

MÄNGU JA LAPSE ARENGU SEOS

Küsimused:

1. Tuletage meelde, milliseid mängu mängisite lapsepõlves kõige meelsamini?
2. Kas eelistasite mängu, mis olid rohkem seotud liikumisega või mängu, mis eeldasid aktiivset kõne kasutamist?
3. Millises vanuses muutus oluliseks mängukaaslaste olemasolu?
4. Kas mänguvahendite puudumise tõttu jäi mäng mängimata?

Mängu tähtsus lapse elus

Mäng lapse elus on kasvatus ja arenguvahend ning tema elu organiseerimise vorm. Mängus laps õpib, teeb teatud tööd ja kujuneb kui suhtlemiskaaslane. Mäng on lapse tunnetusvahend, lapsele meelepärane ja rõõmu toov tegevus. Kui ka mäng ei ole positiivse sisuga, on ta alati rõõmu toov – sest mängus saab välja elada sisemised pinged. Mängul pole väliseid eesmärke, tal on sisemine motivatsioon. Kusjuures see sisemine motivatsioon ongi arengu stimulaatoriks, mille kaudu toimub lapse areng. Lapsele märkamatu toimub füüsiline areng (seotud liikumise ja kehaga), sotsiaalne areng (rollimängudes läbi elatu annab lapsele kindluse), emotsionaalne areng läbi positiivsete emotsioonide, vaimne areng (laps sobitab mängu kõik teadmised, mida omab), areneb kõne ja veel palju muudki.

Lapse mängu aluseks on inimeste sotsiaalne elu, eelkõige perekond. Mängude sisu on seotud sotsiaalkeskonna probleemidega, kogemustega, saavutustega. Mäng (vabamäng) omab loovat iseloomu, laps on mängu looja, ta elab mängu sisse ja tegelase kujusse. Mäng on spontaanne ja vabatahtlik, valitseb välise reeglite vabadus. Küll on aga igal mängul oma seismised reeglid: rollides, mängu tingimustes, süžees, suhetes. Mäng on ettevalmistus eluks. Mänguks on vaja aega ja seda ei tohi mõtlematu katkestada. Lisaks sooja, rahuliku ja turvalist keskkonda; kohta mängimiseks ning mänguasju – ja vahendeid. Just mängu saladuses, selles, kuidas reaalsus ja fantaasia teineteist tasakaalustavad, peitubki üks inimõistuse paradokse. Nii on lapsepõlvemängudel iga järgneva eluetapi jaoks eksistentsiaalne ja esteetiline tähendus.

Mängu puhul peaks õppekavas lahti kirjutama kõik tahud, mis selle mõistega kaasnevad – alustades tingimustest mängu jaoks ja lõpetades mänguvahenditega. Erinevatest mänguliikidest kuni selleni, millal? ja miks? on vaja mängima õpetada. Waldorf-lasteaias näiteks toimib laste areng ka läbi vabamängu. Soodustavaks faktoriks on muidugi ka pererühmad erivanuseliste laste näol. Uurimuste põhjal on väidetud, et just erivanuseliste laste rühmades on võimalik näha tõeliselt loovat vabamängu, kusjuures ühevanuseliste laste puhul see tihtipeale välja ei arenegi. Tavaliselt domineerivad lasteaedades õppemängud (reeglitega mängud), mis on planeeritud ja läbi viidud lasteaiatõpetaja poolt. Paljude kasvatusteadlaste arvates muutuvad õppemängud laste jaoks oluliseks alles I kooliastmel.

Mängu mõju lapse arengule

Ei ole võimalik välja tuua millised mängud on kõige arendavamad – kas temaatilised fantaasiamängud, kus lapsed kujutavad tuttavaid muinasjutte ja rolle, või sotsiaalsed rollimängud, milles laps mängib läbi reaalseid olukordi. Neil mõlematel on lapse igakülgse arengu seisukohalt oluline roll, kuid kõige paremaid tulemusi annavad kombineeritud mängud. Temaatiline loovmäng aitab tõsta IQ-d ning täiustada keelelist arengut ja rollimängu. Sotsiaalne loovmäng nõuab mängijatelt suuremat tunnetuslikku küpsust. Seal peab laps oma isiklikud tundmused ja teadmised kandma üle suhtlusvormi, selleks et toetada kaaslaste mängu, mis toob endaga kaasa suuremad tunnetuslikud oskused.

Mäng on eelkõige vaba toiming, sunnitud mäng ei ole enam mäng. Mängimisel on mitmekülgne mõju lapse füüsilisele ning psüühilisele arengule. Mängu tähtsust arengut edasiviiva tegevusena erinevatest arenguaspektidest lähtuvalt võib vaadelda järgmiselt.

Füüsiline areng

Lihased tugevnevad, paraneb silma ja käe koordineerimine. Erinevaid esemeid kasutades arenevad vastavad lihased. Mängides saab laps rahuldada oma liikumistarvet.

Sotsiaalne areng

Laps õpib tegutsema koos teiste lastega, ta hakkab mängus teist last tähele panema. Mängides tekivad lapsel esimesed sõprussuhted eakaaslastega. Laps võtab omaks sotsiaalse käitumise malle ja harjutab elus ette tulevaid situatsioone.

Emotsionaalne areng

Mängus elab laps läbi tundeid, mäng on lapsele hingeliselt vajalik, ta saab mängust positiivseid emotsioone – tunneb rõõmu ja rahuldust.

Vaimne areng

Sõnavara ja kõnest arusaamise oskus suureneb. Laps õpib tegutsema ümbritsevast saadud kujutlusi kasutades. Mängides saab laps kasutada oma meeli, areneb tähelepanu, mälu, mõtlemine. Mängides õpib laps kõike kõige paremini.

Esteetiline areng

Mängides täpsustuvad lapse tajud (värvi-, vormi- ja ruumitaju) ja arenevad lapse kunstilised oskused. Mängides saavad lapsed loovalt oma teadmisi ja oskusi kasutada.

Eetiline areng

Laps õpib mõistma õiget ja väära. Laps võtab omaks käitumisnormid ja õpib neid kasutama (Mänd,2003:20).

MÄNG JA LAPSE ARENG.

Mäng on koolieelses eas lapse põhitegevus ja seega ka loomulik viis õppimiseks ning arenemiseks. Mängimisvajadus on üks väikelapse põhivajadusi. Mäng on tegevus, mis kõige paremini vastab lapse füüsilistele ja psüühilistele vajadustele ning eriomadustele. Mäng on vajalik lapse tervikisiksuse kujunemise jaoks – mängus õpib laps mõistma maailma, eri olukordi, kogeb tõeliselt ja sügavalt eri tundeid ning õpib nendega toime tulema. Mäng annab lapsele võimaluse suhelda ümbritseva maailmaga.

Esimesel kahel eluaastal on raske eristada lapse mängu uurimistegevusest. Laps uurib talle kätte juhtuvaid mänguasju ja esemeid, et teha kindlaks algul nende omadusi. Kolmandal eluaastal hakkab ta uurima ja katsetama, mida nendega teha saab. Tõelisest mängueast saab laste puhul rääkida 3.–6. eluaastani. Sellele eale on omane mänguline treening, mänguasjade maailm, mängukeskkond jne. Laps õpib läbi mängu. Ta omandab täiskasvanute toel eluks vajalikke teadmisi, oskusi ja vilumusi. Lapsel on kaasasündinud arengupürgimus, vastu võttev ja uuriv suhtumine ning vajadus luua ja tegutseda. Lapse areng toimub aste-astmelt ümbritsevast keskkonnast saadud kogemuse kaudu. Lapse keeleline ja sotsiaalne areng on tihedas seoses keskkonna võimalustega, edenedes sedamööda, kuidas need pakuvad impulsse tema uudishimule ja avastamistungile. Ühtviisi oluline roll on nii last ümbritsevatel täiskasvanutel kui ka eakaaslastel. Emotsionaalseks arenguks on tarvis eelkõige ema ja

vaimseks arenguks isa. Seevastu suhtlemist ning ühiskonnas elamist saab õppida ainult ja üksnes eakaaslaste seltskonnas. Alates neljanda eluaasta teisest poolest tahavad lapsed juba väga omaealiste või vanemate lastega mängida. Eakaaslastega mängides kasutab laps mängusituatsioonides täiskasvanutega suheldes kuulnud keerulisemaid keelevorme ja matkib tegevusi. Mida enam on tal võimalusi kuulnud mängudes realiseerida seda tõhusam on tema areng. Üldlevinud on arvamused, et lapsed, kes mängivad omaette ja harva suhtlevad eakaaslastega, võivad edaspidi maha jääda nii sotsiaalses kui kognitiivses arengus.

Õpetavate ja arendavate mängude valikul tuleb arvestada lapse arengu seaduspärasusi. Igasugune tegevus, sealhulgas ka mäng, pakub lapsele huvi ainult siis, kui laps saab ennast proovile panna ja kogeb edu elamust. Tegevuse puhul, mis on liiga kerge või vastupidi liiga raske, kaotab laps huvi. Tegevused ja mängud, mille valikul on lähtutud lapse arengu seaduspärasustest ja laste individuaalsetest iseärasustest, loovad laiad võimalused õppekasvatuse eesmärkide täitmiseks ka eesti keele kui teise keele õpetamisel.

Tuletame siinkohal meelde mõned olulised faktid lapse arengu seaduspärasustest, mida kindlasti tuleb silmas pidada lapsele eakohase ja arendava tegevuse välja pakkumisel.

Küsimused:

1. Millised lapse vaimsed võimed mõjutavad tema mängulist tegevust?
2. Millised füüsilised võimed mõjutavad lapse mängulist tegevust?
3. Kui olulised on sotsiaalsed oskused lapse mängulise tegevuse õnnestumise seisukohalt?

Mälu, taju ja mõtlemine on alustalad, millele tugineb arukas elu. Viimased paarkümmend aastat maailma mälu-uurimise liidriks olnud Endel Tulving on rõhutanud inimese mälu kolmeastmelisust: episoodiline, semantiline ja protseduuriline. Episoodiline mälu on mälu liik, mis võimaldab inimesel mäletada oma elu sündmusi: see juhtus minuga, mina tegin seda.

Semantiline mälu aga vahendab üldisi teadmisi maailma kohta. Protseduuriline mälu hõlmab mälu selle kohta, kuidas midagi teha mingi eesmärgi saavutamiseks.

1. Protseduuriline mälu – kõige varasem, lihtsad õppimise vormid (kingapaelte sidumine, jalgrattaga sõitmine), kõige püsivam ja vähem kahjustatav.
2. Semantiline (mõisteline mälu – kasvab välja protseduurilisest mälust, kuid võimaldab säilitada infot, mis saadud antud organismist endast kaugemalt. Võimaldab kaudselt maailma tunnetada ja säilitab infot, mis pole puhtsüülikult tähtis.
3. Episoodiline mälu – tekkelt kõige hilisem ja kasvab välja semantilisest mälust. Seal säilivad teadmised on puhtindividuaalsed ja seotud enesetunnetusega. On kõige kergemini kahjustatav. Kindlustab inimesel autoneootilise (eneseteadvusliku) teadvuse, mis võimaldab tal rännata läbi aja ja ruumi oma tunnete ja mõtetega (Tulving 2002: 20-22).

Õpetamisel läbi mängu on oluline õpitavat (semantilises mälus salvestatavat) siduda kindlasti lapse ja ta vajadustega momendil või tulevikus.

Selleks, et lapsi õpetada, on vaja aru saada nende mõtlemisviisist. Koolieelses eas võib eraldada kolme **mõtlemisvormi**:

1. Kaemuslik-motoorne -- mõtlemisprotsesside vahetu ja tihe seos praktilise tegevusega.
2. Kaemuslik-kujundiline – oskus eraldada reaalseid objekte ja neid objekte kujutavaid mudeleid. Selliste mudelitega modelleerimise abil kujutab laps objekti varjatud külgi ja omadusi (süžeeline rollimäng).
3. Loogiline – seotud kahe eelnevaga (Saar 1989: 4).

Uue paradigma järgi pole lapsed paljudes asjades täiskasvanutest saamatamad, vaid hoopis paremad. Nad joonistavad julgemini, improviseerivad vabamalt, neil pole eelarvamusi ja hirmu uue ees. Näiteks arvuti pole lapsele probleem. Täiskasvanute ülesanne on teha kõik, et need suurepäraseks omadused lapsel lasteaias ja koolis ei kaoks. Kui aga hakkame lapsel enne tema ajukoore väljakujunemist loogilist mõtlemist treenima, siis võib see pärssida tema emotsionaalset arengut ja ühtlasi summutada ta loovust.

Mõtlemises on ka kaks poolust: analüüs ja süntees. Mängus on süntees väga hästi esindatud. Kui lastel on vähe infot, loovad nad sünteesides oma napi info põhjal teooriad ja proovivad mängides, kas need toimivad. Lapsed on oma mängus nagu väikesed uurijad: algul hüpotees

ja siis kohe katse, kas oletus peab paika. Selline tegevus omakorda on hea vundament loogilisele analüüsile.

Võimed kui oskuste alused. Igas inimtegevuse valdkonnas on oskuste aluseks teatud võimed, mida võib tinglikult jaotada kahte gruppi:

1. Kognitiivsed – kuulmis- või nägemistajuga seotud reaktsiooniaeg, kontsentreerimisvõime, liikumiskiiruse tajus, kujutlusvõime, tähelepanu, mälu, mõtlemine. Ilmnevad nn nähtamatute, seesmiste protsesside kaudu.
2. Kehalised võimed – vastupidavus, jõud, kiirus, kiiruslik jõud, kiiruslik vastupidavus, jõuvastupidavus, painduvus ja osavus. Ilmnevad nähtavate, välise liigutusaktide kaudu (Thomson 2000: 49).

Võimed avalduvad harjutamise käigus. Arendada on võimalik kõiki võimeid, kuid nende kasvutempod sõltuvad eeldustest. Kognitiivsete eelduste kaudu läbi mängu informatsiooni töötlemine annab lapsele vajaliku õppimiskogemuse. Fülogeneetilise arengu perspektiivist lähtudes on oluline, et teatud määral arendataks iga indiviidi kõiki, ka tagasihoidlike eeldustega võimeid, kuna muutuste genoomi talletumine loob võimaluse nende avanemiseks tulevikus. Mitmekülgne mäng kui lapse põhitegevus välistab võimaluse, et pidurduks areng fülogeneetilises plaanis (samas: 49).

Uurijate seisukohti mängu ja lapse arengu seostest.

Johan Huizinga oma teoses “Mängiv inimene” väidab, et mäng on vanem kui kultuur. Kõik mängu põhijooned on olemas juba loomade mängus. Pruugib vaid jälgida kutsikaid mängimas, et täheldada nende lustlikus müramises kõiki mängule iseloomulikke jooni. Mängu kaudu õpitakse käituma, toitu hankima, mängu kaudu õpetab koeraema kutsikatele koeraks olemise põhitõdesid.

Huizinga nimetab kokkuvõtlikult mängu vabaks tegevuseks, mida tajutakse millenagi, mis “pole niimoodi mõeldud”, mis seisab väljaspool tavalist elu, aga võib ometi mängija täiesti oma võimusesse võtta; millega ei seostu mingi materiaalne huvitatus ja mis läbi ei saada mingit kasu; mis leiab aset kindlaks määratud ajas ja ruumis; mis toimub korralduselt ja kindlate reeglite järgi ning loob kaaslusi, mis ümbritsevad ennast meelsasti salapäraga või eristavad end tavalisest maailmast maskeerimise abil.

Huizinga on pika aja jooksul ikka kindlamalt veendumusele jõudnud, et inimkultuur tekib ja areneb mängus, mänguna. Lugeses raamatut “Mängiv inimene” võime tõdeda, et juba loodusrahvastel olid oma riitused ja uskumused seotud mänguga, kus inimesed omandavad mängu kaudu ühiskonnas elamiseks hädavajaliku; sotsialiseerumise läbi toimub kultuuri, kogu eelnevate põlvete poolt loodu edasiandmine põlvkonnalt põlvkonnale, millega tagatakse ühiskonna järjepidevus. (Huizinga, 2003).

Ülesanne:

Aino Saar on oma 1997 aastal ilmunud raamatus “*Laps ja mäng*” välja toonud rea laste mängu uurijate seisukohti. Lugege need läbi järgnevatelt lehekülgedelt ja püüdke leida nendes ühiseid jooni ja erinevusi.

Sarnasused:.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

Erinevused:

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

A. Leontjev on väitnud, et mängu tunnetuslik tähtsus lapse jaoks seisneb selles, et mänguline toiming on alati üldistatud toiming. Mängus taastab laps tegelikkusest kõige üldisema ja tüüpilisema (Saar 1989: 5).

S. Rubiņštein vaatles laste mängu kui mõtestatud tegevust. Mäng on seotud kujutluste tekkimisega ja oskusega keskenduda tähelepanu ümbritseva tegelikkuse mitmesugustele

külgedele. Samuti oskusega saadud tulemusi iseseisvalt ja loovalt läbi töötada. Seega on mäng arengu praktikaks, esimene tahte ja mõtte väljendus (samas: 5).

D. Elkonini uurimuste järgi on mäng oma olemuselt ja sisult sotsiaalne. Rollimängus partnerite vahel toimuv koordineerimine annab võimaluse üleminekuks mõtlemise uuele tasemele. Toimingud mängus on kui üldistatud ja lühendatud žestid mida saadab kõne. Siin avaldub funktsionaalne seos kõne arengu ja laste mängu vahel (Saar 1989: 6).

Elkonin toob seoses laste mängu arenguga järgmised aspektid:

1. Mängus väljendab laps oma kogemusi(imiteerib).
2. Mäng on vahend teadmiste hankimiseks ja juurutamiseks(kogemus-põhjus).
3. Mäng on mõttetegevus. Mängus püüab laps probleemi lahendada ning liigitab oma kogemusi ja nendevahelisi suhteid.
4. Mängudes on tegevus ja keel peamised probleemi lahendamise viisid.
5. Mängus laps ka muudab tegelikkust
6. Mäng sisaldab alati loovust (Elkonin 1999: 197-287).

Tunnustatud vene psühholoog Lev Vögotski (1896-1934) on uurinud lapse vaimse arengu ja mängu psühholoogilist seost. Tema mänguteoorias on keskne seisukoht mõistuse ja tunnete ühtsusel. Mäng on arengu allikas ja loob lähema arengu tsooni, sest mängus on laps alati kõrgemal oma igapäevasest tavalisest käitumisest. Mänguga seondub vajaduste muutumine, tahtemotiivide areng ning muutused lapse teadvuses ja tarvetes. Mängus õpib laps toimima kujuteldavas situatsioonis, mis varases koolieelses eas ei ole veel võimalik, kuid keskmises koolieelses eas kujuneb põhiliseks mängu toiming mõte, toiming ise taandub tahaplaanile. Laste mängus asendatakse üks toiming teisega ja üks ese teise esemega. Liikumine mõttelisel tasandil on laste mängus olulisim ja tähtsaim. L. Vögotski rõhutas ka mängu tähtsust kõne arengule just keskmises koolieelses eas (viidatud Saar 1989: 5). Vögotski arvates ei täida egotsentriline kõne mitte mingisugust objektiivset, kasulikku ega vajalikku funktsiooni lapse käitumises. Kõne on tema enda jaoks. Vögotski jaoks on eelkõige kõne see, millel on kultuuri kandev roll. Kultuur on esindatud sümbolilises keeles ning materiaalselt inimese poolt loodud keskkonnas ja objektides. Vögotski nägi tihedat seost keele omandamise ja mõtlemise arengu vahel. Kui täiskasvanud püüavad lapsele midagi keerulist selgitada, avavad nad lapsele juurdepääsu intellektuaalsetele protsessidele, mis tavaliselt põhinevad keelel. Vögotski väidab, et lapsed püüavad kõne abil suhelda, kuigi nad pole selle eesmärgi saavutamisel alati

edukad. Vögotski sõnul arenevad mõlemad, nii keel kui mõtlemine ja mõjutavad vastastikku teineteist. Nad ühinevad, et luua inimesele ainuomane mõtlemise vorm – “sisemine kõne” ehk verbaalne mõtlemine (viidatud Butterworth, Harris 2002: 41-236)

J. Piaget seostas laste mängu intellekti arengu teooriaga, mäng kui tegelikkuse assimileerimine. Mängu etapid J. Piaget'i järgi:

1. Sensomotoorne – mäng kannab lihtsalt harjutuse iseloomu, lapsed ei kasuta mingisugust sümbolikat.
2. 2—6- eluaasta – sümbolika olemasolu.
3. Noorem kooliiga – reeglitega mäng
4. Vanemas koolieas – loovmäng.

J. Piaget väidab, et lapse kognitiivne areng on otseses sõltuvuses tema eakaaslastega suhtlemisest. Selleks, et iga mängija saaks ennast kõrvalt jälgida, on vaja teiste laste olemasolu mängus (viidatud Saar 1989: 7-8).

A. Zaporozhets kirjutas, et süžeealise rollimängu ilmutamiseks peab laps eraldama mõningaid tegelikkuse mängulise reprodutseerimise viise, õppima kasutama mänguasju, oskama läbi mängida tuttavaid mängusüžeesid ja täitma mängureegleid. Edaspidi laps üldistab omandatud mängulised toiminguviisid, kannab need üle uutesse situatsioonidesse ja muudab neid vastavalt huvile ja vajadusele. Mängu üleminek laste iseseisvate tegevuste hulka omandab suure tähenduse mängija psüühilises arengus. Edaspidi suureneb sõna osatähtsus ja mängulised toimingud lühenevad. Mängijad suudavad sooritada mängulisi toiminguid kas osaliselt või täielikult vaimses plaanis, kujutluste plaanis. Lapse psüühikas toimub kaks olulist muudatust:

1. Mängus omandavad lapsed üksikuid teadmisi ja oskusi, seda peab arvestama õppemängude kasutamisel koolieelses eas.
2. Võime kujundada välise mängulise tegevuse baasil tegevus vaimses plaanis, millel on oluline osa kujundliku mõtlemise arengus (viidatud Saar 1989: 6-7).

J. Johanson ja J. Ershler, kes samuti uurisid seost mängu ja kognitiivse arengu vahel, tulid järeldusele, et vaimse küpsuse ja kujundliku mängu vahel valitseb tihe seos. Ning selle saavutamiseks on vajalik teatud intellekti arengutase ja divergentne mõtlemine. Kollektiivne

sümbolistlik mäng nõuab enam kognitiivset kogemust kui individuaalne mäng (viidatud samas: 8).

Koji ja Meyies seostavad kognitiivse arengu kolme suunda:

1. Enesekeskne – indiviidi toimingud on tema enda mõtte ja soovide tulemused. Laps ise leiab lahenduse mängus, valib vastava toimingu ja sooritab selle. See väljendub mängus mängu teema püsivuses, lahendatava toimingu kestvuses, kontsentratsioonis, probleemi lahenduse vastavuses olukorrale, toimingute järgnevuses ja kogemuse omandamises.
2. Vaimne aktiivsus – intellektuaalse initsiatiivi sünonüüm, püüd sooritada toiminguid kõrvalise abita ja toetuseta. Teiste mängijate matkimine. Lapse vaimne aktiivsus eeldab, et lapse suhtumine ümbritsevasse ellu on aktiivne. Määratletakse ka teised kategooriad: loovus, initsiatiiv, mänguelementide variatiivsus, kriitiline suhtumine, planeerimine.
3. Paindlikkus – võimaldab lapsel reageerida ümbritseva maailma mitmekesisuses. Eristatakse järgmisi aspekte: probleemi analüüs, mõtlemise stabiilsus, teemade variatiivsus, vilumuste valdamine, kontroll, ühe situatsiooni ülekanne teisele (viidatud Saar 1989: 8).

J. Elden, D. Pederson, O. Fein leiavad, et asendusmehhanismide tekkimisel ja arenemisel laste mängus on omad ealised iseärasused. Asenduseseme kasutamisega on tihedalt seotud sümbolistlik mäng, mis tekib 18-24. elukuul, kuid vanuse suurenedes väheneb sõltuvus eseme füüsiliste omaduste ja temaga sooritavate toimingute vahel. Vanemas koolieelses eas suureneb asendusesemete kasutamine ja jätkub nooremas koolieas. Kuid 8-aastased lapsed on juba võimelised täiendama puuduvaid esemeid žestide abil (viidatud samas: 8).

L. Vögotski hüpoteesiga, mis eeldab, et vanuse suurenedes väheneb sõltuvus reaalse mänguasja sarnasusest asendatava esemega, on põhimõtteliselt nõus enamik välismaiseid uurijaid. Paljud välismaa autorid, uurides laste intellektuaalset arengut mängus, laiendavad sümbolistliku mõtlemise teooriat mängus, leides samas, et mõtlemisprotsessid mängus kujunevad muutudes järjest üldistatumaks, omandades abstraktse plaani (viidatud samas: 9-10).

Mängu uurija, ameerika psühholoogiaprofessor B. Sutton-Smith väidab, et käesoleval sajandil on psühholoogid kinnitanud – mäng arendab lapse motoorseid ja sotsiaalseid oskusi ning kognitiivseid võimeid. Sutton-Smith kinnitab, et mäng tasub ennast ära ja usub, et laste mäng on kasulik kohanemisele (viidatud Saar, 1997:29).

USA tegevusterapeut Mary Reilly on eraldanud mängu arengu protsessi kolm etappi:

1. Sensomotoorse mängu etapp, mis algab enne lapse sündi ja kestab seitsme aastani. Laps õpib sel perioodil aistingute kaudu, tähtis on lapsesse suhtumine ja tagasiside andmine. Sensomotoorne areng jätkub kogu elu, kuid alus pannakse varases lapseas.
2. Ehitus- ja konstruktiivse mängu etapp algab esimese eluaasta lõpust ja kestab kuuenda eluaastani. Siin tähtis käte motoorne areng, siin pannakse alus heale käsitöö inimesele. Sel etapil anda lapsele võimalusi, mänguvahendeid, mis arendavad koordinatsiooni, silma – käe koostööd, püsivust. Laps õpib aru saama pildikeelest, tervikust, areneb kujutlusvõime. Sobivad konstruktormängud, legod, puzzled jne.
3. Sotsiaalse mängu etapp algab kolmandal eluaastal ning jätkub kogu elu. Laps hakkab uurima ja kogema rollide kõlblikkust ning teadvustab erinevaid rolle. Areneb suhtlemisoskus ning arenevad kõik kolm mänguetappi üheaegselt. (Päikeselaste leht 22.10.01)

Lapse mängulise tegevuse arengu seaduspärasusi.

Lapse arengu etapid, millal toimub lapse kõige aktiivsem areng:

1. Sensomotoorne areng - 0 kuni 11. a.
2. Keeleline areng - 1(2).a. kuni 3. a.
3. Vaatlus - ja tähelepanuvõime areng - 3. a. kuni 7. a.
4. Mõtlemisprotsesside areng - 7. a. kuni

Lapse mängulise tegevuse areng 3. – 6. eluaastal.

3. eluaasta

- ⇒ paariti või rühmadena mängimine
- ⇒ viisakusreeglid ja heatahtlik suhtumine
- ⇒ huvi erinevate mänguliikide vastu
- ⇒ ei jaga oma mänguasju teiste lastega
- ⇒ rollimängu tekkimine
- ⇒ omistab elututele objektidele inimlikke omadusi

4. eluaasta

- ⇒ iseseisev mänguteema valik
- ⇒ mängib keerukamaid ja fantaasiarikkamaid mänge
- ⇒ erinevad rollid mängudes
- ⇒ matkib teisi lapsi
- ⇒ kogemuste ja teadmiste kasutamine mängus
- ⇒ jälgib mängus eelnevalt kokkulepitud stsenaariumit

5-6. eluaasta

- ⇒ omaalgatuslikud mängud
- ⇒ fantaasiamängud
- ⇒ täidab mängudes erinevaid rolle
- ⇒ oskab ennast lühikeseks ajaks kellegi teisena ette kujutada
- ⇒ kasutab ladusalt mängudes kõnet
- ⇒ mäng kui kollektiivne tegevus
- ⇒ hinnang mängule

⇒ jagab mänguasju

⇒ oskab oodata mängus oma järjekorda

1-3 aastased lapsed mängivad:

- * funktsioonimänge - asjadega tegutsemine nende omaduste tundma õppimiseks
- * fiktsioonimäng - e imitatsioonimäng on igasugune matkimismäng

3-6 aastased mängivad lisaks eelnevale:

- * loovmänge
- * liikumismänge
- * konstruktor- ja legomänge
- * lauamänge.

Üldoskused.

Koolieelse lasteasutuse riiklikus õppekavas on ära toodud üldoskused, mida saavutatakse läbi õppe-kasvatustegevuse. Üldoskuste kujunemist toetatakse kõigi õppe- ja kasvatustegevuste kaudu, erinevate valdkondade sisusid lõimides.

Õppekavas eristatakse nelja üldoskuste rühma:

- 1) mänguoskused;
- 2) tunnetus- ja õpioskused;
- 3) sotsiaalsed oskused;
- 4) enesekohased oskused.

Mänguoskused

Mäng on eelkoolieas lapse põhitegevus. Mängu käigus omandab ja kinnistab laps uut teavet, uusi oskusi, peegeldab tundeid ja soove, õpib suhtlema, omandab kogemusi ja käitumisreegleid. Mänguoskus on kõigi üldoskuste ning õppe- ja kasvatustegevuse eri valdkondade oskuste ja teadmiste arengu alus.

Õppe- ja kasvatustegevuse tulemusel 6–7aastane laps:

- 1) tunneb mängust rõõmu ning on suuteline mängule keskendumiseks;
- 2) rakendab mängudes loovalt oma kogemusi, teadmisi ja muljeid ümbritsevast maailmast;

- 3) algatab erinevaid mängu ja arendab mängu sisu;
- 4) täidab mängudes erinevaid rolle;
- 5) järgib mängureegleid ning oskab tuttavate mängude reegleid teistele selgitada;
- 6) suudab mängu käigus probleeme lahendada ja jõuda mängukaaslastega kokkuleppele;
- 7) tunneb rõõmu võidust ja suudab taluda kaotust võistlusmängus;
- 8) kasutab mängudes loovalt erinevaid vahendeid.

Tunnetus- ja õpioskused

Tunnetusoskused on oskused tahtlikult juhtida oma tunnetusprotsesse – taju, tähelepanu, mälu, mõtlemist, emotsioone ja motivatsiooni.

Õpioskuste all mõistetakse lapse suutlikkust hankida teavet, omandada teadmisi ja oskusi ning uurida ja katsetada. Õpioskused kujunevad tunnetusoskuste arengu alusel.

Õppe- ja kasvatustegevuse tulemusel 6–7aastane laps:

- 1) saab aru lihtsamatest seostest (hulk, põhjus, tagajärg), tajub esemeid, sündmusi ja nähtusi tervikuna;
- 2) mõtleb nii kaemuslik-kujundlikult kui ka verbaalselt, saab kuuldust aru, reageerib sellele vastavalt ning kasutab arutlevat dialoogi;
- 3) tegutseb sihipäraselt, on suuteline keskenduma kuni pool tundi;
- 4) kavandab ja korraldab oma igapäevategevusi ja viib alustatud tegevused lõpuni;
- 5) tegutseb uudes olukorras täiskasvanu juhiste järgi;
- 6) suhtub õppimisse positiivselt – tahab õppida, uurida, esitada küsimusi, avastada ja katsetada;
- 7) rühmitab esemeid ja nähtusi erinevate tunnuste alusel;
- 8) kasutab materjali meeldejätmiseks kordamist.

Sotsiaalsed oskused

Sotsiaalsete oskuste all mõistetakse lapse oskusi teistega suhelda, tajuda nii iseennast kui ka partnereid, võtta omaks ühiskonnas üldtunnustatud tavaid ning lähtuda eetilistest tõekspidamistest.

Õppe- ja kasvatustegevuse tulemusel 6–7aastane laps:

- 1) püüab mõista teiste inimeste tundeid ning arvestada neid oma käitumises ja vestluses;

- 2) tahab ja julgeb suhelda – huvitub suhetest ja tunneb huvi teiste vastu;
- 3) hoolib teistest inimestest, osutab abi ja küsib seda vajadusel ka ise;
- 4) osaleb rühma reeglite kujundamisel;
- 5) oskab teistega arvestada ja teha koostööd;
- 6) loob sõprussuhteid;
- 7) saab aru oma-võõras-ühine tähendusest;
- 8) teeb vahet hea ja halva käitumise vahel;
- 9) mõistab, et inimesed võivad olla erinevad;
- 10) järgib kokkulepituid reegleid ja üldtunnustatud käitumisnorme;
- 11) selgitab oma seisukohti.

Enesekohased oskused

Enesekohaste oskuste all mõistetakse lapse suutlikkust eristada ja teadvustada oma oskusi, võimeid ja emotsioone, juhtida oma käitumist.

(2) Õppe- ja kasvatustegevuse tulemusel 6–7aastane laps:

- 1) suudab oma emotsioone kirjeldada ning tugevaid emotsioone, nt rõõmu, viha, sobival viisil väljendada;
- 2) kirjeldab enda häid omadusi ja oskusi;
- 3) oskab erinevates olukordades sobivalt käituda ning muudab oma käitumist vastavalt tagasisidele;
- 4) algatab mängu ja tegevusi;
- 5) tegutseb iseseisvalt ja vastutab oma käitumise eest;
- 6) teab, mis võib olla tervisele kasulik või kahjulik ning kuidas ohutult käituda;
- 7) saab hakkama eneseteenindamisega ja tal on kujunenud esmased tööharjumused;
- 8) kasutab erinevaid vahendeid heaperemehelikult ning tegevuse lõppedes koristab enda järelt.

Mäng ja lapse sotsiaalne areng.

Ülesanne: Töötage rühmatööna läbi Aino Saare raamatu „Laps ja mäng” 5.peatükk „mäng ja lapse sotsiaal-emotsionaalne areng.

Tehke kokkuvõtte järgmistest teemadest:

1. Sotsiaalsed oskused mängus
2. Sotsiaalne kompetentsus mängus
3. Prosotsiaalne käitumine ja mäng
4. Müramäng ja laste sotsiaalsed suhted
5. Mäng ja agressioon

Eakohase sotsiaalse arenguga seitsme aastase laps:

- käitub üldtunnustatud käitumisnormide kohaselt, on võimeline oma käitumist analüüsima;
- on suuteline suhteliselt kestvaks tahtepingutuseks (katkestamata tegevus ca kümme minutit);
- kontrollib oma emotsioone;
- tajub ja mõistab teiste arvamusi;
- säilitab positiivsed suhted eakaaslastega, soovib ja julgeb suhelda täiskasvanutega;
- võrdleb end eakaaslastega, oma toiminguid ja nende tulemusi eakaaslaste omadega;
- seab endale eesmärged, tegutseb sihipäraselt, püüab viia oma tegevused lõpuni;
- suudab lühiajaliselt keskenduda erinevatele tegevustele;
- täidab suhteliselt keerukaid täiskasvanu sõnalisi juhiseid ning korrigeerib vajadusel oma tegevusi;
- küsib vajadusel abi täiskasvanult või kaaslaselt;
- on eakohastes tegevustes algatusvõimeline ja iseseisev;
- arvestab eakaaslaste ja täiskasvanute tunnetega.

3-4aastase lapse jaoks on mäng sotsiaalne tegevus. Teda köidab aina rohkem mäng koos eakaaslastega, ehkki ta mängib mõnikord veel ka lihtsalt nendega kõrvuti. Tema värskest omandatud keeleoskus võimaldab tal teiste lastega asju arutada, plaani pidada ja mängureegleid kehtestada ning tänu sellele õpib ta vähehaaval teistega koostööd tegema. Ta õpib mängus kordamööda üles astuma, oma mõtteid selgitama, teisi kuulama, nendega kokkuleppele jõudma ning nende vaatenurka mõistma. Need kõik on elus väga vajalikud

oskused (Dr Ward 2001: 240-241). Rollimängu alged ilmnevad juba 3. eluaasta lõpus. Rollimängus võtab laps endale mingi osa ja on seega keegi teine sellele teisele iseloomulike omadustega. Tavaliselt võtab laps algul endale kõige lähedasemate inimeste rollid, nagu näiteks ema, isa, lasteaiaõpetaja jne. Noorematele lastele on olulised toimingud esemetega, keskmises eelkoolieas on tähtsad isiku suhted teiste inimestega, kuid vanemate laste jaoks on tähtis rollile iseloomulike suhete väljatoomine. Lapse vanuse kasvades muutub ka mängija suhtumine oma rolli, ta hakkab kriitilisemalt suhtuma nii oma rolli mängimisse kui ka mängukaaslaste rollikäitumisse. Alles vähehaaval, vanuse kasvades tulevad tõelised koosmängud. Laps omandab niiviisi suure osa sotsiaalsete tähenduste maailmast. Hiljem treenitakse seda oskust rollimängude kaudu, mis on kasulikud ka täiskasvanutele. Rollimängu kaudu omandavad lapsed ka kõige enam sotsiaalseid oskusi.

Keskkond mõjutab lapse ainekogu saamist rollimänguks. Rollimäng areneb edasi sotsiaaldraama mänguks ja hilisemal eluperioodil igapäevaelu kujutavaks draamaks, s.t. et mäng on ideeliselt mitmetahulisem, haarab rohkem lapsi kaasa, kestab pikemat aega, sisaldab mitmeid rolle. Mängu sisu ja rollid räägivad lapse argielust, kuid peegeldavad ka unelmaid, soove, fantaasiat. See on rahuldust - ja rõõmupakkuv, annab uusi elamusi, mõtteid, tundeid. Tähtis on ka selle poolest, et laps sõlmib suhteid eakaaslastega, jagab nendega oma fantaasiaid ja mõtteid. Näiteks õpetavad draamamängud vahet tegema hea ja halva vahel. Loovalt mängimiseks on lapsel vaja muljeid, teadmisi ja emotsioone, teda ümbritsevast keskkonnast, mis ärgitaksid teda mängima. Täiskasvanute ülesandeks on tutvustada lapsele ümbritsevat elu. Anda nii elulisi kui ka mängulisi kogemusi erinevate mänguvahendite kasutamise ja mängulise suhtlemise kaudu täiskasvanute ja laste vahel. Nii kujuneb oskus vastu võtta mängulisi ülesandeid, hiljem neid ise püstitada ja järjest keerulisemate vahendite ja tegevusega ka täita. Loova mängu käigus avardub lapse mõtlemine ja sõnavara, avaneb fantaasiamaailm. Kujutlusmängud võimaldavad dialooge hea ja halva teemal – koos lapsega saab kiita head ja karistada halba.

Ei ole võimalik välja tuua millised mängud on kõige arendavamad – kas temaatilised fantaasiamängud, kus lapsed kujutavad tuttavaid muinasjutte ja rolle, või sotsiaalsed rollimängud, milles laps mängib läbi reaalseid olukordi. Neil mõlematel on lapse igakülse arengu seisukohalt oluline roll, kuid kõige paremaid tulemusi annavad kombineeritud mängud. Temaatiline loovmäng aitab tõsta IQ-d ning täiustada keelelist arengut ja rollimängu.

Sotsiaalne loovmäng nõuab mängijatelt suuremat tunnetuslikku küpsust. Seal peab laps oma isiklikud tundmused ja teadmised kandma üle suhtlusvormi, selleks et toetada kaaslaste mängu, mis toob endaga kaasa suuremad tunnetuslikud oskused.

Mäng ja lapse kognitiivne areng.

Ülesanded: Töötage rühmatööna läbi Aino Saare raamatu „Laps ja mäng” 4.peatükk „Mäng ja lapse kognitiivne areng.”

Tehke kokkuvõtte järgmistest teemadest:

1. Mäng, keel ja metakommunikatsioon
2. Laste tunnetussfäär ja mäng
3. Mäng loovus
4. Mäng ja probleemide lahendamine
5. Mäng, säilivus ja IQ väärtus

J. Piaget’ ja L. Vögotski kognitiivsed teooriad on olnud aluseks laste mängu ja arengu uurimisel. Suuremas osas uurimustest on põhitähelepanu pööratud eelkõige seosele kujutlusmängu ja kognitiivsete oskuste vahel. Sageli on jõutud uurimustes järelduseni, et kui laps ei suuda mängida, siis on see tõend lapse kognitiivse ebaküpsuse kohta.

Milliseid kognitiivseid oskusi laps õpib mängus?

- ✓ Mäng aitab oluliselt kaasa lapse kõne arengule. Oluline koht on mängul laste sõnavara rikastamisel.
- ✓ Mäng on sageli seotud paljude erinevate mänguasjade ja esemetega, seoses sellega avaneb suurepärane võimalus loovuse arendamiseks.
- ✓ Mängudes saab õppida ka mitmesuguseid probleemide lahendamise strateegiaid.

Mäng ja kognitiivne areng mõjutavad vastastikku teineteist. Kognitiivselt enamarenenud lapsed rakendavad oma kognitiivseid oskusi ka mängus ja seega aitab mäng omakorda kaasa ka kognitiivsetele oskustele.

Mängu ja keele arengu seos.

Keel on informatsiooni kodeerimise ja säilitamise sotsiaalne vorm. Keel on inimeste peamine suhtlusvahend, mis kujundab mõistete ja kategooriate võrgustiku, arendab mälu ja abstraktset mõtlemist. Keel on märgisüsteem, mida inimene kasutab suhtlemiseks ja mõtete väljendamiseks. Keel on mõtlemise tööriist. Kõne on keele kasutamise vorm- mõtte

moodustamine ja vormistamine keele abil. Keel on kood, keelemärkide süsteem, kõne on selle koodi igakordne kasutamine.

Lapse kõne arengu eelduseks on nägemise, kuulmise ja kompimise normaalne kooskõlastatud areng. Keeleline areng on lahutamatu lapse üldisest arengust. Kõne areneb ühesuguse rütmi järgi kooskõlas teiste arenguprotsessidega. Kõne areng on kooskõlas mõtlemisega.

Nii lapse emakeelse kõne arengut kui ka teise keele õppimist mõjutab keelekeskkond. Kõnekeskkonna mõju lapse kõnearengule saab olla positiivne, kui laps on inimeste keskel, kes omavad keelekultuuri, kui täiskasvanud suhtlevad lastega, hindavad laste keeleaktiivsust. Vastupidi, ebapiisav tähelepanu lapse kõne vastu, lastega suhtlemisel, ümbritsevate inimeste halb keeleoskus mõjub negatiivselt lapse keele- ja psüühika arengule. Uurimused näitavad, et keelelised harjumused, mis kujunevad lapsepõlves, omavad väga kõrget püsivust.

Keel täidab suhtluses järgmisi ülesandeid:

- Keel materiaalsete vajaduste rahuldamise vahend (ostmine, söögi vm küsimine jne).
- Keele abil saab suunata teise inimese käitumist- paluda, et keegi midagi teeks, paluda abi; keelata kedagi, kes käitub ebasoovitavalt (hirmutab, ähvardab, kiusab teist last, looma jne).
- Keele abil saavad inimesed vastastikku oma suhtumist ja arusaamist väljendada (poolehoid, huvi: kuidas elate?).
- Keele abil selgitab inimene ennast iseenele, sõnastab oma tundeid, seisundit (mul kõht valutab, mulle meeldib see asi jne)
- Keele abil saab hankida teadmisi, küsida kõike, mis huvitab.
- Keele abil saab sõnastada oma kujutlusi, unistada, nalja teha; saab nautida keele kõla ja rütmi.
- Keele vahendusel saab oma kogemusi ja teadmisi edasi anda.
- Keelel on rituaalne ülesanne (tervitamine, õnnitlemine jms)

Kõne arengu seaduspärasusi:

- 3- 4 aastane laps on omandanud põhilise osa keele häälikulisest struktuurist ja kasutab emakeeles peaaegu kõiki grammatilisi vorme, kuigi mitte alati õigesti. Ta kõneleb seostatult, kordab küsimuste varal jutustust, ütleb peast lühikesi salmikesi, kasutab kõnes

nimisõnade kõrval ka tegu-, ase-, omadus- ja arvsõnu, kasutab endast rääkides sõna mina. 3 aastane laps üldistab alateadlikult keele seaduspärasusi ja moodustab vajadusel ise sõnu. Alanud on jutustamisoskuse areng.

- Küsimuste esitamine on oluliseks pöördepunktiks lapse kõne arengus. 3- 5 aastane laps täiendab oma sõnavara ja täpsustab sõnatähendusi just küsides. 3-aastane laps tunneb aktiivselt huvi asjade nimetuste vastu ja kasutab umbes 1500 sõna. Sõnavara maht erineb lapseti.
- Lapse kõne 4 aastasel: laps teab umbes 1800 sõna. Moodustab nelja- ja viiesõnalisi lauseid. Räägib mängu ajal, võib kirjeldada oma tegevust. Jutustab mänguasjadele lugusid ja loeb neile mängult raamatut ette.
- 5- aastane reguleerib oma tegevusi sisekõne abil, oskab kasutada ruumi- ja ajamõisteid, tunneb värvusi, kasutab liitlauset, kasutab enamasti õigeid keelevorme, suudab jutustada sündmustest oma elus või pildil, suudab meelde jätta luuletusi ja liisusalme. Oskab luua keerukaid, grammatiliselt aina raskemaid lauseid. Oskab väljendada tundeid ja jutustada lugusid.
- 7- aastane hääldab kõiki emakeele häälikuid õigesti, jutustab arusaadavalt ja piisavalt täpselt, arutleb, valdab mitmekesisist sõnavara, et oma mõtteid selgelt väljendada.

Mängu ja kõne areng on interaktiivne protsess. Uurimused näitavad, et sõnakehva kaaslasega räägitakse vähem, jutukama partneriga areneb vestlus kiiremini ja paremini. Mängides oma soost mängukaaslasega ja soole sobivate mänguasjadega toimub mäng kauem ja kõneline osa on suurem, sest sobivad mänguasjad aktiveerivad mängijaid omavahel suhtlema (Saar 1997: 59).

Lapse jaoks on praktiliselt kõik keele vahendid, samuti kõne ilmekus, häälitsused ja helid, potentsiaalsed mänguvahendid. Lapsed mängivad juba varases eas nn verbaalseid mängu. Eriti oluline on kolmas eluaasta, mil laps peab mitmesugustes interaktsioonides ja mängudes ennast teistele keele abil mõistetavaks tegema. Järk-järgult muutub mäng fantaasiarikkamaks, kus esineb palju kujutlusi ja väljamõeldisi ja rollitaitjal tuleb rohkem kõnelda. Laste sõnaline suhtlemine muutub keerulisemaks ja järjest ulatuslikumaks.

Sõnalisteks mänguvormideks on:

- ✓ sõnamäng ja riimid,
- ✓ absurdimäng ja

✓ vestlusmäng.

Hääle-, hääldamis- ja kõneharjutused on abiks laste hääle arendamisel, hääldamise õigsuse harjutamisel ja kõne muutmisel selgeks ning väljendusrikkaks. Kõik need harjutused-mängud arendavad ka lapse hääleulatust, õpetavad oma häält kontrollima ja valitsema (Raadik 2001: 15).

Häälikusüsteemi omandamine toetub suuresti imiteerimisele ja täiskasvanu kõne matkimisele. Oluline roll on seejuures last ümbritsevate inimeste kõnel ning lapse enda artikulatsiooniaparaadi ja kuulmiselundite tervisel. Kuna lasteaialaps veedab suurema osa päevast lasteaias, siis tuleb ka lasteaiaõpetajal pöörata suuremat tähelepanu nii enda kui laste kõnele.

Smilansky (viidatud Saar 1997: 61) rõhutab oma uurimuste põhjal, et sotsiaalne rollimäng aitab oluliselt kaasa nii sõnavara kui kõneliste väljenduste rikastumisele ja seda eelkõige mängulise suhtlemise kaudu. Mängu uurijad Pellegrini & Jones väidavad, et:

- ✓ Erinevas eas lapsed mängivad ja kõnelevad erinevalt.
- ✓ Kui lapsed mängivad realistlike mänguasjadega, on nende mänguteema enam seotud leludega, st mänguasjad suunavad mängu teemat; individuaalsed mänguepisoodid on pikad ja keerukad. Mäng üldistatud mänguvahenditega on mitmekesisem ja lapsed kõnelevad mängus tunduvalt rohkem, individuaalsed mänguepisoodid on aga lühemad.
- ✓ selgitades täiskasvanute osa laste mängu arengus, jõudsid nad järeldusele, et kuni kaheaastastele lastele on täiskasvanu osalus mängus vajalik ja see aitab oluliselt kaasa keelelisele arengule. Kuid 3,5 – aastastele lastele on eakaaslase roll saanud juba niivõrd oluliseks, et täiskasvanu olemas olu võib pidurdada fantaasiamängu ja keele arengut mängus (sammas: 63-65).

Laste kõne, mängu ja sugupoolte seoste uurimine on näidanud, et lapsed mängivad kauem ja kõnelevad enam samast soost eakaaslastega ja soole omaste mänguasjadega mängides. Tulemust põhjendatakse sellega, et sobivad mänguasjad motiveerivad mängijaid enam üksteist vastastikku verbaalselt mõjutama.

Dr. Sally Ward on uurinud laste keelelist arengut, ning sellest kirjutanud raamatus "Terane laps". Oma uurimuste põhjal on ta jõudnud järeldusele, et mäng ja keeleline areng on lahutamatu seotud ning mäng on täiskasvanu jaoks suurepärane võimalus lapse keelekeskkonda rikastada. Lapse kasvades mõjutab keeleline areng oluliselt näiteks etendamismängu, kuna rohkem sõnu teades saab kedagi mängida palju täiuslikumalt ja mitmekülgsemalt (Dr. Sally Ward 2001: 23).

Mäng soorolli kujunemisel

Soorolli areng on tugevalt seotud lapse mina-pildi arenguga. Lapsepõlv on soorolli kujunemise aeg. Soorollide iseloomulik käitumine ei pea lapse jaoks olema nii üheselt määratletud ja suletud moel esinema. Tüdrukud ja poisid võivad mängida samasuguseid mänge, neil võivad olla sarnased harrastused ja vastassoole mõeldud mänguasjad. Soorolli kujunemisele aitavad kaasa laste mängud. On olemas mänguasju, millega mängivad nii poisid kui tüdrukud, tihti mängivad lapsed ka vastassoole mõeldud mänguasjadega. Laste juttudes, mängudes, kõnes ja olemuses on oma soole tüüpilisi jooni. Mängu uurijate ja praktikute poolt leiab kinnitust tõsiasi, et mängude eelistused, sisu, mänguvahendid ja rollid on muutunud vastavalt ühiskonna väärtushinnangute muutumisele (Almann 2000: 21;24).

Mängul on poiste ja tüdrukute kasvatusel soorolli kujunemisel tähtis koht. Last arendades tuleb igati soosida, et nende sooidentiteet ja sooroll kasvaksid tugevaks ja selgepiiriliseks. Igäihel on oluline end leida, väärtustada enese „Mina“, kasvada ja areneda iseendaks, olenemata soost. Laps vajab oma peres tunnetust ja heakskiitu. Meil, täiskasvanutel, tuleb võimaldada tüdrukutele ja poistele arenguks erinevaid võimalusi, arutleda nendega maailma huvitavate asjade üle (Almann 2000: 27).

Sugupoolte sotsialiseerumine algab kodus, vanemate mõjul, nende reaktsioonide ja käitumise ajal kujunevad laste eelistused kindlate mänguasjade, tegevuste suhtes. Väga olulised on ka vanemate hoiakud, üldjuhul rõhutatakse tüdrukute kasvatamisel naiselikke omadusi ja poiste kasvatuses tegevuslikkust, aktiivsust (Tulva 1992: 40).

Sookuuluvust hakkavad lapsed paremini tundma kolme aastaselt, saavad ka teada, mis on poiste ja tüdrukute kohustused. Sel ajal tiirlevad just poisid oma ema ümber ja lubavad

naiseks võtta, tüdrukud aga keerlevad isade ümber. Selline protsess peegeldub ka mängudes. Kui mängitakse kodumänge, kujutlevad poisid end ikka isadena, tüdrukud tahavad olla emad. Tegevused valitakse ikka stereotüüpide järgi. Poisid eelistavad mängu, mis on seotud mehelike ametitega nagu autojuht, lendur. Tüdrukuid huvitavad ikka nukud ja nad püüavad oma jõudu rakendada naiselike kohustuste täitmisel (Gottlieb 2005:30).

Mäng aitab lapsel mõista ka täiskasvanute poolt täidetavaid sotsiaalseid ja funktsionaalseid rolle. Eelkooliealised lapsed võtavad need rollid omaks soole omastest joontest lähtudes. Sugu on bioloogiline tunnus, mis vormib sotsiaalseid rolle (Butterworth & Harris 2002: 200). Kuna on välja kujunenud stereotüüpsed arusaamad soorollidest, jagatakse ka mänguasjad tüdrukute ja poiste omadeks. Poiste lelude on masinad ja konstruktorid, tüdrukute pärusmaaks peetakse nukkusid. Ajajooksul soorollid muutuvad. Lapsed ise hakkavad mänguasjadel vahet tegema üha sellega, areneb nende arusaamine ka oma sugupoolest. Mida enam laps teadvustab, et ta on tüdruk või poiss, seda enam peegeldub see tema mängudes ning mänguasjade ja mängukaaslaste valikus (Liik 2002:19).

Avalikus kohas mängides on poiste ja tüdrukute mängud väga erinevad. Omaette mängitavad mängud nii palju ei erine, seega võib omataoliste surve all oma roll olla. Igatahes vajab tüdruk keskmiselt vähem ruumi ja räägib rohkem kui keskmine poiss. Poisid on olnud ka füüsiliselt agressiivsemad, erinevused ruumilises mõtlemises on ka alati olemas olnud. Tüdrukud on verbaalselt võimekamad.(Einon 2000:136).

Mängus kujunevad lastevahelised suhted: lapsed astuvad omal algatusel mängukaaslastega suhetesse, realiseerivad lapsed omaalgatust, iseseisvust ja aktiivsust. Mängudes ei õpi lapsed elama, vaid juba elavad tõelist elu. Olulised on mitmesugused mängud, kus laps õpib kaaslastega arvestama, nendega suhtlema (Saarits 2005: 69).

