

LAPSEST JA MÄNGUASJAST



Lapse olemus. Oleme lastega harjunud. Nad on veidi väiksemad, mitte nii targad ning elukogenud, aga siiski üsna samasugused, kui meie – täiskasvanud. Pealtnäha see nii ongi. Paraku on selles arvamuses ka peidus pool. Nimelt erineb väike laps oma vajaduste poolest täiskasvanust. Ta on kõigi oma meeltega ümbrusesse avatud ja iga väljastpoolt tulev impulss mõjutab teda. Samas puudub lapsel mõtete seletav ja barjääri loov kaitse.

Last ümbritsevate täiskasvanute liikumine, meeleolud ja kõne, ümbruse valgus, värvid, temperatuur ja helid ning materjalide kvaliteet mõjutavad last. Piltlikult öeldes mõjutab iga meeltekogemus alateadlikult alles kasvavat keha: vereringet, hingamist ja erinevate organite arengut. Örnad ja kvaliteetsed kogemused õpetavad örnemaidki erinevusi märkama ja tajuma. Nii mõjuvad näiteks looduslikest materjalidest mänguasjad ja rõivad ning mehhaanilised pillid. Seevastu meeltemuljete üleküllus tuimestab ja kutsub esile aju pidurdusreaktsiooni.

Mäng on oluline. Mängides õpib laps maailma tundma. Näiteks matkib ta majapidamistöid tegevat ema ja mõistab mängu abil nähtut palju paremini. Väike laps ei suuda kogetut ega nähtut enda jaoks lahti seletada. Ta otsekui mängib end ellu sisse ja samal ajal ka kogetust vabaks, matkides pilte elust. Mänguasjakastis võiks olla näiteks triikraud, telefon ja muud koduses majapidamises nähtu. Erineva kujuga klotsid lasevad areneda lapse fantaasial. Neid võib kujutleda vastavalt vajadusele näiteks küpsetiseks, saeks või kasutada lossi ehitusklotsidena.

Mängu mõte on aidata lapsel saada hingeliselt tugevaks ja elujõuliseks ning leida tasakaal enda- ja välismaailma vahel. Laps muutub mängu toel sisemiselt vabamaks ja on hilisemas elus võimeline enda eest vastutama.

Loovmäng. Kas igasugune mäng arendab loovust? Loovust arendab mäng, mis ei ole detailideni lõplikult viimistletud, vaid jätab ruumi lapse kujutlusvõimele. Näiteks täpselt välja joonistamata nuku nägu jätab ruumi lapse kujutlusvõimele näha nuku erinevaid näoilmeid.

Mängu on võimalik lihtsalt muundada ühest süžeest teise. Lihtsad (mitte detailselt valmis) mänguasjad stimuleerivad last tekkivaid ülesandeid loovalt lahendama ning sel viisil oma mõtlemist ja intelligentsust rakendama.

Loovmängu tekkimiseks sobilik keskkond. Hea on, kui lapsel on piisaval hulgal, kuid mitte liiga palju mänguasju. Kui iga mängu mängimiseks on olemas valmismänguasi, siis puudub lapsel stiimul oma fantaasiat kasutada ja arendada.

Materjal inspireerib mängima – looduslikud materjalid toetavad n.ö. soojalt ja elavalt lapse meeli, eriti kompimismeelt. Vajadusel täiskasvanu mõõdukas suunamine. Igale vanusele vastav mänguasi. Vanusele sobiva mänguasja valikul on oluline teada, milline on antud vanuse peamine arenguülesanne:

- *Vanus kuni 3 eluaastat.* Oma elu esimesel perioodil õpib laps valdama oma keha. Selles protsessis mängivad peamist



- rolli harjumused, matkimine ja pidev alateadlik kordamine.
- *Vanus 3-5 eluaastat.* Fantaasia aeg. Kõik energia, mis seni läks seisma, kõndima ja rääkima õppimisele, leiab selles eas uue väljundi. Kõige märkimisväärsem tunnus on lapse oskus mõelda välja "reaalseid" asju lihtsatest asjadest oma ümbruses. Lapse tegevused on nüüd päeva sündmuste matkimine. See ei ole mitte kontsentreeritud mäng - see on kaugele ulatuv ilming lapse loovas fantaasias.
 - *Vanus 5-7eluaastat.* Selles vanuses lapse mängu stiimul ei tule enam üksnes väljast, konkreetsete objektide maailmast, nagu on nooremas eas, vaid tõuseb rohkem ja rohkem lapse seest. Mäng on ikka orienteeritud ümbritsevate täiskasvanute tegevuste matkimisele, aga nüüd alustab laps mängu "pildist" mis tärkab tema sees. See on vaimne pilt sellest, mida ta tahab teha.

Olulisemad mänguasjad

Nukk. Nuku vähene, vanuseti erinev viimistlemine annab lapse kehale tuge kasvamiseks ning kujutlusvõimele vaba ruumi areneda ja tegutseda. Lapse ja nuku sarnasus toimib kui homöopaatiline ravim:

- *1. eluaastal* – villatäidisega pea ja sõlmedest jäsemetega nn. hällinukk ehk rätinukk. Nuku keha on täidiseta.
- *2.-3. eluaasta* – beebinukk.. Peale lisaks on ka käed ja jalad villatäidisega. Keha võib olla pehmelt villaga täidetud. Nuku garderoob, häll ja vanker leiavad juba kasutust.

- *3.-4. eluaasta* – kogu nukk on villaga täidetud. Keha ja jäsemete üleminek on ümar.
- *5.-7. eluaasta* ja vanemad lapsed. Klassikaline nn. waldorfnukk. Heledast ihuvärvi trikootaazist otsapandud jäsemetega ja tugeva täidisega nukk. Pea kuju on hästi vormitud ja loomulike proportsioonidega. Silmad, nina ja suu on veidi markeeritud. Garderoobi osatähtsus kasvab.

Auto. Siin on põhimõte- mida väiksem laps, seda detailivaesem ja vähem liigendatum on auto kuju. Koolieelikule pakub spetsiaalauto (kraana, traktor jne.) juba palju tegevust.

Klotsid. Miks just puidust klotsid? Puit mõjub lapsele meelte kaudu toetavalt Ebakorrapäraste ja/või erineva suurusega klotsidest ehitades kohtub laps erinevate ülesannete ja olukordadega, mida tal tuleb üha uuesti lahendada ja teostada ilma, et keegi teda juhendaks. Laps rakendab ja kasvatab loovat lahendamisoskust kõige praktilisemal kujul. Legode põhimõte on vastupidine. Tootmisele on eelnenud põhjalik töö kuni plastmassivormide väljatöötamiseni. Klotsid on valmis ja üksteisega täpselt haakuvad. Lapse leidlikkusele seal rakendust pole. Ehk teisisõnu – lapse fantaasia ja leidlikkus ei saa lego tüüpi klotsidega areneda.

Puzzle. Puidust erikujulised puzzled: praktiline geometria mänguliselt, ilma õpetamata. Materjali ja värvide valik toetab lapse avanemist ja kasvamist.

Vaata puidust ja riidest mänguasju veebipoest www.lustimaa.ee!



LUSTIMAA
MÄNG ON LUST!

Lustimaa
Playfellows OÜ
+372 56 69 79 69
Liina Maripuu
liina@lustimaa.ee