keelatud häälik on L.*

Mängujuht küsib: “Mis on müügil leivapoes?”

Laps: “...EIB”

Mängujuht. “Mis näitab seinal aega?”

Laps. “KE.....”

Mängujuht: “Mis on see, mille peal me istume?”

Laps. “**TOO...**”

6. TÄIDAN LAEVA. (Hiie Matto)

Osavõtjad: 6-8 õpilast

Vahendid: pall

Mängu käik: Mängujuht alustab mängu öeldes “Täidan, täidan laeva” ja visates ühele lapsele palli. Laps püüab palli ja küsib “Millega?” Mängujuht: “Asjadega, mille nimetus algab (K) ...-häälikuga.” Laps vastab sobiva sõnaga (kaladega). Õigesti vastanu viskab palli edasi ja kordab: “Täidan, täidan laeva.” Järgmine laps, kes palli sai, küsib: “Millega?” Mäng jätkub kokkulepitud või mõne muu hääliku nimetamisega.

Variandid: Mängu on võimalik kasutada väga paljude erinevate ülesannete täitmiseks varieerides korraldusi. Näiteks peab nimetatav sõna:

- a) sisaldama kindlat häälikut,
- b) lõppema antud häälikuga,
- c) sisaldama 3, 4, 5... häälikut,
- d) olema ülipika (pika, lühikese) (täis-, kaas-) häälikuga,
- e) olema ainsuse/mitmuse vormis,
- f) olema elusolendi/elutu asja, nähtuse nimetus,
- g)

Abi: Abiks on pildid, skeemid. Võib määrata ühe lapse, kes kontrollib ülesande täitmise õigsust, vajadusel parandab.

1.3. SÕNA HÄÄLIKKOOSTISE MÄÄRAMINE

1. HÄÄLIKUTE MAJA

Osavõtjad: 6-8 õpilast

Vahendid: Kolme aknaga maja pilt (aknad on sõna häälikkoostise skeemi rollis), 3 akna suurust ristkülikut.

Mängu käik: Mängujuht seletab, et selles majas elavad erinevad loomad. KASS tuleb koju. Sõna “KASS” iga hääliku jaoks on oma tuba. Iga häälik magab eraldi toas. Lapsele antakse ristküliku-kujuline paber. “See on esimene häälik. Kutsu ta magama.” Laps kutsub: “K-K-K!” ja asetab kujundi esimesele aknale. Kui laps “kaotab” näiteks teise hääliku ära ja teise kujundiga hüüab: “S-S-S”, siis jääb üks aken tühjaks, mis on signaaliks vea parandamiseks.

Sõnavara: vaal, siil, konn, kull, tall,

Variandid: a) Nelja (viie) aknaga maja ja nelja (viie) häälikuga sõnade “koju kutsumine”

b) Mängida võib ka lapsi koju kutsudes.

Sõnavara: a) Anu, Eno, Ele, Ene, Eve, Eda, Age, Ege, Ode,(isa, ema, õde)....

b) Ain, Lea, Leo, Mae, Mai, Kea, Tea, Aet, Õie, Miia, Viuu, Tiia, ...

c) Liis, Siim, Riin, Reet, Peep, Tiit, Mikk

Abi: Kui laps on mõne hääliku “kaotanud”, tuleb koos häälida ja samas osutada akendele. Raskusi võib valmistada ka hääliku ja sellele vastava tähe eristamine. Seega oleks vaja algtul valida sõnu, milles nende hulk on võrdne (*isa, koer, vares..*)

2. KELLE KODU?

Osavõtjad: 6-8 õpilast

Vahendid: Nelja aknaga maja pilt, 4 akna suurust ristkülikut, loomade pildid või mänguloomad.

Mängu käik: Mängujuht seletab, et selle maja juurde tulevad erinevad loomad. Leiame, kellele see koduks sobib. Laps otsustab häälides ja kujundeid akendele ladudes, kes sobivad ning kes ei sobi sellesse majja elama.

Sõnavara: orav (+), siil (-), rebane(-), tigu(+), koer(+), lammas(-), orav(+), karu(+), konn (-), mäger(-) lehm (+), kass(-) ilves (-)

Variandid: a) Ülesanne “majutada” tuttavaid lapsi. Võiks joonistada mitmekorruselise maja, kus igal korrusel on rida aknaid vastavalt laste nimedele (3, 4 ja 5 aknaga).

b) laps ise joonistab või ehitab klotsidest maja, kus hakkavad elama nukud EDA, KATI, TOOMAS jne.

c) laps peab leidma (tuttavate nimede hulgast) elaniku vabanenud korterisse. Näiteks: 3-toalisse ATS, 4- toalisse MATI, 5- toalisse MEELIS, 6-toalisse ANNEMAI jne.

3. KADUNUD KODU (Viivi Kuus)

Osavõtjad: 6-8 õpilast

Vahendid: 3-5 tahvlile või paberile joonistatud majakest, millel on vastavalt 2, 3, 4, 5 ja 6 akent, valik pilte, kus kujutatud nimetuses on 2 – 6 häälikut, punktiarvestuseks piltidega võrdne hulk nuppe, tõrusid vms. Majakestest on alusele (tahvlile) võimalik kujundada sõnade küla

Mängu käik: Õpetaja juhatab mängu sisse jutustusega, et oli kord sõnade küla, kus seisis 3 (5) majakest: ühes elasid 2 häälikuga sõnad, teises 3 ja kolmandas 4 häälikuga sõnad jne. Igas sõnaperes oli ka väikseid lapsi, kes ei osanud veel ise rääkidagi. Kord läksid sõnalapsed kodust nii kaugemale, et ei leidnud ise tagasiteed. Aidake lapsed sõnadel koduteed leida!

Sõnade aitamiseks tulevad lapsed kordamööda korvi või karpi pandud pilte võtma. Laps nimetab sõna, häälib ja paneb õige majakese juurde. Tänuks aitamise eest annab “sõnaema” kingituse so kastani, tõru vms. Kui sõna satub valesse majja, analüüsitakse koos, miks ei saa seda sõnalast siia vast võtta ning kaaslased aitavad ta õigesse majja. “Kingitusest” jäädakse sel juhul ilma. Mängu võidab enim punkte saanu.

Sõnavara:

- (2) puu, kuu, luu, suu, vöö, onn, uss ...
- (3) kass, sai, õun, kamm, komm, konn, tass, pann, seen ...
- (4) koer, piim, laud, leib, reha, känd, silm, pilv, nuga, aken ...
- (5) vares, pinal, tomat, robot, kaamel, raamat, küünel, ämber ...
- (6) rebane, ranits, kahvel, pliiats, tahvel, kartul

Abi: Abiks on pildid. Alustada tuleks väiksema “külaga” (2, 3 ja 4 häälikuga sõnad), hiljem “ehitatakse külasse” suuri maju juurde.

4. ELAV SÕNA

Osavõtjad: vähemalt kolm last

Vahendid: pildid

Mängu käik: Kolm last seisavad teiste ees, igale lapsele on antud häälikunimi (I S A). Lapsed seisavad ja nimetavad oma hääliku. Teised lapsed püüavad arvata, mis sõna kokku saab. Seejärel vahetavad "häälikud" kohti ning nimetavad oma hääliku uuesti. Mis sõna nüüd saadi? (S-A-I, A-I-S, A-S-I). Leitakse, missuguse pildi juurde saadud häälikute rivi sobib? Kas saadud sõnal on tähendus?

Sõnavara: a) U-N-I, A-S-E, E-L-U,...

b) V-I-L-E, V-A-R-I, I-L-U-S....

5. HÄÄLIK TULI KÜLLA

Osavõtjad: 6-8 last

Mängu käik: Üks laps seisab teiste ees, talle on antud häälikunimetus "Ö". "V" läheb Ö-le külla ja seisab temast vasakule poole. Häälitakse ja leitakse ühiselt, mis sõna kokku tuleb "V-Ö"? Seejärel tulevad Ö-le külla teised häälikud (S, T; L). Järgmisena tuleb laste ette "U", talle tulevad külla S, L, M, K, P, R. "Külalised" seisavad U-st vasakule poole, analüüsitakse, mis sõna saadakse, kas sõnal on tähendus. Siis seisavad "külalised" U-st paremale poole ja töö kordub.

Variandid: Teiste ees on häälikunimega laps, näiteks "E". Teised lapsed mõtleavad endale häälikunime, mis võiks E-le külla minna, et tekiks tähendusega sõna (S, M, V, T, K, R)

6. MATKAMÄNG (Anita Part)

Osavõtjad: 6-8 last

Vahendid: matkatarvete, rõivaesemete ja toiduainete pildid

Mängu käik: Teiste ees on kaks last, näiteks SIIM ja PEETER. Mängujuht seletab, et poisid tahavad matkale minna ja vajalikud asjad kaasa võtta.

SIIM: "Mina panen oma seljakotti ainult need asjad, mille nimetuse esimene häälik on sama, millega minu nimi algab."

Mängujuht: "Mis häälik see on?" (S)

PEETER: "Mina panen oma seljakotti ainult need asjad, mille nimetuse esimene häälik on sama, millega minu nimi algab."

Mängujuht: "Mis häälik see on?" (P)

Mängujuht näitab järjest pilte (pott, suhkur, porgand, peet, sibul, särk, prillid, sokid, padi). Lapsed otsustavad, kumma poisi seljakotti miski asi sobib.

Variandid:

a) Nimistusse lisada veel matkaks vajalikke esemeid (kruus, taskulamp, lusikas, telk, magamiskott, madrats, termos, kauss konservid, jope, ketsid, seep, kampsun). Tekib vajadus teisi lapsi matkale kutsuda. Kelle seljakotti peaksid need sobima?

b) Muuta tööjuhendit nii, et seljakotti kuuluvad esemed, mis sisaldavad nime algushäälikut (olenemata positsioonist). Näiteks:

SIIM: "Mina panen oma seljakotti ainult need asjad, mille nimetuses esineb sama häälik, millega minu nimi algab." (kruus, taskulamp, lusikas, magamiskott, madrats, termos, kauss, konservid, ketsid, seep, kampsun)

PEETER: "Mina panen oma seljakotti ainult need asjad, mille nimetuses esineb sama häälik, millega minu nimi algab." (jope, taskulamp, seep, kampsun)

c) Piltide hilka lisatakse matkaks mittevajalike esemete pilte (*televisoor, kaisukaru...*), mille lapsed peavad mängu käigus kõrvale jätma.

7. LOOMATALITAJAD (Anita Part)

Osavõtjad: 6-8 last

Vahendid: pildid loomaaias elavatest loomadest

Mängu käik: Teiste ees on kolm loomatalitajat, kelle nimed on E, U ja I. Iga talitaja valib endale loomad, keda ta hooldab, arvestades, et sama häälik peab esinema ka looma nimetuses. Talitaja E hooldada on EESEL, KAAMEL, SEBRA jne. Teised lapsed otsustavad, kas valik on õige. Mõnel loomal võib olla ka mitu talitajat (JÕEHOBU – E ja U).

Variandid: a) rühmitada loomade nimetused loomatalitajate nimede (Elle, Kersti, Saima, Rita jt) algushäälikute põhjal. Näiteks: *Elle talitada on elevant, eesel, emu. Kersti hoolealused on kaamel, kobras, kaljukits, kanguru; Saimal sebra, siil, sokk jne.*
b) rühmitada loomade nimetused algushääliku järgi ja leida (nimede valikust) sobivad loomatalitajad.

Abi: Erinevad loomade pildid, otsustamiseks, kelle elukoht on loomaaias, kellel mitte (nt koduloomad).