

ELVA GÜMNAASIUM

DARIA KRAVCHUK

11. KLASS

ÕPPEMÄNGU “KEELEPALL” KOOSTAMINE

Juhendaja: Tiina Õunapuu

Kaasjuhendaja: Boris Veizenen

Elva 2026

SISUKORD

LÜHENDID JA KASUTATUD TERMINID	3
SISSEJUHATUS	4
1. INSPIRATSIOON	5
1.1. Idee	5
2. TEOREETILINE ÜLEVAADE	6
2.1. Õppemängud ja nende olulisus keeleõppes	6
2.2. Mängu loomise põhimõtted	7
2.3. Edukriteeriumid	8
2.4. B1-taseme keeleoskuse iseloomustus	9
2.5. Suulise suhtluse arendamine keeleõppes	10
3. TÖÖ KÄIK	12
3.1. Eeltöö	12
3.1.1. Ideede kogumine	12
3.2. Mängu prototüüpimine	13
3.2.1. Esimene prototüüp	13
3.2.2. Teine prototüüp	14
3.3. Kaardisüsteem	16
3.4. Mängu juhised	16
3.5. Mängu testimine	17
4. ANALÜÜS JA TULEMUSED	19
KOKKUVÕTE	22
KASUTATUD KIRJANDUS	23
LISAD	25
Lisa 1. Punktitabel	25
Lisa 2. Kaardipakkide näited	26
Lisa 3. Mängu juhised	28
Lisa 4. Keelelahing	31
PELJOME	32
AUTORIDEKLARATSIOON	33

LÜHENDID JA KASUTATUD TERMINID

Järgnevalt antakse ülevaade töös läbivalt kasutatud lühenditest ja terminitest. Selleks on kasutatud andmebaase nagu Sõnaveeb ja EKI (Eesti Keele Instituut), kus on lahti seletatud terminid ja lühendid, mis on olulised töö teema mõistmiseks.

CEFR - Common European Framework of Reference for Languages (Euroopa keeleõppe raamdokument)

MDA - mechanics, dynamics, aesthetics (mehaanika, dünaamika ja esteetika raamistik)

Prototüüp - masina, seadme või mingi rakenduse esialgne toetus, algne mudel, mida hiljem edasi arendatakse (Eesti Keele Instituut, 2026).

Game-based learning (mängupõhine õpe) - õppemeetod, kus mänguelemente, mehhanisme või terviklikke mängu integreeritakse õpitegevustesse, et soodustada aktiivset osalemist, suurendada motivatsiooni ning võimaldada teemade sügavamat käsitlemist (University of Illinois, i.a.).

SISSEJUHATUS

Varasem kokkupuude eesti keele õppimisega tekitas huvi eesti keele õpetamise vastu. Sellest tulenevalt tekkis idee luua õppemäng, mis aitaks õppijatel paremini eesti keelt omandada ning muudaks õppeprotsessi kaasahaaravamaks.

Viimastel aastatel on Eestisse saabunud palju ukrainlasi, kes on asunud õppima eesti keelt. Kuigi eesti keele õppimiseks on olemas mitmesuguseid õppematerjale, kogevad B1 taseme õppijad sageli raskusi suulise väljendusoskuse arendamisel ning aktiivset suhtlemist toetavaid mängulisi õppematerjale on suhteliselt vähe. Seega aitaks õppemäng arendada õppijate eesti keeleoskust, sealhulgas rääkimisoskuse harjutamist, sõnavara laiendamist ja grammatika kordamist.

Käesoleva praktilise töö eesmärk oli koostada õppemäng, mis võimaldab B1-taseme eesti keele õppijatel arendada suulist väljendusoskust ning kinnistada grammatikateadmisi. Lisaks oli töö eesmärk muuta eesti keele õppimine põnevamaks ning pakkuda õppijatele ja õpetajatele täiendavat õppematerjali.

Eesmärgi saavutamiseks püstitati järgmised ülesanded: uurida õppemängude kasutamist keeleõppes, analüüsida B1-taseme õppijate vajadusi ning võimalikke nõrkusi, kavandada õppemängu kontseptsioon ning luua mäng ja testida mängu prototüüpi. Praktilise töö õnnestumise hindamiseks sõnastati konkreetsed edukriteeriumid.

Praktilise töö ülevaade on jaotatud kaheks suuremaks osaks: teoreetiline ülevaade ja töökäik. Esimeses suuremas peatükis käsitletakse mängude kasutamist õppeprotsessis ning mängu koostamise protsessi ideest tulemuseni. Samuti antakse ülevaade, milliseid teadmisi B1-tase hõlmab ja miks on tähtis rääkimisoskus võõrkeele õppimise käigus. Kõige tihedamini kasutatud allikad on *Common European Framework of Reference for Languages: Learning, Teaching, Assessment* (Council of Europe, 2001) ning *Mängustatud õppetegevuste mõju üheksanda klassi õpilaste suhtumisele eesti keele kui teise keele tundidesse* (Hallas & Kitsnik, 2019), millest esimene allikas käsitleb keeleoskustasemete kirjeldust ning teine õppemängude kasutamist keeleõppes ja nende mõju üheksanda klassi õpilastele. Teises peatükis kirjeldatakse kogu töö protsessi, ideest lauamängu valmimiseni.

1. INSPIRATSIOON

1.1. Idee

Esimest korda puutusin kokku eesti keele õppimisega aastal 2022, kui läksin kooli, kus õppeprogramm oli eesti keeles. Kuna keeleoskus oli edasiseks õppimiseks vajalik, läbisin eesti keele kursused alates A1 kuni B2 tasemeni. Kursuste käigus kasutati mitmesuguseid õppemänge, kaks neist olid rollimängud ja digitaalsed mängud. Rollimängud toetasid suulise väljendusoskuse arengut. Isikliku kogemuse põhjal võis rollimängude kasutamine tekitada õppijates ebakindlust suulises eneseväljenduses. Digitaalsed mängud seevastu aitasid korrata grammatikateemasid ning kinnistada õpitut. See kogemus suunas mõttele luua õppemäng, mis aitaks korrata grammatika teemasid ning samal ajal toetaks suulise väljendusoskuse arengut.

Esialgu kaaluti kahe võimaluse vahel: koostada eesti keele kursus või õppemäng. Valik langes õppemängule, kuna see toetab nii iseseisvat kui ka juhendatud õppimist. Õppemängu on võimalik kasutada koolis täiendava õppematerjalina õpetajatele, näiteks tunnis grammatika teemade kordamiseks ja kinnistamiseks ning suulise väljendusoskuse harjutamiseks. Mängu ülesehitus suunab õppijaid aktiivselt suulises suhtluses osalema, vähendades samal ajal esinemisärevust mängulise keskkonna kaudu.

Praktilise töö idee kujunes 2025. aasta juulis, mil sai otsustatud keskenduda mängulise õppevahendi loomisele. Seejärel sai uuritud milliseid varasemaid õppemänge on tehtud. Leitud materjalide põhjal ei ilmnunud B1-tasemele suunatud lauamänge eesti keele õppimiseks, seetõttu ei leitud otseselt võrdlusmaterjali kavandatava õppemängu jaoks. Seejärel sai kavandatud mängu kontseptsioon ning läbi mõeldud, milline võiks olla mängu ülesehitus ja milliseid elemente see võiks sisaldada.

2. TEOREETILINE ÜLEVAADE

Käesolevas peatükis antakse ülevaade mängu loomise põhimõtetest ning õppemängudest. Samuti käsitletakse B1-taseme võõrkeele õppija teadmisi ja oskusi ning analüüsitakse nende võimalikke nõrkusi.

2.1. Õppemängud ja nende olulisus keeleõppes

Zhang et al. (2025) abstraktis tuuakse välja, et õppemäng on mänguliik, mis võimaldab ühendada õppimise ja mängulise tegevuse, toetades seeläbi teadmiste ja oskuste omandamist. Õppemänge kasutatakse õppeprotsessi toetamiseks, kuna mänguline keskkond võib vähendada õppimisega seotud pingeid ning suurendada õppijate motivatsiooni.

Mängupõhine õpe (ingl *game-based learning*) on õppimisviis, mille puhul õpitegevus toimub tervikliku mängu raames. Sellisel juhul ei ole mäng üksnes lisand tavapärasele õppetööle, vaid õppimine toimub läbi mängu struktuuri, reeglite ja tegevuste. Mängu eesmärk, ülesanded ja mehaanika on seotud õpieesmärkidega, mistõttu toimub teadmiste ja oskuste omandamine aktiivse osalemise kaudu (University of Illinois, i.a.). Mängijatele meeldivad väljakutset pakkuvad ülesanded, mis võimaldavad neil oma oskusi ja võimeid proovile panna ning võrrelda neid teistega, mis soodustab positiivsete emotsioonide teket ja suurendab kaasatust (Hallas & Kitsnik, 2019, lk 27).

Gamification ehk mängustamine on õppemeetod, mille puhul muudetakse olemasolev õppematerjal mängulisemaks, kasutades näiteks punktisüsteemi, tasemeid või muid mänguelemente, et suurendada õppijate motivatsiooni ja kaasatust (University of Illinois, i.a.). Oluline on eristada mängupõhist õpet ja gamifikatsiooni. Mängupõhise õppe puhul on mäng loodud eesmärgiga toetada õppimist, samas kui gamifikatsiooni korral kohandatakse olemasolev õppesisu mänguliseks.

Lisaks võib mänguline õpikeskkond kujundada turvalisema õpikeskkonna, kus eesmärgi mitte saavutamine ei tähenda läbikukkumist, vaid annab õppijale võimaluse uuesti proovida (Hallas & Kitsnik, 2019, lk 28). Selline lähenemine aitab muuta õppimise aktiivsemaks ja tõhusamaks, kuna õppemäng võimaldab õpitut kinnistada ja varem käsitletud teemasid korrata. Samuti võib õppimine toimuda loomuliku tegevuse käigus, mille jooksul

omandatakse teadmisi ja oskusi ka siis, kui õppija ei pruugi seda igal hetkel teadlikult märgata (Hallas & Kitsnik, 2019, lk 29).

Õppemängul on alati selgelt määratletud õpieesmärk, mitte üksnes meelelahutuslik eesmärk nagu tavapäraustes mängudes (Casañ Pitarch, 2018, lk 1150). Õppemängu puhul peavad mängu reeglid ja tegevused toetama seatud õpieesmärki. Võõrkeele õppimisel on oluline, et õppija kasutaks keelt aktiivselt, sest keel ei arene üksnes reeglite omandamise kaudu. Suulise suhtluse käigus saab õppija laiendada sõnavara ning rakendada ja kinnistada grammatikateadmisi, kuna ta peab neid pidevalt kasutama.

Käesolev õppemäng on kavandatud mängupõhise õppe põhimõtteid järgides. Sellest tulenevalt võib järeldada, et tegemist ei ole üksnes gamifikatsiooniga, vaid tervikliku õppemänguga, mille struktuur ja ülesanded on seotud õpieesmärkidega. Mängu ülesehitus suunab õppijaid aktiivselt osalema suulises suhtluses, kasutades erinevaid kaarte ja ülesandeid, mis nõuavad vastamist ning oma mõtete väljendamist. Selline lähenemine võimaldab ühendada mängulise tegevuse ja õpieesmärgid, toetades seeläbi B1-taseme õppijate suulise väljendusoskuse arengut ning grammatika kinnistamist.

2.2. Mängu loomise põhimõtted

Mängu loomisel on keskse tähtsusega selgelt sõnastatud eesmärk, mis määrab mängu sisu, sihtrühma ja ülesehituse. Eesmärgi püstitamisel tuleb läbi mõelda, kellele mäng on suunatud ning millisele keeleoskuse tasemele see vastab (Jõelaid, isiklik suhtlus, 6. november 2025). Virko Jõelaid on Brain Gamesi mänguekspert, kes pidas Keelelahingu inspiratsioonipäeval loengu, kus anti soovitusi mängu koostamiseks alates ideest kuni selle trükkimise ja turustamiseni. Brain Games OÜ on Eestis tegutsev lauamängudele keskendunud ettevõtte, mis on asutatud 2008. aastal ning korraldab ka lauamängulaagreid ja -võistlusi, et populariseerida lauamänge (Brain Games OÜ, i.a.). Käesoleva õppemängu eesmärgiks oli koostada lihtsasti kasutatav õppemäng, mida on võimalik rakendada täiendava õppevahendina õpetajatele ning iseseisvaks õppimiseks keeleõppe huvilistele.

Õppemängu visiooniks oli luua mäng, mis aitaks B1 eesti keele taseme valdajatel harjutada suulist väljendusoskust pingevabas keskkonnas. Mänguline keskkond, mis hõlmab juhuslikke küsimusi ja tegevusi väikestes gruppides, võib vähendada keeleõppega seotud ärevust ning soodustada aktiivset keelekasutust ja suurendada motivatsiooni õppijate seas. Uuringud on

näidanud, et mängupõhine õpe võib tõsta õppijate motivatsiooni ning parandada õppetulemusi keeleõppes (Susaniari & Santosa, 2024, lk 79).

Mängumehaanika viitab reeglitele ja süsteemidele, mis määravad, kuidas mäng toimib ja kuidas mängijad sellega suhtlevad (Adams & Dormans, 2012 lk 1). Mängumehaanika koosneb mitmest komponendist, sealhulgas reeglitest, mis suunavad mängija tegevust ning määravad, millistel tingimustel on võimalik mängus võita või kaotada. Mängudisainis käsitletakse mehaanikat sageli osana MDA raamistikust, mis jagab mängu ülesehituse kolmeks osaks: mehaanika, dünaamika ja esteetika (Hunicke et al., 2004). Käesoleva õppemängu kavandamisel lähtuti mängumehaanika põhimõtetest, et suunata mängijaid aktiivselt suulises suhtluses osalema kogu mängu vältel.

Oluline etapp mängu arendamisel on prototüübi loomine. Tegemist ei ole mängu lõpliku versiooniga, vaid esialgse lahendusega, mille eesmärk on testida mängu ideed ja mehaanikat (Adams & Dormans, 2012, lk 15). Prototüüpimine aitab vähendada riske ning tagab, et mäng vastab seatud eesmärkidele.

Seda kasutatakse eelkõige mängu toimivuse hindamiseks ning võimalike puuduste tuvastamiseks enne lõpliku versiooni valmimist. Esmakordse testimise käigus selguvad sageli aspektid, mis vajavad täpsustamist või muutmist. Selline arendusprotsess võimaldab teha vajalikke parandusi varases etapis (Wiltgen, 2022, lk 109). Sageli koostatakse esialgne versioon lihtsate vahenditega, näiteks joonistatakse see käsitsi paberile, et muudatusi oleks võimalik hõlpsasti teha. See oli oluline ka käesoleva töö puhul, kuna võimaldas hinnata mängu toimivust enne lõpliku versiooni valmimist.

2.3. Edukriteeriumid

Praktilise töö õnnestumise hindamiseks sõnastati järgmised edukriteeriumid, et oleks võimalik hinnata tulemusi:

- mängureeglid on arusaadavad ning võimaldavad mängu kasutada nii iseseisvalt kui ka õpetaja juhendamisel, mida hinnatakse testimise käigus;
- mängu juhised on selged ning mängijad saavad mängu alustada ilma lisaselgituseta, mida kontrollitakse testimise käigus;

- mängu ülesanded suunavad mängijaid aktiivselt suuliselt väljenduma kogu mängu vältel ning sobivad B1-taseme nõuetele, mida hinnatakse testimise käigus;
- mängumehhaanika toetab õppe-eesmärki, motiveerides mängijaid osalema ja eesti keeles suhtlema, mida hinnatakse testimise käigus.

2.4. B1-taseme keeleoskuse iseloomustus

Euroopa keeleõppe raamdokumendi (Common European Framework of Reference for Languages, edaspidi CEFR) järgi on B1-tase iseseisev keelekasutuse tase, mille puhul õppija suudab toime tulla igapäevaste suhtlusolukordadega (Council of Europe, 2001, lk 49). Sellel tasemel on õppija võimeline vestlema mitmel teemal, näiteks perekonna, töö, hobide ja igapäevasündmuste kohta.

B1-taseme kirjeldus hõlmab osaoskusi, sealhulgas lugemist, kuulamist, kirjutamist ja suulist suhtlust. Õppija oskab lihtsate seotud lausetega kirjeldada kogemusi, sündmusi, unistusi ja kavatsusi ning on võimeline lühidalt põhjendama ja selgitama oma seisukohti ning plaane. Lugemisoskuse puhul suudab B1-taseme õppija mõista lihtsamaid tekste tuttavatel teemadel ning haarata teksti põhisõnumit ka siis, kui esineb üksikuid tundmatuid sõnu. Kirjutamisoskuse osas on õppija võimeline koostama lühikesi sidusaid tekste, milles kirjeldatakse sündmusi ja kogemusi ning väljendatakse arvamusi ja soove (Council of Europe, 2001, lk 251–260).

B1-taset võib käsitleda üleminekuetapina alg- ja kõrgema taseme vahel. Sellel tasemel on õppija küll iseseisev keelekasutaja, kuid keelekasutus ei ole veel täielikult sujuv ning arenguruumi esineb nii sõnavara ulatuse kui ka väljendusoskuse täpsuse osas. Kuigi B1-taseme õppija suudab enamasti igapäevastes olukordades keelega toime tulla, võib suuline väljendusoskus olla veel piiratud. Kõne võib olla aeglane või katkendlik, mistõttu võib mõte vestluskaaslasele jääda ebaselgeks. Samuti võib sõnavara ulatus olla piiratud tuttavate teemadega ning keerukamate mõtete väljendamine võib nõuda täiendavat pingutust.

Võõrkeeleõppe üks peamisi eesmärke on kujundada õppijas suutlikkus kasutada keelt suhtlemiseks. Euroopa keeleõppe raamistik rõhutab suhtlusoskust kui keeleoskuse keskset elementi, mille kaudu avaldub õppija tegelik keelekasutus (Council of Europe, 2001, lk 110). Suhtluse käigus on kaasatud kõik keeleoskused, sealhulgas sõnavara, grammatikateadmiste ja

kuulamisoskuse rakendamine, mistõttu on suulise väljendusoskuse arendamine oluline osa keeleõppeprotsessist.

Seeläbi pannakse keeleoskused tervikuna praktilises kasutuses proovile. Eriti B1-tasemel on suulise väljendusoskuse arendamine keskse tähtsusega, kuna õppija liigub selles etapis passiivsest arusaamisest aktiivse ja sujuva keelekasutuse suunas. Seetõttu eeldab selle taseme edasiarendamine regulaarset suulist praktikat, mille kaudu kujuneb suurem keeleline sujuvus ja enesekindlus.

Sellest tulenevalt on B1-taseme õppijatele vajalik luua võimalusi eesmärgipäraseks suuliseks harjutamiseks. Õppemäng pakub sobivat lahendust, kuna see on kavandatud just selle arenguvajaduse toetamiseks, pakkudes struktureeritud ja motiveerivat keskkonda rääkimisoskuse arendamiseks eesmärgipäraseks ja regulaarseks suuliseks harjutamiseks.

2.5. Suulise suhtluse arendamine keeleõppes

Suulise suhtluse arendamiseks kasutatakse keeleõppes mitmesuguseid õppemeetodeid, mis suunavad õppijaid aktiivselt vestlustes ja aruteludes osalema. Levinumateks meetoditeks on rollimängud, arutelud ning paaristööd.

Rollimängud võimaldavad keele kasutamist simuleeritud olukordades, kus õppija kehastab teist rolli ning arendab seeläbi nii keelelist väljendusoskust kui ka loovust. Selline tegevus loob turvalisema õhkkonna, kuna tähelepanu ei keskendu õppija isiklikule kogemusele, vaid rolli täitmisele (Fadilah, 2016, lk 209–211). See võib vähendada suhtlusärevust ning soodustada aktiivsemat osalemist. Lisaks aitavad rollimängud laiendada õppijate sõnavara, kuna need suunavad kasutama erinevaid väljendeid ja fraase mitmesugustes suhtlusolukordades.

Arutelud võimaldavad õppijatel väljendada oma seisukohti ning harjutada argumenteerimist, toetades arvamuse kujundamist ja selle selget sõnastamist. Samal ajal areneb ka kuulamisoskus, kuna tuleb arvestada teiste osalejate mõtete ja seisukohtadega (Gillies, 2016, lk 41–42). Paaristööd on samuti tõhus meetod suulise suhtluse arendamiseks, kuna need keskenduvad kindlale teemale ning suunavad õppijaid kasutama temaatilist sõnavara. Väiksemates rühmades on õppijatel sageli lihtsam oma arvamust väljendada ja vestluses aktiivselt osaleda.

Käesolevas töös loodud õppemäng ühendab mitmeid neist meetoditest, võimaldades õppijatel suhelda, arutleda, väljendada oma arvamust ning arendada suulisväljendusoskust mängulises keskkonnas.

3. TÖÖ KÄIK

Teoreetiliste käsitletuste põhjal kavandati õppemäng, mille loomise protsessi ja praktilist teostust käsitletakse käesolevas peatükis.

3.1. Eeltöö

Eeltöö etapis keskenduti õppemängu idee täpsustamisele ning vajaliku taustinfo kogumisele, et tagada mängu eesmärgipärane arendamine. Selle käigus määratleti sihtrühmaks B1-taseme õppijad, täpsustati mängu peamine eesmärk ning kavandati esialgne ülesehitus. Samuti sõnastati esialgsed mängu reeglid ja otsustati, milliseid ülesandeid ja komponente mäng võiks sisaldada ning vajaliku taustainfo kogumisele. See etapp oli aluseks edasisele prototüübi loomisele.

3.1.1. Ideede kogumine

Ideede kogumise etapis osaleti 6. novembril 2025 Keelelahingu inspiratsioonipäeval, mille eesmärk oli koguda uusi mõtteid ja arendada edasi õppemängu kontseptsiooni. Ürituse käigus toimusid loengud, kus käsitleti mängu loomise põhimõtteid ning arutati, millised mängutüübid sobivad erinevatele keeleoskustasemetele. Samuti toimusid grupitööd ja loovülesanded, mille eesmärk oli arendada edasi õppemängu esialgset kontseptsiooni. Inspiratsioonipäeva jooksul esitati oma ideid ning saadi tagasisidet mentoritelt, kes tegelevad õppemängude loomisega. Saadud tagasiside aitas hinnata, kas mängu idee sobib B1-tasemele ning kas kavandatud lahendus on praktiliselt teostatav. Saadud ettepanekute põhjal tehti esialgses idees mitmeid täpsustusi.

Inspiratsioonipäeval saadud teadmised ja tagasiside löid aluse mängu edasiseks arendamiseks. Ürituse käigus saadud praktilised soovitusid aitasid täpsustada mängu ülesehitust ning kujundada parema lähenemise selle arendamisele. See etapp oli oluline, kuna võimaldas ideed varases staadiumis analüüsida ja täiustada.

Esimeses prototüübis keskenduti eelkõige mängualuse kujundamisele, mistõttu ei olnud ülesanded veel välja töötatud. Esialgu peeti oluliseks luua visuaalne ja struktuurne raamistik, millele hiljem sisu lisada. Tagantjärele hinnates selgus, et selline lähenemine ei võimaldanud hinnata mängu terviklikku toimivust, kuna mehaanika ja õppeülesanded ei olnud omavahel piisavalt seotud.

Refleksiooni käigus ilmnas, et visuaalne ülesehitus üksi ei ole õppe-eesmärgi saavutamiseks piisav. Mängu mehaanika ja õppeülesanded peavad moodustama ühtse terviku ning toetama selgelt määratletud eesmärki. Esimese prototüübi loomine aitas mõista, et terviklik mängukontseptsioon peab kujunema samaaegselt nii struktuuri kui ka sisu tasandil.

Sellest tulenevalt otsustati läheneda mängu arendamisele teistsuguse kontseptsiooniga ning töötada välja uus prototüüp. Teise versiooni loomisel keskenduti selgemale mehaanikale ja õppeülesannete teadlikule sidumisele mängu struktuuriga.

3.2.2. Teine prototüüp

Teise prototüübi loomisel keskenduti eelkõige mängu mehaanika lihtsustamisele ning selle selgemale sidumisele õppe-eesmärgiga. Arendusprotsess kavandati samm-sammult, määratledes selged etapid mängu ülesehituse kujundamiseks. Esmalt arendati välja mängualus, seejärel loodi kaardisüsteem, mis jagunes neljaks erinevaks kaardipakiks, ning lõpetuseks koostati punktitalabel, mis võimaldas punktide arvestamist ja mängu kulgemise jälgimist.

Prototüübid erinesid teineteisest eelkõige mängumehaanika poolest. Esimene lahendus sarnanes oma ülesehituselt Ludo-mänguga, kus igal mängijal oli neli nuppu, mis tuli viia mängurajal märgitud sihtpunkti. Kui üks mängija saavutas eesmärgi, lõppes mäng. Teises prototüübis muudeti aga mängu eesmärki ning kasutusele võeti punktisüsteem. Kuigi liikumine toimus jätkuvalt täringu abil, oli mängu eesmärgiks koguda 100 punkti, mille saavutamisel mäng lõppes.

Uus mängualus joonistati käsitsi A3-formaadis paberile viltpliiatsitega (vt Foto 2). Mängurada kujundati ringikujulisena ning see jaotati erineva värvusega sektoriteks, millest igaüks tähistas konkreetset ülesandetüüpi. Mänguraja keskele paigutati eraldi alad kaartide jaoks, et struktureerida mängu kulgu ja hoida vajalikud komponendid korrastatult. Selline

ülesehitus võimaldas paremini siduda kaardisüsteemi mängu liikumismehaanikaga.



Foto 2. Teine, ehk lõplik prototüüp (Daria Kravchuk, 2026)

Punktitabel koostati Canva keskkonnas ning seejärel trükiti välja paberile. Punktitabel kujundati rajana, mis oli jaotatud 50-ks sektoriks ehk punktiks. Punktitabel on vajalik, kuna see lihtsustab punktide arvestamist ning välistab vajaduse neid meeles pidada. Lisaks motiveerib see mängijaid, kuna nad näevad oma tulemusi ja saavad neid omavahel võrrelda (vt lisa 1).

Teise prototüübi arendamise käigus saadi tagasisidet Noorte Keelelahingu konkursi raames mentorilt, kes andis soovitusi mängu ülesehituse ja õppeülesannete paremaks sidumiseks. Mentori tagasiside aitas suunata mängu edasiarendust ning muuta selle struktuuri selgemaks ja eesmärgipärasemaks. Algversioonis oli neli kaardipakki: grammatika-, kirjeldus-, tegevus- ja faktikaardid. Kohtumisel mentoriga tehti ettepanek asendada faktikaardid teist tüüpi kaartidega, näiteks küsimuskaartidega. Faktikaartide koostamisel (mis käsitlesid Eesti kohta käivaid teadmisi) osutus keeruliseks arvestada mängijate teadmiste tasemega, kuna mäng on suunatud eesti keelt teise keelena õppijatele. Seetõttu otsustati faktikaardid asendada küsimuskaartidega, mis võimaldasid paremini toetada suulist väljendusoskust ning sobitusid paremini mängu õppe-eesmärgiga.

Võrreldes esimese prototüübiga oli teise versiooni struktuur süsteemsem ning õppeülesanded selgemalt seotud mängu mehaanikaga, mis toetas seatud õppe-eesmärgi saavutamist.

3.3. Kaardisüsteem

Seejärel koostati kaardisüsteem, mille eesmärk oli toetada suulise väljendusoskuse arengut. Kokku loodi neli kaardipakki, millest igas oli 30 kaarti. Kaardid jagunesid grammatika-, kirjeldus-, tegevus- ja küsimuskaartideks (vt lisa 2).

Grammatikakaardid võimaldasid korrata ja kinnistada B1-taseme grammatikateemasid. Kirjelduskaardid suunasid õppijaid looma pikemaid suulisi vastuseid ning arendama oma mõtete sidusat väljendamist. Küsimuskaardid olid mõeldud arutelu ja vestluse algatamiseks. Tegevuskaardid toetasid mängu kulgu, suunates mängijaid mängurajal edasi liikuma.

Iga kaardipaki ülesanded koostati nii, et esmalt valiti või sõnastati B1-taseme nõuetele vastavad ülesanded ning seejärel kohandati neid olemasolevate õppematerjalide põhjal. Näiteks sisaldasid grammatikakaardid valikvastustega ülesandeid või küsimusi, millele mängija pidi ise vastama. Teemad keskendusid B1-taseme grammatikale, nagu mitmuse osastav, ma- ja da-infinitiivi kasutamine ning sõnavara tähendused. Ülesannete koostamisel lähtuti B1-taseme eesti keele kursuste materjalidest ning eesti keele teise keelena põhikooli lõpueksami ülesannetest, mis vastavad samuti B1-tasemele.

3.4. Mängu juhised

Mängu juhised koostati eesmärgiga tagada mängu arusaadavus ning võimaldada selle kasutamist nii õpetaja juhendamisel kui ka iseseisvalt. Juhiste ülesehitus kavandati loogilises järjestuses, alustades mängu eesmärgi ja sisu kirjeldamisest ning liikudes edasi mängu ettevalmistuse, käigu ja erireeglite selgitamiseni (vt lisa 3).

Juhistes kirjeldati esmalt mängu eesmärk, milleks on punktide kogumine erinevate ülesannete lahendamise kaudu. Seejärel toodi välja mängu komponendid, sealhulgas kaardid, mängunupud, täringud ja punktital, et anda mängijatele ülevaade vajalikest vahenditest.

Edasi kirjeldati mängu ettevalmistust, kus selgitati mängunuppude valimist, kaartide paigutamist ning punktitali kasutamist. Mängu käigu osas selgitati täringu kasutamist, liikumist mängurajal ning kaartide lahendamist vastavalt ruudu värvile. Lisaks kirjeldati

erireegleid, mis lisavad mängule vaheldust, näiteks võimalus valida kaarti, saada lisapunkte või täita eritegevusi.

Mängu juhised on koostatud eesti ja vene keeles, et võimaldada mängu kasutamist erineva keeleoskusega õppijate seas. Edaspidi on plaan juhised tõlkida ka ukraina ja inglise keelde, mis võimaldab laiendada mängu kasutajaskonda ning teha selle kättesaadavaks laiemale sihtrühmale.

Juhiste koostamisel pöörati tähelepanu selgele ja lihtsale sõnastusele, et mängijad saaksid reeglitest aru ilma lisaselgitusega. Samuti arvestati erinevate kasutusolukordadega, võimaldades mängu kasutada nii koolitunnis kui ka iseseisvalt, kus vastuste kontrollimiseks saab kasutada abimaterjale.

3.5. Mängu testimine

Esimene testimisperiood viidi läbi 24. märtsil Elva Gümnaasiumis tunnitöö raames. Testimises osalesid kolm Ukraina päritolu noormeest vanuses 14–15 aastat, kelle eesti keele oskus vastas ligikaudu B1-tasemele. Mäng mängiti läbi algusest lõpuni ning selleks kulus umbes 75 minutit. Testimise eesmärk oli hinnata edukriteeriumide täitmist, sealhulgas mängu reeglite arusaadavust, mängumehaanika toimivust ning ülesannete sobivust B1-tasemele.

Mängu reeglite arusaadavust ei olnud võimalik hinnata, kuna osalejate tähelepanu hajus ning nad ei keskendunud piisavalt iseseisvale reeglite lugemisele ja vajasis juhendamist. Seetõttu selgitati mängu käiku testimise käigus suuliselt ette. Küll aga tulid osalejad pärast juhiste suulist selgitamist ülesannetega hästi toime. Seega võib järeldada, et mängu on võimalik kasutada õpetaja juhendamisel. Tulemuste põhjal selgus, et mängumehaanika toimis hästi ning mängu ülesanded vastasid B1-taseme nõuetele. Samuti selgus, et punktitable tuleks printida suuremas formaadis, kuna kõik mängunupud ei mahtunud tabeli lahtritesse. Lisaks ilmnis, et mäng pakkus osalejatele huvi, kuna nad soovisid mängimist jätkata ka pärast mängu lõppu, mis näitab, et õppemäng motiveerib õppima, tekitades häid emotsioone.

Teine testimisperiood viidi läbi 26. märtsil Noorte Keelelahingu konkursi raames, kus mängu testiti ligikaudu kümnel korral erinevate osalejatega. Testimine kestis umbes kaks tundi. Osalejateks olid peamiselt eesti keelt emakeelena kõnelevad inimesed, sealhulgas konkursi

žüri liikmed, kes tegelevad mängude arendamise ja keeleõppega. Testimiste käigus koguti täiendavat suulist tagasisidet mängu ülesehituse, toimivuse ning vastavuse kohta B1-tasemele.

Tagasiside põhjal selgus, et mängumehaanika toetab õpieesmärke, suunates mängijaid omavahel suhtlema ja arutlema erinevatel teemadel. Osalejad märkisid, et mängu küsimused julgustavad neid aktiivselt rääkima ning käsitlema teemasid, millest igapäevases suhtluses sageli ei räägita. Näiteks tõid nad välja, et küsimused piduliku riietuse valiku kohta pühadel või lapsepõlve eredaimate mälestuste meenutamise aitasid vestlust avada ning pakkusid võimalust jagada isiklikke kogemusi. Samuti leiti, et mäng sobib ka seltskonnamänguna ning seda võiks kohandada erinevatele keeletasemetele, mitte ainult B1-tasemele. Selline arutelupõhine lähenemine muutis mängu kaasahaaravamaks ning soodustas aktiivset osalemist.

Kolmas testimisperiood toimus õpetaja algatusel, kes kasutas mängu oma tunnis. Autor ise testimisel ei osalenud, mistõttu toimus mängu läbiviimine täielikult õpetaja ja õpilaste iseseisval juhendamisel. Testimises osales 4–5 erinevas vanuses õppijat, sealhulgas 4. ja 9. klassi õpilased, kelle eesti keele oskus vastas B1-tasemele. Tulemused näitasid, et mängu juhised olid piisavalt selged, kuna osalejad suutsid mängu iseseisvalt alustada ja mängida ilma täiendavate selgitusteta.

Lisaks ilmnas, et mäng soodustas aktiivset osalemist ka nende õppijate puhul, kes tavaliselt on tagasihoidlikumad. Näiteks üks õpilane, kes tavapäraselt suhtluses aktiivselt ei osale, väljendas mängu käigus oma mõtteid märgatavalt rohkem. See viitab, et mäng loob toetava ja motiveeriva keskkonna, mis julgustab õppijaid suhtlema. Osalejate tagasiside oli positiivne ning mäng tekitas häid emotsioone.

Testimine näitas, et mäng suunab osalejaid aktiivselt rääkima ning oma arvamust eesti keeles väljendama. Samuti sisaldab mäng küsimusi, mis pakuvad osalejatele huvi ja soodustavad arutelu.

4. ANALÜÜS JA TULEMUSED

Käesoleva töö eesmärgiks oli koostada õppemäng eesti keelt teise keelena õppivatele õpilastele B1-tasemele, mis võimaldaks arendada suulist väljendusoskust ning korrata grammatikat, pakkudes samal ajal nii õppijatele kui ka õpetajatele täiendavat õppematerjali. Töö tulemusena valmis õppemäng „Keelepall“.

Töö käigus sõnastatud edukriteeriumid täideti suures osas:

- Testimise tulemused näitasid, et mängu reeglid ja juhised olid üldiselt arusaadavad ning võimaldavad mängu kasutada nii iseseisvalt kui ka õpetaja juhendamisel ilma lisaselgituseta;
- Samuti selgus, et mängumehaanika toetas seatud õpieesmärki, suunates õppijaid aktiivselt suhtlema ja eesti keelt kasutama;
- Ülesanded olid sobivad B1-tasemele ning soodustasid suulist eneseväljendust, sõnavara laiendamist ja grammatika kordamist.

Esimese prototüübi loomine osutus keeruliseks, kuna selle koostamist alustati ilma eelneva kirjanduse ülevaatega. Seetõttu ei olnud alguses selge, kuidas siduda mängumehaanika õpieesmärgiga. See kogemus näitas, et enne prototüübi loomist on oluline läbi töötada teoreetiline taust ning mõelda läbi mängu ülesehitus ja selle põhielemendid.

Enne teise prototüübi loomist koostati vajalik kirjanduse ülevaade, et paremini mõista, kuidas siduda mängumehaanika õpieesmärgiga. Seejärel mõeldi läbi, milliseid elemente mäng peaks sisaldama ning kuidas seda struktureerida. Samuti sai selgeks, et esimene prototüüp ei ole lõplik versioon, vaid seda tuleb vajaduse korral muuta ja täiustada.

Üheks piiranguks oli see, et testimine ei toimunud alati sihtrühmale vastavates tingimustes, kuna kõik osalejad ei olnud B1-taseme õppijad. Seetõttu ei olnud võimalik täpselt hinnata mängu vastavust B1-taseme nõuetele ning järeldused põhinesid peamiselt keeleekspertide tagasisidel. Samuti ei olnud autor kolmanda testimise ajal kohal, mistõttu ei olnud võimalik protsessi vahetult jälgida ega mängu kasutamist detailsemalt analüüsida, vaid hinnangud tuginesid õpetaja tagasisidele.

Järgmisel korral oleks otstarbekas kaasata suurem ja sihtrühmale vastav testimisgrupp, et oleks võimalik täpsemalt hinnata mängu sobivust B1-tasemele ning analüüsida õppimisprotsessi kulgu (nt osalejate emotsioonid ja kaasatus). Lisaks oleks mõistlik kasutada ka struktureeritud küsimustikku, mis võimaldaks koguda osalejatelt ausat ja võrreldavat tagasisidet erinevate testimisetappide lõikes.

Lisaks ilmnes, et mõningaid juhiseid ja ülesandeid tuli täpsustada, mis näitab, et edukriteeriumide saavutamine eeldab ka mängu edasiarendamist. Näiteks kirjeldusülesannete puhul võiks lisada täpsema juhise, mitu lauset on oodatud (nt 2–3 lauset). Samuti selgus, et mäng tekitas osalejates positiivseid emotsioone, mis toetas õppimisprotsessi.

Töö koostamise käigus omandati mitmeid uusi oskusi, sealhulgas õppemängu kavandamine, prototüüpimine ja analüüsimine. Protsess aitas paremini mõista, kuidas siduda õppe-eesmärgid mängu ülesehituse ja mehaanikaga. Suurimaks väljakutseks osutus mängu erinevate elementide ühendamise terviklikuks süsteemiks, mis toetaks seatud õpieesmärki. Samuti nõudis aega sobivate ülesannete koostamine B1-tasemele ning nende kohandamine õppijate vajadustele. Töö käigus selgus, kui oluline on testimine ja tagasiside, mis aitasid mängu edasi arendada ning parandada selle toimivust.

Töö käigus osaleti Noorte Keelelahingu konkursil, mida korraldas Eesti Keele Instituut, kus oli võimalik mängu testida erinevate keeleõppe valdkonnaga seotud inimestega. Saadud tulemuste põhjal saavutas õppemäng „Keelepall“ 10.–12. klasside arvestuses üle-eestiliselt esikoha (vt lisa 4). Lisaks pälvis mäng eripreemia selle eest, et mäng toetab tõhusalt suulise väljendusoskuse arendamist ja grammatika harjutamist. Mängu mitmekordne testimine näitas, et mäng soodustab aktiivset suhtlemist ning julgustab õppijaid oma mõtteid ja arvamusi eesti keeles väljendama.

Õppemängu arendatakse edasi koostöös Eesti Keele Instituudiga. Mängu arendamise koostöösse on kaasatud keele- ja mängueksperte mängu hindamiseks ning lõplikuks viimistlemiseks, et toota ja levitada õppemängu õppeasutustesse. Mängu trükkimine ei ole veel alanud, kuid see on kavandatud lähitulevikus ning eeldatavalt jõuab mäng koolidesse ja teistesse õppeasutustesse 2026. aasta sügisel, muutes prototüübi laiemalt kasutatavaks õppevahendiks.

Õppemäng pälvis laiemat tähelepanu ka meedias: autor ja juhendaja kutsuti seda tutvustama televisioonis (saates „Telehommik“) ja raadios (Raadio 4), kus anti intervjuusid mängu loomise ja eesmärkide kohta. Meediakajastus aitas suurendada mängu nähtavust ning kinnitas selle praktilist väärtust keeleõppe vahendina.

Tulemuste põhjal võib järeldada, et töö eesmärgid said täidetud, kuna mäng võimaldas õppijatel aktiivselt suhelda, arendada suulist väljendusoskust ning korrata grammatikat nii testimise kui ka praktilise kasutuse käigus.

KOKKUVÕTE

Käesoleva praktilise töö eesmärk oli koostada õppemäng, mis võimaldab B1-taseme eesti keele õppijatel arendada suulist väljendusoskust ning kinnistada grammatikateadmisi. Lisaks on töö eesmärk muuta eesti keele õppimine põnevamaks ning pakkuda õppijatele ja õpetajatele täiendavat õppematerjali.

Enne mängu koostamist uuriti vajalikku teoreetilist tausta, sealhulgas B1-taseme õppijate teadmisi ja tüüpilisi raskuskohti ning mängulise õppimise põhimõtteid, mis aitasid kujundada eesmärgipärase mängu, mis suunab mängijaid aktiivselt eesti keelt kasutama. Töö käigus töötati mäng välja mitmes etapis. Ideede kogumiseks osaleti EKI korraldatud Keelelahingu inspiratsioonipäeval, mille järel loodi kaks prototüüpi ning valiti sobivaim lahendus. Seejärel töötati välja mängu põhielemendid: erinevad kaardipakid (grammatika-, kirjeldus-, tegevus- ja küsimuskaardid), punktitablel ning mängureeglid. Valminud prototüüpi testiti, et hinnata selle sobivust sihtrühmale ning mängumehaanikat. Testimine näitas, et õppemäng on tõhus vahend suulise väljendusoskuse arendamiseks ning seda on võimalik kasutada nii koolitunnis kui ka iseseisvalt. Töö teostamine võttis ligikaudu kolm kuud.

Tulemusena valmis õppemäng, mille mängumehaanika toetab seatud õpieesmäärke, suunab mängijaid aktiivselt eesti keelt kasutama ning pakub huvi ka õpetajatele mängu katsetamiseks oma õpilastega. Lisaks osales töö Keelelahingu konkursil, kus mäng saavutas 10.–12. klassi arvestuses esikoha ning pälvis eripreemia rääkimisoskuse arendamise eest. Edasise arenduse käigus tehakse koostööd Eesti Keele Instituudiga, et täiustada mängu ja võimaldada selle kasutuselevõttu Eesti koolides.

Mängu „Keelepall“ on võimalik kohandada erinevate keeletasemete jaoks, näiteks A1- või A2-tasemele, mis näitab, et mängul on edasist arengupotentsiaali. Samuti pakub mäng võimalust kohandada seda erinevatele teemavaldkondadele, näiteks Eesti kirjandusega seotud teemadele või keelekohvikutes kasutamiseks. See näitab, et loodud mäng on huvitav mitte ainult keeleõppijatele, vaid ka laiemale sihtrühmale.

Töö eesmärk saavutati, kuna loodud õppemäng võimaldab õppijatel aktiivselt suhelda, arendada rääkimisoskust ning korrata grammatikat mängulises keskkonnas.

KASUTATUD KIRJANDUS

Adams, E., & Dormans, J. (2012). *Game mechanics: Advanced game design*. Google Books. https://books.google.ee/books?id=_Azio0txIdAC&pg=PA1&hl=et&source=gbs_toc_r&cad=2#v=onepage&q&f=false

Brain Games. (i.a.). *Brain Games*. <https://www.brain-games.ee/pages/brain-games>

Casañ Pitarch, R. (2018). An approach to digital game-based learning: Video-games principles and applications in foreign language learning. *Journal of Language Teaching and Research*, 9(6), 1147–1159.

<https://riunet.upv.es/server/api/core/bitstreams/6ed1172d-7c8b-4097-8704-904e82b9edb4/content?>

Council of Europe. (2001). *Common European Framework of Reference for Languages: Learning, Teaching, Assessment*. Cambridge University Press.

Eesti Keele Instituut. (2026, 25. jaanuar). Prototüüp. *Sõnaveeb (versioon 1.47.0)* <https://sonaveeb.ee/search/unif/dlall/dsall/prototüüp/1/est>

Fadilah, F. (2016). Teaching speaking by role-play activity. *OKARA: Jurnal Bahasa Dan Sastra*, 10(2), 209-216. <https://ejournal.uinmadura.ac.id/index.php/okara/article/view/980>

Gillies, R. M. (2016). Cooperative learning: Review of research and practice. *Australian Journal of Teacher Education*, 41(3), 39–54.

<https://eric.ed.gov/?q=Cooperative+learning%3a+Review+of+research+and+practice&id=EJ1096789>

Hallas, P.-M., & Kitsnik, M. (2019). Mängustatud õppetegevuste mõju üheksanda klassi õpilaste suhtumisele eesti keele kui teise keele tundidesse [magistritöö, Tartu Ülikool]. DSPACE.

<https://dSPACE.ut.ee/server/api/core/bitstreams/4c88d643-32e2-4ae9-8d6d-8a0975400f41/content>

Hunicke, R., LeBlanc, M., & Zubek, R. (2004). *MDA: A formal approach to game design and game research*. ResearchGate.

https://www.researchgate.net/publication/228884866_MDA_A_Formal_Approach_to_Game_Design_and_Game_Research

Susaniari, N. K. A. C., & Santosa, M. H. (2024). A Systematic Review on The Implementation of Game-based Learning to Increase EFL Students' Motivation. *Journal of English Language and Education*, 9(6), 77–87.

<https://www.jele.or.id/index.php/jele/article/view/520/275>

University of Illinois. (i.a.). *Game-based learning*. The Center for Innovation in Teaching & Learning. <https://citl.illinois.edu/game-based-learning>

Wiltgen, F. (2022). Paper prototypes are important . *Transformacje*, 4(115), 109–125. https://www.researchgate.net/profile/Filipe-Wiltgen/publication/368660584_PAPER_PROTOTYPES_ARE_IMPORTANT_ARTIGO_PROTOTIPOS_SAO_IMPORTANTES/links/63f37af22958d64a5ce60893/PAPER-PROTOTYPES-ARE-IMPORTANT-ARTIGO-PROTOTIPOS-SAO-IMPORTANTES.pdf

Zhang, R., Zou, D., & Cheng, G. (2025). Self-regulated digital game-based vocabulary learning: motivation, application of self-regulated learning strategies, EFL vocabulary knowledge development, and their interplay. *Computer Assisted Language Learning*, 38(8), 1961–2003. <https://doi.org/10.1080/09588221.2024.2344555>

LISAD

Lisa 1. Punktitabel

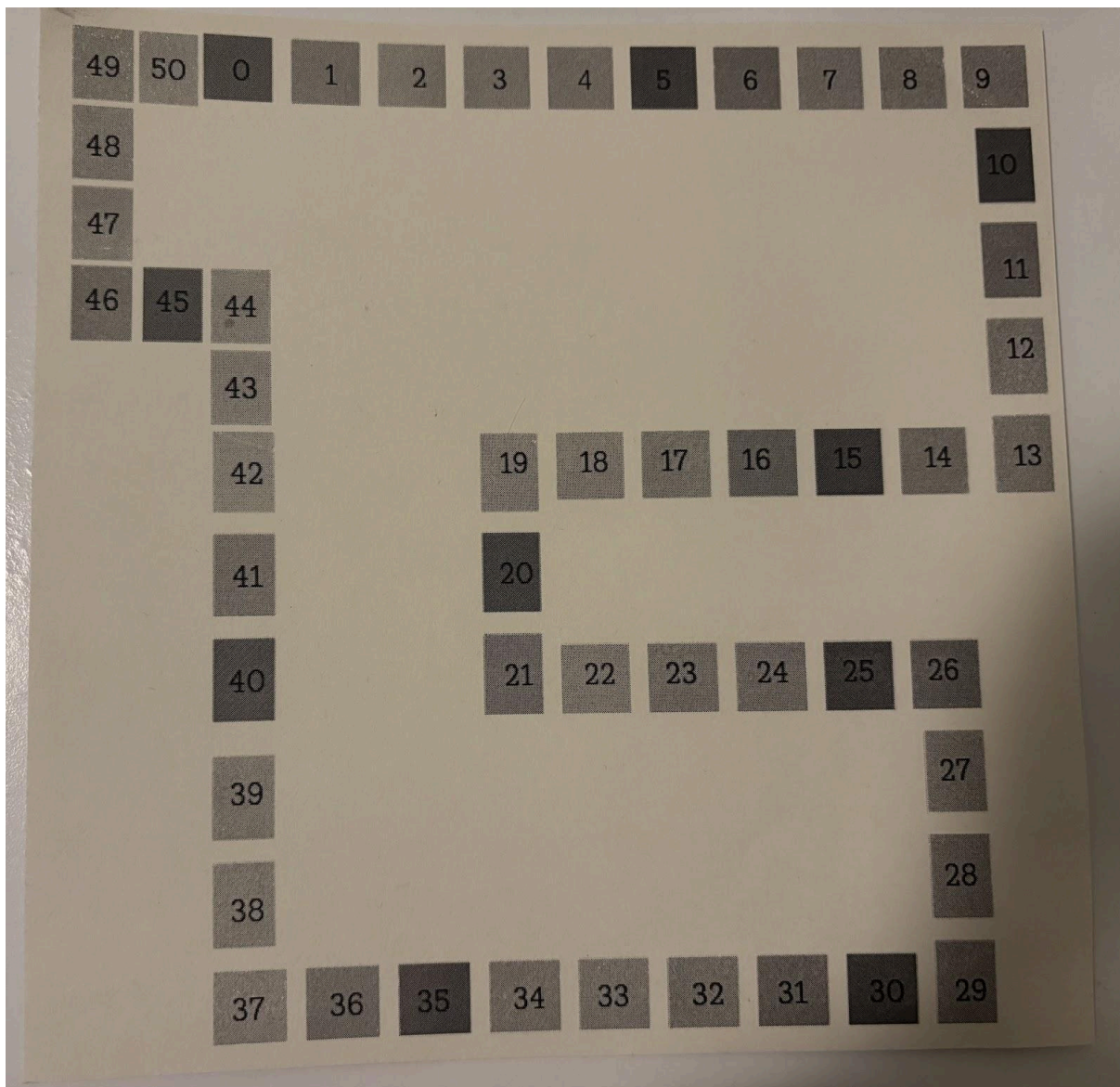


Foto 3. Punktitabeli näide (Daria Kravchuk, 2026)

Lisa 2. Kaardipakkide näited



Foto 4. Grammatika kaardipakki näide (Daria Kravchuk, 2026)



Foto 5. Kirjeldus kaardipakki näide (Daria Kravchuk, 2026)



Foto 6. Küsimuste kaardipakki näide (Daria Kravchuk, 2026)



Foto 7. Tegevuste kaardipakki näide (Daria Kravchuk, 2026)

Lisa 3. Mängu juhised

Mängu “Keelepall” juhised

Tere tulemast Keelepalli maailma!

Pärast lugemist oled valmis mängu alustama ning reegleid ka kaasmängijatele selgitama. Alustamiseks tuleb mäng üles seada, kuid see võtab vaid mõne hetke.

Mängu sisu:

Küsimuste kaardid x 30 tk
Tegevuskaardid x 30 tk
Grammatika kaardid x 30 tk
Kirjeldus kaardid x 30 tk

Lisaks:

Mängunupud x 8 tk
Täringud x 2 tk
Mängualus x 1 tk
Punktilaud 1 tk
Käänete tabel x 2 tk
Reegliraamat x 1 tk

Mängu eesmärk

Enne reeglitega tutvumist on oluline teada, mis on mängu eesmärk.

Mängu jooksul lahendavad mängijad erinevaid ülesandeid ja teenivad nende eest punkte.

Eesmärk on koguda 100 punkti. Võidab mängija, kes jõuab esimesena 100 punktini.

Ettevalmistus mänguks

Iga mängija valib endale meelepärast värvi mängunupu ja asetab selle ruudule „START“.

Seejärel võtab iga mängija sama värvi nupu ning asetab selle punktitalbis väljale „0“. Mängu käigus teenitud punktide järgi liigutatakse punktinuppu edasi.

Kaardid asetatakse mängualale vastavalt nende nimetustele. Näiteks kaardipakk „Grammatika kaardid“ paigutatakse mängualal sellele kohale, kus on märgitud „Grammatika kaardid“.

Mängu käik

Kõige noorem mängija veeretab täringut. Mängija liigub edasi täpselt nii mitu sammu, kui palju silmi täringul tuli.

Mängurajal on eri värvi ruudud, mis vastavad sama värvi kaartidele. Kui mängija peatub näiteks rohelisel ruudul, peab ta võtma rohelise kaardi ja lahendama sellel oleva ülesande. Kui ülesanne on lahendatud, pannakse kaardid tagasi vastava kaardi paki alla.

Seejärel on kord järgmise mängija käes.

Iga teenitud punkti eest liigutatakse oma nuppu punktitablelis ühe sammu võrra edasi.

Mõnel ruudul on eritegevused. Nende selgitus on toodud allpool.

Iga kord, kui mängija läbib mängulaua ühe täisringi ja möödub START-ruudust, saab ta 4 punkti. Mängija liigutab oma nuppu punktitablelis neli sammu edasi.

Ruut “Vali kaart ise”

Kui mängija peatub sellel ruudul, võib ta valida kaardi ükskõik millisest kaardipakist. Punktid saab vastavalt sellele, mitu punkti on valitud kaardil märgitud.

Ruut “Tõde või tegu?”

Kui mängija peatub sellel ruudul, valib ta ühe kaasmängija. Seejärel valib kaasmängija, kas „tõde“ või „tegu“. Ruudule sattunud mängija mõtleb välja küsimuse (kui valiti „tõde“) või annab ülesande (kui valiti „tegu“).

Selle eest saab ta 3 punkti ning liigutab oma nuppu punktitablelis kolm sammu edasi.

Ruut “Iga mängija saab 2 punkti”

Kui mängija peatub sellel ruudul, saavad kõik mängijad 2 punkti. Iga mängija liigutab oma nuppu punktitablelis kaks sammu edasi.

Ruut “Igalt mängijalt saad 3 punkti”

Kui mängija peatub sellel ruudul, saab ta igalt teiselt mängijalt 3 punkti.

Iga teine mängija liigutab oma nuppu punktitablelis kolm sammu tagasi. Ruudule sattunud mängija liigutab oma nuppu edasi vastavalt saadud punktide koguarvule (näiteks kolme vastase korral kokku 9 punkti).

Ruut “Soo”

See ruut on mängurajal märgitud musta värviga.

Kui mängija peatub sellel ruudul, saab ta ise valida ühe kahest võimalusest:

- Ta jätab ühe käigu vahele.
- Ta lahendab kaks vabalt valitud kaarti, kuid nende eest punkte ei saa.

Mängijate arv

Mäng on mõeldud 4 mängijale, kuid seda on võimalik mängida ka suurema arvu mängijatega.

Mängimine koolis VS mängimine iseseisvalt

Kaartidel on punktid märgitud kaldkriipsuga. Näiteks raskema ülesande eest saab kas 10 või 14 punkti ning lihtsama ülesande eest kas 5 või 7 punkti.

Kui mängu kasutatakse koolis, arvestatakse suuremat punktisummat (14 või 7 punkti). Kodus mängides arvestatakse väiksemat punktisummat (10 või 5 punkti).

Selline süsteem võimaldab koolitunnis mängu kiiremini lõpetada, kuna aega on vähem.

Punktide arvestamine

Punkte arvestatakse pärast iga ülesande lahendamist. Mängija liigutab oma nuppu punktis tabelis edasi vastavalt teenitud punktide arvule. Iga kaardi peal on märgitud, mitu punkti saab mängija ülesande õige lahendamise eest. Võidab mängija, kes jõuab esimesena 100 punktini.

Vastuste kontrollimine

Kui mängu mängitakse tunnis, kontrollib vastuseid õpetaja.

Kui mängu mängitakse iseseisvalt, saavad mängijad oma vastuseid kontrollida mänguga kaasasoleva abimaterjali (näiteks käänete tabeli) abil.

Lisa 4. Keelelahing

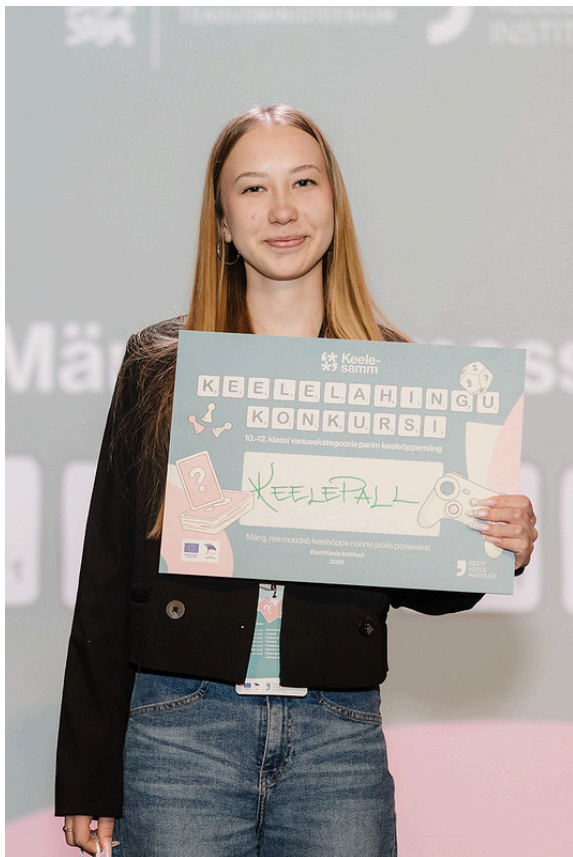


Foto 8. Osalemine konkursil Keelelahing (Mihkel Leelis, 2026)



Foto 9. Mängu “Keelepall” testimine Keelelahingu konkursil (Mihkel Leelis, 2026)

РЕЗЮМЕ

Обучающая игра “Keelepall”

Целью данной практической работы было создание обучающей игры. Поскольку автор ранее изучал эстонский язык с нуля и проявлял интерес к разработке игр, он поставил перед собой задачу создать игру, которая помогала бы другим учащимся в изучении эстонского языка. В рамках работы была разработана настольная игра “Keelepall”, направленная на развитие навыков устной речи и закрепление грамматики у изучающих эстонский язык на уровне B1.

Разработка игры проходила в нескольких этапах. Сначала автор принял участие в дне вдохновения “Keelelahing” с целью сбора идей. Затем были созданы два прототипа, из которых был выбран наиболее подходящий вариант. Далее были разработаны четыре карточные колоды (грамматическая, описательная, с заданиями и с вопросами), а также таблица для подсчёта очков и правила игры. После завершения прототипа игра неоднократно тестировалась с целью оценки её пригодности для учащихся на уровне B1 и проверки работоспособности игровой механики. В общей сложности на создание и доработку прототипа ушло три месяца ежедневной работы.

Результаты показали, что игровая механика способствует достижению поставленной учебной цели и побуждает игроков к активному использованию эстонского языка и взаимодействию друг с другом.

В процессе разработки обучающая игра “Keelepall” также приняла участие в конкурсе “Keelelahing”, где заняла первое место в категории 10–12 классов и получила специальную награду за лучшую игру, способствующую развитию навыков устной речи. В рамках дальнейшей разработки осуществляется сотрудничество с Институтом эстонского языка с целью совершенствования игры и доведения её до окончательной версии для распространения в учебных учреждениях по всей Эстонии.

На основании полученных результатов можно сделать вывод, что цель работы была достигнута, поскольку разработанная игра способствует развитию навыков устной речи и закреплению грамматических знаний в игровой форме.

AUTORIDEKLARATSIOON

Käesolevaga kinnitan, et olen koostanud töö iseseisvalt. Kõik töö koostamisel kasutatud teiste autorite tööd, seisukohad, kirjandusallikatest ja mujalt pärinevad andmed on viidatud. Käesolevat tööd ei ole varem esitatud kusagil mujal.

Annan töö positiivsele hindele kaitsmise korral Elva Gümnaasiumile tasuta loa (lihtlitsents) enda koostatud uurimistöö või praktilise töö kirjaliku osa reprodutseerimiseks, säilitamiseks ja üldsusele kättesaadavaks tegemiseks kuni autoriõiguse kehtivuse tähtaja lõppemiseni, juhul kui sellega ei riivata kolmandate tööga seotud osapoolte õigusi.

Ülaltoodust tulenevalt kinnitan, et viitan oma töö kasutamisel või esitamisel edaspidi alati Elva Gümnaasiumile kui töö kaasautorile.

Juhendaja(te) otsus kaitsmisele lubamise kohta:

- ☒ Kaitsmisele lubatud.
- ☐ Kaitsmisele mitte lubatud.

Õpilase allkiri

Juhendajate allkirjad

(allkirjastatud digitaalselt) (allkirjastatud digitaalselt)