

Imemismängude jaoks

- 5 mängulauda
- 4 täringut
 - 1 värviline täring
 - 1 klassikaline täring (1-6 silma)
 - 1 klassikaline täring (2 x 1-3 silma)
 - 1 kujundi täring (2 ringi, ruutu, kolmnurka)
- 5 žetooni komplekti (k.a. asendusžetoonid = 224 žetooni)
 - A1 komplekt = 30 žetooni: igale mängijale 5 ringikujulist žetooni 6es värvis (lisaks 6 asendusžetooni)
 - A2 komplekt = 33 žetooni : igale mängijale 3 ringikujulist žetooni 11es värvis (lisaks 11 asendus žetooni)
 - A3 komplekt = 50 žetooni: igale mängijale 10 ringikujulist žetooni 5es värvis (lisaks 5 asendus žetooni)
 - A4 komplekt = 30 žetooni: 10 ümarat, 10 ruudukujulist ja 10 kolmnurkset žetooni, kõiki 5 erinevat värvi/ 2 žetooni värvi kohta (lisaks 15 asendusžetooni)
- Kõrred

Suumotoorika- ja puhumismängude jaoks

- 54 suumotoorikakaarti
- 1 papist meekärg
- 1 akvaarium
- Lisamaterjal:
 - 2 hüppavat plastkonna
 - 13 suurt kollast mängumärki
 - 13 väikest kollast mängumärki
 - 1 väike, kerge plastauto
 - villapallikesed
 - 1 lauatennise pall
 - keskmise suurusega klaasist kuulid
 - 4 õnge
 - Joogikõrred

Juhend

Suumotoorika- ja puhumismängud (artikulatsiooniaparaadi harjutused ja puhumismängud)

See mängukogum sobib lasteaia- ja algkoolilastele.

Suumotoorika (artikulatsiooniaparaadi) mängude eesmärk on enesetaju õpetamine läbi keele-, huulte ja põskede liigutamise. Lapsed õpivad liigutusi mänguliselt ja eesmärgipäraselt tegema või koordineerima. Samal ajal tugevdavad nad oma keele-, suu- ja põselihaseid. Mumo-Mix (M3) ja Autovõidusõit (M4) on seotud puhumisharjutustega, nii et harjutatakse õhuvoolu juhtimist ja doseerimist.

Artikulatsiooniteraapia ajal suumotoorika harjutuste tegemine eeldab tihti erinevate häälikute tekitamist/moodustamist. Suumotoorika (artikulatsiooniaparaadi) harjutused võetakse kasutusele eriti müofunktsionaalsete häiretega laste puhul.

Kuna suumotoorika (artikulatsiooniaparaadi) harjutused on ise tihti ühekülgsed, aga neid peab iga teraapiatunni alguses ikka ja jälle kordama, siis on tähtis neid harjutusi lastele sobilike piltidega vastavates mängudes teha, et mängulust harjutuste kordamisel ei kaoks.

Imemismängud

Imemismängude juures on põhieesmärgiks keele-, huulte ja põselihaste tugevdamine. Keele esiosa ja külgede tõstmist ning huulte sulgemist arendatakse mänguliselt.

Eriti tähtis on S, Z, Ž ning Š heli moodustamisel keelerenni tegemine.

Müofunktsionaalsete häiretega lastele, kes pidevalt nina asemel läbi suu hingavad või kellel keel neelatamisel vastu lõikehambaid vajutab, on imemismängud sobilikud suu- ja näolihaste tugevdamiseks.

Läbi kõnetegevuste juhendamise võib harjutada ja kinnistada ka erinevaid probleemseid häälikuid ja raskeid häälikuühendeid. Mänge saadetakse kõnega - kõne kaasneb tegevustele ning alati räägitakse, kes mida tegi või kuhu midagi pani.

Kuna mängudes on erinevad loomad tervikuna välja joonistatud, harjutatakse ka kehaosade nimetusi ning teadlikkustatakse oma keha.

Kõik imemismängud on nii kavandatud, et iga mängu juures õpetatakse nii erinevate värvide kui ka koguste (hulga/arvu) eristamist, silma-käe koostööd ning ussimängus (A4) ka kujundite eristamist ning nende nimetusi.

Ebasobivad on imemismängud neile lastele, kes räägivad sissehingamise, mitte väljahingamise ajal. Kõiki mängu saab aga ka ilma imemiseta mängida ja neid võib kasutada sel juhul ehaosade, silma-käe koostöö, koguse eristamise, ning ka värvi- ja kujundi eristuse õppimiseks.

Selle mängukogumikuga tahan ma anda logopeedidele ning õpetajatele, kes tegelevad kõnehäiretega lastega, igapäevaseks tööks fantaasiarikkaid mänguideid ja mitmekülgsed teraapiamaterjali, mis on kergelt kättesaadav ja mille mängud on tihti korratavad ilma et nad igavaks muutuksid.

Head mängimist!

Sopia Wansky

Info materjalide kohta

Suumotoorikakaartide ja mänguplaani papp on kaetud spetsiaalse kaitsekihiga, mis lubab kaarte niiske lapiga puhastada, juhul kui sülg kaartidele satub, mida võib tihti ette tulla.

Lisamaterjalid nagu auto, konnad, lauatenise pall, villapallid, klaaskuulid ja kõrred on lisatud mängule kui põhivarustus. On iseenesestmõistetav, et tarbekaubad nagu joogikõrred tuleb hügieenilistel põhjustel pärast kasutamist välja vahetada.

Ühe suumotoorikamängu kõik kaardid ja sinnakuuluv lisamaterjal on väikeses mängusahtlis mängukogumiku sees.

Erandid:

Õnged, kalabasseinid, lauatenise pall, meekärg ja joogikõrred.

Suumotoorikakaartidel on numbrid, mis aitavad teil neid ära tunda ja vastava mängu juurde panna. Kasutusjuhendi kokkuvõttes saab võrrelda, missuguseid suumotoorikaharjutusi millises mängus treenitakse.

Iga imemismängu juures on mängulaud ja oma mängukaartide komplekt, mille žetoonid on arvus, värvis ja ussimängus ka kujundis (A5 – siin leidub ka ruute ja kolmnurksid) eristatavad. Žetoonide komplekt on vastavas sahtlis. Igas komplektis on iga värvi/kujundi kohta üks asendusžetoon.

Reeglina mängitakse ühe mängukaartide komplektiga vastavat mängu. Kujunditega mängukaartide komplekti mängust A4 *ussinahk* saab kasutada ka mängus A5 *teomaja* (mänguversioon 3). On soovitatav kogu A4 sahtli mängukaartide komplekti (sädelev kala) kasutada ainult selle mängu jaoks ning mängukaartide komplekte mitte segi ajada.

Täringuid kasutatakse imemismängudes paindlikult vastavalt mänguvariandile.

Joogikõrre hoidmine: joogikõrs peab imemisharjutustes asetsema alati lapse suu keskel ja lühike osa allapoole suunatud, et laps ei peaks pead harjutuste ajal liiga välja sirutama ning kõrs oleks paremini juhitav. Laps tohib ka kõrt alt kinni hoida.

M1 – hüppav konn

Mängumaterjal:

- 10 konnakaarti
- 2 plastikust konna

Mängureeglid:

Väike konn otsib oma sõpru. Niisiis hüppab ta ringi ja püüab neid üksteise järel leida. Kõik tema sõbrad on aga täna end vees mugavalt sisse seadnud ja istuvad vesiroosi või vesiroosilehe all.

Konnakaardid koos vesiroosiõite- ja lehtedega (pilt ülespoole) jaotatakse lauale, mis kujutab tiiki. Noorim laps tohib alustada. Plastikust konn paigutatakse tiigi servale. Laps tohib nüüd konnale vajutada ja peab sealjuures üritama tabada ühte vesiroosi õit või – lehte. Kui see õnnestub ja konn istub nüüd ühel õiel või lehel (ja pole vette kukkunud), tohib tabatud pildi ümber pöörata ning kõik lapsed püüavad pildil joonistatud konna järele teha. Laps, kes kaarti tabas, saab nüüd kaardi endale. Kui aga konn kukkus hüppamisel hoopis vette, siis on järgmise mängija kord.

Mängu võidab mängija, kes kogus kõige rohkem konnakaarte, ta oli kõige edukam sõprade leidmisel.

Kaartidel olevad harjutused:

- F1 – armunud konn** Konn teeb musisuud (huuled on torus)
- F2 – särav konn** Konn rõõmustab – naerunägu, hambad näha.
- F3 – mõnulev konn** Konn limpsab huuli – limpsib keeleotsaga huuli ringikujuliselt.
- F4 – punnis põskedega konn** Konn puhub põsed punni ja hingab läbi nina.
- F5 – konn, kellel on kärbes suus** Konn püüdis kärbse, kes suus siia-sinna veel lendab. Et kärbes plehku ei pääseks tuleb huuli kõvasti koos hoida, keel aga toksib vastu sisepõski.
- F6 – konn, kes puhub vaheldumisi mõlemaid põski**
Konn puhub õhku vaheldumisi mõlemasse põske.
- F7 – plõksutav konn** Konn imeb keele suulakke ning laseb siis äkki lahti, misjuures tekib naksatus/plõkastus
- F8 – konn, kelle keel on ülemiste lõikehammaste taga**
- F9 – vonkleva keelega konn** Konna keeleots liigub kordamööda vasakule ja paremale suunurka, kusjuures keel ei tohi limpsida alumist huult, vaid püsima ülal.
- F10 – sõbralik konn** Konn on sõbralik ja naeratab, huuled koos ja laiali venitatud.

M2 – mesilase lend (imemisega)

Mängumaterjal ja reeglid:

- 12 mesilase kaarti
- 12 žetooni (mesilased imemiseks)
- 1 mesilaskärg (keskel mesilaskuninganna)
- Iga lapse jaoks 1 joogikõrs

Mängu mängitakse laua ääres. Keskel asetseb suur mesilaskärg. Ümber kärje paigutatakse lilleõied. Iga laps saab imemiseks sama arvu väikesi mesilasi. Noorim laps alustab. Oma kõrrega peab ta ühe oma mesilastest kõrre külge imema ning sellega lilleõiele lendama. Kui mesilane on lilleõiele maandunud, võib kaardi ümber pöörata ja sellel kujutatud harjutus tuleb kõigil läbi teha. Pärast harjutuse lõpetamist, peab sama laps jälle mesilase kõrre külge imema ning koju kärjele toimetama. Mesilane oli täna juba nii virk ja peab nüüd end välja puhkama. Seal ootab ka juba mesilaste kuninganna oma väikest töomesilast. Seejärel on järgmise mängija kord. Mäng lõpeb kui kõik mesilased on jälle kodus ja mesilastaru jälle mesilasi täis. Selles mängus pole võitjat, kuna mesilased jäävad ellu ainult koostööd tehes ning seega peavad nad hea meeskonna moodustama.

Kaartidel olevad harjutused:

- B1 – armunud mesilane** Mesilane teeb musisuud.
- B2 – särav mesilane** Mesilane rõõmustab – naerunägu, hambad näha.
- B3 – mõnulev mesilane** Mesilane limpsab huuli – limpsib keeleotsaga huuli ringikujuliselt.
- B4 – mesilane, kellel suu mett täis** Mesilasel on suu mett täis, põsed punnis ja hingab läbi nina.
- B5 – mesilane, kellel on põses mett** Mesilane otsib põsest viimaseid meejäänuseid. Keel poksib vastu põski, huuled suletud. (keelekomm)
- B6 – mesilane, kes lükkab mett ühest põsest teise**
Üks põsk õhku täis, seejärel õhk teise põske puhuda.
- B7 – hambaid pesev mesilane** Mesilane peseb keelega oma hambaid, et eemaldada meejäägid. Keeleots liigub mööda ülemist ja alumist hambarida.
- B8 – mesilane, kelle keel on ülemiste löikehammaste taga**
- B9 – mesilane, kellel on suunurkades mesi** Mesilane üritab limpsida suunurkadest mett. Keeleots liigub kordamööda vasakule ja paremale suunurka, kusjuures keel ei tohi limpsida alumist huult, vaid püsima ülal.
- B10 – sõbralik mesilane** Mesilane on sõbralik ja naeratab, huuled koos ja laiaili venitatud.
- B11 – kokkusurutud huultega mesilane** Mesilasel on mesi suus ja surub huuled kõvasti kokku, et ühtegi tilka mett kaduma ei läheks – peida huuled.
- B12 – mesilane, kes imeb õiest nektarit** Mesilane imeb õiel kõvasti nektarit, et viimane piisk kätte saada – põsed on tühjaks imetud. (põskede imemine)

M3 – Mumo-Mix (puhumisega)

Mängumaterjal

- 10 suumotoorikakaarti
(uss, lill, röövik, poiss, tüdruk, süda, ahv, hiir, karu, õhupall)
- Puhumiseks
 - erineva suurusega villpallid
 - 1 lauatennise pall
 - kuulid
 - iga lapse kohta üks joogikõrs

Mängureeglid:

Kaardid asetsevad tagurpidi laual laste ees. Mängitakse kellosuti liikumise suunas. Esimene laps puhub villapalli, mis asub laual või tema käel ja üritab ühele laual lebavatest kaartidest pihta saada.

Puhumise juures peavad huuled olema ette venitatud ja põselihased pingutatud, et õhk ei jääks põskedesse pidama. Keel moodustab renni, et õhuvool ettepoole juhtida. Siis nimetab laps oma kaardi värvi. Nüüd tohib ta kaardi ümber pöörata ning seal kujutatud figuuri nimetada. Logopeed ütleb sinnakuuluva harjutuse. Kui kõik mängijad on ära teinud kaardil märgitud suumotoorikaharjutuse, tohib järgmine laps villapalli puhuda. Kui mõnel lapsel harjutus ei õnnestu või on ta sooritus ebatäpne, aitab teda logopeed (nt. peegliga, jäätstimulatsiooniga). Kes kõige rohkem kaarte kogub, on võitja.

Mänguvariandid:

Valida võib erinevate puhumisobjektide vahel, mida on kerge puhuda. Mängu võib mängida ka põrandal. Kõik kaardid asetatakse tagurpidi võru sisse, aga jäetakse pisut ruumi võru ääres. Võru sisemisse äärde pannakse lauatennise pall. Seda puhutakse mööda võru äärt. Kaart, mis on kohas kuhu pall peatuma jääb, pööratakse ümber. (alternatiiv: kasutada võib ka kuule, mida puhutakse või pall lükatakse sõrmenipsuga veerema).

Kaartidel olevad harjutused:

M1 – hiir	Hiir on armunud ja teeb musisuud (huuled torus).
M2 – röövik	Röövik leidis just maitstva toidu ning rõõmustab – naerunägu, hambad näha.
M3 – karu	Maiasmokk karul on huuled mesised - limpsab huuli ringikujuliselt.
M4 – õhupall	Täispuhutud õhupall, põsed punnis ja hingab läbi nina.
M5 – tüdruk	Tüdruk on kommi suhu peitnud. Keel poksib vastu põski, huuled suletud. (keelekomm)
M6 – uss	Uss sisiseb, keel nina poole sirutada.
M7 – süda	Tuksuv süda. Keeleots liigub kordamööda vasakule ja paremale suunurka, kusjuures keel ei tohi limpsida alumist huult, vaid püsima ülal.
M8 – lill	Naeratus suletud huultega.
M9 – poiss	Huuled peitu.
M10 – ahv	Ahv on solvunud, kuna ta pole veel täna banaani saanud ja mossitab. Alumine huul ülemise peale panna.

M4 – autovõidusõit (puhumisega)

Mängumaterjal ja reeglid:

- 10 autokaarti; 1 väike plastikauto; Igale lapsele üks joogikõrs (või pliiaats)

Autokaardid asetsevad laual tagurpidi laste ees. Kõrt hoitakse auto taga ja nüüd puhutakse kõrre sisse, nii et auto hakkab edasi liikuma. Sealjuures üritatakse auto juhtida mõne kaardi juurde. Kaart, mille juures või peal auto seisma jääb, pööratakse ümber ja kõik mängijad proovivad koos harjutuse läbi teha. Laps, kes autot puhus, tohib nüüd kaardi endale jätta. Nüüd on järgmise mängija kord ning tema üritab omakorda autot kõrrega edasi puhuda. Kes lõpuks kõige rohkem autokaarte omab, on võitja. Selle mängu juures ei harjutata ainult suumotoorikat, vaid ka silma ja käe koostööd, kuna joogikõrt hoitakse kinni käega.

Mänguvariandid:

Lastel, kellel kõrrega puhumine veel ei õnnestu (näiteks kui huuled kõrre ümber ei sulgu täielikult), võivad ka auto sõrmedega mõne kaardini lükata ja sealjuures huultega naksutades/matsutades mootoripõrinat järele aimata. See hõlbustab ka huulte sulgemist.

Auto võib ka ilma kõrreta edasi puhuda, lihtsalt suuga. Auto asemel võib ka mängida lauatenise palliga nagu mängus A3 Mumo-Mix või villapalliga. Veel üks võimalus oleks autokaardid suure võru sisse ringikujuliselt asetada, pisut eemale võru äärest. Väike auto seisab võrus serva ääres ja seda puhutakse mööda äärt kõrrega edasi. Kaart, mille juures auto seisma jääb, pööratakse ümber.

Kaartidel olevad harjutused:

AU1 – autoõnnetus	Auto pörkab õrnalt vastu eessõitvat autot - musisuu.
AU2 – naerev kapott	Auto rõõmustab – naerunägu, hambad näha.
AU3 – ringtee	Auto sõidab ringteel - limpsab huuli ringikujuliselt.
AU4 – turvapadi	Auto sõitis vastu seinat. Juht pääseb vigastusteta ja hakkab puhuma täis turvapadja, põsed punnis ja hingab läbi nina.
AU5 – täis pagasiruum	Pagasiruumis on korv, mis liigub sõidu ajal kurvides ühest servast teise. Pagasiruum on kinni, et korv välja ei kukuks. Keel poksib vastu põski, huuled suletud.
AU6 – avatud kapott	Kapott on lahti, siruta keel nina poole.
AU7 – päikesevari	Päikesevarju peab kinni hoidma – huuled ettepoole surutud (nagu musisuul). Ülakuule ja nina vahel hoitakse kõrt või pliiaatsit 10 sekundit. Auto võib seejuures mäest üles-alla sõita – pea liigub üles – alla.
AU8 – kojamehed	Sajab vihma ja klaasi peab pühkima – keeleots Keeleots limpsib ülakuult siia-sinna. Suu on nii lahti, et keel ainult ülakuult puutub, aga mitte alakuult.
AU9 – ukse avamine	Auto avab juhipoole ukse ja kaasreisija ukse - Keeleots liigub kordamööda vasakule ja paremale suunurka, kusjuures keel ei tohi limpsida alumist huult, vaid püsima ülal.
AU10 – sõbralik auto	Auto on sõbralik ja naeratab – lai naeratus, huuled koos.

M5 – Kes ripub seal õnge otsas?

Mängumaterjal:

- 12 veeloomakaarti (6 kala, 4 tigu, 1 jõekarp, 1 kilpkonn)
- 1 akvaarium
- Igale lapsele üks õng

Mängureeglid:

Veeloomad asetsevad õngitsemiskastis ja neid tõmmatakse veest välja, kohe kui üks loomadest õnge napsab. Iga loom vaatab natuke isemoodi. Lapsed üritavad loomade suuliigutusi järele aimata.

Mängitakse kellaosuti liikumise suunas, kusjuures noorim mängija alustab. Niipea kui üks loom tema õnge ampsab ja kõik lapsed on veelaniku suuliigutust järele teinud, võib järgmine mängija oma õngitsemisoskust demonstreerida. Kui mõni laps ei saa järele tegemisega hakkama, kasutatakse abivahendeid (nt. Peeglikontroll ja jäästimulatsioonjne).

Kui mõni laps püüdis rohkem loomi, tehakse harjutused üksteise järel. Kellel mängu lõpus kõige rohkem loomi on, võidab mängu.

Kaartidel olevad harjutused:

Kalad

W1 – armunud kala armunud kala musisuuga, kes on teise kala huulte asemel, sattunud õnge otsa.

W2 – piraaja suru hambad kokku ja näita neid

W4 – punnis põskedega kala põsed punni puhuda ning läbi nina hingata.

W5 – kala, kes poksib keelega põski sealjuures huuled suletud. (keelekomm)

W8 – kala, kellel keeleots suust väljas huuled keele ümber ja siis põsed õhku täis.

W12 – vihane kala alahuul üle ülahuule.

Teod

W7 – tigu, kes tuleb oma majast väljakeel otse suust välja .

W6 – tigu, kes vaatab üles keel üles nina poole suunata.

W3 – tigu, kes vaatab all keel alla lõua suunas.

W9 – tigu, kes vaatab kõrvale Keeleots liigub kordamööda vasakule ja paremale suunurka, kusjuures keel ei tohi limpsida alumist huult, vaid püsima ülal..

W10 – kilpkonn huuled koos ja naeratada.

W11 – jõekarp jõekarp hoiab oma pärlit kõvasti kinni – huuled peitu.

Nr	Icoon	Harjutused	Harjutuste eesmärk
01		Musisuu	<ul style="list-style-type: none"> • Huulelihaste tugevdamine • Huulte sulgemise kergendamine • Š hääliku toetamine
02		Naerata ja näita hambaid	<ul style="list-style-type: none"> • Põselihaste tugevdamine • Š hääliku eeldusharjutus
03		Limpsi huuli ringikujuliselt	<ul style="list-style-type: none"> • Keele koordineerimise hõlbustamine väljaspool suud
04		Mõlemad põsed punni	<ul style="list-style-type: none"> • Huulte tugevdamine • Huulte sulgemise hõlbustamine • Suulae treening
05		Keel põksib põski	<ul style="list-style-type: none"> • Keele koordineerimise hõlbustamine suus
06		Puhu põski kordamööda täis	<ul style="list-style-type: none"> • Huulelihaste tugevdamine • Huulte, suunurkade ja põskede koordineerimine • Suulae treening
07		Naksatus keelega	<ul style="list-style-type: none"> • Keele tõstmise kergendamine • Keele imemine suulakke kui füsioloogilise neelamise eeldus
08		Pane keel ülemiste lõikehammade taha	<ul style="list-style-type: none"> • Kergendab keele puhkeasendis olekut
09		Puuduta keeleotsaga suunurki	<ul style="list-style-type: none"> • Kergendab keelekoordineerimise ja keele tõstmist
10		Suletud huuled ja naerata	<ul style="list-style-type: none"> • Huulte sulgemise kergendamine • Põselihaste tugevdamine
11		Huuled peitu (kokkusurutud)	<ul style="list-style-type: none"> • Huulte sulgemise kergendamine
12		Pane alahuul üle ülahuule	<ul style="list-style-type: none"> • Alahuule lihaste tugevdamine
13		Siruta keel nina(lõua) suunas	<ul style="list-style-type: none"> • Keeleotsa liigutuste kergendamine (üles/allas)
14		Hoia pliatsit nina ja ülahuule vahel	<ul style="list-style-type: none"> • Huulelihaste tugevdamine • Huulte sulgemise kergendamine • Š hääliku toetamine
15		Laku keelega ülahuult	<ul style="list-style-type: none"> • Keele koordineerimise ja keeleotsa tõstmise kergendamine
16		Puhasta keelega hambaid	<ul style="list-style-type: none"> • Keele koordineerimise, eriti keeleotsa liikumise kergendamine
17		Tõmba põsed sisse	<ul style="list-style-type: none"> • Keelerenni moodustamise ja huulte sulgemise kergendamine
18		Siruta keel otse suust välja	<ul style="list-style-type: none"> • Keelelihaste tugevdamine
19		Pane huuled keeletipu ümber ja puhu põsed õhku täis	<ul style="list-style-type: none"> • Suulae tõstmine • Huulte tugevdamine

Konnad	Mesilased	Mumo-Mix	Autod	Veeloomad
F1	B1	M1	AU1	W1
F2	B2	M2	AU2	W2
F3	B3	M3	AU3	
F4	B4	M4	AU4	W4
F5	B5	M5	AU5	W5
F6	B6			
F7				
F8	B8			
F9	B9	M7	AU9	W9
F10	B10	M8	AU10	W10
	B11	M9		W11
		M10		W12
		M6	AU6	W3, W6
			AU7	
			AU8	
	B7			
	B12			
				W7
				W8

SUUMOTOORIKAKAARDID

A1 – Sädelev kala

Sädelev kala on väga kurb ja külmetab, sest ta kaotas vees kõik oma värvilised soomused. Lapsed peavad kalal aitama tema soomused üles leida.

1. Variant

Mängumaterjal:

- Sädeleva kalaga mängulaud
- A1 komplekt: igale mängijale 5 ringikujulist žetooni järgnevates värvides: kollane, oranž, roheline, sinine, sädelev (kokku 30)
- Igale lapsele üks joogikõrs, 1 värvidega täring (valge=sädelev)

Mängureeglid:

Mängitakse kellaosuti liikumise suunas. Noorim laps alustab. Värvilise täringuga otsustatakse, mis värvi soomuskõrre külge imetakse ja kala kõhule pannakse. Enne soomuse imemist nimetab laps selle värvi. Mäng lõpeb, kui kala saab kõik oma soomused tagasi ning ei külmeta enam.

Harjutuse eesmärgid:

- Imemine
- Värvuste eristamine
- Silma-käe koostöö

2. Variant

Mängumaterjal:

- Sädeleva kalaga mängulaud
- A1 komplekt: iga 5nda ringi mängumärgid järgnevates värvides: kollane, oranž, roheline, sinine, sädelev (kokku 30)
- Igale lapsele üks joogikõrs
- 1 tavaline täring (1-6)

Mängureeglid:

Esmalt jagatakse kõik soomused mängijate vahel võrdselt ära. Mängitakse kellaosuti liikumise suunas. Noorim laps alustab ja veeretab täringut. Number täringul otsustab, mitu soomust kõrrega imetakse ja kala kõhule pannakse. Seejärel on järgmise lapse kord. Kes esimesena oma soomustest lahti saab, on võitja.

Harjutuse eesmärgid:

- Imemine
- Värvuste eristamine
- Silma-käe koostöö

A2 – Värviline kaelkirjak

Värviline kaelkirjak on kõik oma värvilised plekid ära kaotanud. Lapsed peavad kaelkirjakul aitama tema laigud üles leida.

1. Variant

Mängumaterjal:

- Kaelkirjakuga mängulaud
- A2 komplekt: igale mängijale 3 ringikujulist žetooni järgnevates värvides: valge, kollane, oranž, roosa, punane, lilla, roheline, sinine, pruun, hall, must (kokku 33)
- Igale lapsele üks joogikõrs

Mängureeglid:

Mängitakse kellaosuti liikumise suunas. Noorim laps alustab ja valib omale ühe värvilise laigu välja. See imetakse kõrre külge ja pannakse kaelkirjakule peale. Siis ütleb laps veel, mis värvi laigu ja kus see kaelkirjaku peal asetseb (nt. „Kaelkirjakul on kollane laik kaelal“). Mäng lõpeb, kui kõik laigud asetsevad kaelkirjaku peal ja kaelkirjak on jälle värviline.

Harjutuse eesmärgid:

- Imemine
- Värvuste eristamine
- Kehaosade ja nende nimetuste õppimine
- Silma-käe koostöö
- Lauseehitus ja grammatika

2. Variant

Mängumaterjal:

- Kaelkirjakuga mängulaud
- A2 komplekt: igale mängijale 3 ringikujulist žetooni järgnevates värvides: valge, kollane, oranž, roosa, punane, lilla, roheline, sinine, pruun, hall, must (kokku 33)
- Igale lapsele üks joogikõrs
- 1 täring (1-6)

Mängureeglid:

Esmalt jagatakse kõik värvilaigud mängijate vahel võrdselt ära. Mängitakse kellaosuti liikumise suunas. Noorim laps alustab ja veeretab täringut. Number täringul otsustab, mitu laiku kõrrega imetakse ja kaelkirjakule pannakse. Seejärel on järgmise lapse kord. Kes esimesena oma laikudest lahti saab, on võitja.

Harjutuse eesmärgid:

- Imemine
- Arusaamine hulgest-arvust
- Silma- käe koostöö

A3 – Kuhu sõidab rong?

Kes saab esimesena rongile ja otsustab reisisihi?

Mängumaterjal:

- Rongiga mängulaud
- A3 komplekt: igale mängijale 10 ringikujulist žetooni järgnevates värvides: oranž, punane, lilla, roheline, sinine (kokku 50)
- Igale lapsele üks joogikõrs
- 1 täring (2x 1-3)

Mängureglid:

Esmalt otsib iga laps omale sobiliku värvi ja võtab seda värvi žetooni (jalad). Mängitakse kellaosuti liikumise suunas. Noorim laps alustab. Täringuga otsustakse mitu „jalga“ kõrrega imetakse ning vastavat värvi jalajälgedele mängulaual asetatakse. Seejärel on järgmise mängija kord.

Kes esimesena kõik sammud ära tegi, s.t. kõik oma „jalad“ jalajälgedele asetas, on võitja ja tohib määrata rongi reisisihi .

Harjutuse eesmärgid:

- Imemine
- Arusaamine hulgast/arvust
- Värvuste eristamine
- Silma-käe koostöö

A4 – Ussinahk

Uss on kurb. Kõikidel teistel ussidel on nii ilus muster seljal, aga temal mitte. Seega unistab ta juba ammu uuest ussinahast ning tal on ka juba head ideed, mis kujundid tema muustrile tulevad: täpid (ringid), kolmnurgad ja nelinurgad. Aga kuidas ta peaks need kujundid oma seljale paigutama? Lapsed peavad ussi ilusa muistri tegemisel aitama.

1. Variant

Mängumaterjal ja reeglid:

- Ussiga mängulaud
- A4 komplekt: igale mängijale 10 ringikujulist, ruudukujulist ja kolmnurkset žetooni järgnevates värvides: kollane, valge, punane, roheline, sinine (kokku 30)
- Igale lapsele üks joogikõrs
- 1 kujunditega täring (ringid, kolmurgad, nelinurgad)

Kõik imemismvormid asetsevad laual. Veeretatakse kellaosuti liikumise suunas, noorim laps alustab. Ta veeretab kujunditäringut, nimetab kujundi ning tohib vastava kujundi oma kõrre külge imeda ja ussi seljale asetada. Nüüd on järgmise mängija kord. Tema peab oma kujundi panema täpselt eelmise taha. Seega moodustub ettearvamatu muster.

Mäng lõpeb, kui kõik kujundid on ussi seljal ning see rõõmustab oma ilusa muistri üle.

Harjutuse eesmärgid:

- Imemine
- Kujundite eristamine
- Silma-käe koostöö

2. Variant

Mängumaterjal ja reeglid:

- Ussiga mängulaud
- A4 komplekt: igale mängijale 10 ringikujulist, ruudukujulist ja kolmnurkset žetooni järgnevates värvides: kollane, valge, punane, roheline, sinine (kokku 30)
- 1 klassikaline täring
- Paber ja pliiats

Kõik imemismvormid asetsevad laual. Veeretatakse kellaosuti liikumise suunas, noorim laps alustab. Lapsed peavad enne mängu alustamist ühiselt otsustama, millise muistri uss saab. (nt. Alustame pea juurest kolmnurgaga, seejärel tuleb ring, peale seda nelinurk ning lõppu jälle kolmnurk). Nüüd otsustatakse täringuga mitu kujundit tohib imeda ja ussi seljale panna mängija, kelle käes on mängukord. Kui veeretatakse 2, siis tohib esimene laps kolmnurga ja ringi kohale ussi peale asetada. Siis nimetatakse ka kujundid. Nüüd on järgmise mängija kord ja peab jätkama nelinurgaga. Paberile võib kirja panna täringul veeretatud numbrid, et teada saada, kes kõige rohkem ussi aitas.

Mäng lõpeb, kui kõik kujundid on ussi seljal ning see rõõmustab oma ilusa muistri üle.

Harjutuse eesmärgid:

- Imemine
- Kujundite eristamine
- Arusaamine hulgast - arvust
- Silma-käe koostöö

A5 – Värviküllane teokoda

Tigu tahab oma koda üle värvida. Mis värvidega, seda pole ta veel otsustanud. Lapsed peavad aitama teol ilusa kirju koja tema seljale võluda.

1. Variant

Mängumaterjal:

- Teoga mängulaud
- A5 komplekt: igale mängijale 3 ringikujulist žetooni järgnevates värvides: valge, kollane, oranž, roosa, punane, lilla, roheline, sinine, pruun, hall, must (kokku 33)
- Igale lapsele üks joogikõrs

Mängureeglid:

Mängitakse kellaosuti liikumise suunas. Noorim laps võib alustada ning valib omale esimese värvilaigu välja. Selle imeb ta kõrre külge ning asetab teokoja keskele. Värv nimetatakse, mille laps välja valis. Seejärel on järgmise mängija kord ja ta otsib omale sobiva värvilaigu välja, mille ta siis eelmise kõrvale asetab, nii et see kergelt eelmise peale jääb.

Mäng lõpeb kui teokoda kirjude värvilaikudega kaetud on ning tigu oma ilusat värskelt värvitud koda imetleda saab.

- Imemine
- Värvuste eristamine
- Silma-käe koostöö

2. Variant

Mängumaterjal:

- Teoga mängulaud
- A5 komplekt: igale mängijale 3 ringikujulist žetooni järgnevates värvides: valge, kollane, oranž, roosa, punane, lilla, roheline, sinine, pruun, hall, must (kokku 33)
- Igale lapsele üks joogikõrs
- 1 klassikaline täring (1-6)

Mängureeglid:

Esmalt jaotatakse kõik värvilaigud võrdselt laste vahel ära. Mängitakse kellaosuti liikumise suunas. Noorim laps veeretab täringut. Täringu number otsustab mitu värvilaiku kõrrega imetakse ja teokojale asetatakse. Seejärel on järgmise lapse kord. Kes kõige esimesena oma värvilaikudestlahti saab, on võitja.

- Imemine
- Arusaamine hulgast - arvust
- Silma-käe koostöö

3. Variant

Mängumaterjal ja reeglid:

- Teoga mängulaud
- A4(!) komplekt: igale mängijale 10 ringikujulist, nelinurkset ja kolmnurkset žetooni järgnevates värvides: kollane, valge, punane, roheline, sinine (kokku 30)
- Igale lapsele üks joogikõrs
- 1 kujundi täring

Mängitakse kellaosuti liikumise suunas. Noorim laps veeretab kujundi täringut. Veeratud kujund (nt. kolmnurk) nimetatakse, imetakse kõrre külge ja paigutatakse kojale. Siin alustatakse samuti koja keskpaigast. Seejärel veeretab järgmine mängija, nimetab kujundi ja paneb kõrrega teokojale.

Mäng lõpeb kui teokoda kirjude värvilaikudega kaetud on ning tigu oma ilusat värskelt värvitud koda imetleda saab. (enne võib kokku leppida ka kujundite järjekorra).

- Imemine
- Kujundite eristamine
- Silma -käte koostöö

NB! Tegemist on tõlkemänguga ning mõeldud artikulatsiooniapraadi harjutuste mitmekesistamiseks lapse jaoks. Häälkuseadel ning grammatiliste üksuste õppimisel peab logopeed materjali ise kohandama.

Esindaja Eestis:

Miljon Miksi OÜ

Suur-Sõjamäe 42a, Tallinn

Tel: 68 40 221

Miks@miljonmiksi.ee

www.miljonmiksi.ee

m?ljon
miksi
Küsi ja sa tead!