



## Projekti Partnerid

### BULGARIA

Bulgarian Reading Association  
PO Box 205  
Sofia 1000  
Bulgaria  
[www.bulra.org](http://www.bulra.org)

**Contact:** Lydia Dachkova

**Call:** +359 2980 9740

**e-mail:** [ldachkova@osi.bg](mailto:ldachkova@osi.bg)

### ROMANIA

Rumeenia Assotsiatsioon  
Lugemine ja Kirjutamine  
Kriitilise Mõtleja Kujunemiseks  
Str. Luceafărului 6/22  
Cluj-Napoca 400 343  
[www.alsdgc.ro](http://www.alsdgc.ro)

**Kontakt:** Ariana Vacaretu

**Tel:** 0040 745 646004

**e-mail:** [ariana.vacaretu@vimore.com](mailto:ariana.vacaretu@vimore.com)

### ESTONIA

Estonian Reading Association  
Narva Str. 25  
Tallinn 10120  
[www.lugemisyhing.ee](http://www.lugemisyhing.ee)

**Contact:** Klaire Sinisalu

**Call:** +372 623 2234

**e-mail:** [klaire.sinisalu@mail.ee](mailto:klaire.sinisalu@mail.ee)

### WALES (Projekti Koordinaator)

CARDIFFi NÕUKOGU  
County Hall  
Cardiff  
CF10 4UW  
[www.cardiff.gov.uk](http://www.cardiff.gov.uk)

**Kontakt:** Ann Lock



## Mõtlemismängud

## Enam õppimisega seotud vanemaid

Vanemate aktiivse osaluse toetamine lapse hariduses



Sokrates Gruntvigi Programmi raames  
Euroopa Komisjoni toetusel.

Projekt: 230170-cp-1-2006-1-uk-Grundtvig-G1



## Projekt: *Lapsevanemate kaasamine õppimisprotsessi (MorePAL)*

Projekti eesmärk on suurendada lapsevanemate aktiivsust oma lapse hariduses, koolis ja seeläbi terves kogukonnas.

## Mängime koos mõtlemismänge!

Käesolev eneseabijuhend on välja töötatud lapsevanemate nende laste ja Bulgaaria meeskonna koostöös teiste *MorePAL*'i partneritega.

### Mõtlemisängud kellele ja miks?

Teades, et perekond on lapse esimene õpetaja, vormides lapse suhtumist õppimisse, otsustasime pakkuda perekonnaliikmetele aktiivset võimalust lapse arengule kaasa aidata mõtlemismängude mängimise abil.

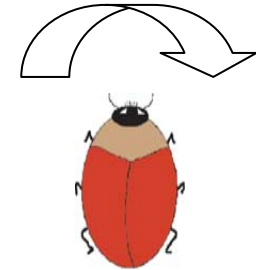
Vanemate toetusel ja suunamisel õpivad lapsed probleeme hindama ja lahendama ning paremini suhtlema ja seeläbi arenevad lapse mõtlemis- ja õppimisvõime.

Ühiste loovate perekondlike tegevuste abil arenevad kõikide perekonnaliikmete õpioskused ning täienevad laste teadmised, mis omakorda võimaldavad neil paremini koolis hakkama saada ja areneda.

- 🌟 **Õpid rohkem...**
- 🌟 **Mängi rohkem koos emme, issi, vanaemaga ..**
- 🌟 **Olge rõõmsad mängides mõtlemismänge terve perega...**

**Naudi mängude mängimist!**

## Lepatriinu mängulaud



**See mäng on Walesist**

### "Teeme järgi!"

Mängijad seisavad ringis. Mängujuht räägib mängijatele loo, kus ta mainib ära erinevate loomade nimetused. Mängijad peavad imiteerima nimetatud loomade häälsusi ja liigutusi. Mõnikord ütleb mängujuht jutu käigus looma nimetusega sarnase sõna ning mängija, kes reageerib antud sõnale looma häälsuste/liigutustega peab mängust lahkuma.

Alates: 6-8 a.  
Eesmärgid: Erinevate loomade tundmaõppimine

### "Mis on minu amet?"

Mängijad seisavad poolringis. Üks mängijatest on ära-arvaja ning tema eemaldub grupist. Allesjäänud mängijad mõtlevad igaüks ühe ameti peale, mida nad imiteerides Edasi andma peavad. Ära-arvaja naaseb grupi juurde ning hakkab arvama, millise ametiga tegu on, teiste mängijate imitatsioone analüüsides.

Alates: 6-8 a.  
Eesmärgid: Erinevate ametite tundmaõppimine

### "Kes teab rohkem?"

Mängijad seisvad ringis mängujuhi ümber. Mängujuhil on käes kaardid erinevate joonistustega taimedest, loomadest ja masinatest. Kaartide arv vastab mängijate arvule. Iga mängija tõmbab mängujuhi käes kaardi, näitab seda teistele mängijatele ja räägib kaardil oleva objekti kohta kõike mida ta teab.

Alates: 6-8 a.  
Eesmärgid: Erinevate loomade, taimede ja masinate tundmaõppimine

2. variant: Mängijad jagatakse paaridesse. Paariliste numbrikaardid segatakse ära ning jagatakse mängijate kätte nagu kaardimängukaardid. Mänguande peale hakkavad paarilised kaarte ükshaaval ritta sättima, nii et tekiks kasvavas järjekorras numbririda. Võidab see paar, kes lõpetab esimesena numbrite rittasättimise ühest kahekümneni (1-20).

### "Võlukott"

Pange kotti numbrikaardid erinevate arvudega, millest mõned on liitmistehete ja teised lahutamistehete tulemused.

Mängijate ees on numbrikaardid nullist üheksani. Üks mängija võtab kotist välja numbrikaardi, millel on mingi tehete tulemus. Teised mängijad peavad oma numbrikaartide seast otsima üles numbrid, mille liitmise või lahutamise tehe annab kokku käesoleva summa.

Alates: 7-8 a.klass

**Eesmärgid:** Aritmeetiliste tehete tundma õppimine (liitmine ja lahutamine)

### "Lepatriinu-mäng"

Mängijad viskavad korda-mööda täringut. Kui keegi veeretab kuue, siis ta hõikab "KUUS!". Sellepeale pannakse esimese lepatriinu peale kuus žetooni (soovitavalt võiksid mängijad kõva häälega üles lugeda mitu žetooni lepatriinu peale pannakse). Peale seda jätkatakse täringu veeretamist kuni esimene mängija saab täis kõik kolm lepatriinut nii, et igal lepatriinul on seljapeal kaheksa täppi. See, kes esimesena kolm lepatriinut täpiliselt saab hõikab kõva häälega "Lepatriinu, lepatriinu lenda ära koju!". Võidab see mängija, kes saab esimesena kolm lepatriinut valmis.

Alates: 5-6 a.

**Vaja läheb:** Täringut, kolme lepatriinut kujutavat joonist ja väikesi žetooni (soovitavalt musta värvi)

*Juhendmaterjal väljendab üksnes autorite seisukohta ning komisjon ei kannu vastutust selles sisalduva informatsiooni kasutamise eest*

### "Riigid, linnad, jõed, mäed, taimed, loomad, nimed"

Näidistabel:

**Eesmärgid:** kontrollida teadmisi, kasutada teadmisi võimalikult kiiresti, õppida ausalt mängima, õppida kaotama. Tore mäng perekondlikuks õhtuks  
Osalejate arv: vähemalt 2 inimest



Riik	Linn	Loom	Taim	Jõgi	Mägi	Nimi	Kokku

Iga osaleja joonistab tabeli, mis koosneb kaheksast tulbast, kirjutades iga tulba päisesse ühe mängu teemadest. Üks mängijatest hakkab mõttes tähestikku lugema, kuni teda peatab teine mängija öeldes "STOPPI!". Sellepeale ütleb tähestikku lugenud mängija välja selle tähe kus ta pidama jäi. Peale seda kirjutavad kõik mängijad igasse tulpa ühe sõna, mis vastab teemale ning algab nimetatud tähega. Esimene mängija, kes on jõudnud kõik tulbad sõnadega täita, ütleb teistele mängijatele "LÕPETAGE KIRJUTAMINE!". Pärast seda loevad kõik mängijad kokku oma punktid:

- 5 punkti saab mängija iga sõna eest, mis on olemas nii tal kui mõnel teisel mängijal
- 10 punkti saab mängija iga ainult tal esineva sõna eest
- 20 punkti saab mängija siis kui tal on sõna mõnes sellises tulbas, kus ühelgi teisel mängijal sõna ei ole

Võidab mängija, kes saab rohkem punkte

**See mäng on Rumeeniast.**

### "Arva ära kes see on?"

Üks mängija läheb ruumist välja. Ülejäänud mängijad valivad välja kirjandustegelase. Väljunud mängija naaseb tuppa ja üks mängija kirjeldab talle tegelast. Ta peab ära arvama millise tegelasega on tegu, millisest teosest ta pärit on, kes on teose autor ja nimetama teisi tegelasi antud teosest.

Alates 6-11 a.  
Eesmärgid: Teadmiste ja oskuste omandamine, et iseloomustada ja ära tunda kirjandustegelasi.

### "Kiire vastus"

Mängijad seisavad ringis. Üks mängijatest (mängujuht) seisab ringi keskel ja hoiab käes palli. Mängujuht viskab palli ühele mängijale ringis hääldades samal ajal ühte osa sõnast. See mängija kes palli kätte saab peab terviksõna ütleva, samal ajal palli ringi mängujuhile tagasi visates.

Alates 6-8 a.  
Eesmärgid: Sõnade ja sõnaühendite tundmine.

### "Loogiline jutustus"

Igal osalejal on tükk paberit ja kirjutusvahend. Üks mängijatest (mängujuht) dikteerib 15-20 omavahel loogiliselt seotud sõna või terminit. Ülejäänud mängijad peavad 15-20 minuti jooksul koostama teksti, kus kõik mängujuhi poolt nimetatud sõnad on kasutatud.

Alates 9-11 a.  
Eesmärgid: Oskus loogiliselt teksti koostada

### "Hiina sosin" - e. "Telefon"

Mängijad istuvad kõrvuti ühes pikas reas või ringis. Esimene mängija sosistab sõna või fraasi järgmise mängija kõrva. Seejärel sosistab see mängija kuuldu edasi järgmisele mängijale ja nii, kuni viimase mängijani. Viimane mängija ütleb kuuldu kõva häälega välja. Võtja on see, kes arvab ära, mis sõna või fraasiga algselt tegemist oli.

Eesmärgid: Tähelepanu suurendamine ja sosinkõnes esitatud informatsiooni arusaamine.

Kõike mängu saab mängida võistlusena, kus iga mängija saab oma vastuste eest punkte. Lisaks võitja selgitamisele saab punktisummade abil hinnata mängijate teadmisi.

### "Lustakas jalgpallur"

1. variant: Mängijad on ringis ja ringi keskel on mängujuht (soovitavalt täiskasvanu), kes viskab mängijatele palli andes neile samal ajal arvutusülesandeid (näiteks  $5+7=...$ ; või  $3 \times 4=...$ ; jne.).

Mängija, kelle kätte pall satub, peab vastama mängujuhi küsimusele pakkudes välja vastuse ning samal ajal palli mängujuhile tagasi viskama.

2. variant: Mängijad on ringis ja mängujuht viskab palli ühele mängijale öeldes samal ajal kaks numbrit (näiteks 2 ja 3). Mängija, kelle kätte pall satub peab vastama antud arvude liitmise (+), lahutamise (-), korrutamise (x) ja jagamise (:), tehetele.

Alates: 6-8 a.  
Eesmärgid: Matemaatiliste teadmiste omandamine liitmise, lahutamise, korrutamise ja jagamise ning nendevaheliste suhete analüüsimise läbi.

### "Kas sa tead numbrite järjekorda?"

1. variant: Mängijad jagatakse paarideks. Igal mängijal on numbrikaardid (papist või mõnest muust tugevamast materjalist valmistatud käepärased kaardid) kus on kirjas numbrid ühest kahekümneni (1-20). Üks

paarilistest seab lauale või põrandale ritta 4-5 numbrit jättes iga numbriga vahele tühja koha, et puuduolevad numbrid saaks sinna vahele sättida. Teine paariline täidab puuduvate numbrite kohad.

Alates: 6-8 a.  
Eesmärgid: arvutamine; numbrilise järjekorra kontseptsiooni mõistmine; numbrite eesmärgi mõistmine läbi erinevate kanalite