

## Laste vaimse tervise edendamine 2013

### Õppemäng „Räägime tunnetest“

**Koostaja: Maris Vahisalu, Tamsalu Lasteaed Kröll**

#### **Eeldatavad tulemused lapsest lähtuvalt:**

- laps hakkab mõistma teiste inimeste tundeid ja mõtteid;
- laps oskab vaadelda ja märgata detaile, olulisi tunnuseid ning seoseid;
- laps naudib rühma kuulumist ja eakaaslaste seltsi ning ühistegevust;
- laps oskab jutustada pildi järgi 3–4 lausega.

#### **Osalejate vanus**

Alates 4. eluaastast.

#### **Taustinformatsioon**

Väärtuskasvatus oli meie selle õppeaasta põhieesmärgiks. Kevadel toimus meie lasteaia õpetajate valmistatud väärtuskasvatuse alaste mängude näitus, selleks puhuks valmis ka kirjeldatav õppemäng. Kuna emotsioonid ja vaimne tervis on tihedalt seotud, siis on selle mängu kaudu võimalik tugevdada ka laste vaimset tervist.

#### **Vahendid:**

- kaardid, millel on ajakirjast välja lõigatud pilt lapsest;
- kõrval mustvalged pildid erinevatest näoilmetest;
- pesupulgad.



## **Mängu kirjeldus**

Mäng koosneb kaartidest, millel on ajakirjast välja lõigatud värviline pilt lapsest ja kõrval must-valged pildid laste erinevatest näoilmetest. Laps vaatab kaardil olevat värvilist pilti, uurib seal oleva lapse näoilmet, püüab ära arvata, mis tunne võib olla pildil oleval lapsel (kurb, õnnelik vm) ja asetab pesupulga vastava must-valge näoilme juurde. Vesteldakse, mis võib olla juhtunud, miks on lapsel selline ilme.

Selle mängu abil on võimalik õppida lohutama sõpra, õppida reageerima erinevatele tunnetele.

Tegevust on võimalik läbi viia ka väikestes gruppides. Lapsed peavad koos pilti vaatlema, koos arutlema ja saavutama ühise otsuse. Otsused võivad ka erineda, erinevusi on vaja põhjendada.

## **Integreeritus teiste valdkondadega**

Kuna rühm osaleb projektis „Kiusamisest vaba lasteaed“, siis saab mängu mängida pärast vastava teema käsitlemist nn karude koosolekul.

Mäng sobib ka integreerimiseks valdkonna „Mina ja keskkond“ teemade juurde, nt teemad „Tervis“ ja „Tere, lasteaed“.

Ka sobib mängu seostada kunstitegevustega, nt mängida mängu ja seejärel kujutada erinevaid emotsioone jm.

## **Tegevuste mõju hindamine**

Mäng on uus, selle mõju ei ole veel hinnatud.