



Ülle Kuusik: "Mängimisoskused ei kandu stiihiliselt lapselt lapsele, sest kui lapsed on jaotatud vanuse järgi rühmadesse, siis ei saa vanemad lapsed noorematele rollimänge õpetada."

Rollimäng koolieelses eas

Ülle Kuusik, M.A.
Logopeed-eripedagoog

Lasteaialapsed mängivad varasemast vähem rollimänge. Põhjus võib olla selles, et alushariduse raamõppekava ei toonita piisavalt mängimise arendavat mõju ja vanemad keskenduvad eelkõige laste kooliks ettevalmistamisele.

Laps ja mäng on teineteisest lahutamatud. Mängulisel tegevusel on aga mitmeid vorme. Esemelises mängus avalduvad lapse teadmised ja oskused esemete (mänguasjade) kasutamiseviisidest (lusikaga söödetakse, autoga saab klotse vedada jne). Need omandatakse täiskasvanuid jäljendades või nendega koos tegutsedes. Seevastu reeglitega mängudes tuleb arvestada etteantud reeglite, mängu sisu ja süžeeaga.

Keskne koht on laste mängudes vaieldamatult rollimängul (olu-, sotsiaalne e süžemäng). Rollimäng kasvab välja esemelisest mängust. Mõlemat iseloomustab mänguasjade kasutamine lähtuvalt lelude funktsioonist. Kuid rollimängus on laps samal ajal astunud ka täiskasvanute maailma, st tegutseb konkreetse täiskasvanu rollist lähtuvalt. Seega on rollimäng praktiline tegevus,

milles laps kajastab lähedaste täiskasvanute maailma: toiminguid ning nende vahelisi suhteid. Tegemist pole reaalse elu lihtsa kopeerimisega. Ümbritsevast keskkonnast saadud teave on oluliselt mõjutatud lapse olemasolevatest teadmistest ja kujutlustest maailmast ning omandatud suhtumistest sellesse (2; 6).

Rollimängu olemust, teket, arengut, tähtsust ning õpetamise vajalikkust on uurijad hinnanud erinevalt. Käesolevas artiklis lähtutakse mängu kirjeldamisel sotsiokultuurilise teooria (L. Vögotski ja tema koolkond) seisukohtadest. Nimetatud teooria esindajad peavad rollimängu 3–7-a laste juhtivaks praktiliseks tegevuseks, mis nimetatud arenguastmel domineerib ning lapse arengut enim mõjutab. Seetõttu on mängu peetud ka universaalseks kasvatusvahendiks, mille käigus arenevad eelkõige lapse

suhtlemisoskus, tahte- ja tundevald, motivatsioonide sfäär, isikuomadused, tajud, mõtlemine jm. Eriliselt rõhutatakse mängu sõltuvust last ümbritsevast sotsiaalsest keskkonnast. Laps kajastab neid rolle, toiminguid ja suhteid, mida ta vahetult näeb ja kogeb. Kui muutub sotsiaalne keskkond ja laste koht sotsiaalsete suhete süsteemis, muutuvad peagi ka nende mängud (2; 9; 10).

Eesti ühiskond on teinud viimasel viieteistkümnel aastal läbi suured muudatused. Võis eeldada, et see on ühel või teisel moel mõjutanud ka laste mängu. 1982.–1998. a läbi viidud uuringute tulemused seda ka kinnitasid.

Nimetatud uurimistöö esimesel etapil jälgiti 3–7-aastaste vaimselt alaarenenud laste mängu (mänguasjade valikut, mängu kestust, mänguliste toimingute iseloomu, mänguga kaasnevat kõnet).

Kerge vaimupuudega koolieelikute rühmad töötasid sel ajal üleliidulise õppekava projekti järgi, kus mänguõpetus oli kesksel kohal. 1996. a uuriti tavaarenguga ja lapseea tserebraalparalüüsiga laste individuaalset mängu ja kaas-kõnet. Sel ajal koolieelsete lasteasutuste õppekava puudus.

Uuringu tulemused

Üllatasid tavaarenguga laste ootuspärasest nõrgemad tulemused. Katsetulemustest selgus, et erialakirjanduses iseloomustatud eakohase mängu tasemele ei jõudnud ükski uuritud lasterühm. Et arenguliste erivajadustega laste mängutase oli madal, tulenes nende puudest ja oli sellega põhjendatav. Kuid miks olid madalad ka tavaarenguga laste tulemused?

Erialakirjanduse andmetel suudavad 3–4-aastased lapsed mängida lihtsaid rollimänge, kusjuures valdav on kodumäng. Uurimuses osalenud nooremate katsealuste mäng sarnanes aga vaimselt alaarenenud eakaaslaste mängulise tegevusega. Valdav oli esemeline tegevus, millega kaasnes mänguasjadega manipuleerimine ning esines isegi ebaadekvaatseid tegevusakte. Ilmnes, et lapsed tunnevad vähe mänguasjade kasutamise viise. Lapsed tahtsid mänguasjaga midagi teha, aga ei osanud.

Keskmisses (4–5,5-aastased) ja vanemas rühmas (5,5–7) esemeliste toimingu arv küll kasvas, kuid mänguasju osati kasutada ikka tagasihoidlikult. Rollimängu etapile olid jõudnud vaid üksikud uuritud lapsed. Kui arenguliste erivajadustega laste huvi keskmises oli nukk ja sellega seonduv, siis tavaarenguga lapsed sageli isegi ei puudutanud seda.

Lasteaiaõpetajate küsitlemisel leidis kinnitust, et kodumäng on viimastel aastatel oma juhtkoha mängude seas kaotanud. Kui rollimängu üldse mängitakse, siis on tüdrukute eelistus pulmade, reisisimise ja kohvikus käimise kajastamine, poistel päti ja politseinike omavaheliste suhete kajastamine (5).

Põhjendatult tekib küsimus, millega seoses on laste mängimisoskus vähenenud. Kirjandusest selgub, et eespool kirjeldatud tendentsid iseloomustavad ka teiste postkommunistlike riikide mängukultuuri. Autorite arvates on oluliselt pidurdunud stiililine mängukultuuri edasiandmine ühelt mängijate põlvkonnalt



Erialakirjanduse andmetel suudavad 3–4-aastased lapsed mängida lihtsaid rollimänge, kusjuures valdav on kodumäng.

teisele. Palju on ühe lapsega peresid, lasteaias paigutatakse lapsed rühmadesse vanuse järgi, mistõttu vanemad ei saa noorematele mängu õpetada. Vanemad koolieelikud on koormatud huvialaringidega jne.

Ka traditsiooniline mänguõpetus valdavalt ei toimi. Vanemad on orienteeritud pigem laste kooliks ettevalmistamisele ja seal ei mängita. Koostegutsemist täiskasvanutega on hakanud asendama meedia. Erialakirjanduses on võetud kasutusele "varastatud lapsepõlve" mõiste. Väidetakse, et nüüdisaegne postmodernistlik ühiskond on asunud lapsepõlve intensiivsele likvideerimisele. Lapsed saavad liiga vara "targaks" valdkondades, mis eelnevatele põlvkondadele olid tundmatud, ja on seetõttu täiskasvanute teabe poolt ahistatud. Liiga varane sukeldumine täiskasvanute maailma ei too kaasa arengu kiirenemist, vaid viib selle sageli kriisi. Nii võib kasvada põlvkond, kes ei suuda võtta täiskasvanu rolli ja vastutust (3; 4; 6; 8).

Lapsepõlve paradoksid Eestis ei erine üldplaanis maailmas ilmnevatest tendentsidest. Suure tõenäosusega õpetatakse lastele mängu varasemast vähem nii kodudes kui ka lasteaias. Pealegi, kui 10–15 a tagasi oli mäng koolieelse kasvatusprogrammid kesksel kohal,

siis viimastel aastatel kehtiv raamõppekava kajastab mängu õpetamist vaid üldsõnaliselt (1).

Olukorra parandamine eeldab nii uute ja praegust olukorda täpsustavate uuringute läbiviimist kui ka mänguõpetuse kiiret taastamist lasteaiade õppekavades ning lapsevanemate koolitamist. Tuleb teadvustada, et ka tavaarenguga laps ei hakka iseseisvalt mängima, vaid vajab selleks sihipäraselt õpetamist. Stiililiselt omandavad lapsed vaid piiratud arvu esemete kasutamise viise, mistõttu jääb mäng madalale, esemelise tegevuse tasemele. Kui varem andsid mänguoskusi edasi (õpetasid) valdavalt teised, mängida juba oskavad lapsed, siis tänapäeva sotsiaalset tausta arvestades sellele enam loota ei saa. Seega peavad mänguõpetuse põhiraskust hakkama kandma lapsega tegelevad täiskasvanud.

Järgnevalt kirjeldame põgusalt lapse sotsiokultuurilisest arenguteooriast välja kasvanud mänguõpetuse etappe ja põhimõtteid (6; 7). Nimelt ollakse seisukohal, et laste mängima õpetamine peaks algama juba nn varases sõimeeas, st ligikaudu 1,5 aasta vanuste lastega. Tingimus on, et laps suudab enam-vähem iseseisvalt lihtsamaid reaalseid esemeid-töövahendeid (lusi-



Kui väikese lapse mängima õpetamine on valdavalt täiskasvanu ülesanne, siis 4–5-aastane laps peab kindlasti omandama ka eakaaslastega koosmängu oskused.

kas, tass jm) kasutada. Alles siis osutub talle jõukohaseks vastavate esemete koopiade (mänguasjade) kasutamine. Mänguõpetus algabki mänguasjade tutvustamisega ehk lelude laste jaoks lahti mängimisega. Täiskasvanu demonstreerib lapsele mänguasja ja näitab ette esialgu ühe lihtsa kasutamisiivi. Tavaliselt on selleks mänguasjaks nukk, hiljem ka mänguloomad.

Mida teha?

Taolistes tutvumismängudes on oluline lelude elavaks mängimine ehk "hinges-tamine", mida laps peagi jälgendama hakkab. Järgneb lihtsate mänguliste toimingute õpetamine: nuku sõidutamine, magamapanek, söötmine, autoga klotside vedamine jne. Kui laps suudab nimetatud toiminguid iseseisvalt mis tahes sobiva mänguasjaga sooritada, on õige aeg hakata tuttavaid toiminguid loogiliselt ühendama (nuku lahtiriitamine ja pesemine; pudrukeetmine ja söötmine). Õpetatakse jälgendamise kaudu: täiskasvanu sooritab mänguasjadega toiminguid, demonstreerides seejuures emotsionaalset suhtlemist ema ja lapse vahel, laps kordab nähtut oma leludega. Vajalik on lapse toimingute verbaliseerimine (kommenteerimine) täiskasvanu poolt, mis kinnistab ja üldistab tehtu. Omaette õpetamist nõuab mänguliste

asendajate sissetoomine. Last õpetatakse asendatavaga väliselt sarnast eset kasutama teise eseme funktsioonis (näit pliiatsit lusika asemel).

Eelnev oli rollimängu ettevalmistav töö. Alles siis, kui laps suudab eristada konkreetse täiskasvanu juurde kuuluvad toimingud, neid loogiliselt reastada ning ennast selle täiskasvanuna (näit ema) ka nimetada, saame rääkida lapse jõudmisest rollimängu esimesele etapile. Esialgu on tähtis, et täiskasvanu, toetudes mängulisele situatsioonile, aitaks lapsel rolli võtta, selles püsida ning rollikõnet kasutada. Ema ja isa rollile lisanduvad järk-järgult uued. Oluline on, et laps oleks ka reaalses elus nende rollide esindajatega tutvunud: kasutatavad töövahendid, ametile omased toimingud, töösituatsioonid suhtlemine. Tulemuslik on lapse kaasamine reaalsesse olukorda (näit ostmine). Uut rollimängu õpetatakse lapse ja täiskasvanu koosmängus, kus viimane täidab esialgu pearolli (näit arst), laps kõrvalosa (haige). Seega toimub õpetamine mängulises olukorras, kus täiskasvanu suunab last oma rolli kaudu. Kui pearolli hakkab kandma laps, toetab täiskasvanu teda kõrvalrolli kaudu.

Kui väikese lapse mängima õpetamine on valdavalt täiskasvanu ülesanne, siis 4–5-a laps peab kindlasti oman-

dama ka eakaaslastega koosmängu oskused. Koosmäng eeldab, et laps oleks oma kõigis kavatsustes partneri(te)le mõistetav. Kujundamist vajavad uued oskused: kokkulepete sõlmimine, neist kinni pidamine, oma kavatsuste selgitamine jm. Koosmängu kujundatakse esialgu lastele tuttavate mängude kaudu.

Vanemate koolieelikute mänguõpetus seisneb valdavalt laste teadmiste ja kujutluste täiendamises ümbritsevast tegelikkusest. Materjali mängimiseks saavad lapsed nii otseselt (õppekäigud) kui ka vahendatult (lastekirjandus). Oluline on, et kuuldu, nähtu ja kogetu jõuaks mängudesse. Laps, kes ei ole lapsepõlves mänginud, pole läbinud ka sotsiaalse elu algkooli ning tal on täiskasvanuna tõenäoliselt raskusi inimestevaheliste suhete mõistmisel, hoidmisel ning loomisel. Seega pole kõige tähtsam see, mida laps mängib, vaid see, et ta mängiks.

Kirjandus

1. Alushariduse raamõppekava. Kinnitatud Vabariigi Valitsuse 15.10.1999. määrusega nr 315. Koolieelse lasteasutuse tegevust sätestavad õigusaktid. Tallinn, Eesti Koolitus, 2001.
2. Elkonin, D. B. Psühholoogia igro. Moskva, 1978.
3. Kallila, M. Enkeliprinsessa ja itsari liikumäessa. Leikkikultuuri ja yhteiskunnan muutos. Helsinki, Gaudeamus, 1999.
4. Keltikangas-Järvinen, L. Varastatud lapsepõlve riskid (refereerinud L. Järve). Õpetajate Leht, 11.08.2002.
5. Kuusik, Ü. Arenguhälvetega koolieelikute mäng, joonistamine ja kõnetegevus. Magistritöö. Tartu. TÜ, 2004.
6. Mihhailenko, N., Korotkova, N. Kak igrat s rebjonkom. Moskva, 2001.
7. Spetsialnaja doškolnaja pedagogika. Toim J. Strebeleva. Moskva, 2001.
8. Talts, L. Lapsepõlve paradoksid tänapäeva Eestis. Lapsepõlve paradoksid: reaalsus ja tulevikusuundumused. Tallinn, TPÜ kirjastus, 2002.
9. Vögotski, L. Detskaja psihhologija. Kogutud teosed, kd 4. Moskva, 1984.
10. Vögotski L. Pedagogitšeskaja psihhologija. Moskva, 1991.