

Tallinna Ülikool

IMPROMÄNGUD TÄISKASVANUTE EMAKEELEÕPPES

ELU projekt

Juhendajad: PhD Kairi Tamuri

PhD Halliki Põlda

Rahel Otsa

Tallinn 2025

SISUKORD

1. PROJEKTI SISSEJUHATUS.....	3
1.1 Projekti lähteülesanne ja eesmärgid.....	3
1.2 Probleemi olulisus, kirjeldus ja meetodite valik.....	3
2. TEOREETILINE RAAMISTIK.....	5
2.1 Heakeelsus on selgekeelsus.....	5
2.2 Kirjakeele norm.....	5
2.3 Täiskasvanute eesti keele õppimine emakeelena.....	7
2.4 Keeleline viisakus.....	7
2.5 Andragoogika.....	8
2.7 Improvisatsiooni kui õppemeetodi mõju õppimisel.....	11
3. TEGEVUSTE KIRJELDUS JA SIDUSGRUPPIDENI JÕUDMINE–.....	13
3.1 Impromängude loomise protsess.....	13
3.2 Impromängude läbiviimine täiskasvanute peal.....	13
3.3 Töötoa tagasiside ja tulemused.....	14
3.4 Tähelepanekud mängude läbiviimiseks.....	15
3.5 Projekti tutvustus ja huvigrupini jõudmine.....	16
4. PROJEKTI JÄTKUSUUTLIKKUS.....	16
5. KOKKUVÕTE.....	17
KASUTATUD KIRJANDUS.....	18
LISAD.....	23
LISA 1. Kõnetoru koolitaja Marja Vaba vastused meie küsimustele.....	23
LISA 2. Projekti tegevuskavad.....	24
LISA 3. Loodud impromängud.....	27
LISA 4. EPALE blogipostitus.....	45

1. PROJEKTI SISSEJUHATUS

ELU projekt: “Impromängud täiskasvanute emakeeleõppes”

Liikmed: Piia Väljataga, Inge Kull, Brigitta Luik, Alyona Laanemann, Ann Katre Karlep, Joel Hiis, Marek Gordejev, Maria Raja, Mihkel Juhkam, Siim Kaarel Maasalu, Silver Tatrik

1.1 Projekti lähteülesanne ja eesmärgid

Projekti eesmärk oli luua täiskasvanute emakeelekoolituste tarbeks impromänge, mis aitavad ühelt poolt õpitut kinnistada, teiselt arendada osalejate loovust, koostöö- ja eneseväljendusoskust ning keelelist enesekindlust. Projekti lähteülesandeks oli vähemalt kuue impromängu formaadi valmimine, mida saaks kasutada nii täiskasvanute keelekoolitustel kui ka koolide gümnaasiumiastmes emakeeleõppel. Soovisime antud projektiga muuta täiskasvanute emakeeleõpet kaasahaaravamaks ja lõbusamaks kogemuseks, lisades koolituste ja õpingute teoreetilisele osale ja reegliõppele improvisatsioonilise teatri põhimõtete läbi mängulise elemendi.

1.2 Probleemi olulisus, kirjeldus ja meetodite valik

Keelekasutuse normid on ajas muutuvad ning keeleoskuse teadlik arendamine on oluline nii individuaalsel kui ka ühiskondlikul tasandil. Määruses „Eesti kirjakeele normi rakendamise kord“ (2011) on öeldud, et kirjakeele norm peab tagama ametliku keelekasutuse ühtluse ja selguse ning soodustama keelekasutuse hea tava rakendamist. Seega on oluline, et keeleõppe koolitusi viiakse läbi ka peale peamiste õpingute lõppu. Toetudes mitmete uurimistöödele (Berk & Trieber, 2009; Must, 2023; Toivanen *et al.*, 2011) võib järeldada, et improvisatsioon kui õppeinstrument on õpetamist toetav vahend õppe läbiviimisel, olles ennast tõestanud sobiva vahendina ka konkreetselt täiskasvanute keeleõppe puhul (Gillette, 2021). Sellest lähtuvalt valisime keeleõppe toetamiseks impromängud, et soodustada koolitustel õpitu kinnistamist ja efektiivsemat omandamist. Improvisatsioon kui meetod sobib hästi kasutamiseks näiteks koostööl põhineva õppe juures, toetades seejuures sügavamat õppimist, ehk loob seoseid uute teadmistega ja rakendab õpitut uutes olukordades (Berk & Trieber, 2009), mis on olemuselt keeleõpet toetav element. Seega osutus projekti metoodiliseks

väljundiks impromängude loomine emakeeleõppe koolituste tarbeks, mille sisendiks võtsime koolitusi läbiviivate koolitajate tagasiside põhiliste teemade osas, mida nendel koolitustel õpetatakse. Impromängud koosnevad mängureeglitest, keelereeglist, millele mäng põhineb, ja mängujuhendist. Meie impromängud on vabavara ehk kasutamiseks kõigile huvilistele.

2. TEOREETILINE RAAMISTIK

2.1 Heakeelsus on selgekeelsus

Heakeelsus tähendab keele meisterlikku valdamist ja oskuslikku kasutamist. Heakeelses tekstis järgitakse eesti ortograafiareegleid ning selge keele põhimõtteid. Sellise teksti autor arvestab lugeja vajadustega ja järgib ametliku suhtluse head tava. (Argus *et al.*, 2022)

Selge keel keskendub ühiskondlike sõnumite arusaadavusele ja kasutatavusele, pöörates võrdselt tähelepanu nii keele- kui ka sisutoimetamisele, info esitusviisile ja kujundusele. Peamine eesmärk on muuta teave sihtrühmale kergesti kasutatavaks. Selge keele põhimõtted hõlmavad loogilist teabe esitamist, läbimõeldud teksti ülesehitust, sobivat sõnastust ning hästi kujundatud visuaalset vormi. Selge kirjutamine eeldab muutust mõtteviisis: iga sõnumi puhul tuleb määratleda sihtrühm ja sõnumi eesmärk. (Eesti Keele Instituut, 2025)

Näiteks kantseliit on keeruline ja kohmakas ametlik keelekasutus, mida iseloomustavad pikad, passiivsed ja sageli ebamäärased lausekonstruktsioonid ning liigse formaalsusega väljendusviis. See keelepruuk on algselt pärit ametlikust asjaajamisest, kuid on aja jooksul levinud ka laiemasse avalikku keelekasutusse. Kantseliidi laialdast levikut täheldati juba nõukogude ajal. Kuigi nõukogude aeg on möödas, esineb kantseliiti endiselt paljudes avalikes tekstides. (Kõnetoru, 2025)

Lugejasse tuleb alati suhtuda lugupidamise ja hoolimisega, edastades sõnumid viisakas ja selges toonis. Tekst peab moodustama ühtse ja loogilise terviku. Koostamisel tuleb hoolikalt mõelda, millist infot millises järjekorras ja mahus edastada, vältides ebaolulist materjali. Rahvusvahelise määratluse järgi on selge sõnum selline, millest sihtrühm leiab vajaliku teabe kiiresti, saab sellest aru ja oskab selle alusel tegutseda. (Eesti Keele Instituut, 2025)

2.2 Kirjakeele norm

Kirjakeele normi nõudest on juttu keeleseaduses ja keeleseaduse § 4 alusel kehtestatud määruses „Eesti kirjakeele normi rakendamise kord“. Keeleseaduse §-s 4 on öeldud, et

kirjakeele normi all mõistetakse õigekirjutuslike, grammatiliste ja sõnavaraliste normingute ja soovitude süsteemi. (Keeleseadus, 2025)

Määruses „Eesti kirjakeele normi rakendamise kord“ (2011) seisab:

Kirjakeele norm peab tagama ametliku keelekasutuse ühtluse ja selguse ning soodustama keelekasutuse hea tava rakendamist. Kirjakeele norm on määratud Eesti Keele Instituudi uusima õigekeelsussõnaraamatuga, Emakeele Seltsi keeleteoimkonna otsustega ning keeleteoimkonnas heaks kiidetud ortograafiareeglistiku, normatiivse käsiraamatu ja grammatikaga. (Eesti kirjakeele normi rakendamise kord, 2011)

Kirjakeele normi alused (Eesti kirjakeele normi rakendamise kord, 2011):

- Uusim eesti õigekeelsussõnaraamat ÕS (praegu ÕS 2018). Eeskätt on normitud sõnade kirja pilt ning sõnavormid ehk sõnade käänamine ja pööramine.
- Emakeele Seltsi keeleteoimkonna otsused.
- Keeleteoimkonnas heaks kiidetud
 - Ø ortograafiareeglistik (EKI teatmik),
 - Ø normatiivne käsiraamat (eesti keele käsiraamat 2020)
- Oskussõnavara vallas täiendavad ja täpsustavad kirjakeele normi terministandardid ja oskussõnastikud, mis on koostatud Eesti Terminoloogia Ühingu, Eesti Keele Instituudis või terminoloogiakomisjonides kooskõlastatult Eesti Keele Instituudiga.
- Nimede puhul täiendavad ja täpsustavad kirjakeele normi nimeseadus, kohanimeseadus jm õigusaktid. Nimeteaduslik usaldusasutus on Eesti Keele Instituut.

Seega, kui keelele luuakse kirjalik vorm, muutuvad normingud vältimatuks. Seetõttu määratletakse reeglid sõna-, lause-, ja lõigupiiride ning suhtluseesmärgi tähistamiseks ning eristatakse nimesid ja üldmõisteid. (Kerge, 2012)

2.3 Täiskasvanute eesti keele õppimine emakeelena

Keeleseaduse § 4 sätestab, et kirjakeele norm on kohustuslik ametlikus keelekasutuses. Ametlik keelekasutus on riigi ja kohaliku omavalitsuste asutuste, notari, kohtutäituri ja vandetõlgi ning nende büroo või muu avaliku halduse ülesandeid täitma volitatud asutuse, kogu või isiku dokumentide, veebilehe, siltide, viitade ja teadaannete keelekasutus.

Seetõttu pakutakse ametnikele ja ettevõtetele erinevaid eesti keele koolitusi. Eesti Keele Instituudi keelekoolitajad pakuvad ettevõtetele ametikirja koolitust, kus koolituse lõpetanu oskab kirjutada heakeelseid ametikirju. Nende teine koolitus on koma kasutamise kohta ja kolmandal koolitusel õpetatakse ortograafiat, kokku- ja lahkukirjutamist ning arvude kirjutamise reegleid. (Eesti Keele Instituut, 2025)

Ametiasutustele pakutakse samuti ametikirja koostamise koolitust, korrektse ametikeele kasutamist, kus õpetatakse olulisemaid õigekirjareegleid, ning kolmanda koolitusena õpetatakse, kuidas hoiduda kantseliidist (Eesti Keele Instituut, 2025).

Kõnetoru koolitajad pakuvad eesti keele õigekirja töötuba, mis on mõeldud organisatsioonidele, mille töötajad loovad tarbetekste. Koolitusel räägitakse keelenormist ja õigekirjast, sõnade õigekirjutusest, kokku- ja lahkukirjutusest, suur- ja väiketähest, koma ja kirjavahemärkide kasutamisest. Kõnetoru lähtub oma koolitustes kirjakeele normist ja heakeelsusest (Kõnetoru, 2024).

2.4 Keeleline viisakus

Viisakas suhtlemine tugineb vastastikusel koostööl, kus iga osapool panustab suhtluse sujuvusse ja ootab samaväärset viisakust ka teistelt. See ei ole vaid isikliku valiku küsimus, vaid seotud laiemalt ühiskondlike arusaamade ja normidega. Viisakus keeles avaldub eelkõige sõnavaliku kaudu, kuid laiemalt hõlmab see ka sobivate ja mitesobivate teemade valikut suhtluses. See tähendab, et viisakas suhtlemine sõltub nii kasutatud väljenditest kui ka sellest, milliseid teemasid peetakse vastuvõetavateks. (Kartašova, 2015)

Morrissey (2017) uurimus käsitleb, kuidas keelelist suhtlust kasutatakse improviseeritud teatris signaalimänguna – protsessina, kus mängijad tõlgendavad üksteise keelelisi vihjeid ja

reageerivad neile koostöiselt. Keeleline viisakus toimib selles kontekstis strateegilise tööriistana, mille abil säilitatakse suhtluses tasakaal, austus ja loov ruum.

Improvisatsioonimängudes pole ettekirjutatud teksti ega valmis dialoogi, mistõttu on viisakusel oluline roll – see aitab hoida suhtlust avatud ja partnerit toetavana. Morrissey (2017) toob esile, et viisakus ei tähenda üksnes formaalsust, vaid pigem tähelepanelikkust partneri ideede suhtes ning valmisolekut neid edasi arendada. Näiteks on viisakas mitte eitada teise osaleja ettepanekut („Jah-ja“ põhimõte) ning vältida käitumist, mis viitaks võimuvõitlusele või sotsiaalsele dominantsusele.

Selline lähenemine loob turvalise keskkonna, kus osalejad saavad katsetada uusi rolle ja ideid kartmata piinlikkust või tõrjutust. Viisakus võimaldab suhtlust, mis on samaaegselt loominguline ja sotsiaalselt tundlik – mis on improteatri keskne eesmärk.

2.5 Andragoogika

Saab öelda, et andragoogika tähendab inimese kasvatamist ja harimist. Andragoogika keskendub täiskasvanud inimesele ning tema elule tervikuna (Tinn, 2020).

Täiskasvanu on ennastjuhtiv õppija, kellel on sisemine motivatsioon ja selge tunnetus oma õpivajadustest. Efektiivne täiskasvanuharidus toetab seda iseseisvust, pakkudes võimalust ise suunata oma õppimisprotsessi (Knowles, 1977; Patterson & Pegg, 1999). Täiskasvanud väärtustavad õppimist kui elukestvat tegevust ning vajavad keskkonda, mis võimaldab neil teha iseseisvaid otsuseid oma arengu suunal (Reed, 1993; Cervero & Wilson, 2001). See lähenemine erineb märkimisväärselt laste õpetamisel kasutatavast juhitud õpikeskkonnast, kuna täiskasvanuõpe eeldab suuremat refleksiooni ja õppija aktiivset osalemist (Galbraith, 1990; Gammie, 1995).

Täiskasvanud õppijad on väärtuslikuks ressursiks nii endale kui teistele, tuues õppimisse kaasa oma elu kogemused ja teadmised (Knowles, 1977; Boud, Cohen, & Walker, 1993). Täiskasvanuharidus põhineb koostööl, kogemuste jagamisel ja vastastikusel õppimisel (Patterson & Pegg, 1999; Galbraith, 1990). See nõuab õpetajatelt traditsiooniliste õpetamismeetodite ümberhindamist ning valmisolekut väärtustada õppijate isiklikke lugusid

ja teadmisi (Cell, 1984; Uehling, 1996). Õpetaja roll ei ole pelgalt teadmiste edastaja, vaid ka õppimisprotsessi suunaja ja toetaja.

Täiskasvanuhariduse keskmes on õppija isiklik areng ja eneseteostus (Knowles, 1980; Prestoungrange, 2002). Koolitajate ülesanne on toetada õppija arengu- ja õpieesmärke, arendada õppimisoskust ning soodustada kohanemisvõimet pidevalt muutuvus ühiskonnas (Lawson, 1998). Hindamine pole siin mitte ainult teadmiste kontroll, vaid ka eneseanalüüsi ja -teadvuse toetamise vahend (Galbraith, 1990; Beaman, 1998). Täiskasvanud peaksid olema aktiivselt kaasatud nii õppeprotsessi kavandamisse kui ka selle hindamisse, sest refleksioon ja kaasav hindamine võivad suurendada motivatsiooni ja õppija eneseteadlikkust (Saunders, 1991).

Õppimine peaks olema vahetult seotud tegelike elu- ja tööolukordadega (Knowles, 1977). Täiskasvanud eelistavad õppimist, mis on koheselt rakendatav ning suunatud konkreetsete probleemide lahendamisele (Patterson & Pegg, 1999). Õppeprotsessis tuleks rõhku panna praktilistele meetoditele, nagu simulatsioonid, juhtumianalüüsid ja koostööprojektid, mis võimaldavad teoreetilisi teadmisi reaalses maailmas rakendada (Wankel & DeFillippi, 2003; Galbraith, 1990). Eriti kõrghariduses on oluline, et õpikeskkond oleks elulähedane ja arvestaks õppijate töö- ja igapäevaelu kontekstiga.

Kaasaegne andragoogika ei keskendu enam pelgalt sellele, kuidas täiskasvanud teadmisi omandavad, vaid käsitleb õppimist laiemas sotsiaalses ja kultuurilises raamistikus (Barer-Stein & Draper, 1988; Draper & Taylor, 1992; Merriam & Caffarella, 1999). Täiskasvanute õppimine toimub sageli kogukondlikes, tööalastes või isiklikes suhetes põimituna, kus õppimise eesmärk ei piirdu uue info omandamisega, vaid hõlmab ka isiklikku arengut, sotsiaalset kohanemist ja kriitilist enesepeegeldust (Mezirow, 1997; Grabove, 1997; Daloz, 1988). Õppimisprotsess võib viia sisemiste väärtuste ja hoiakute ümbermõtestamiseni, mõjutades sellega õppija suhteid teistega ning tema positsiooni ühiskonnas. Transformatiivse, kogemusliku ja kontekstuaalse õppimise kaudu avanevad võimalused mitte ainult isiklikuks kasvuks, vaid ka sotsiaalseks muutuseks – olgu selleks võimestumine tööelus, tugevamad kogukonnasuhted või eneseteadlikum kodanikupositsioon (Kolb, 1984; Cromley, 2000).

Uuemad kehastatud tunnetuse (*embodied cognition*) uuringud on näidanud, et tunnetus ja õppimine ei piirdu pelgalt kognitiivsete protsessidega, vaid on sügavalt seotud kehalise

liikumise ja ümbritseva keskkonnaga (Glenberg, 1997; Wilson, 2002). Õppimist toetavad tegevused, mis hõlmavad näiteks käeliste žestide kasutamist või teiste inimeste liigutuste jälgimist, kuna need aktiveerivad sensoorsed ja motoorsed protsessid, mis omakorda soodustavad mõistmist ja mälu talletamist (Goldin-Meadow *et al.*, 2001; Mavilidi *et al.*, 2020; Pouw *et al.*, 2020). Samuti on leitud, et mitteverbaalsed suhtlemisviisid, nagu silmside ja kehakeel, loovad õppimist soodustava sotsiaalse raamistiku, mis tõstab õppija tähelepanu, kaasatust ja tunnetatud kuuluvust (Mayer & DaPra, 2012; Pi *et al.*, 2019). Kui kehaline tegevus on õppetegevusega sisuliselt seotud ja õigesti ajastatud, võib see märkimisväärselt parandada töömälu toimimist ja visuaal-ruumilise mõtlemise võimekust, aidates kaasa keerukate kontseptsioonide paremale mõistmisele (Wang *et al.*, 2019; Statton *et al.*, 2015; Skulmowski & Rey, 2018).

Andragoogika olulisus projekti lõpptulemuse saavutamisel

Kuna andragoogika on teadus täiskasvanute õpetamisest ja õppimisest, siis on teadmised andragoogikast projekti lõpptulemuse saavutamisel väga olulised. Teada on, et täiskasvanud õppijad erinevad lapseas õppijatest, ning seega on vaja meetodeid, mis toimivad ja on huvitavad täiskasvanute jaoks.

Andragoogika printsiibid mängisid olulist rolli projekti kavandamisel ja impromängude loomisel, kuna nii on lihtsam mõista täiskasvanute õpimotivatsiooni, õppimisstiili ja ootusi. Täiskasvanutel on õppimisel oma eesmärk, nad on lastest suurema elukogemusega, soovivad praktilist õppimist ning hindavad seega osalust ja dialoogi õppimisprotsessis. Seetõttu ei ole lastega rakendatavad pedagoogilised meetodid täiskasvanute jaoks nii kaasahaaravad.

Impromängude kasutamine emakeeleõppes on oluline mitmel põhjusel.

- Mängud on õppijakesksed ning võimaldavad õppijatel ise keelt kasutada ja kohapeal praktiseerida, mitte olla lihtsalt passiivsed kuulajad.
- Õpitakse kogemuse kaudu, kuna impromängudel on suur roll praktilisel tegutsemisel ja koha peal õppimisel tegevuse kaudu mängude toel.
- Koostöö ja kohapealne suhtlus – täiskasvanud hindavad õppimist, mis on seotud omavahelise suhtlemise ja koostööga, luues samas keskkonna, kus keelt saab harjutada vabalt ja lõbusalt, mänguliselt ilma eksimuste kartusest.

- Motivatsioon õppimisel on parem, kuna keeleõpe on mänguline ja vaheldusrikas.
- Impromängud on mitmekesised, pakkudes seega rakendusvõimalust mitmetes suhtlussituatsioonides ja olukordades, see teeb keeleõppe praktiliseks.

Arvestades eelnevat, võib väita, et andragoogika rakendamine on projektis kasulik, kuna nende teadmiste toel on lihtsam luua keeleõppematerjale, mis sobivad just täiskasvanute keeleõppe jaoks – need on motiveerivad, rakenduslikud ja praktilised.

2.6 Improvisatsioon ja improteater

Improvisatsioon teatris tähendab hetkega loodud ja eelnevalt mitte ette kirjutatud tegevust või dialoogi. Seda kasutatakse nii lavastuste loomisel kui ka iseseisva teatrivormina – improteatrina. Improteater jaguneb lühivormiks, pikkvormiks ja vahevormiks. Lühivorm on tempokas ja naljakas, sageli mänguline ja piirangutega (nt kindel sõnade arv või pantomiimi kasutamine). Pikkvormis luuakse pikemaid stseenide jadasid, mis võivad olla seotud narratiiviga või temaatikaga ning käsitleda ka sügavamaid teemasid.

2.7 Improvisatsiooni kui õppemeetodi mõju õppimisel

Improvisatsiooni meetodite positiivset mõju õppeprotsessis on täheldatud mitmetes uurimistöodes (Berk & Trieber, 2009; Must, 2023; Toivanen *et al.*, 2011) ja sellele toetudes võib järeldada, et improvisatsioon kui õppeinstrument on õpetamist toetav vahend õppe läbiviimisel. Hea õpetamine põhineb enesekindlusel, rikkalikul suhtlemisel ja loomingulisel kirel, mida toetab draama ja improvisatsiooni harjutuste rakendamine õpetaja õpetamisprotsessis ning mille mõnedeks näideteks võiksid olla verbaalsed spontaansusmängud, rollimängud ja füüsiline liikumine (Toivanen *et al.*, 2011). Improvisatsiooniline ebamäärasus ehk turvaline ruum, mida improvisatsiooni kui õppevahendi rakendamine õppes loob, annab nii õpetajale kui ka õppijale võimaluse tagajärgedeta eksimiseks ja läbikukkumiseks, kuid ennekõike annab see võimaluse leida toimivaid ja uudseid lahendusi ning toetab seeläbi õppimist ja arendab toimetulekut

keerulistes olukordades (Toivanen *et al.*, 2011). Improvisatsiooni meetodite kasutamine täiskasvanud õpilaste õpetamisel keeleõppes aitab leevendada ärevust vigade tegemise ees ja võimaldab võtta õppimiseks vajalikke riske, mis on õppimise protsessis võtmetähtsusega, et luua toetavat õpikeskkonda (Gillette, 2021). Improvisatsioon kui meetod sobib kasutamiseks näiteks koostööl põhineva õppe juures, toetades seejuures sügavamalt õppimist (Berk & Trieber, 2009), olles osa kognitiivsetest protsessidest, mis hõlmavad eesmärgipärast tegutsemist, keerukate probleemide lahendamist ja uute ja vanade teadmiste põhjalikku ja omavahelist sidumist (Chen & Singh, 2024), mis toetab püsivate teadmiste ja arusaamade teket, mitte pelgalt faktide meeldejätmist.

Improvisatsiooni kui õppemeetodit rakendanud Eesti õpetajate kogemusel suunab improvisatsioon õpilasi raamidest välja mõtlema, olema õppimisel julgemad iseseisvalt tegutsema ja ennast seejuures rohkem usaldama (Must, 2023). Ka on kogemus näidanud, et improvisatsioonimängude rakendamine on arendanud õpilaste keeleoskusi vestluse tasandil (Must, 2023), mis võiks ka täiskasvanute emakeeleõppe puhul olla abiks keelenormi paremaks omandamiseks. Näiteks toetab improvisatsioonis olulisel kohal olev “Jah, ja” printsiip ehk olukord, milles aktsepteeritakse partneri ideed ("jah") ja lisatakse sellele midagi uut ("ja") juurde, klassiruumis üksteist toetava keskkonna loomisel, mis omakorda soosib seal õppijaid nende mõtete kogumisel ja diskussiooni tekitamisel. (Golwitzer, 2018). Säärase tööruumi juurutamine klassis aitab luua toetavat õpikeskkonda, milles õpilased saaksid end õppimisel tunda piisavalt mugavalt, taandades seejuures liigse enesekriitika (Golwitzer, 2018) ja võimaldades pingevabamalt õppida.

3. TEGEVUSTE KIRJELDUS JA SIDUSGRUPPIDENI JÕUDMINE–

3.1 Impromängude loomise protsess

Kohtusime Rahel Otsaga, kes on Rahel Otsa Improkooli looja, kokku neljal korral. Rahel tutvustas meile erinevaid impromänge: “Zip-Zap-Zop”, “Na-na-naa kolm asja”, “Jah, ja”, “Kass tahab koju”, “Loo jutustamine sõnahaaval”, “Dialog ilma S-täheta”.

Kõnetoru koolitajalt ja Eesti Keele Instituudi kodulehelt saime info, milliseid keelekoolitusi läbi viiakse. See oli meile sisendiks, milliseid keelereegleid impromängudega siduda. Seejärel mõtlesime ja katsetasime, kuidas impromänge erinevate keelereeglitega siduda. Pakkusime välja mitmeid variante. Raheliga katsetasime kõik mängud läbi ja saime kohest tagasisidet - kuidas mängu paremini kirjeldada, kuidas mängude sisu muuta nii, et need ei oleks liiga keerulised ning improvisatsioon liialt raamitletud. Saime tagasiside ka selle osas kuidas toimida vigade esinemise korral, et eksimuse hetkel tekkivat negatiivset emotsiooni pehmendada ja sujuvalt mänguga edasi minna selliselt, et keegi ennast halvasti ei tunneks.

Raheli tagasiside põhjal vormistasime kaks soojendusmängu ja kuus põhimängu. Soojendusmängudeks on “Na-na-naa, kolm asja” ja “Zip-zap-zop”. Põhimängudeks on Komamäng, Numbrite kokku- ja lahkukirjutamine, Tõlk, Suur ja väike algustäht, Keelereegel ning Jah, ja mäng.

3.2 Impromängude läbiviimine täiskasvanute peal

Katsetasime improvisatsioonimänge täiskasvanud lasteaiaõpetajate seas, tutvustades neile esmalt keelenormi või reeglite põhitõdesid ja seejärel mängides nendele toetudes meie loodud impromänge. Töötoas osales kokku 15 inimest, seda kas kogu töötoa vältel või mõnel puhul osaliselt.

Töötuba koosnes projekti tutvustamisest, soojendusest, esimese keelereegli tutvustamisest ja seejärel mängimisest. Peale esimest mängu tutvustasime teist keelereeglit ning mängisime sellele toetudes ka teist mängu.

Peale impromängude läbiviimist, reflekteerisime kohapealset kogemust ning andsime osalejatele ülesandeks vastata lühikesele küsimustikule. Kuna aega oli vähe, siis toimus see kõik võrdlemisi tempokalt ja seetõttu oli probleeme küsimustikule vastuste saamisega.

Lisaks kohapeal kirjeldatud kogemusele on hetkeseisuga küsimustikule vastanud 7 osalejat. Küsimustiku esimene küsimus osutus mitmeti mõistetavaks. Nendel põhjustel keskendume seetõttu analüüsis pigem kohapeal kogutud tagasisidele ja sellele lisaks kasutame ka osaliselt küsimustiku tulemusi.

3.3 Töötoa tagasiside ja tulemused

Mängude kaudu keelenormi ja reeglite õppimisel oli osalejate jaoks valdavalt positiivne kogemus. Mängud aitasid luua keskkonda, kus õppimine oli osalejatele lõbus. Samas oli olukord uudne ning seetõttu tekkis alguses osalejates ka ärevust, mis töötoa jooksul taandus. Tagasisidena toodi välja, et tegemist oli põneva ja huvitava õppimisviisiga.

Ühel vastajal oli ka varasem improvisatsiooni kogemus ja tema sõnul oli selline õppimine lihtne ja positiivseid emotsioone tekitav väljund. Veel toodi välja, et kuna protsess oli lõbus, siis positiivne emotsioon toetas teadmiste kinnistumist ja meeldejätmist. Ka tuli osadest vastustest välja, et kuigi improvisatsiooni kaudu õppimine tundus uudne ja põnev, siis vajab selline lähenemine harjumist ja ka harjutamist. Likerti skaalal (1 = üldse ei meeldinud, 5 = väga meeldis) andsid osalejad improvisatsioonimängude kaudu õpetamisele keskmiseks hindeks 4,71 (SD = 0,49), mis viitab sellele, et enamikule vastajatest selline õppimisviis meeldis.

Õppimise kohta vastasid osalejad küsimusele “Kuidas toetasid improvisatsioonimängud Sind käsitletud keeleoskuste/reeglite omandamisel?” valdavalt positiivselt. Toodi välja, et improvisatsioonimängud aitasid õpitut omandada, sest tänu sellele sai teema palju kiiremini selgeks. Lisaks öeldi, et improvisatsioonimängud aitasid reegleid paremini meelde tuletada ja seeläbi ka kinnistada. Selgus ka, et osaleja jaoks oli kasulik see, et reegleid ja teadmisi tuli kohe praktiseerida, toetades seejuures teadmiste omandamist. Viimaks märkisid mõned osalejad, et kuna teema oli varasemalt selge, siis oli lihtsalt vahva mängida.

Kuna me teadmiste omandamisele järelkontrolli ei teostanud, siis ei ole võimalik öelda, et improvisatsioonimängudel oli meie projektis positiivne mõju teadmiste omandamisele. Küll aga saab meie valimi piires öelda, et selline õpiväljund toetas õppimist ja emotsionaalset kogemust. Küsimusele „Kuidas toetasid improvisatsioonimängud Sind käsitletud keeleoskuste või -reeglite omandamisel?“ vastati valdavalt positiivselt. Märgiti, et mängud muutsid teema kergesti mõistetavaks, aitasid meelde jätta ja kinnistada õpitut ning pakkusid võimalust kohe uusi teadmisi praktiseerida.

Tulemused olid valdavalt positiivsed, kuid tuleb arvestada, et valim oli väike ning küsimustikule vastas veelgi väiksem hulk inimesi. Seetõttu saab tulemusi tõlgendada ainult konkreetse töötoa kontekstis ning nende põhjal üldistusi teha ei saa.

3.4 Tähelepanekud mängude läbiviimiseks

Töötoa kogemusele põhinedes on oluline, et mängude jaoks varutakse piisavalt aega. Soojendusmängudele kulub juba vähemalt 5-10 minutit. Enne põhimänge on oluline kasutada soojendusmänge, näiteks “Zip-zap-zop” ja “Na-na-naa, kolm asja”. Seda on vaja, et julgustada mängijaid mängima ja koondada kohalolijate tähelepanu hetkes toimuvale. Olenevalt mängust mida koolitaja soovib läbi viia tuleks arvestada, et neile kulub pigem rohkem aega kui esialgu tundub. Näiteks “Tõlgi” puhul on tarvis vähemalt 20 minutit, et seda saaks piisavas ulatuses läbi katsetada. Mida rohkem inimesi soovitakse kaasata, seda rohkem tuleks ka aega varuda. Ilmselt saab see põhinema rohkem kogemusel, kuivõrd mingil kindlal reeglil. Küll aga kehtib põhimõte, et iga mängu jaoks tasub aega varuda ja arvestada ka reeglite selgitamisele kuluvat aega.

Samuti on oluline, et inimesed tunneksid ennast mugavalt. Kuigi impromängud toovad inimesi omajagu mugavustsoonist välja, siis mängude puhul mis eeldavad füüsilist kontakti tasub mängijatelt saada ka vastav nõusolek.

Põhinedes kogemusele meie töötoast toimivad need mängud hästi ka siis, kui osalejad on juba väsinud. Pigem aitabki see just inimestesse taas energiat tuua ning neid läbi mängulise elemendi taas õppimisprotsessi kaasata. Seega võib oletada, et impromängude läbiviimine vahetegevusena erinevate läbitavate keeleteemade vahel aitab hoida õppijate tähelepanu paremini terve koolituse vältel, olles vahelduseks üldisele loenguosale.

3.5 Projekti tutvustus ja huvigrupini jõudmine

Meie grupp otsustas koos juhendajatega, et paneme oma projekti kajastava postituse üles EPAL lehele. See on lehekül, mis koondab haridusega seotud inimesi üle Euroopa ning ka Eestist, kes peaksid olema meie projekti põhilised huvilised. Blogipostitus räägib sellest, kuidas näeb välja täiskasvanute õppimine, milline roll oleks selles meie impromängudel ja kirjeldus ka meie tegemistest projektiga. Lisaks ka lõik meie mängude katsetustest täiskasvanud õppijate peal ning selle tulemustest.

4. PROJEKTI JÄTKUSUUTLIKKUS

Projekti käigus valminud impromänge kajastame EPAL blogipostituses. Nii jäävad need vabavarana kasutamiseks. Lisaks jagame valminud impromänge ka Kõnetoru ja Eesti Keele Instituudi koolitajatega. Igal huvilisel on seejärel võimalus meie loodud impromänge vabalt kasutada ja modifitseerida enda või grupi vajadustele.

5. KOKKUVÕTE

ELU projekti „Impromängud täiskasvanute emakeeleõppes“ eesmärk oli töötada välja impromängud, mis toetavad täiskasvanud õppijate keelelist arengut, keelenormide kinnistamist ning loovuse ja koostööoskuse arendamist. Valminud kaheksa mängu – kaks soojendus- ja kuus põhimängu – keskenduvad õigekirjale, selgele keelekasutusele ja keelelisele viisakusele, kasutades õppemeetodina improvisatsiooni.

Teoreetiline raamistik tugines täiskasvanuhariduse käsitlustele, mille kohaselt täiskasvanud õppijad on autonoomsed, eesmärgipõhised ning õpivad tõhusamalt praktiliste kogemuste kaudu (Knowles, 1980; Cervero et al., 2001; Kolb, 1984). Täiendavalt toetuti kehastatud tunnetuse käsitlusele, mille kohaselt kehalised tegevused ja mitteverbaalsed suhtlusviisid toetavad teadmiste kinnistamist (Glenberg, 1997; Goldin-Meadow et al., 2001; Skulmowski et al., 2018). Improvisatsioonipõhise õppimise mõju on mitmes uuringus seostatud loova ja turvalise õpikeskkonna loomisega (Berk et al., 2009; Toivanen et al., 2011; Gillette, 2021).

Mängude testimine toimus täiskasvanud lasteaiaõpetajate seas, kes tõid esile mängude positiivse mõju õppimisele: paranenud keskendumine, osalus, teadmiste kinnistumine ja keeleline enesekindlus. Kuigi kvantitatiivne tagasiside jäi piiratud mahuga, kinnitasid kvalitatiivsed tähelepanekud, et mänguline, koostööl põhinev ja reflektiivne lähenemine mõjub täiskasvanud õppijatele toetavalt (Must, 2023; Morrissey, 2017).

Loodud mängud tehakse kättesaadavaks vabavarana ning jagatakse laiemalt haridus- ja koolitusvaldkonna praktikutele (sh Eesti Keele Instituudi ja Kõnetoru koolitajatele). Projekt näitas, et andragoogika, selge keele põhimõtted ja improteatri tehnikad on koos rakendatuna tõhusad vahendid täiskasvanute emakeeleõppe elavdamiseks ja kaasajastamiseks.

KASUTATUD KIRJANDUS

- Argus, R., Kern, K., & Mäekivi, H. (2022). *Keeletoimetamine. Kõrgkooliõpik*. Tallinna Ülikooli Kirjastus.
- Barer-Stein, T. & Draper, J. (1988). *The Craft of Teaching Adults*. Toronto, Ontario: Irwin Publishing.
- Beaman, R. (1998). The unquiet... even loud, andragogy! Alternative assessments for adult learners. *Innovative Higher Education*, 23(1), 47–60.
- Berk, R. A., Trieber, R. H. (2009). Whose Classroom is it, Anyway? Improvisation as a Teaching Tool. *Journal on Excellence in College Teaching*, 20 (3), 29-60.
- Boud, D., Cohen, R., & Walker, D. (1993). *Using experience for learning*. Bristol, PA: The Society for Research into Higher Education & Open University Press.
- Cell, E. (1984). *Learning to learn from experience*. Albany, NY: SUNY Press.
- Cervero, R. M., & Wilson, A. L. (2001). *Power in practice: Adult education and the struggle for knowledge and power in society*. San Francisco, CA: Jossey-Bass.
- Chen, J., & Singh, C. K. S. (2024). A systematic review on deep learning in education: Concepts, factors, models and measurements. *Journal of Education and Educational Research*, 7(1), 125–129.
- Cromley, J. (2000). *Learning to Think: Learning to Learn*. National Institute for Literacy, US Department of Education. Available: literacynet.org/lincs/resources/cromley_report.pdf.
- Daloz, L. (1988). The story of Gladys who refused to grow: A morality tale for mentors. *Lifelong Learning: An Omnibus of Practice and Research*, 11(4), pp. 4-7.

Draper, J. & Taylor, M. (1992). *Voices from the Literacy Field*. Toronto, Ontario: Culture Concepts.

Eesti Keele Instituut. *Ametiasutustele*. (2025).
<https://eki.ee/keeleope/koolitused/ametiasutustele/>

Eesti Keele Instituut. (2025). *Ettevõtetele*. EKI.ee
<https://eki.ee/keeleope/koolitused/ettevotetele/>

Eesti Keele Instituut. (2025, 28. aprill). *Mis on selge keel?*
<https://eki.ee/selgesõnum/mis-on-selge-keel/>

Eesti kirjakeele normi rakendamise kord. (2011). *Riigi Teataja*, RT I, 14.06.2011, 3.
<https://www.riigiteataja.ee/akt/114062011003>

Galbraith, M. W. (Ed.). (1990). *Adult learning methods: A guide for effective instruction*. Malabar, FL: Robert E. Krieger Publishing.

Gammie, B. (1995). Undergraduate management education: An analysis of rationale and methodology. *The International Journal of Education*, 9(4), 34.

Gesturing lightens the load. *Psychological Science*, 12(6), 516–522.
<http://www.jstor.org/stable/40063680>

Gillette, C.A.R. (2021). Performing Fluency: Using Improv and Drama With Adult English Learners. *Journal of Adolescent & Adult Literacy*, pp. 585–588. doi: 10.1002/jaal.1139

Glenberg, A. M. (1997). What memory is for. *Behavioral and Brain Sciences*, 20(1), 1–55.
<https://doi.org/10.1017/S0140525X97470012>

Goldin-Meadow, S., Nusbaum, H., Kelly, S. D., & Wagner, S. (2001). Explaining math.

Golwitzer, B. (2018). Improv in the Classroom. *Faculty Focus*.
<https://www.facultyfocus.com/articles/teaching-and-learning/improv-in-the-classroom/>,
viimati külastatud 11.03.2025.

Grabove, V. (1997). The many facets of transformative learning theory and practice. *In New Directions for Adult and Continuing Education*, 74, pp. 89- 95.

Kartašova, O. (2015). *Kõneetikett ja keeleline viisakus ning nende struktuur* [Bakalaureusetöö, Tallinna Ülikool]. CORE. <https://core.ac.uk/reader/79110859>

Keeleseadus. (2025). *Riigi Teataja*, RT I, 30.01.2025, 3.
<https://www.riigiteataja.ee/akt/130012025003?leiaKehtiv>

Kerge, K. (2012). Kas keelt on vaja normida? *Oma Keel* 2. 84–89

Knowles, M. S. (1970). *The modern practice of adult education: Andragogy versus pedagogy*. New York, NY: The Association Press.

Knowles, M. S. (1980). My farewell address... Andragogy—No panacea, no ideology. *Training and Development Journal*, 34(8), 48–50.

Kolb, D. (1984). *Experiential Learning: Experience as the Source of Learning and Development*, Englewood Cliffs, Prentice Hall.

Kõnetoru. (2024, August 5). *Kust saada keelenõu? Soovitame parimaid keeleinfomaterjale – Kõnetoru*.
<https://konetoru.ee/kust-saada-keelenou-soovitame-parimaid-keeleinfomaterjale/>

Kõnetoru. (2025, January 31). *Kantseliit: mis see on ja kuidas seda vältida? – Kõnetoru*.
<https://konetoru.ee/kantseliit-mis-see-on-ja-kuidas-seda-valtida/>

Kõnetoru. *Teenused – Kõnetoru õigekirja koolitus*. (2024, detsember 16). Kõnetoru.
<https://konetoru.ee/keeleteenus-ja-keelenou/>

Lawson, G. (1998). New paradigms in adult education. *Adult Learning*, 8(3), 10–12.

Mavilidi, M. F., Ouwehand, K., Okely, A. D., Chandler, P., & Paas, F. (2020). Embodying learning through physical activity and gestures in preschool children. Teoses S. Tindall-Ford, S. Agostinho & J. Sweller (Toim.), *Advances in cognitive load theory: Rethinking teaching* (lk 103–118). Routledge. <https://doi.org/10.4324/9780429283895-9>

Mayer, R. E., & DaPra, C. S. (2012). An embodiment effect in computer-based learning with animated pedagogical agents. *Journal of Experimental Psychology: Applied*, 18(3), 239–252. <https://doi.org/10.1037/a0028616> Morrissey, L. (2017). *On linguistic signalling games in improvised theatre* [Magistritöö, Oxfordi ülikool]. CORE. <https://core.ac.uk/download/pdf/151740744.pdf>

Merriam, S. & Caffarella, R. (1999). *Learning in Adulthood*. San Francisco, CA: Jossey-Bass Inc.

Mezirow, J. (1997). Transformative learning: Theory to practice. *New Directions for Adult and Continuing Education*, 74, pp. 5-11.

Must, E. (2023). *Õpetajate kogemused improteatri põhimõtete kasutamisest õpetajatöös*. Magistritöö. Humanitaarteaduste ja kunstide valdkond, Viljandi Kultuuriakadeemia, Tartu Ülikool.

Patterson, I., & Pegg, S. (1999). Adult learning on the increase: The need for leisure studies programs to respond accordingly. *Journal of Physical Education, Recreation & Dance*, 70(5), 45–48.

Pi, Z., Zhang, Y., Zhu, F., Xu, K., Yang, J., & Hu, W. (2019). Instructors' pointing gestures improve learning regardless of their use of directed gaze in video lectures. *Computers & Education*, 128, 345–352. <https://doi.org/10.1016/j.compedu.2018.10.006>

Prestoungrange, G. (2002). Why do managers learn best at work? *International Journal of Contemporary Hospitality Management*, 14(7), 328–332.

Pouw, W., Mavilidi, M. F., van Gog, T., & Paas, F. (2016). Gesturing during mental problem solving reduces eye movements, especially for individuals with lower visual working memory capacity. *Cognitive Processing*, 17(3), 269–277. <https://doi.org/10.1007/s10339-016-0757-6>

Reed, J. (1993). Learner-centered learning. *Training and Development Journal*, 47(6), 20–24.
Thompson, M. A., & Deis, M. (2004). Andragogy for adult learners in higher education. *Proceedings of the Academy of Accounting and Financial Studies*, 9(1).

Skulmowski, A., & Rey, G. D. (2018). Embodied learning: Introducing a taxonomy based on bodily engagement and task integration. *Cognitive Research: Principles and Implications*, 3(1), 6. <https://doi.org/10.1186/s41235-018-0092-9>

Statton, M. A., Encarnacion, M., Celnik, P., & Bastian, A. J. (2015). A single bout of moderate aerobic exercise improves motor skill acquisition. *PLoS ONE*, 10(10), e0141393. <https://doi.org/10.1371/journal.pone.0141393>

Toivanen, T., Komulainen, K., & Ruismäki, H. (2011). Drama education and improvisation as a resource of teacher student's creativity. *Procedia-Social and Behavioral Sciences*, 12, 60-69

Uehling, K. S. (1996). Older and younger adults writing together: A rich learning community. *Writing Instructor*, 15, 61–69.

Wankel, C., & DeFillippi, B. (2003). *Educating managers with tomorrow's technologies*. Greenwich, CT: Information Age Publishing.

Wang, C.-H., Moreau, D., Yang, C.-T., Tsai, Y.-Y., Lin, J.-T., Liang, W.-K., & Tsai, C.-L. (2019). Aerobic exercise modulates transfer and brain signal complexity following cognitive training. *Biological Psychology*, 144, 85–98. <https://doi.org/10.1016/j.biopsycho.2019.03.012>
Wilson, M. (2002). Six views of embodied cognition. *Psychonomic Bulletin & Review*, 9(4), 625–636. <https://doi.org/10.3758/bf03196322>

LISAD

LISA 1. Kõnetoru koolitaja Marja Vaba vastused meie küsimustele

Millised on Teie hinnangul suurimad väljakutsed eesti keele reeglistiku omandamisel täiskasvanud õppijate jaoks?

Kui me räägime eesti grammatikareeglistikust, siis selle omandab iga emakeelne eestlane kooliminekuks: käänded, reksioonid, kogu lugu! Kui me räägime õigekirjast, siis kõige rohkem küsimusi tekib suur- ja väiketähe kasutuse, kokku-lahkukirjutuse ja komade kohta. Ühesõnaga on keeruline see, mida me kõnes ei väljenda, aga kirjas ilma kuidagi ei saa.

Millised keeleteemad või aspektid vajaksid täiskasvanute emakeeleõppes suuremat tähelepanu?

Nii laste, noorte kui täiskasvanute keeleõppes nõuab suuremat tähelepanu keele kui töövahendi ja teksti kui terviku märkamine, kogemine, kasutamine. Vigade otsimisest on kujunenud omamoodi rahvussport. Lisaks ei tee meie keele elujõule midagi head keeleline ebakindlus, mida vigu otsiv ja rõhutav keelesuhtumine toodab.

Kas olete täheldanud teatud tüüpilisi eksimusi või raskusi, mida täiskasvanud sageli kogevad?

Minu enda keeletöö põhiteema on keeleteadlikkuse suurendamine, keelerõõmu süstimine, keelekoolituse vajalikkus. Minu siiras soovitus on impros samuti just sellele keskenduda :) Kui noortele tundub, et eesti keel on kohutavalt raske ja pealegi õudselt väike keel, siis võivad nad teha valiku inglise keele kasuks. See oleks meie keelele hukatuslik, erinevalt mõnest puuduvast komast, inglise laenudest või sõnatähenduste muutumisest.

LISA 2. Projekti tegevuskavad

Grupp 1 vahekokkuvõtte

Tegevused	Tähtaeg	Vastutaja(d)
Kondikava koostamine, märkmete tegemine	3. märts	Brigitta, Piia, Inge, Joel, Ann Katre
Improteatri teooriaga tutvumine+praktika	9. märts	Brigitta, Piia, Inge, Joel, Ann Katre
Improteatri teooria ülevaade	16. märts	Ann Katre, Piia
Andragoogika teooriaga tutvumine	16. märts	Brigitta, Piia, Inge, Joel, Ann Katre
Andragoogika teooria ülevaade	17. märts	Brigitta
Impromängu teooria ja andragoogika teooria sidumine	17. märts	Joel, Brigitta
Vahekokkuvõtte ankeet	17. märts	Ann Katre
Koosolek - senise protsessi ülevaatamine	17. märts	Kõik

Grupp 2 vahekokkuvõtetten

Tegevused	Tähtaeg	Vastutaja(d)
Tegevuskava esialgne variant / esitamine	10.03	Marek
Allikate otsimine	10.03	Marek, Maria
Koosolek allikate arutlemiseks	10.03	Siim Kaarel
Esialgne teooriaosa	17.03	Kõik
Koosolek teooria arutlemiseks	17.03	Mihkel, Silver
Vahekokkuvõtte esitlus ja ankeet valmis	20.03	Alyona

Ühine tegevuskava alates vahekokkuvõtettest

Tegevused	Tähtaeg	Vastutaja(d)
Impromängude läbiviimine ja tagasiside küsimustiku koostamine ning läbiviimine	28.04-29.04	Joel, Brigitta, Siim, Inge
Eesti keele teooria	30.04	Silver
Andragoogika teooria	30.04	Marek, Ann Katre
Õpetamise ja improvisatsiooni seos (teooria)	30.04	Joel
Mängude kirjeldused	30.04	Marek, Mihkel, Ann Katre
Teooria valmis	30.04	Marek, Ann Katre, Silver

Praktiline osa valmis (kirjalik)	01.05	Marek, Ann Katre
Töö vormistatud ja valmis (HTI)	02.05	Piia, Alyona, Brigitta
Andmeanalüüs	04.05	Joel, Maria, Inge
Töö lõplik versioon on valmis	08.05	Inge, Brigitta
Portfoolio valmis	10.05	Inge, Brigitta
Slaidiesitlus valmis	10.05	Maria, Alyona
Artikkel koos mängudega kajastatud	05.05	Siim

LISA 3. Loodud impromängud

1. KOMAMÄNG

Mängu kirjeldus ja reeglid

Osalejad seisavad või istuvad ringis. Mängujuht alustab ühe sõnaga ning iga järgnev osaleja lisab lausele ühe sõna korraga. Kui osaleja arvab, et lauses tuleks kasutada koma, teeb ta käteplaksu. Kui tema meelest on lause lõppenud, teeb ta jalalöögi vastu maad, mis märgib punkti. See kes kasutab tema korra ajal võimalust panna koma või punkt, sõna ei ütle ning järgmise sõna ütleb järgmine mängija. Mängujuht jälgib loo kulgu ja keelekasutust, sekkudes vajadusel, kui kirjavahemärkide kasutus on ebaõige, ning annab kohest selgitavat tagasisidet. Mäng jätkub kuni loo loogilise lõpuni või kuni mängujuht selle katkestab. Vajadusel võib jagada suure grupi väiksematesse, et kõigil oleks võimalus sagedamini panustada.

Seos teooriaga

Komamäng tugineb täiskasvanuhariduse põhimõtetele, eriti kogemusõppele ja õppija aktiivsusele. Täiskasvanud õppijad vajavad praktilisi, elulähedasi ja sotsiaalselt motiveerivaid õppetegevusi, kus nad saavad rakendada varasemaid teadmisi ja koheselt oma vigu parandada (Knowles, 1977; Boud, Cohen & Walker, 1993; Merriam & Caffarella, 1999). Mängus antav vahetu tagasiside ning võimalus õppida nii enda kui teiste vigadest loovad reflekteeriva ja toetava õppimiskeskonna, mis on täiskasvanute õppimise tõhususe seisukohast võtmetähtsusega (Galbraith, 1990; Beaman, 1998).

Mäng sisaldab selgeid improvisatsiooniteatri elemente: osalejad peavad kiiresti reageerima, kohandama oma panust eelnevale sõnale ning arendama lugu üheskoos. See soodustab loovust, koostööd ja paindlikkust, mis on keskseks ka täiskasvanuõppe sotsiaalses mõõtmes (Patterson & Pegg, 1999; Toivanen, Komulainen & Ruismäki, 2011). Improteater kui meetod toetab eneseväljendust ja keelelise enesekindluse kasvu, mis on eriti oluline keeleõppes (Gillette, 2021; Must, 2023).

Keeleliselt seostub mäng eesti keele õigekirja õpetusega. Koma ja punkti teadlik kasutamine suulises kontekstis aitab tugevdada sisemist grammatilist struktuuritaju, toetades keelenormi mõistmist ja rakendamist (Eesti Keele Instituut, 2018; Eesti kirjakeele normi rakendamise

kord, 2011). Kuna osalejad peavad iga kord otsustama, kas ja kus reegli järgi kirjavahemärk kuulub, muutub keeleliste vigade refleksioon aktiivseks õppeprotsessiks, mis kinnistab reegleid praktilise kogemuse kaudu (Argus, Kern & Mäekivi, 2022).

KOOLITAJA JUHEND

Eesmärk: Arendada osalejate teadlikkust õigekirjast. Eesmärk on kinnistada õpitud komareegleid läbi loo jutustamise.

Osalejate arv: 3–10 inimest

Vahendid: Pole vajalikud

Ettevalmistus

- Valmista ette sobiv ruum, kus osalejad saavad istuda või seista ringis.
- Veendu, et osalejatel oleks piisavalt ruumi liikumiseks (plaksu ja jalalöögi tegemiseks).
- Vajadusel võib kirjuta nähtavale kohale kolm spikrit: „Sõna“, „Käteplaks = koma“, „Jalalöök = punkt“.

Mängu juhendamine

1. Selgita osalejatele reegleid: igaüks ütleb ühe sõna, käteplaks lisab koma ja jalalöök lõpetab lause.
2. Alusta mängu ühe lihtsa sõnaga (nt „Mari“).
3. Liigu edasi järjest, kuni keegi teeb plaksu või jalalöögi.
4. Kui osaleja teeb sobimatu plaksu või lause katkeb vales kohas, peata mäng hetkeks ja selgita, miks antud kirjavahemärk siia ei sobinud.
5. Vajadusel korrake sama lauset uuesti koos parandusega.
6. Jätka kuni lugu sujub ning kasutakse komareeglit.
7. Kui tunned, et ühe teemaga on tekst ammendunud, peata mäng ning alusta uue teemaga.

Refleksioon pärast mängu

- Küsige: kus oli raske koma panna?
- Millised laused tulid kõige loomulikumad?
- Kas mõni reegel sai nüüd selgemaks?

2. NUMBRITE KOKKU- JA LAHKUKIRJUTAMINE

Mängu kirjeldus ja reeglid

Osalejad liiguvad vabalt ruumis ringi. Mängujuht ütleb valjusti ühe arvu sõnadega (nt „kolmsada kakskümmend viis“). Arv jaotatakse tähenduslikeks osadeks, näiteks: kolm, sada, kaks, kümmend, viis.

Osalejate ülesanne on moodustada nii mitme liikmeline punt, kui arvus on sõnu. Arvu kolmsada kakskümmend viis puhul peaks pundis olema 5 osalejat, kes igaüks kehastavad ühte osa sellest numbrist. Seistakse ravis selliselt, et kui arvsõna kirjutatakse kokku, seistakse üksteise kõrval tihedalt, kui aga sõna kirjutatakse lahku seistakse kõrvuti, kuid teisest eemal ning pannase käsi sirgelt kõrvalseisja õlale. Arvu kolmsada kakskümmend viis puhul selliselt: kolm (koos) sada (käsi õlal) kaks (koos) kümmend (käsi õlal) viis. Kui mängijad on oma pundiga asendi võtnud, hakatakse punktide kaupa numbrit lugema nii, et igaüks lausub enda numbrit. Juhul kui inimeste arv on selline, et üks punt jääb poolikuks, moodustatakse nii suur osa numbrist kui võimalik. Kui numbrid kontrollitud, võivad mängijad vabalt liikuda, kuni mängujuht sõnab uue numbrit. Mängu korraldatakse erinevate arvudega, alustades lihtsamatest ja liikudes keerukamate kombinatsioonide suunas.

Seos teooriaga

Mäng toetub täiskasvanuõppe põhimõtetele, eriti kehalise ja kogemusliku õppimise teooriatele, kus õppija osaleb aktiivselt, mõtestab teadmisi läbi vahetu tegevuse ja õpib sotsiaalses koostöös (Kolb, 1984; Barer-Stein & Draper, 1988; Mezirow, 1997). Täiskasvanud õppijad omandavad keelelisi reegleid paremini, kui need on seotud füüsilise liikumise ja meeltega (Wilson, 2002; Mavilidi *et al.*, 2020).

Improvisatsiooniline mõõde väljendub selles, et mängijad peavad tegema kiireid otsuseid, reageerima teiste liikumisele, kohanema ja kehastama grammatilisi suhteid mitteverbaalsel

moel. See toetab loovuse, koostööoskuse ja keelelise teadlikkuse arengut (Toivanen *et al.*, 2011; Must, 2023).

Keeleõpetuse vaates annab mäng võimaluse mõtestada õigekirjareegleid ruumilise, visuaalse ja liikumise kaudu. Arvsõnade kokku- ja lahkukirjutamise probleemid muutuvad nähtavaks ja kogemuslikuks, mis suurendab nii arusaamist kui ka meeldejäävust (Goldin-Meadow *et al.*, 2001; Skulmowski & Rey, 2018). Kohene tagasiside mängujuhilt ja arutelu grupis loob sotsiaalse õppimise olukorra, mis toetab keeleoskuse arengut isegi kogenud keelekasutajatel (Knowles, 1980; Cervero & Wilson, 2001).

KOOLITAJA JUHEND

Eesmärk: Õppida ja kinnistada arvsõnade kokku- ja lahkukirjutamise reegleid läbi liikumise, kehalise väljenduse ja koostöö.

Osalejate arv: 5–15 inimest

Vahendid: Soovi korral paber või tahvel, millele kirjutada reeglite visuaalne meeldetuletus.

Ettevalmistus

- Vali avar ruum, kus osalejatel on võimalik vabalt liikuda.
- Valmista ette loetelu erineva raskusastmega arvsõnadest (nt viisteist, kakskümmend viis, sada kuus, nelisada kaheksakümmend üheksa, tuhat üks jne).
- Kirjuta reeglite visuaalne meeldetuletus tahvlile (või prindituna seinale):
 - o Õlad koos = kokku kirjutamine
 - o Käsi naabri õlal = lahku kirjutamine

Mängu juhendamine

1. Palu osalejatel hakata aeglaselt liikuma mööda ruumi, hajusalt ja vaikselt.
2. Hüüa valjusti üks arvsõna (nt „kolmsada kuuskümmend kaks“).
3. Osalejad, kes soovivad kehastada selle numbriga osasid, peavad kiiresti leidma kaaslased ja moodustama numbriga kehadega:

- o Kui arvsõna osa kirjutatakse kokku, seisavad osalejad tihedalt, õlad koos. Juhul kui on inimesi, kes ei soovi füüsilist kontakti, piisab kui seistakse kõrvuti.
 - o Kui kirjutatakse lahku, asetab osaleja käe naabri õlale. Juhul kui on inimesi, kes ei soovi füüsilist kontakti, piisab sellest kui seista veidi eemal. Kätt ei pea panema õlale.
4. Kui grupp on paigutunud, palu neil seista paigal ja küsi: „Kuidas see arv kirjutatakse? Kas see on õige?“
 5. Vajadusel tee parandusi ja selgita õigekirjareeglit.
 6. Korda mängu uue arvuga.
 7. Jälgi, et osalejad puntides vahetuksid ja kõik saaksid erinevate kaasmängijatega koostööd teha.

Refleksioon pärast mängu

- Millised arvud tekitasid enim segadust?
- Kuidas liikumine ja kehaline väljendus aitasid reeglit paremini meelde jätta?
- Kuidas see mäng aitas mõista, miks mõned arvsõnad kirjutatakse kokku ja teised lahku?

3. TÕLK

Mängu kirjeldus ja reeglid

Mängu alguses valitakse neli osalejat: kaks mängivad ametnikke, kaks on tõlgid. Publik määrab igale ametnikule rolli vastavalt koolitusel osalejate taustale (nt "keskkonnaameti spetsialist", "sadamateenistuse logistik") ning arutelu teema, mis peab olema veidi absurdne, bürokraatlik või ametlikult kõlav (nt "Mis formaadis on vaja tellida katastriüksuse kaarte?", "Millistest toodritest peab mööduma, et ohutult ületada Laeva tee?").

Ametnikud suhtlevad omavahel ainult kantseliitlikus ja raskepärases ametikeeles. Tõlgid peavad kuuldu kohe ümber sõnastama lihtsasse, selgesse kirjakeelde ja edastama selle teisele ametnikule (s.t kantseliit → argikeel → kantseliit).

Etüüd kestab seni, kuni vestlus jõuab loogilise lõpuni või mängujuhi sekkumiseni. Vajadusel võib publik paluda mängijatel vahetada rolle või pakkuda uusi teemasid ja situatsioone.

Seos teooriaga

Mäng lähtub täiskasvanuõppe aktiivõppe ja reflektiivse praktika põhimõtetest, võimaldades osalejatel keelelisi nähtusi kriitiliselt analüüsida ja kohe praktikas katsetada (Boud *et al.*, 1993; Knowles, 1980). Täiskasvanud õppijad puutuvad sageli kokku ametliku või segaselt sõnastatud keelega ning see mäng pakub turvalist, humoorikat keskkonda, kus seda keelekasutust teadvustada ja harjutada ümber tõlgendamist (Kartašova, 2015; Eesti Keele Instituut, 2025).

Improvisatsioonil põhinev struktuur nõuab osalejatelt kohest reageerimist, kuulamisoskust, rollis püsimist ja keelelist kohandumist, mis kõik tugevdavad loovat eneseväljendust ning arusaamist erinevatest keelevariantidest (Morrissey, 2017; Toivanen *et al.*, 2011). Tõlkide pidev vajadus "destilleerida" mõtte arusaadavasse vormi toetab ka argumenteerimis- ja tekstitöötlemisoskusi (Berk & Trieber, 2009).

Keeleõppe seisukohalt arendab mäng keelelist teadlikkust, stiililist eristamisoskust ja võimet tuvastada ning parandada ebaselget keelekasutust (Argus *et al.*, 2022). Osalejad harjutavad selge ja eesmärgipärase suhtlemise oskusi, mis on olulised nii kirjutavas kui kõnekeeles (Eesti Keele Instituut, 2018).

KOOLITAJA JUHEND

Eesmärk: Õppida märkama ja ümber sõnastama kantseliitlikku keelekasutust arusaadavasse, normitud kirjakeelde, arendades keelelist selgust ja kriitilist mõtlemist.

Osalejate arv: 4 inimest etüüdiks + publik (publik võib osaleda aktiivselt rollide ja teemade pakkumisel).

Vahendid: Ei ole vaja spetsiaalseid vahendeid; soovi korral võib kasutada märkmepabereid rollide loosimiseks.

Ettevalmistus

- Valmista ette nimekiri võimalikest rollidest (nt erinevad ametid, asutused, soovituslikult seotud selle asutuse töövaldkonnaga, kellele käesolevat koolitust läbi viiakse) ja teemadest (soovitavalt veidi absurdsed või ametlikult kõlavad).
- Jaga publikule ülesanne määrata igale ametnikule roll ja aruteluteema. Soovi korral kirjuta rollid ja teemad paberilipikutele ning lase loosida.

Mängu juhendamine

1. Vali neli osalejat: kaks ametnikku ja kaks tõlki.
2. Palu publikul määrata mõlemale ametnikule roll ning pakkuda arutlusteema.
3. Selgita:
 - o Ametnikud suhtlevad ainult keerulises, kantseliitlikus keeles.
 - o Tõlgid tõlgivad iga lause sisu selgesse, arusaadavasse keelde, ja edastavad selle teisele ametnikule.
 - o Seejärel jätkab teine ametnik (omakorda kantseliidis), tõlk taas selgitab.
4. Lubatud on teatav liialdus ja huumor – eesmärk on teadvustada stiililisi kontraste, mitte saavutada tehniliselt korrektset ametiteksti.
5. Kui mäng muutub segaseks või jääb venima, sekkub mängujuht: vahetab rolle, pakub uue teema või lõpetab etüüdi.
6. Kui aeg võimaldab, tehke mitu vooru uute osalejate ja teemadega.

Refleksioon pärast mängu

- Milliseid väljendeid märgati kui kantseliitlikke?
- Mis tegi tõlkimise raskeks või naljakaks?
- Kuidas see mäng aitas paremini mõista keele arusaadavust või segasust tööelus?

4. SUUR JA VÄIKE ALGUSTÄHT (NIMI VÕI NIMETUS)

Mängu kirjeldus ja reeglid

Ruum jagatakse mõtteliselt kaheks alaks: ühel pool asub suur algustäht ja teisel pool väike algustäht. Mängu alguses seisavad kõik osalejad ruumi keskel.

Mängujuht ütleb valjusti ühe lause ja seejärel sõna, mille järgi peavad mängijad otsutama, kas see sõna kirjutatakse suure või väikese tähega (nt “Külastasime Herne kohvikut. Herne.”). Osalejad peavad kiiresti otsustama, kas sõna kirjutatakse suure või väikese algustähega, ning liikuma vastavale poolele ruumis. Seejärel selgitab mängujuht õige vastuse ning põhjendab seda lühidalt. Mängujuht võib paluda seda teha ka ühel mängijal.

Mängu jätkatakse mitmete voorudega, kus kasutatakse nii lihtsaid kui ka keerukamaid juhtumeid (nt pealkirjad, liitnimed, institutsioonide nimed).

Seos teooriaga

Mäng tugineb täiskasvanuhariduse aktiivõppe ja liikumise kaudu õppimise põhimõtetele (Knowles, 1977; Mavilidi *et al.*, 2020). Täiskasvanud õpivad tõhusamalt, kui nad on füüsiliselt ja vaimselt haaratud ning saavad koheselt tagasisidet (Cervero & Wilson, 2001). Kehalise reaktsiooni sidumine keeleotsusega aitab paremini kinnistada õigekirja reegleid, mis võivad olla abstraktsed või keerukad (Goldin-Meadow *et al.*, 2001; Skulmowski & Rey, 2018).

Improvisatsiooniline aspekt avaldub kiiretes otsustes ja vahetus reageerimises keeleliste olukordadele. Mängijad peavad kiiresti hindama sõna olemust kontekstis ja väljendama oma arusaama liikumise kaudu (Must, 2023; Toivanen *et al.*, 2011). See loob sotsiaalselt aktiivse, mängulise ja pingevaba keskkonna, kus on lubatud eksida ja õppida kogemuslikult (Gillette, 2021).

Keeleliselt arendab mäng keelelist täpsust ja stiilitunnetust, õpetades eristama nimesid ja nimetusi, ametlikke ja üldkeelseid väljendeid ning arvestama kontekstiga (Argus *et al.*, 2022; Eesti Keele Instituut, 2025). Mäng aitab kinnistada suure ja väikese algustähe reeglit, mida emakeelena kõnelevad õppijad sageli alateadlikult kasutavad, kuid mitte alati õigesti (Kõnetoru, 2024).

KOOLITAJA JUHEND

Eesmärk: Harjutada suure ja väikese algustähe kasutamist eesti keeles, kasutades liikumist ja otsustamist arusaamise kinnistamiseks.

Osalejate arv: Piiramatu; sobib ka suurematele gruppidele

Vahendid

- Ruum, mida saab jagada kaheks alaks (nt klassiruum, saal).
- Nähtavad tähised või sildid: „SUUR TÄHT“ ja „väike täht“ (valikuline).

Ettevalmistus

- Määra ruumis pooleks: üks pool tähistab suurt algustähte, teine väikest algustähte.
- Soovi korral aseta põrandale või seinale vastavad sildid.
- Valmista ette nimekiri vähemalt 20 sõnast ja väljendist, mis nõuavad erinevat algustähte (nt Narva, president, riigikogu, õpetaja Mari, Tallinna Õpetajate Maja jne).
- Võib küsida ka selliseid sõnu, mida saab olenevalt kontekstist kirjutada kas suure või väikese algustähega. Soovi korral võib pakkuda ette konteksti, mis aitab õppijal otsustada, kumb variant sobib paremini. (Tallinna Ülikool/Tallinna ülikool)

Mängu juhendamine

1. Palu kõigil osalejatel tulla ruumi keskele.
2. Ütle valjusti üks lause ja seejärel sõna, mille esitähete osalejad määrama peavad (nt „Külastasime Herne kohvikut. Herne“).
3. Osalejad liiguvad ruumi sellele poolele, mis nende hinnangul tähistab õiget algustähte (suur või väike).
4. Kui kõik on liikunud, selgita õige vastus ja reegel.
5. Korda tegevust järgmiste sõnadega.

Refleksioon pärast mängu

- Millised sõnad tekitasid enim segadust?
- Kuidas aitas liikumine otsust lihtsustada või raskendada?

- Milliseid reegleid õppisid või kinnistasid mängu käigus?

5. KEELEREEGEL

Mängu kirjeldus ja reeglid

Mängujuht valib kaks osalejat, kes hakkavad teineteisele selgitama äsja õpitud keelereeglit (nt paronüümide tähenduste teadmine jms). Osalejatele määratakse konkreetsed rollid (nt vanadekodu elanikud, robot ja insener, müügimees ja klient) ning suhtlussituatsioon.

Vestlus algab, kui üks osalejatest seletab etteantud keelereeglit oma tegelaskujule omases keelekasutuses, ning teine mängija vastab talle samuti oma karakterile iseloomulikus keeles. Mängujuht sekkub vabalt valitud hetkel, lisades uusi olukordi (nt tekib konflikt, muudetakse situatsiooni toimumiskohta, rollidele tekib juurde mõni füüsiline takistus, näiteks käed värisevad) või eesmärgi (nt üks tegelane tahab nüüd hakata võidu jooksmas, teine peab kiiresti reisile minema jne), mis muudavad suhtluskonteksti.

Oluline on, et keelereegli sisu säiliks ja oleks arusaadav, kuid väljenduslaad kohanduks rollile. Mäng kestab, kuni vestlus kaotab loogilise fookuse või mängujuht otsustab selle katkestada.

Seos teooriaga

Mäng toetab täiskasvanuhariduse põhimõtteid, rõhutades kogemuslikku õppimist, rollimängu kaudu õppimist ja reflektiivset arutelu (Kolb, 1984; Boud *et al.*, 1993). Täiskasvanud õppijad kinnistavad uusi teadmisi paremini, kui nad saavad neid kohe rakendada ja tõlgendada oma keelekasutuse kaudu (Knowles, 1980; Patterson & Pegg, 1999). Mängus ei õpita mitte ainult reegli tähendust, vaid harjutatakse ka selle edasiandmist, mis süvendab mõistmist ja loob aktiivse õppimiskogemuse (Toivanen *et al.*, 2011).

Improvisatsiooniline ülesehitus koos muutuvate olukordadega arendab keelelist paindlikkust, kuulamis- ja kohanemisoskust (Gillette, 2021; Must, 2023). Rollides viibimine aitab ületada keelelise eneseväljenduse barjääre ning loob keskkonna, kus eksimine on lubatud ja isegi oodatud – see toetab loomulikku ja turvalist keeleõpet (Golwitzer, 2018).

Keeleliselt aitab mäng sügavamalt mõtestada reegli sisu ning arendab oskust seletada keelelisi nähtusi teisele inimesele, kasutades oma sõnu ja sobivat keelelaadi (Argus *et al.*, 2022). Mäng sobib eriti hästi kordamiseks pärast uue teema õppimist (Cervero & Wilson, 2001).

KOOLITAJA JUHEND

Eesmärk: Kinnistada äsja õpitud keelereeglit (nt õigekirjareeglid, lauseehituse reeglid, kirjavahemärgistuse reeglid) läbi loova rollimängu, kus osalejad peavad seda selgitama oma sõnade ja isikliku keelekasutuse kaudu.

Osalejate arv: 2 aktiivset osalejat korraga + publik (vaatlejad või tulevased rollitäitjad).

Vahendid: Ei ole vaja spetsiaalseid vahendeid; võib kasutada kaarte või lipikuid rollide ja olukordade jaoks (valikuline).

Ettevalmistus

- Vali üks konkreetne keelereegel, mida mängus korratakse ja selgeks räägitakse (nt ülivõrde õigesti kirjutamine).
- Valmista ette nimekiri rollidest ja situatsioonidest (soovi korral kirjuta need lipikutele loosimiseks).
- Valmista vajadusel ette ka publiku vaatlusülesanne (nt „Mida sa kuulsid reegli kohta?“).

Mängu juhendamine

1. Vali kaks osalejat, kes hakkavad etüüdi etendama.
2. Anna neile konkreetsed rollid (nt: Peeter –väike lasteaialaps, Ants – prantslasest vanaisa).
3. Ütle keelereegel, mida nad hakkavad teineteisele selgitama (nt „Millal kirjutatakse arvud kokku ja millal lahku?“).
4. Las mäng alata – osalejad arendavad vestlust vastavalt oma rollile.

5. Soovi korral saab mängu põnevamaks teha, lisades aja jooksul uusi olukordi: nt „Te viibite väga umbses ruumis ja ei saa akent avada“, „Üks tahab hakata võidu jooksmas“, „Kaaslane ei saa aru“ jne. Juhendaja ülesanne on jälgida, et fookus püsiks keelereeglil.
6. Kui vestlus hajub või reegli käsitus nõrgeneb, lõpeta mäng ja tee ühine kokkuvõte.

Refleksioon pärast mängu

- Kas keelereegel sai selgeks ja jäi meelde?
- Mis tegi selgitamise lihtsaks või raskeks?
- Kuidas mõjutas rolli kehastamine reegli mõistmist?

6. JAH, JA MÄNG (SUUR ALGUSTÄHT)

Mängu kirjeldus ja reeglid

Osalejad seisavad ringis. Mängujuht annab ette jututeema alguse, näiteks: „Jänes läheb hommikul poodi.“.

Jutu arendamine toimub järjekorras, iga mängija lisab ühe uue lause. Iga lause peab sisaldama vähemalt üht sõna, millel on suur algustäht (nt isikunimi, kohanimi, asutusenimi jne).

Iga osaleja uus lause algab sõnadega „Jah, ja“ ning seejärel jätkab mängija lauset juba oma mõtetega. Näide:

„Jah, ja jänes läks hommikul Grossi poodi.“

„Jah, ja seal nägi ta oma sõpra siil Silvat.“

„Jah, ja Silva ostis samal hetkel Tallinna sprotte.“

Mäng kestab, kuni lugu jõuab loogilise lõpuni, või kui mängujuht otsustab mängu lõpetada.

Seos teooriaga

Mäng tugineb täiskasvanuhariduse põhimõtetele: õppimine toimub tegevuse kaudu, koostöös ja kohe rakendatavate teadmiste kaudu (Knowles, 1977; Cervero & Wilson, 2001).

Täiskasvanud õppijad mõistavad keelereegleid paremini, kui nad saavad neid kasutada loovas ja kaasavas olukorras, mitte ainult harjutusülesannetes (Kolb, 1984; Patterson & Pegg, 1999).

Improvisatsioonil põhinev mäng sunnib osalejaid olema tähelepanelikud, loovad ja keeleliselt täpsed (Toivanen *et al.*, 2011). Ühtlasi loob mäng turvalise ja humoorika keskkonna, kus on lubatud katsetada, teha vigu ja õppida teiste lausete põhjal. See tugevdab keelelist enesekindlust (Gillette, 2021; Must, 2023).

Keeleliselt aitab mäng kinnistada, millised sõnad vajavad suurt algustähte ja miks: nimed, kohad, institutsioonid, kaubamärgid jms. Suure tähe kasutamine kontekstis aitab õppijal paremini meelde jätta ja eristada neid olukordi, kus suure tähe kasutamine on vajalik (Argus *et al.*, 2022; Kõnetoru, 2024).

KOOLITAJA JUHEND

Eesmärk: Kinnistada suure algustähe kasutamise reegleid eesti keeles, eriti nimede ja nimetuste puhul, jutustaval ja koostööl põhineva keelemängu kaudu.

Osalejate arv: 5–20 inimest

Vahendid: Pole vajalikud

Ettevalmistus

- Valmista ette loetelu teemadest, kus lugu räägib ühest tegelasest ja sellel tegelasel on üks kindel eesmärk (nt „Orav tahab saada kirjanikuks ja peab enne seda läbima eksami“, „Karupoeg Puhh kaotab meepurgi ja peab selle tagasi saama enne päikeseloojangut“).
- Korda lühidalt suure algustähe reeglit: millal tuleb kasutada suurt algustähte ja miks.

Mängu juhendamine

1. Palu osalejatel seista ringis.
2. Ütle ette loo algus (nt „Jänes läheb poodi ja jõuab õhtuks karule külla.“).
3. Selgita reegleid:
 - Iga mängija ütleb ühe lause, alustades sõnadega „Jah, ja“.

- Lause peab sisaldama vähemalt üht sõna, mille algustäht on suur.
4. Alusta mängu, üteldes esimene lause.
 5. Juhi tähelepanu lausetes esinevatele õigetele ja valedele algustähtedele – vajadusel katkesta hetkeks mäng ja anna selgitus.
 6. Kui lugu muutub absurdseks või sihtpunktini on jõutud, lõpeta mäng ja tee kokkuvõte.

Refleksioon pärast mängu

- Milliseid sõnu kasutati kõige sagedamini suure tähega?
- Mis tegi lause koostamise keeruliseks või lihtsaks?
- Kuidas see mäng aitas mõista, millal tuleb kasutada suurt algustähte?

7. SOOJENDUSMÄNG “NA-NA-NAA, KOLM ASJA”

Mängu kirjeldus ja reeglid

Osalejad asetsevad ringis. Kõik osalejad patsutavad kolm korda põlvedele, lausudes sünkroonselt "Na-na-na". Seejärel plaksutatakse kolm korda kätega, lausudes "Kolm asja!". Mängu alustab mängujuht, kes valib ringist ühe vastaja, osutades talle ja esitades küsimuse kujul "Nimeta kolm asja, mida sa võtaksid kaasa üksikule saarele?" Küsimuse teema võib olla vabalt valitud, mis annab mängule paindlikkuse ja loovuse. Vastaja peab nimetama kolm eset, mille nimetused on liitsõnad (nt päikesepatarei, veepudel, taskulamp). Vastused ei pea olema loogilised ega praktilised; ebaloomilisus ja huumor on soositud, et ergutada mängulist õhkkonda ja vähendada esinemisärevust. Vastamine toimub kiiresti ja spontaanselt, rõhutades keelelist improvisatsiooni. Kui vastaja eksib (nt nimetab liitsõna, nagu "nuga", mitte liitsõna), või jääb mängujuhi arvates liigselt mõtlema, toimub ringis kohtade vahetus nii, et inimesed liiguvad läbisegi uuele kohale, ning moodustavad taas ringi. Nüüd proovib vastaja uuesti nimetada kolm asja. Kui vastaja on kolm asja nimetanud, algab mäng taas nagu alguses, ehk osalejad patsutavad kolm korda põlvedele, lausudes sünkroonselt "Na-na-na". Seejärel plaksutatakse kolm korda kätega, lausudes "Kolm asja!" See, kes oli enne vastaja, valib nüüd uue vastaja, ning küsib temalt küsimuse stiilis: "Nimeta

kolm asja...” ja nii läheb mäng edasi. Mäng lõpetatakse tunnetuspõhiselt, ehk mäng peaks lõppema, kui on veel lõbus, seda otsustab mängujuht.

Seos teooriaga

Mäng tugineb andragoogika põhimõtetele, kus õppimine toimub läbi vahetu kogemuse ja kehalise osaluse (Knowles, 1980; Barer-Stein & Draper, 1988). Täiskasvanud õppijate puhul on oluline siduda õppesisu reaalarajas reageerimise ja sotsiaalse tegevusega – see mäng seob grammatika praktilise rakendamise liikumise ja meeskonnatööga (Kolb, 1984; Glenberg, 1997).

Improvisatsiooniline aspekt seisneb kiiretes keeleotsustes, emotsionaalses kohalolus ja visuaalses suhtluses (silmside kaudu). Mängijad peavad olema aktiivsed, kuid vaiksed osalejad, mis arendab mitteverbaalse suhtluse oskusi ja keelelise info töötlemise kiirust (Mayer & DaPra, 2012; Pi *et al.*, 2019).

Keeleõpetuse seisukohalt kinnistab mäng, milliste sõnade ja fraaside ette tuleb koma panna, ning loob keelelise refleksi – osaleja peab kiiresti tuvastama, kas sõna eeldab koma või mitte. Nähtus muutub meeldejäävaks läbi füüsilise liikumise, konkurentsi ja korduse (Goldin-Meadow *et al.*, 2001; Skulmowski & Rey, 2018)

KOOLITAJA JUHEND

Eesmärk: Harjutada eesti keele liitsõnade kasutamist spontaanse ja lõbusa grupitegevuse kaudu, arendades samal ajal keelelist loovust, kognitiivset paindlikkust ja sotsiaalset interaktsiooni.

Osalejate arv: Vähemalt 4, optimaalselt 6–10

Vahendid: Ei ole vaja spetsiaalseid vahendeid; soovitatav on piisava ruumiga tuba, kus saab seista tihedas ringis ja liikuda.

Ettevalmistus: Kuna tegu on hea soojendusmänguga, ei vaja ettevalmistust.

Mängu juhendamine

1. Palu kõigil seista ringis.

2. Selleks, et vähendada pinget selle ees, et mängus ei julgeta Na - Na - Na ütelda, tee liigutused ühiselt läbi, ehk koos kõikide osalejatega patsuta kolm korda põlvedele, lausudes sünkroonselt "Na-na-na". Seejärel plaksuta kolm korda kätega, lausudes "Kolm asja!".
3. Rõhuta üle, et vastused ei pea olema loogilised, peaasi et on liitsõnad. Mida ebalooilisemad vastused, seda lõbusam.
4. Nüüd mängujuhina vali ringist üks inimene ning suuna talle küsimus stiilis: "Nimeta kolm asja, mida sa võtaksid kaasa üksikule saarele."
5. Jälgi, et mängija vastaks kasutades liitsõnu.
6. Kui mängija eksib, või jääb mängujuhi arvates liiga kauaks mõtlema, siis ringis olijad vahetavad läbisegi kohad, ning vastaja saab uuesti võimaluse vastata.
7. Kui vastaja on vastanud õigesti, algab mäng taas algusest, ehk osalejad patsutavad kolm korda põlvedele, lausudes sünkroonselt "Na-na-na". Seejärel plaksutatakse kolm korda kätega, lausudes "Kolm asja!"
8. See kes oli enne vastaja, valib nüüd uue vastaja, ning küsib temalt küsimuse stiilis: "Nimeta kolm asja..."
9. Mäng lõpetatakse tunnetuspõhiselt, ehk mäng peaks lõppema kui on veel lõbus, seda otsustab mängujuht.

Refleksioon pärast mängu

- Milliseid sõnu kasutati kõige rohkem?
- Kui palju oli sõnu, mille puhul oli kaheldav, kas see on liitsõna?

8. SOOJENDUSMÄNG “ZIP-ZAP-ZOP”

Mängu kirjeldus ja reeglid

Osalejad seisavad ringis. Mäng algab sellega, et üks inimene plaksutab mõnele teisele mängijale suunatult (s.t vaatab talle otsa ja suunab käteplaksu tema poole) ning ütleb:

- „Zip“ – esimene liigutus
- Järgmiseks plaksutab valitud inimene omakorda kellelegi teisele ja ütleb: „Zap“
- Kolmas mängija teeb sama ja ütleb: „Zop“

Kui kolmeliikmeline tsükel on tehtud, algab uus tsükel uue „Zip“-iga. Mäng jätkub katkematult, rütmiliselt ja sujuvalt.

Kui keegi ajab sõnad sassi või ütleb vales järjekorras (nt ütleb „Zop“ teise või esimese sõnana), midagi ei juhtu – mäng läheb edasi. Järgmine mängija võib proovida tsükli parandada, alustades õigest kohast. Näiteks, kui eksitakse teises või kolmandas sõnas, võib järgmine mängija öelda „Zap“ või „Zop“, et jada taas õigele rajale viia.

Fookus ei ole vea tuvastamisel, vaid koostööl ja voolavusel.

Variatsioonid:

- Zip-zap-zopi asemel kasutada mängijate nimesid. See aitab oma õppekaaslasti paremini tundma õppida ja vabamat keskkonda luua.
- Lisatud on liigutused - iga sõna juurde käib konkreetne liigutus. Näiteks “Zip” - sõrmenips; “Zap” - käteplaks; “Zop” - keele laksatamine. Liigutused võivad varieeruda. See soojendusmäng arendab hästi koordinatsiooni.
- Erinevad emotsioonid. Näiteks üks õppija ütleb “Zip” rõõmsalt, teine vastab “Zap” üllatunult, kolmas vastab “Zop” vihaselt, ning kasutatakse vaheldumisi erinevaid emotsioone. See arendab väljendusoskust ja intonatsiooni.
- Rütmi kiirendamine - iga “Zip-zap-zop” tsükel võiks olla kiirem kui eelmine või vaheldumisi kiire ja aeglane. See aitab kaasa rütmitunde ja keskendumisele.

KOOLITAJA JUHEND

Eesmärk: Aktiveerida osalejate tähelepanu, kehaline kohalolu ja rütmitaju, enne keele- või improharjutusi. Loob toetava, mängulise ja turvalise õpikeskkonna.

Osalejate arv: 5–20 inimest

Vahendid: Ei ole vaja

KOOLITAJA JUHEND

Ettevalmistus

- Palu osalejatel seista ringis, käed vabalt kõrval, valmis plaksutama.
- Selgita: eesmärk pole kiirus ega täiuslikkus, vaid keskendumine, reageerimine ja koostöö.
- Korda mängu sõnu: „Zip“ → „Zap“ → „Zop“

Mängu juhendamine

1. Esimene mängija plaksutab suunatult teisele mängijale ja ütleb „Zip“.
2. Vastuvõtja plaksutab järgmisele ja ütleb „Zap“.
3. Kolmas plaksutab neljandale ja ütleb „Zop“.
4. Neljas plaksutab viiendale ja ütleb „Zip“, nii jätkatakse jada.
5. Plaksu võib ka tagasi saata sellele, kes selle just plaksutas.
6. Kui keegi segab järjekorra või sõna, pole hullu – mäng jätkub. Järgmine inimene võib tsüklit korrigeerida.
7. Kui soovid, võid muuta tempot (aeglasem, kiirem), suunda või lubada eri kehamärke (nt pilk, käeliigutus).
8. Mängujuht otsustab millal lõpetada.

LISA 4. EPALE blogipostitus

Impromängud teevad keele magusaks

1. Miks just impromängud

Impromänge on kasutatud ja kasutatakse siiani laialdaselt erinevates valdkondades: hariduses, teatris ja üleüldiselt meeskonnatöös. TLÜ-s läbiviidud projekt näitas, et see on ideaalne viis ka täiskasvanute keeleõppeks ja annab emakeele koolitajatele ja õppijatele uued võimalused keeles veel paremaks orienteerumiseks. Loodetavasti teevad sellised mängud kõigil keele(õppe) magusamaks, kui see on varasemalt olnud.

2. Mängulise improvisatsiooni mõju keeleõppele

Mängulise improvisatsiooni positiivset mõju õppeprotsessile on täheldatud mitmetes uurimustes (Berk & Trieber, 2009; Must, 2023; Toivanen et al., 2011). Improtehnika loob turvalise ja vaba õhkkonna, kus õppijad saavad keelekasutust praktiseerida ilma hirmuta eksimise ees. Mängulised olukorrad toimivad justkui karuema kevadine pesa – turvaline ja elamusterohke keskkond, kus areneda. Sellises vabas vormis kinnistuvad keelelised teadmised iseenesest, sest õppimine toimub tegutsedes, naerdes ja suheldes. Just impromängud annavad tihti rangetena tunduvatele keelereeglitele värske hingamise ning muudavad keeleõppe elavaks, vahetuks, jah-ja, ka magusaks.

3. Kuidas täiskasvanu õpib?

Täiskasvanu õppimine erineb laste omast, sest täiskasvanu on suurema tõenäosusega sisemiselt motiveeritud ja valmis õppima, sest õppimise vajadus on seotud praktilise vajadusega. (Knowles, 1977; Patterson & Pegg, 1999) Meie projektis lähtusime andragoogika põhimõtetest, mis rõhutavad õppija autonoomiat, sisemist motivatsiooni ja vajadust vahetu rakendatavuse järele. Täiskasvanud ei taha õppida lihtsalt teadmiste pärast, vaid otsivad tähendust ja seost oma igapäevaeluga. Nagu näiteks, et kus saaks keelekoolitusel õpetatud komareeglit oma töös või argielus ära kasutada. Impromängud võimaldavad õppijal aktiivselt osaleda, rakendada oma kogemusi ja arendada keeleoskust koostöös teistega. See loob õppimise, kus rõhk ei ole pelgalt teadmiste omandamisel, vaid kogemusel, emotsioonil ja suhtlemisel. Lisaks saime me aru, et liikumist nõudvad impromängud suudavad täiskasvanud õppijatele anda ka mingil määral füüsilist koormust. Kes siis ütleks ära ühest keelemängust koos trenniga!

4. ELU projekt ja meie tegevus

Meie projekt sai teoks Tallinna Ülikooli ELU (Erialasid Lõimiv Uuendus) õppeaine raames. Projekti eesmärgiks oli luua algselt kuus impromängu, mis sobiksid täiskasvanute emakeeleõppesse. Töö käigus avastasime, et kuigi impromänge kasutatakse keeleõppes laste ja võõrkeele õppijatega, puudus senini tõendusmaterjal selle kasutamise kohta täiskasvanute eesti keele õpetamisel. Me oleksime sisenenud justkui lõputunana näivasse ülesannete rägastikku, kus eesmärgi täitmiseks oli vähe aega, kuid missioone palju. Iganädalaselt kohtusime oma juhendajatega ning katsetasime ja täiustasime mänguvorme ning uurisime sisendi kohta ka koolituste tegijatelt, kes eesti keele õpetamisega tegelevad. Meie eesmärk oli muuta reegliõppest tulvil keeletunnid mängulisemaks ja elulisemaks, kus reegel ei ole enam hirmutav piir, vaid oskus, mida saab mänguliselt kasutada ja läbi selle õppida.

5. Meie loodud mängud ja testrühma tagasiside

Kokku lõime kaheksa mängu: kaks soojendusmängu ja kuus õppemängu. Näiteks “Komamäng” aitas mängijatel aru saada, kuhu koma kuulub, kasutades plaksu ja jalalööki kirjavahemärkide tähistamiseks. “Tõlk” oli ideaalne vahend harjutada kantseliitliku keele õppimist ning kasutamist. Mäng “Numbrite kokku- ja lahkukirjutamine” sidus liikumise ja keeleõppe kokku, kus kehaline tegevus toetas õigekirja omandamist ja mäng haaras osalejad endaga täielikult kaasa. Neid mängu saime katsetada ühe väga tegusa testrühma peal, kelleks olid lasteaiaõpetajad. Lasteaiaõpetajad tõid tagasisides välja, et õppimine läbi mängu oli “lõbus, vabastav ja tõhus”. Algne ärevus asendus naeru ja tegutsemisega, justkui karupoegade, kes esimest korda kevadel pesast välja saavad. Impro tõi õpetajate õppimisse ka rohkelt liikumist ja loovust ning teadmised kinnistusid märkamatuks.

6. Kui keel on kuiv, lisa improt

Meie kogemus näitab, et keeleõpet saab edukalt rikastada improvisatsiooniga – see mitte ainult ei toeta teadmiste omandamist, vaid loob ka meeldiva ja toetava õpikeskkonna. Impromängud aitavad täiskasvanud õppijal unustada keeleõppe hirmud ning asendada need rõõmsa ja aktiivse osalusega. Keele õppimine võib olla samal ajal tõsine ja mänguline, oluline on et keeleõppija ei kalduks liialt ühte äärmusesse. Ja kui seda artiklit lugedes tundus,

et keel jäi veel kuivaks, siis võta ette keeleõpe ning lisa veidi improt, sest nagu meie projekt tõestas, impromängud teevad keele(õppe) magusaks!