

KUULMISMEELE ARENDAMINE

Mängu kirjeldus on kohandatud saksa liikluspsühholoogide välja töötatud liiklusõppevahendi mängust, „Move it box“.

Kuulmise abil suudame liikluses eristada meie jaoks antud kontekstis olulisi helisid, samuti määrata heli suunda või selle valjenemist (oht läheneb) või vaibumist (oht kaugeneb). Eriti oluliseks muutub kuulmismeel jalgrattaga sõites. Mäng sobib nii liikumisõpetuse tunni tegevuseks, virgutuspausiks õppetegevuses kui ka vahetunni tegevuseks.

Eesmärk

Mängu eesmärk on arendada lapse või täiskasvanu tähelepanelikkust ja kuulmisoskust.

Vajalikud vahendid

Rätik või sall silmadele sidumiseks. Ruum, kus saab suuremas ringis mängida.

Tegevused

1. Moodustada ring, valida ja saata keegi mängijatest ringi keskele. Kuulmisoskust arendatakse sellel inimesel, kes asub ringi keskel. Selleks, et ringi keskel olija saaks keskenduda oma kuulmismeelele, pärsitakse tal teise dominantse meele, nägemismeele kasutamist (seotakse rätik silmadele nii, et ta ei näe enam).
2. Selgitada mängu käiku osalejatele: mängujuhi vaikse märguande (käeviipe) peale hakkab keegi ringis olijatest liikuma ringi keskel olija poole ning ta jääb seisma alles siis, kui kuuleb käsklust „Stopp“. Ringi keskel olija ülesandeks on öelda „Stopp“, kui ta kuuleb tulijat, ning näidata väljasirutatud käega, kust suunast ta kuulis teist last tulemas. Nii kaua, kui üks mängijatest on ringi keskel, on tal rätik või sall silmadel.
3. Tegevust korrata vähemalt kolm kuni viis korda, et selguks, kuidas ringi keskel olija kuuleb ümbrust (väga sageli ei kuulda helisid tagant või määratletakse heli suund valesti). Hea oleks ka nt kolmandal korral lisada sumin (liikluses on müra kogu aeg taustal) – selleks panna ringis üle ühe või kahe mängija üks paar omavahel rääkima. Enne ringi keskel oleva mängija vahetamist ja tema silmadelt rätiku või salli ära võtmist tuleks paluda tal rääkida, mida ta nende harjutuste ajal tundis (võimalik, et hirmu; tajus keskkonda ohuallikana jms).
4. Seejärel saab ringi keskel olija määrata uue mängija, kes läheb ringi keskele ning ta ise asub valitud mängija kohale. Mängu korratakse seni, kuni on huvi või saavad kõik mängijad korra ringi keskel olla.

Veel võimalusi tegevuse läbiviimiseks

Viisid, millega ringis olijad ringi keskel asuva mängupartneri poole liiguvad, võiksid varieeruda: näiteks tavakõnd, varvastel kõndimine, paarissammudega hüpped, kükakil kõnd, rullimine, ühel jalal hüppamine jne. Mõistlik on eelnevalt kokku leppida, millised ja mitu erinevat liikumisviisi on.

Kui mängu on juba mõned korrad mängitud, siis võib anda ringi keskel olijale ülesandeks määratleda ka see, millisel viisil tema poole liiguti (ütleb „Stopp“ kui kuuleb tulijat, näitab väljasirutatud käega suunda, kust heli kuulis, ning ütleb, millise liikumisviisiga tema arvates teine mängija tema suunas liikus).

Mängu tegevus joonisena

