

NÄGEMISMEELE ARENDAMINE

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

Nägemine on peamine meel, mille kaudu inimene saab enda jaoks olulist infot ümbritsevast liikluskeskkonnast ning mille abil ta hindab ohtu (auto kaugust, liiklejate tüüpe ja liikumisviisi jne). Mäng sobib nii liikumisõpetuse tunni tegevuseks, virgutuspausiks õppetegevuses kui ka vahetunni tegevuseks.

Eesmärk

Mängu eesmärk on arendada lapse või täiskasvanu nägemisoskust (perifeerset nägemist, nägemisulatust), ruumis orienteerumist (mõisted „vasak“, „parem“, „ülal“, „all“, „keskel“).

Vajalikud vahendid

Kõrvaklapid või rätik/sall kõrvadele sidumiseks. Ruum sõltub mängijate paaride arvust – peab olema piisavalt ruumi, et paaristööle keskenduda.

Tegevused

1. Paluda mängijatel jaguneda paaridesse, üks paariline jääb seljaga teise mängija poole. Kahe mängija vahemaa on umbes 30–50 cm. Nägemisoskust arendatakse sellel inimesel, kes asub seljaga oma partneri poole. Selleks, et ta saaks keskenduda oma nägemismeelele, pärsitakse tal teise dominantse meele, kuulmismeele kasutamist (seotakse rätik kõrvadele nii, et ta ei kuule enam, või kasutatakse kõrvaklappe).
2. Enne harjutuse algust tuleb osalejatele selgitada mängu käiku: esimese paarilise (seljaga oma partneri poole) ülesandeks on keskenduda ühele punktile enda silmade kõrgusel. Kui ta märkab oma nägemisväljas partneri kätt (või mõnda eset), siis ütleb „Stopp“ ning seda, kas ta näeb kätt vasakul või paremal, keskel, all või ülal. Oluline on, et see, kellel nägemisvälja arendatakse, ei pööra silmi ega püüa nn otsida, kas kuskilt on midagi tulemas – tema peab rahulikult ja keskendunult vaatama ühte kohta enda ees (ei liigu silmad ega ka pea). Mängujuhi ülesanne on pöörata tähelepanu, kui mängija püüab „otsida“ vaatevälja ilmuvat kätt või eset. Teise paarilise ülesanne on selja tagant liikuda oma käega kas vasakult või paremalt; alt, keskelt või ülevalt aeglaselt järjest partneri vaatevälja. Kui partner ütleb „Stopp“, jätab ta käe seisma ning ootab, kust partner näeb kätt tulemas, ning annab oma kaaslasele tagasisidet (kas arvas õigesti või kust siis käsi tegelikult tuli).

3. Märkuande peale hakkavad paarilised omavahel kahekesi tegutsema, mängujuht saab ringi käia ja vajadusel juhendada. Kahe-kolme minuti möödumisel vahetavad partnerid osad ning mäng jätkub samade reeglite järgi.
4. Mängu lõppedes jagatakse omavahel kogemusi – kuidas läks, mis tundeid mäng tekitas ja millest said mängijad teadlikumaks.

Veel võimalusi tegevuse läbiviimiseks

Kui mängu on juba mõned korrad mängitud, võib kasutusse võtta ka eri värvi või kujuga esemeid, mida siis partnerile selja tagant näidatakse. Sel juhul peab lisaks vasak-parem või ülal-keskel-all juures välja tooma ka, mis värvi ese on või mis esemega tegu on. Keerukust aitab mängule lisada ka see, kui kätt või mingit eset liigutatakse partneri vaatevälja kahest suunast korraga.

Mängu tegevus joonisena

