
MÄNGUD ÕPILASTELE

Mängude kogumik on koostatud 2010. aastal Tallinna Keskkonnaametis Interreg IVA projekti „Ühtne suhtlev Baltikum – COBWEB“ raames. Koostamist juhtis Tallinna Nõmme Loodusmaja, koostaja Eve Külmallik. Enamik mängu on valitud paljudest mängukogumikest, osa on loodud selle kogumiku jaoks. Kõik mängud on eelkõige mõeldud koosmängimise innustamiseks.

Sisukord

MEREMÄNGUD	3
KALAMEHED JA KALAD	4
MERI LAINETAB	4
HÜLGEPÜÜK	4
KALUR	5
NÄLJANE HAUG	5
VÄHID JA KRABID	5
MURUMÄNGUD.....	6
LEHEVISE	6
LILLEMÄNG	6
KONNAD JA KÄRBSED	6
KARUKALLISTUS	6
TUULE KÄEST PÄASENUD	7
MASINA PEATAMINE.....	7
PALLIDE VÕIDUJOOKS	7
VARESED JA KAKUD	8
LOOMA KEHA	8
JÄNES PÕÕSAS	8
IMPULSS.....	8
FANTAASIAPALL.....	9
NÖÖRIMÄNG.....	9
PAAR PÄÄSTAB	9
PILVED JA LUMEPALLID	9
PÜÜDMINE	10
MÄNGUD KÄELISTE TEGEVUSTEGA.....	10



EUROPEAN UNION
EUROPEAN REGIONAL DEVELOPMENT FUND
INVESTING IN YOUR FUTURE



CENTRAL BALTIC
INTERREG IV A
PROGRAMME
2007-2013



METSA VÄRVID	10
PUULEHE JOONISTAMINE TEISE LAPSE KIRJELDUSE JÄRGI	10
MAASTIKUMAAL LOODUSLIKE VAHENDITEGA	11
SÕNAMÄNGUD	11
MA LÄHEN JAHILE	11
SÕNALIIGID	11
VASTANDSÕNAD	12
OMADUSSÕNAD	12
DIALOOG	12
TÄIENDUSSÕNA	12
LOOMADE NIMESTIK	13
JUTULÕNGA KERIMINE	13
KES MA OLEN?	13
NIMISÕNA, OMADUSSÕNA, TEGUSÕNA	14
LIITSÕNAMÄNG	14
SÕNAKETT	14
FANTAASIAMÄNG	14
TÄHELEPANUMÄNGUD	15
MUUDA KOLME ASJA	15
MÕISTED ÜLES, ALLA, PAREMALE, VASAKULE	15
LOOMAHÄÄLTE PAABEL	15
LEIDKE ERINEVUS	16
MIS KELL ON?	16
RÄNDAV KIVIKE	16
HÄSTI KUULATADA	16
MIS KUS ASUB?	17
PIME KUJUR	17
SUVEVIHM	17
PEITUSEMÄNG	18
IMPULSS	18
KES ALUSTAS LIIGUTUSI?	19
NOA LAEV	19

KAKSKÜMMEND NELI LINDU	19
ÕPPE-JA AVASTUSMÄNGUD	19
MIDA MA TÄNA ÕPPISIN?	19
MITU TEISES KÄES? (MATEMAATIKA MERERANNAL)	20
MINU SUHE LOODUSESSE	20
OTSI LOODUSEST!	21
ELUSLOODUS	21
KÕRVAD, NINAD, KÄED, SUU	21
TUNNE ÄRA!	22
SALAJANE JALUTUSKÄIK - LOODUST AVASTAMAS	22
GEOMEETRILISED KUJUNDID	22
PIKKUS JA ÜBERMÕÕT	22
VEE RINGKÄIK	23
NAHKHIIR JAHIL	23
FOTOAPARAAT	23
KOMPIMISRING	24
MIS ON RINGIS?	24
EKSINUD UURIMISEKSPEDITSIOON	24
LOODUSE LÕHNAD	25
RINGIMÕTISKLUSED	25
KAUGUSE MÄÄRAMINE	25
VAJALIK, EBAVAJALIK	26
VÄIKESEST SAAB SUUR	26
NIMETA VIIS ASJA	26
SÕPRUS PUUGA	27
MIKROMATK	27
LOODUST AVASTAMAS	27
TÄHELEPANELIK JALUTAJA	27

MEREMÄNGUD

KALAMEHED JA KALAD

Selle mängu jaoks on vaja pigem väiksemat kui suurt mänguala. Väljaku vastaskülgedesse märgitakse kaks varjupaika ehk „süvikut“. Väljaku keskoht märgistatakse. Kaks mängijat on kaptenid – kalamehed. Nad võtavad käest kinni moodustades „võrgu“ (ehk nooda). Neil tuleb püüda ülejäänud mängijaid – kalu, kes kogunevad ühte süvikusse. Et sundida kalu üle minema teise süvikusse, hüüavad kalamehed: „Kärestikule!“ ning kalad peavad otsekohe lahkuma ühest süvikust ja suunduma teise. Kinnipüütud kalad seisavad kalameeste vahele, suurendades sel moel võrku. Kalamehed asuvad alati ääres, sest kalu kulliks lüüa tohivad ainult nemad. Kui võrk rebeneb, peavad kalamehed minema uuesti väljaku keskele ja asuma taas kalu püüdma. Iga korraga võrk aina suureneb, kalade arv aga väheneb. Kui jääb alles vaid kaks kala, on järgmises mängus nemad kalamehed. Reeglid: Kala loetakse kinnipüütuks, kui üks kalamees on teda käega puudutanud. Enne „Kärestikule!“ hüüdmist peavad kalamehed naasma väljaku keskele. Variatsioon: kui on palju mängijaid võib tekitada ühest suurest võrgust mitu väiksemat (näiteks kui kalamehed on püüdnud 5 kala, jäävad kinnipüütud uueks võrguks ja kalamehed moodustavad uue kahese võrgu. Uue võrgu äärepealsed mängijad muutuvad kalameesteks.

Idee: Kroom, G. Lõbusad ajaviitemängud Odamees, 2004

MERI LAINETAB

Mänguala keskele pannakse kaks rida kohatähiseid või toole, seljatoed vastamisi. Kohatähiseid või toole peab olema ühe võrra vähem, kui on mängijaid. Kõik seisavad kohatähisele või istuvad toolile. Igaüks valib endale ühe kala nime. Juhtmängija (meri), kes valitakse loosiga, kõnnib või jookseb ümber mängijate, hüüdes: „Meri lainetab, meri lainetab!“ ning tehes erinevaid liigutusi. Seejärel ta äkki peatub ja hüüab kõvasti ühe mängus oleva kala nime. See, kes võttis endale selle kala nime, lahkub oma kohalt ja hakkab kõndima tema järel, korrates kõiki mere liigutusi. Siis kutsub juhtmängija välja teise, kolmanda, neljanda kala ja nii kuni viimase kala nimeni (unustamata sealjuures hüüda: „Meri lainetab!“). Kui aga juhtmängija sõnab ootamatult: „Merel on torm!“, hakkavad kõik oma koha peal pöörlema. Mingil hetkel istub juhtmängija toolile (hõivab ühe kohatähise) ja lausub: „Meri on rahulik!“ Mängijad tormavad kohtadele. Sellest, kes jä kohata, saab meri ning mängijad võtavad endale teiste kalade või mereelanike nimed. Mäng kordub. Variatsioon: juhtmängija võib endale koha hõivata ükskõik millal, ka siis, kui ta on vaid ühe kala välja kutsunud. Siis võtab ta endale selle kala nime ja kalast saab uus juhtmängija – meri.

Kroom, G. Lõbusad ajaviitemängud Odamees, 2004

HÜLGEPÜÜK

Mängijad rivistuvad kolonni – nemad on hülgekütid. Igaüks saab pehme palli (nt. poroloonpall). Valitakse üks mängija, kellest saab hüljes. Tema seisab kolonnist ca 3-5 meetri kaugusele (olenevalt laste vanusest) nööri või rõngaga mahamärgitud ringi. Hüljes ei tohi mõlema jalaga ringist väljuda st. üks jalg peab alati



EUROPEAN UNION
EUROPEAN REGIONAL DEVELOPMENT FUND
INVESTING IN YOUR FUTURE



CENTRAL BALTIC
INTERREG IV A
PROGRAMME
2007-2013



olema ringis. Hülgekütid hakkavad ükshaaval hüljest küttimea – püüavad teda palliga tabada. Hüljes hakkab pallide eest ära põiklema, samal ajal jälgides, et üks jalg oleks alati ringis. Kes hülgekütidest on oma palli ära visanud, liigub kohe kiiresti kolonni lõppu. Mäng peab käima tempokalt. Kui kõik kütid on oma viske sooritanud, saab kolonni esimesest kütist uus hüljes ja endine hüljes läheb kolonni lõppu. Mängitakse nii kaua, et kõik mängijad on saanud olla nii küti kui hülge rollis. Võidab see, kes hülgena kõige vähem tabamusi saab.

Autor: E.Sepper

KALUR

Mängijad seisavad ringis ja haaravad mõlema käega otstest kokku seotud nööri. Seejärel alustavad nad ringliikumist, liigutades samal ajal käsi nööri. Käed on kalad, kes „ujuvad“ meres. Ringi keskel olija ehk kalur, püüab lüüa mõnele nöörihoidjale käe peale (püüda kala kinni). Kala võib ennast kaitsta ainult käte liigutamisega – nööri lahti lasta ei tohi. Tabatud kala läheb keskele kaluriks. Variant 1: Nöörihoidjate kalade käed ei liigu. Ennast tuleb kaitsta vastavalt kokkuleppele kas üht või mõlemat kätt selja taha peites. Variant 2: Nööri hoitakse ainult ühe käega. Ennast saab kaitsta käte vahetamisega.

Idee: Kalamees, A. Eesti rahvamänge Varrak, 2009

NÄLJANE HAUG

Selles mängus läheb vaja palli. Mängijad moodustavad ringi, asudes üksteisest kõrvaesirutatud käte kaugusel. See on järv. Juhtmängija, ehk näljane haug, läheb ringi keskele. Ringisseisjad hakkavad viskama palli, ehk saakkala, üksteisele üle ringi, ilma et annaksid haugile võimalust saakkala puudutamiseks või kinni püüdmiseks. Haug, joostes ringi keskel (ujudes järves), püüab puudutada palli, kui see on õhus, maas või ükskõik missuguse mängija käes. Kui see õnnestub, läheb ta selle asemele ringjoonele, kelle poolt visatuna pall tabati. Tabatud palli viskajast saab uus haug. Palli võib visata õhust või veeretada mööda maad. Kui pall lendab ringist välja, peavad mängijad selle nii ruttu kui võimalik üles võtma ja, asudes oma kohale, jätkama mängu.

Riikoja, L. Mänge kõigile Tallinn, 1956

VÄHID JA KRABID

Meres elavad krabid ja vähid. Nad ei taha enda aladele sissetungijaid ning püüavad seepärast üksteist kinni püüda. Mängijate grupp jagatakse kaheks võistkonnaks. Ühed on vähid ja teised on krabid. Krabid elavad „merepõhja“ ehk mänguala ühes ja vähid teises otsas. Kõik teevad häält: „krr-krr-krr“ ja lähenevad rivis aeglaselt üksteisele. Mängujuht hüüab „vähid!“ ja nüüd peavad krabid vähkisid „kulliks“ lööma, enne kui need jõuavad oma elamispaika tagasi joosta. Need, kes tabati, muutuvad vähkideks. Kui mängujuht hüüab

„krabid!“, ajavad krabid vähke taga ning kinnipüütud tulevad nende võistkonda. Oluline on meeles pidada, millises meeskonnas sa oled, kui mängujuht järgmine kord hüüab.

Brügge, B., Glantz, M., Sandell, K. Õuesõpe Ilo 2008

MURUMÄNGUD

LEHEVISE

Mängujuht joonistab maapinnale ringi läbimõõduga ca 1 m. Iga laps valib endale ühe puulehe. Esimene mängija võtab leherootsust kinni ja viskab seda nimetades lehe ringi (nt. viskan vahtralehe). Järgmine mängija kordab sama, kuid ta püüab visata nii, et tema leht maanduks esimese peale. Kui leht maandub kas või väikest serva pidi juba ringis olevale lehele, saab laps mõlemad lehed endale. Kui aga vise ebaõnnestub ja leht maandub teisest lehest eemale, jääb see samuti ringi sisse ja viske sooritab järgmine mängija. Kui mõni leht maandub, kattes mitut lehte, saab selle lehe omanik kõik kaetud lehed endale. Võidab see, kes kogub kõige rohkem lehti. Järgneb lehtede sorteerimine õpitud tunnuste järgi

http://www.keskkonnaharidus.ee/failid/file/oues_oled_vaba.pdf

LILLEMÄNG

Üks mängijatest on aednik ja üks ostja, teised lapsed seisavad ringis ja mõtlevad endale ühe lille nimetuse. Ostja tuleb aedniku juurde ja ütleb: „Aednik, aednik, müü mulle üks lill!“ Aednik küsib: „Millist sa tahad?“ Ostja ütleb ühe lille nimetuse. Selle lille nimetuse valinud laps astub ringist välja, paneb ostjaga seljad kokku ja märguande peale hakkavad mõlemad ümber ringi jooksuma. Kes esimesena tühjale kohale saab, on uus lill. Teine laps jääb ostjaks.

http://www.keskkonnaharidus.ee/failid/file/oues_oled_vaba.pdf

KONNAD JA KÄRBSED

Mängijad moodustavad kaks ringi – sisemise (konnad) ja välimise (kärbsed). Mängujuhi märguande peale liiguvad konnad, kes moodustavad sisemise ringi, kätest kinni hoides ühele poole. Välimine kärbsede ring liigub teises suunas, kuid kärbsed ei hoia siin kätest kinni. Mängujuhi signaali peale jäävad mõlemad ringid seisma. Kärbsed kükitavad, konnad aga, lastes käest lahti, vaatavad kiiresti ümber ja „löövad kulliks“ (ehk püüavad kinni) need kärbsed välimisest ringist, kes ei jõudnud veel kükitada. Tabatud kärbsed asuvad sisemisse ringi. Sel kombel ring suureneb. Seejärel antakse uus märguande ja mäng jätkub. Mäng kestab niikaua, kuni kõik kärbsed on ära söödud. Kärbsed ei tohi minna konnade ringist kaugemale kui üks samm. Vastasel korral on neid väga raske „ära süüa“.

Idee: Riikoja, L. Mänge kõigile Tallinn, 1956



EUROPEAN UNION
EUROPEAN REGIONAL DEVELOPMENT FUND
INVESTING IN YOUR FUTURE



CENTRAL BALTIC
INTERREG IV A
PROGRAMME
2007-2013



KARUKALLISTUS

Mängijad seisavad paaris teineteise vastas. Märkuande peale hakkab kumbki liikuma nii, et ta jõuaks vastase selja taha ja saaks tal tagantpoolt vöö ümbert kinni võtta. Kes seda esimesena teeb, on võitnud.

Tulp, H. Valik skaudimänge Perona, 1992

TUULE KÄEST PÄASENUD

Legend: väljas möllab tugev tuul. Võistlejad otsivad endale tuulevarju. Kes esimesena tähiseni jõuab, on varju leidnud, teised otsivad edasi.

Võistlejad seisavad rivis. Start ja finiš tähistatakse kividega. Võistlusmaa pikkus olenevalt vanusest 25-50 m. Mängujuhi käskluse peale jooksevad kõik sihtpunkti poole. Kes esimesena päralt jõuab, jääb seisma ja hüüab „Minu oma!“. See on teistele käsuks ots ümber pöörata ja starti tagasi joosta. Kes esimesena sinna jõuab, jääb seisma ning saadab sama käsklusega mängijad finiši poole. Nii langeb igas pöördepunktis kiireim välja ja lõpuks jääb järele kõige aeglasem.

Idee: Tulp, H. Valik skaudimänge Perona, 1992

MASINA PEATAMINE

Mängijad jagatakse paaridesse – üks mängija on masin, teine masinist. See mängija, kes on masinaks, mõtleb välja mingisuguse liigutuse, mis iseloomustab tema kui masina tööd, samuti mõtleb ta välja koht, kus tema kehal asetseb nupp, millest saab „masin“ välja lülitada (näit. nina, käekell, parem kõrv, naba jne). Masinisti ülesandeks on see nupp üles otsida ja masin seisma panna. Nupu otsimine toimub katsetades. „Masin“ ei tohi nupu asukohta enam muuta, kui ta juba liikuma on hakanud. Kui „masinist“ on nupu leidnud ja „masina seisma pannud“, vahetavad paarilised osad. Võib moodustada ka uued paarid, kuid sel juhul tuleks jälgida, et see, ks enne oli „masin“, leiaks uueks paariliseks endise „masinisti“.

Mängude vihik 2 EELK Laste-ja noorsootöö Ühendus, 2004

PALLIDE VÕIDUJOOKS

Mängijad moodustavad ringi ja hargnevad väljasirutatud käte laiuselt. Seejärel loenduvad nad esimesteks ja teisteks numbriteks. Ringi kahes erinevas kohas seisjad, üks esimene number ja üks teine number, saavad kumbki ühe palli. Number ühed katsuvad oma palliga järgi jõuda number kahe pallile ja vastupidi. Kui pall maha kukub, tuleb ta kiiresti üles tõsta ja järgmisele mängijale visata. Palli peab viskama kahe käega ja ainult oma lähimale naabrile, s.o. üle ühe. Palli edasiviskamisel paigast liikuda ei tohi.

Kurai, L. Meie mängud Tallinn, 1951



EUROPEAN UNION
EUROPEAN REGIONAL DEVELOPMENT FUND
INVESTING IN YOUR FUTURE



CENTRAL BALTIC
INTERREG IV A
PROGRAMME
2007-2013



VARESED JA KAKUD

Mängijad jagatakse kahte võrdsesse rühma. Nad moodustavad kaks rivi ning seisavad nägudega vastamisi umbes 2 meetri kaugusele üksteisest. Ühes rivis on Varesed, teises Kakud. Umbes 15 m kummastki rivist tahapoole märgistatakse kodujoon. Mängujuht valmistab ette terve rea väiteid, millest osa on õiged, osa valed. Kui mängujuht hüüab õige väite, näiteks: !Mänd on igihaljas puu!“, hakkavad Kakud püüdma Varesid. Varesed püüavad lennata oma kodujoone taha. Kui väide on vale, siis püüavad Varesed Kakkusid. See, kes püütakse enne kojujõudmist kinni, peab ühinema vastasvõistkonnaga. Võidab rühm, kus on mängu lõppedes rohkem liikmeid.

Cornell, J. Joy of Nature, 1989

LOOMA KEHA

Jagada mängijad gruppideks. Iga grupile anda ülesanne kujutada oma kehadega mõnda looma, lindu või putukat. Kaasatud peavad olema kõik grupi liikmed. Anda aega ette valmistamiseks. Grupid näitavad üksteisele oma kuju, teised arvavad, kellega on tegemist. (Näiteks liblikas, sipelgas, kapsauss, ilves, toonekurg, ämblik jne.)

Cornell, J. Joy of Nature, 1989

JÄNES PÕÖSAS

Määratakse „metsa“ piirid, kus mäng toimub. Mängijate hulgast liisutatakse või valitakse mingil muul moel „jänese“ ja „hundi“. Ülejäänud mängijad valivad endale paarilise ja seisavad temaga näotsi umbes 1-meetrise vahega. Hoides teineteisel kätest kinni, moodustatakse „põõsas“. „Põõsad“ seisavad väljakul vabalt valitud paigas. Mängujuhi märguande peale hakkab „hunt“ „jänest“ taga ajama. „Jänese“ põgeneb „põõsaste“ vahel põigeldes ja hüppab enda päästmiseks lähimasse „põõsasse“, st. läheb paaris olevate mängijate käte vahele, haarates ühel neist kätest kinni. Teine „põõsaks“ olnud mängija, kelle poole „jänese“ jäi seljaga, muutub nüüd omakorda „jäneseks“, kes peab „hundi“ eest ära jooksuma. Kui „hunt“ tabab „jänese“ enne „põõsasse“ jõudmist, vahetuvad osad. Reegel: „Jänese“ ei tohi põgenedes ületada metsa piirjoont. Vastasel juhul valitakse uus jänese. Mäng muutub põnevamaks siis, kui „jänese“ ei jookse kaua ringi, vaid põgeneb hästi ruttu „põõsasse“. Selleks võib mängujuht anda vilega märku, millal „jänese“ „põõsasse“ jooksuma peab.

Raadik, S. Õpime õues mängides Ilo, 2009

IMPULSS

Mängijad seisavad kahes rivis ja hoiavad üksteisel kätest kinni. Mängujuhi märguande peale pigistavad esimesed mängijad oma naabri kätt, need omakorda oma naabri kätt ja nii liigub impulss edasi kuni rivi



EUROPEAN UNION
EUROPEAN REGIONAL DEVELOPMENT FUND
INVESTING IN YOUR FUTURE



CENTRAL BALTIC
INTERREG IV A
PROGRAMME
2007-2013



lõppu. Kui pigistus on jõudnud viimase mängijani, laseb ta käest lahti, jookseb rivi algusesse ja saadab sealt uue impulsi teele. Mäng lõpeb, kui ollakse esialgses järjestuses tagasi.

<http://www.mll.fi/nuortennetti/tukarit/leikkiasema>

FANTAASIAPALL

Mängijad seisavad või istuvad ringis. Mängujuht valib mängija, kellele ta viskab fantaasiapalli. Ta ütleb, mida ta viskab ja teeb siis viske. (Nt. see on tennisepall). Palli vastuvõtja püüab palli kinni ja viskab selle järgmisele (öeldes näiteks: See on portselantaldrik). Fantaasiapalli visatakse seni, kuni kõik on saanud osaleda kasvõi 1 korra. Püüdja reageerimisviisi mõjutab see, mida talle visatakse (Nt. kas taskurätik või elus kana).

<http://www.mll.fi/nuortennetti/tukarit/leikkiasema>

NÖÖRIMÄNG

Igale mängijale antakse jupp nööri. Üks mängijatest asetab oma nööri maha enda poolt valitud kujundina. Järgmine mängija jätkab pilti oma nööriga. Nii jätkatakse, kui kõik mängijad on oma nööri lisanud ja kokku on moodustunud suur kujutis. Üheskoos arutletakse tekkinud kujundi üle (mille moodi see on või mida meenutab). Lõpuks võtab igaüks oma nööri ära tagurpidises järjekorras s.t. kes oli viimane võtab esimesena jne.

<http://www.mll.fi/nuortennetti/tukarit/leikkiasema>

PAAR PÄÄSTAB

Mängijad jagunevad paaridesse. Valitakse püüdja ja püütav. Paarilised võtavad käest kinni. Püüdja tohib püüda ainult seda mängijat, kes on ilma paariliseta. Tagaetav võib end mõne paari juurde kolmandaks sokutada, selleks tuleb tal lihtsalt ühe mängija käest haarata. Samal hetkel, kui paarist on saanud kolmik, peab kolmiku teises servas olev mängija käest lahti laskma ja püüdja eest põgenema, sest nüüd on tagaetav tema. Kui püüdja saab tagaetava kätte, vahetavad nad rollid. Reegel: Enne uue tagaajajaga alustamist tehakse väike paus, et kättesaadud laps ei saaks teist kohe uuesti kulliks tagasi lüüa.

Kalamees, A. Eesti rahvamänge Tallinn, 2007

PILVED JA LUMEPALLID

Vaja läheb siniseid linu ja valgeid vatiinipalle. Mängijad jagatakse kaheks võistkonnaks. Kui vahendeid on rohkem, siis neljaks. Ühe võistkonna liikmed võtavad lina äärtest kinni ja seisavad vastasmeeskonnast sobivasse kaugusesse. Linale pannakse vatiinipall ja nüüd tuleb võistkonnal lennutada see linaga



CENTRAL BALTIC
INTERREG IV A
PROGRAMME
2007-2013



vastasvõistkonna poole. Vastasvõistkonnal tuleb aga nende poole lendav pall oma linaga kinni püüda ja tagasi lennutada. Iga mahapillatud pall annab miinuspunkti sellel võistkonnale, kes palli kinni ei püüdnud. Suvel sooja ilmaga võib seda mängu mängida pallide asemel veepommidega.

Autor: E.Sepper

PÜÜDMINE

Üks mängijatest on juhtmängija – püüdja. Püüdja seisab ruumi või mänguväljaku ühes nurgas. Ülejäänud mängijad on vabalt laiali. Algussignaali järel väljub püüdja nurgast ja asub teisi mängijaid taga ajama, püüdes neid käepuutega tabada. Kui püüdjal see õnnestub, istub ta maha. Püüdja ülesannet asub täitma tabatu jne. Istujad on teistele mängijatele takistuseks, mille vahel tuleb põigelda. Mängija, kes viimasena tabatakse, on võitja.

Isop, E. Mängude suurraamat 1 Tallinn, 1986

MÄNGUD KÄELISTE TEGEVUSTEGA

METSA VÄRVID

Vaja läheb pabeririba või liivapaberi riba ja protokollilehte. Ülesanne on leida metsast võimalikult palju erinevaid värve. Liivapaberile tõmmatakse taimega värvitriip (nt. mänd, pohl, sammal, orashein jne). Protokollilehele paneb laps kirja, mis taimega ta värvitriibu tõmbas. Järeldused: mitu erinevat värvitooni saadi, milliste taimega? Millised olid üllatused lapse jaoks? Pärast esitletakse protokollilehti õpetajale ja võrreldakse oma leide kaaslaste omadega.

Piht, S., Mätlik, L. Õppemänge Ilo 2007

PUULEHE JOONISTAMINE TEISE LAPSE KIRJELDUSE JÄRGI

Sobiv mängukoht: metsalagendik, rohuplats pargis.

Lapsed on leidnud sobiva puulehe. Nad on paarides ning istuvad seljad vastakuti. Üks laps kirjeldab enda käes olevat puulehte, teine üritab kirjelduse põhjal seda joonistada, ise kordagi lehte vaatamata. Pärast võrreldakse, kas ja kuidas on seletustest aru saadud. Seejärel vahetavad paarilised rollid ning mängivad kõik veelkord läbi.

S.Piht, E.Mätlik Õppemänge Tallinn 2007 Ilo



EUROPEAN UNION
EUROPEAN REGIONAL DEVELOPMENT FUND
INVESTING IN YOUR FUTURE



CENTRAL BALTIC
INTERREG IV A
PROGRAMME
2007-2013



MAASTIKUMAAL LOODUSLIKE VAHENDITEGA

Mäng toimub tasasel pinnal. Mängida võib ühekaupa või võistkonniti. Mängu eesmärgiks on teha pilt metsaskäigust. Kasutada ei tohi elavate taimede osi!

Esmalt tuleb leida neli puuksa, millest tehakse pildile raam (võib kasutada ka kivikestest vms raami). Seejärel tuleb vastavalt ideedele kujundada ka pildi sisu. Kasutada võib igasugust ümbruses leiduvat materjali. Pilt võib olla ka ruumiline.

Iga võistleja/võistkond räägib mängu lõpus oma pildi loo. Parima töö väljaselgitamiseks hindavad töid kõik mängus osalejad.

Idee: <http://www.studioviridis.ee/muraste/>

SÕNAMÄNGUD

MA LÄHEN JAHILE

Mängijad istuvad ringis. Üks alustab mängu ja ütleb: „Ma lähen jahile ja võtan kaasa apelsini.“ Järgmine mängija kordab öeldut ja lisab sinna midagi uut, mis algab järgmise tähega tähestikust. Näiteks: „Ma lähen jahile ja võtan kaasa apelsini ning banaani.“ Nii jätkatakse, kuni ühele mängijale ei tule meelde, mida ta kaasa võtab. Variant 1: see laps langeb mängust välja. Variant 2: kaaslased aitavad meelde tuletada eespool öeldut ja laps lisab omapoolse asja, mida ta kaasa võtab. NB! Enne „mängu alustamist kokku leppida, kas kaasa võetakse ainult neid asju, mida tõesti jahil võib vaja minna või võib öelda igasuguseid asju. Teise variandi puhul võib lisada ka põhjenduse, miks just see asi ja mida ta selle asjaga jahil teeks.

<http://www.funattic.com> Tõlkinud M.Kannel

SÕNALIIGID

Vaja läheb salle või silmaklappe silmade katmiseks. Mängijad jagatakse kolme rühma. Iga mängija leiab endale rühmasiseselt paarilise. Nüüd jagatakse rühmadele üks sõnaliik, mida selle rühma liikmed otsima lähevad (nimisõna, tegusõna või omadussõna). Üks paarilistest seob endal silmad kinni ja teine juhatab ta mõne objekti juurde ja palub tal seda puudutada. Kinniseotud silmadega laps kombineerib objekti ja mõtleb ühe sõna (vastavalt sellele, millises rühmas ta on – kas nimi-, tegu- või omadussõna) selle kohta ning jätab oma sõna meelde. Mängujuhi märguande peale tulevad kõik paarilised kohtumispaika tagasi ja kinniseotud silmadega lapsed avavad silmad. Mängujuht palub lastel rivistuda kolme kaupa kindlas järjekorras: omadussõna, nimisõna, tegusõna. Seejärel ütlevad lapsed järjekorras mõeldud sõnu, moodustades nii eriskummalisi lauseid. Variant: kõik öeldud sõnad pannakse kirja ja lapsed koostavad nendest lühijutukese.

http://www.keskkonnaharidus.ee/failid/file/oues_oled_vaba.pdf



CENTRAL BALTIC
INTERREG IV A
PROGRAMME
2007-2013



VASTANDSÕNAD

Vaja läheb mõistekaarte vastandsõnadega (nt. suur-väike, kõva-pehme, sile-krobeline jne). Iga laps tõmbab endale ühe mõistekaardi vastandsõnadega ja läheb ümbrusest otsima asju, mis iseloomustaksid kaardil kirjas olevaid antonüüme. Leitud esemed tuuakse mängujuhi juurde ja üheskoos proovitakse esemeid vaadates ära arvata üksteise kaardil olevaid antonüüme.

http://www.keskkonnaharidus.ee/failid/file/oues_oled_vaba.pdf

OMADUSSÕNAD

Vaja läheb kirjutusaluseid, paberit ja kirjutusvahendeid igale rühmale üks. Mängijad jaotatakse rühmadesse. Iga rühm saab endale ülesande kirjutada lehele 5 loodusobjekti nimetust ümbruskonnast. Rühm tutvub kirja pandud objektidega lähemalt ja seejärel mõtlevad rühmaliikmed võimalikult palju sobivaid omadussõnu nende iseloomustamiseks. Rühmad loevad koostatu üksteisele ette. Arutlege, milliste objektide kohta oli kõige raskem omadussõnu leida ja miks? Millise objekti kohta leiti kõige rohkem omadussõnu?

http://www.keskkonnaharidus.ee/failid/file/oues_oled_vaba.pdf

DIALOG

Mängijad leiavad endale paarilise. Paarilised valivad endale loodusest dialoogi tegelased (nt. oks ja kivi). Ülesandeks on mõelda välja 4 dialoogi valitud tegelaste vahel – mida nad ütleksid teineteisele kevadel, suvel, sügisel, talvel. Esitage dialoogid.

http://www.keskkonnaharidus.ee/failid/file/oues_oled_vaba.pdf

TÄIENDUSSÕNA

Mängijad seisavad ringis. Üks mängijatest viskab teisele mõne pehme eseme (nt. kokkuseotud sall, pall vms) nimetades sealjuures mõne lihtsa nimisõna. See, kellele pall heideti, peab nimetama kohe mõne teise nimisõna, mis sobib kokku liita esimesega (nt. laud-lina, öö-kapp, vesi-ratas jne.). Silmas pidades asjaolu, et sarnaste, täiesti muutumatult üksteisega liituvate sõnade tagavara on väike, võib lubada mängijal, kes peab nimetama täiendussõna, käänata esimest sõna (nt. tindi-pott, lume-laud jne). Niipea, kui liitsõna on nimetatud, visatakse pall edasi mõnele teisele mängijale, nimetades jälle nimisõna, mida see peab täiendama. Kes vastusega viivitab või nimetab sõna, mis ei sobi ühte antud sõnaga, peab andma pandi. Variatsioon 1. Palli edasi visates öeldakse enda poolt lisatud sõna, millele peab järgmine leidma täienduse (näit. lisati lumele laud ja edasi saadetakse sõna laud). Variatsioon 2: mängu mängitakse silpidega (nt. ka-ru, la-va jne)

Idee: Raudkats, A. Mängud VI Seltskondlikud mängud Tallinn, 1927



CENTRAL BALTIC
INTERREG IV.A
PROGRAMME
2007-2013



LOOMADE NIMESTIK

Mängijad jagunevad kahte ühesuurusesse rühma ning võtavad siis istet või seisavad vastamisi kahes reas või poolringis. Esimese rühma esimene mängija nimetab looma, kelle nimi algab „a“-ga. Seejärel nimetab teise võistkonna üks mängija looma nime, mis algab „a“-ga, siis vastab esimene rühm jne. seni, kuni üks rühm ei tea enam ühtegi „a“-ga algavat loomanime. See rida annab siis vastaspoolele ühe oma mängijaist, tavaliselt selle, kes istub ükskõik kummas rea otsas. Mäng jätkub, nüüd juba „b“-ga, siis „d“-ga jne. Võidab see rühm, kes on mängu lõpus liikmetelt teisest arvukam. Mängu aeg määratakse kindlaks mängu algul. Mängida võib terve tähestikuga, ainult täishäälikutega, ainult kaashäälikutega, ainult sulghäälikutega vmt.

Raudkats, A. Mängud VI Seltskondlikud mängud Tallinn, 1927

JUTULÕNGA KERIMINE

Vaja läheb lõngakera. Mängijad istuvad ringis. Mängujuht palub igaühel võtta endale lõngakerast ühe parajalt pika jupi lõnga. Kui pika jupi mängija just võtab, jääb tema otsustada. Mängujuht alustab jutuvestmist, kerides samal ajal enda lõngajuppi ümber ühe sõrme. (Näiteks: Elased kord eit ja taat, kellel oli koer nimega...jne) Niikaua, kuni tal jätkub lõnga, kestab ka tema jutukord. Järgmine mängija jätkab juttu poolelijäänud kohalt nii kaua, kuni lõpeb tema lõng. Nii jätkavad kõik mängijad. Viimane mängija peab jutu ära lõpetama. Nii tekib ühisloominguna uus muinasjutt. Sama juttu võib kohe ka dramatiseerida, kui jutu iseloom seda võimaldab.

Lõngajuppi saab kasutada veel mitmeti – ära mõõta mitu cm või m jutulõnga kulus jutu jaoks kokku? Kes jutustas pikema jupi jagu juttu? Järjestada lõngajupid pikkuse järgi. Arvata ära oma lõngajupi pikkus ja seejärel üle mõõta või kasutada lõnga meisterdamiseks. Kõik lõngajupid kokku siduda ja ära mõõta, kui mitu meetrit jutulõnga kokku kulus.

Autor: Eve Külmallik

KES MA OLEN?

Vaja läheb kleepribaga märkmepaberit ja tumedavärvilisi viltpliiatseid või markereid. Mängijad istuvad ringis. Igaüks kirjutab märkmepaberile ühe olevuse või asja nime (nt. Kass või lusikas vmt). Seejärel kinnitab ta paberi oma vasakul käel istuva mängija otsaette nii, et see ei näe, mis paberile kirjutatud on. Küll aga näevad seda kõik teised. Nüüd esitavad mängijad kordamööda küsimusi enda otsmikul oleva olevuse või asja kohta. Küsimus peab olema selline, et sellele saab vastata kas "Ei" või "Jah". Vastavad kõik teised mängijad. Kui vastus on "Jah", saab küsija veel küsida, kui vastus on "Ei", läheb küsimiskord järgmise mängija kohta. Kes esimesena oma sõna ära arvab, on võitja. Teised mängivad edasi, kuni kõik mängijad on oma sõnad ära arvanud.

Idee: Aalto, S. Suur seltskonnamänguraamat Sinisukk 2003



EUROPEAN UNION
EUROPEAN REGIONAL DEVELOPMENT FUND
INVESTING IN YOUR FUTURE



CENTRAL BALTIC
INTERREG IV A
PROGRAMME
2007-2013



NIMISÕNA, OMADUSSÕNA, TEGUSÕNA

Osalejad jagada väiksematesse rühmadesse, igas rühmas 4-5 õppijat. Ülesanne rühmadele: koguda ühe minuti jooksul erinevaid loodusobjekte. Kui rühmas uuesti kogunevad, näidatakse üksteisele, mida leiti (nimisõna). Iga rühm avalib leitud asjadest ühe ja arutleb, millised on selle omadused. Rühm näitab seda teistele ja kirjeldab selle omadusi (omadussõna). Mida saab teha nende esemetega (teigusõna)? Iga rühm saab mõned minutid selle üle arutleda. Siis esitletakse leitu teistele. Seejärel tuleb kirjutada kirjeldatud esemest luuletus või jutuke.

Brügge, B., Flantz, M., Sandell, K. Õuesõpe Ilo, 2008

LIITSÕNAMÄNG

Mängijad jagatakse 4-5 liikmelisteks võistkondadeks. Vaja läheb paberit ja kirjutusvahendit igale võistkonnale. Mängujuhi märguande peale hakkavad mängijad kirja panema liitsõnu, mille üks osa on sõna „vesi” või „vee” (nt. merevesi, vesiratas, veepudel jne). Kokkulepitud aja möödudes annab mängujuht märku ja kirjutamine lõpetatakse. Üks võistkond loeb teistele ette enda kirjutatud sõnad. Teised märgivad ära need sõnad, mis neil ka kirjas on. Järgmine võistkond lisab omaltpoolt need, mida esimene võistkond ei nimetanud. Kolmas lisab oma osa jne. Lõpuks loetakse kokku, mitu sõna ühiselt kokku saadi. Lastele võib anda ka väikese kodutöö mõelda juurde veel sarnaseid sõnu ja järgmisel koolipäeval lisada needki nimestikku. Mängu lõpuks selgub, et eesti keeles on selliseid sõnu väga palju. Samal põhimõttel võib kasutada ka teisi sõnu (nt. maa, puu jne).

Autor: E.Külmallik

SÕNAKETT

Esimene mängija ütleb ühe liitsõna. Järgmine mängija jätkab, mõeldes välja liitsõna, mille esimene osa moodustub öeldud liitsõna teisest poolest (näiteks: elupuu, puupea, peavõru, võrukael, kaelakett, kettkiik jne). Nii jätkatakse kuni kõik mängijad on saanud oma sõna öelda või tehakse mitu ringi.

<http://www.mll.fi/nuortennetti/tukarit/leikkiasema>

FANTAASIAMÄNG

Mängijad seisavad või istuvad ringis. Üks neist alustab ja ütleb naabrile, et ta on asi või elusolend, kes otsib endale olulist asja või elusolendit. Näiteks: „Olen baleriin ja otsin tantsukinga”. Järgmine jätkab „Olen tantsuking ja otsin jalga”, millest kolmas jätkab „Olen jalg ja otsin jalgpalli”. Nii jätkatakse. Kui keegi ei oska midagi välja mõelda, kes ta on ja mida ta otsib, võivad kaaslased teda aidata.

<http://www.mll.fi/nuortennetti/tukarit/leikkiasema>



CENTRAL BALTIC
INTERREG IV A
PROGRAMME
2007-2013



TÄHELEPANUMÄNGUD

MUUDA KOLME ASJA

Lapsed seisavad vastastikku kahes viirus, viirgude vahemaa on umbes 3 m. Mängijate arv on võrdne. Joondutakse nii, et iga mängija vastas seisab mängupaariline. Mängujuht on kõrvalseisja ja annab vastavaid märguandeid. Tema märguande peale alustatakse mängu. Paarilised vaatlevad teineteist vaikselt ja tähelepanelikult u 10 sekundi jooksul pealaest jalatallani (riietus, soeng jne), seejärel keeravad teineteisele seljad. Nüüd muudetakse oma välimuses 3 asja (nt keeratakse üles üks varrukas või püksisäär, tehakse lahti kingapael, muudetakse midagi soengus jne). Märguandel keeravad kõik ümber. Ülesandeks on ära arvata, mis paarilise juures muutunud on. Mõni hetk vaatlust ning kõik paarilised ütlevad üksteisele kordamööda (kohapealt liikumata) need 3 asja, mis välimuses muutunud on. Kõik paarilised räägivad üheaegselt. Mängujuht käib pärast seda ridade vahelt ja küsib paarilistelt, kas arvati õigesti.

Mellov, Z. Teatrimäng lastega Koolibri, 2007

MÕISTED ÜLES, ALLA, PAREMALE, VASAKULE

Vajaminevad vahendid leitakse mängu käigus. Mängijad jagunevad paaridesse. Paarilised otsivad loodusest 10 paari erinevaid taimi, esemeid jms. Seejärel jaotavad paarilised omavahel kogutud asjad nii, et mõlemale paarilisele jääks igast asjast üks. Nüüd istutakse maha seljad vastamisi ning üks paariline hakkab kogutud asjadest kujundit moodustama ning kirjeldama oma tegevust teisele paarilisele kirjeldades vastavat eset ning kasutades väljendeid üles, alla, paremale, vasakule. Näiteks: võtan roheline puulehe ja panen selle enda ette, sellest paremale asetan halli kivi aga vasakule männioksa, hallist kivist ülespoole asetan kuusekäbi jne. Teine paariline püüab kirjelduse põhjal teha samasugust kujundit. Hiljem võrreldakse kujundeid. Seejärel vahetatakse osad. Variatsioon: proovitakse pilti laduda peegelpildis.

http://www.keskkonnaharidus.ee/failid/file/oues_oled_vaba.pdf

LOOMAHÄÄLTE PAABEL

Mängujuht sosistab igale mängijale kõrva ühe looma nime. Märguande peale teevad kõik vastava looma häält – hakkavad ammuma, näuguma, haukuma jne. Mõne aja pärast annab mängujuht uuesti märku, mille peale kõik vakka jäävad. Nüüd jagab mängujuht igapähele paberi ja pliiatsi ning kõigil tuleb kirja panna loomad, kelle häält nad suures loomade kooris kuulsid. Punktid loetakse kokku ning kõige rohkem häält kirja pannud mängija on võitnud. Iga kirjapandud hääl, mida tegelikult kuulda ei olnud, annab miinuspunkti. Variatsioon: Mängijad teavad, et mängus on 8 erineva looma nimed. Ta peab need ära kuulma ja kirja panema.

Idee: Aalto, S. Suur seltskonnamänguraamat Sinisukk, 2003



EUROPEAN UNION
EUROPEAN REGIONAL DEVELOPMENT FUND
INVESTING IN YOUR FUTURE



CENTRAL BALTIC
INTERREG IV A
PROGRAMME
2007-2013



LEIDKE ERINEVUS

Mängijad moodustavad kaks meeskonda ja istuvad näod vastamisi.

Võistkond A vaatab hoolikalt kõiki mängijaid võistkonnas B ja püüab meelde jätta kõik detailid nende välimuse juures. Võistkond A lahkub ruumist (või keerab selja). Samal ajal muudab võistkonna B iga liige midagi oma välimuses (näit. vahetab kaasmängijaga kingi, võtab seljast kampsuni, paneb prillid kõrvale, teeb lahti kingapaela jne). Võistkond A tuleb tuppa tagasi (püüab ringi), vaatab võistkonda B ja kordamööda püüavad võistkonna B juures toimunud iga muudatust märgata. Iga märgatud muutuse eest saab võistkond 1 punkti. Võistkond B vaatab nüüd omakorda hoolikalt võistkonda A ja läheb toast välja. Kordub eelnev tegevus. Variatsioon: Võistkond A teeb igäüks ühe kaju, B vaatab tähelepanelikult ja keerab selja. Kujude juures muudetakse midagi. B peab muutused üles leidma. Seejärel vahetatakse rollid.

Idee: Fisher, R. Mõtlemismängud As Atlex Tartu, 2006

MIS KELL ON?

Mängijad seisavad ringis ja hoiavad käsi küünarnukist kõverdatuna, peopesad ülespoole. Parem käsi naabri peopesa all, vasak käsi naabri peopesa peal. Juhtmängija alustab mängu – lööb oma vasaku käega patsu enda parema käe peal olevale naabri peopesale, öeldes samal ajal „Mis...“. Naaber jätkab samuti, lööb patsu saanud vasaku käega patsu oma paremal peopesal oleva naabri peopesale ja ütleb „...kell..“, kolmas jätkab, öeldes „... on?“. Liikumine käib mööda ringi kordamööda, öeldes sõnahaaval „Mis kell on? Kell on ...“(siin ütleb mängija mõne kellaaja – näiteks viis). Seejärel loetakse numbreid nii palju, kui kell on. Üks, kaks, kolm, neli, viis. Viie ajal peab mängija, kelle peopesale tuleb pats, käe kähku ära tõmbama. Kui ta eksib, või ei jõua, paneb ta parema käe selja taha ja jätkab vasakuga mängu. Tegevus kordub.

RÄNDAV KIVIKE

Mängijad istuvad ringis, annavad kivikest peost pihku ja teevad seejuures petteliigutusi. Arvaja jälgib neid keskelt. Kui mängujuht vilistab, peavad kõik panema rusikas käed oma põlvedele ja arvaja peab nuputama, kelle käes on kivike. Kui tal on õigus, vahetab ta mängijaga, kelle käes on kivike, kohad. Kui aga mitte, näidatakse talle, kus kivike on ja mäng jätkub. Et mängujuhi vile kõlatab kord sagedamini, kord harvemini, siis ei tea mängijad, millal see parajasti tuleb.

Zapletal, M. 1000 mängu Tallinn, 1984

HÄSTI KUULATADA

Üks mängijatest peidab end kuhugi lähedusse ära ja teeb mängujuhi märguandel mitmesugust müra või mingeid helisid (nt. Kopsib kahte kivi kokku, kraapab kahte käbi jmt). Mängijad panevad pähe



EUROPEAN UNION
EUROPEAN REGIONAL DEVELOPMENT FUND
INVESTING IN YOUR FUTURE



CENTRAL BALTIC
INTERREG IV A
PROGRAMME
2007-2013



silmaklapid ja püüavad liikuda helide suunas. Kes mängijatest jõuab esimesena helitekitajani, on võitja. Mäng lõpeb, kui kõik mängijad on jõudnud juhtmängija leida.

Idee: Kurai, L. Meie mängud Tallinn, 1951

MIS KUS ASUB?

Orav on tarkpea, kellel on alati meeles, kuhu ta oma asjad on peitnud. Mängijad on nüüd ka oravad, kes jagatakse 6-8 liik, elistesse gruppidesse. Iga grupp moodustab rivi. Rivi ette ja taha kolme meetri kaugusele pannakse pappkast. Igasse kasti asetatakse erinevaid lehti (Nt. kase, vahtra, tame, pihlaka, paju). Kõik osalejad näevad, mida kasti pannakse. Iga rühmaliige saab numbriga (1-6). Mängujuht hüüab koos iga lehega numbriga, näiteks: "Vaher on number kolm". Kõik number kolmed jooksevad kasti juurde, võtavad sealt vahtralehe, jooksevad ja panevad selle rivi taga olevasse kasti. Kui see on tehtud, peab kiiresti oma kohale tagasi jõudma. Mängujuht hüüab uue lehe ja numbriga. Järgmine kord, kui mängujuht hüüab "vaher", tuleb meeles pidada, kummas kastis leht on – kas rivi ees või taga. Ja siis tuleb leht viia teise kasti. Punkt antakse sellele rühmale, kes jõuab esimesena või on kiirem (või kiiruse järjekorras). Kui on neli rühma, saab esimene neli punkti jne. Mäng peaks kestma nii kaua, et peab hakkama mõtlema (või järele vaatama), kummas kastis leht on.

Mängu võib ka muuta. Kasti võib panna erinevaid taimi või loodusest korjatud asju. Osavõtjad peavad pingutama, et meelde tuletada, kuidas taim/ese välja näeb, kus see asub, ning oma numbrit kuuldes reageerima.

Brügge, B., Flantz, M., Sandell, K. Õuesõpe Ilo, 2008

PIME KUJUR

Mängijad jagatakse paaridesse. Üks paarilistest on „pime“ kujur, kes valmistab kujudest koopiad, teine paarilistest on „kujur“, millest koopiat tehakse. „Kujur“ sulgeb silmad, teine paarilistest võtab mingi poosi. „Kujuri“ ülesandeks on kindlaks teha, millises poosis kaaslane seisab ja ise sama poos võtta. Kui see on tehtud, võib ta silmad avada ja oma töö tulemust hinnata. Seejärel vahetatakse osad.

Mängude vihik 2 EELK Laste-ja Noorsootöö Ühendus, 2004

SUVEVIHM

Kõik osalejad seisavad ringis. Erinevate liigutuste abil matkitakse vihmast ilma. Liigutused on näiteks: peopesade hõõrumine (vihm on kaugel), nimetissõrmega vastu põske löömine (vihm jõuab lähemale), sõrmenipsud (vihmapiiskade kukkumine), käega vastu reisi löömine (paduvihm). Kõik mängijad panevad silmad kinni. Mängujuht hakkab peopesi vastamisi hõõruma. Kui vasakul tema kõrval seisja kuuleb heli, hakkab ka tema peopesi hõõruma. Kui kolmas mängija kuuleb oma



EUROPEAN UNION
EUROPEAN REGIONAL DEVELOPMENT FUND
INVESTING IN YOUR FUTURE



CENTRAL BALTIC
INTERREG IV A
PROGRAMME
2007-2013



naabrit, hakkab ka tema hõõruma ja nii edasi, kuni kogu ring hõõrub käsi. Siis hakkab mängujuht sõrmega vastu põske lööma. Kui kostub uus heli, lõpetavad kõik vana ja alustavad järjekorras uuega. Pärast liigutust „tee sõrmenipsu“ ja „löö käega vastu reit“, on vihmahool aeg taanduda. Liigutusi korratakse vastupidises järjekorras ning lõpetatakse „peopesade hõõrumisega“. Viimasena lõpetab mängujuht ning üksteise järel lõpetavad ka kõik teised, kuni saabub vaikus. Mängu on kõige parem mängida ruumis või vaikselt õues.

Brügge,B., Glantz,M., Sandell,K. Õuesõpe Ilo,2008

PEITUSEMÄNG

Mäng sobib metsa või mitmekesisele maastikule. Kõik mängijad käivad rivis ning esimene – pealik – otsustab, kuhu minna. Mõne aja pärast jääb pealik seisma ja loeb kümneni (võib loendada ka suurema arvuni). Ta peab seda tegema silmad kinni. Samal ajal kui tema loendab, peidavad teised ennast ära. Pealik peab ühe jalaga oma kohale jääma ning püüdma ringi keerutades teisi leida. Leitut peab ta nimetama nime või rõivaste järgi. Kõik ülesleitud peavad peidust välja tulema. Kui pealik ei suuda kõiki leida, peavad viimased ise peidust välja tulema. See, kellel õnnestus ennast pealikule kõige lähemale ära peita, on võitja ja saab järgmisena pealik olla.

Brügge,B., Glantz,M., Sandell,K. Õuesõpe Ilo, 2008

IMPULSS

Istutakse maas/toolidel kahes võrdsearvulises reas üksteise selja taga ning hoitakse vasaku käega ees istuva mängukaaslase paremast käest kinni, moodustades nii kaks võistkonda. Mängijaterea taga istub üks mängujuht, kes hoiab kummagi võistkonna viimase mängija paremast käest. Võistkondade ees on üks ese (mis parasjagu ette juhtub: pliiats, müts vms), mida kummalgi võistkonnal oleks võrdsetel tingimustel võimalik haarata. Selle eseme juures istub teine juhtmängija/kohtunik, kes fikseerib võitja s.t. kumb võistkond asja enne kätte sai. Taga istuv mängujuht surub üheaegselt mõlema võistkonna viimse „lülil“ kätt ja siis liigub käepigistus impulsina mängijatest oleneva kiirusega rea ette. Valeimpulssi saata ei tohi (eesistuja kätt tohib suruda vaid siis, kui ise oled tundnud selja tagant tulnud käepigistust). See, kes istub reas kõige esimesena, püüab impulssi saades haarata „mänguobjekti“. Mängijad võivad vaadata ainult ettepoole. Võitnud võistkonna esimene „lülil“ läheb nüüd rea lõppu viimaseks „lüliliks“, kaotajad jäävad oma kohale. Mängu võidab võistkond, kes esimesena suudab esialgse reajärjestuse taastada.

Mängude vihik 2 EELK Laste-ja noorsootöö Ühendus, 2004

KES ALUSTAS LIIGUTUSI?



EUROPEAN UNION
EUROPEAN REGIONAL DEVELOPMENT FUND
INVESTING IN YOUR FUTURE



CENTRAL BALTIC
INTERREG IV A
PROGRAMME
2007-2013



Üks mängijatest saadetakse ukse taha, teised seisavad/istuvad ringis. Enne kui ukse taga seisja sisse tagasi kutsutakse, lepitakse kokku, kes on mängujuht. Mängujuhi ülesandeks on näidata ette liigutusi, mida ringis seisjad jäljendama peavad. Kui see on kokku lepitud, kutsutakse ukse taga olnud mängija sisse. Sissetulnu püüab ära arvata, kes on mängujuht ja liigutuste algataja. Et see võimalik oleks, peab mängujuht võrdlemisi sagedasti liigutusi muutma. Teised mängijad saavad arvaja olukorda raskemaks teha vaadates vales suunas. Oluline on siiski jälgida ka mängujuhti, et liigutuste vaheldumine toimuks võimalikult üheaegselt. Kui mängujuht on leitud, on tema kord minna ukse taha ja mäng võib otsast alata.

Mängude vihik 2 EELK Laste-ja noorsootöö Ühendus, 2004

NOA LAEV

Vaja läheb sedeleid loomade nimedega, iga looma nimega kaks tükki. Noa laevas oli igast loomaliigist üks paar. Sedelid jagatakse mängijate vahel ära ja nad ei tohi kirjutatut teistele näidata. Peale märguannet hakkab iga mängija jäljendama looma, kelle nimi oli tema sedelil. Häält võib teha, kuid rääkida mitte. Üles tuleb leida oma paariline.

Cornell, J. Sharing Nature with Children, 1979

KAKSKÜMMEND NELI LINDU

See on tegelikult üks lugematutest mälumänguteisenditest. Kandke nimekirja 24 meil elavat lindu. Näiteks: pääsuke, tihane, põialpoiss, kanakull, linavästrik, kodukakk, tuvi, vares, kotkas, varblane, ööbik, metsvint, raudkull, hiireviu, käbilind, peoleo, lepalind, kuldnokk, kivitäks, loorkull, kägu, hakk, kaaren, rästas. Lugege see mängijatele kolm korda järjest aeglaselt ette ja andke siis viis minutit aega lindude kirjapanekuks nii, nagu nad kellelegi meelde jäid. Võidab see, kelle nimistu on kõige täielikum.

<http://www.hot.ee/mangunurk/>

ÕPPE-JA AVASTUSMÄNGUD

MIDA MA TÄNA ÕPPISIN?

Mängijad jagatakse 4-5 liikmeisteks gruppideks. Vaja läheb 5 paberilipikut ja kirjutusvahendit igale grupile. Mängu on hea mängida näiteks matkapäeva lõpus. Lapsed arutlevad gruppides kõike seda, mida nad selle päeva jooksul õppinud on. Need võivad olla faktiteadmised mõne konkreetse asja või nähtuse kohta, aga ka kõikvõimalikud kogemused elust, suhetest. Näide sellest kuidas sellel päeval lahendati mõni olukord ja kuidas lapsed sellest kogemusest kasu said. Kokku lepatakse 5 kõige tähtsat asja, mis kirjutatakse lipikutele. Seejärel loeb esimene grupp kordamööda oma vastused ette. Vajadusel räägitakse



EUROPEAN UNION
EUROPEAN REGIONAL DEVELOPMENT FUND
INVESTING IN YOUR FUTURE



CENTRAL BALTIC
INTERREG IV.A
PROGRAMME
2007-2013



1-2 lausega mõtte tähtsusest või vajalikkusest. Vajaduse korral grupp täpsustab oma mõtet. Kui on tegemist väga noorte lastega (nt. I klassi esimene pool), võib tekkida probleeme kirjutamisega. Sel juhul jäetakse kirjutamise osa ära ja iga laps ütleb ühe asja, mis ta õppinud on. Grupisiselt peavad asjad olema erinevad, gruppidevaheliselt võivad asjad korduda.

Idee: Uulma, T. Mängida on mõnus Varrak 2008

MITU TEISES KÄES? (MATEMAATIKA MERERANNAL)

Mängu eesmärgiks on looduslike vahenditega arvude liitehituse tundmaõppimine 10 piires. Vaja läheb igale lapsele niimitu väikest kive, kui on õpitav arv. Õpitakse tundma näiteks arvu 5 koostist. Seistakse poolringis. Iga laps võtab viis kive ja jagab need kahte pihku ning suleb siis peod. Üks lastest kutsutakse ringi ette, see avab ühe peo ja ütleb seal olevate kivikeste arvu. Kes esimesena oskab ütelda, mitu eset on teises peos, tuleb rühma ette ja esitab oma ülesande. Teine pihk avatakse ainult siis, kui seal olevate kivikeste arv öeldi õigesti.

Idee: Kütimets, K. Matemaatikamängud lasteaia ja esimeses kooliastmes AS Atlex 2008

MINU SUHE LOODUSESSE

Lapsed seisavad ringis ümber õpetaja nii, et ta näeb kõiki lapsi. Lastele öeldakse, et neil tuleb kuulata tähelepanelikult lauseid ning mõelda sellele, kuidas nad käituvad looduses viibides. Vastata tuleb liigutustega: kui sa teed nii, kui lauses öeldud, täidad korralduse, kui ei, siis seisad paigal ning liigutust kaasa ei tee.

- Kui sa usud, et metsa on vaja kaitsta, plaksuta käsi.
- Kui sa ei loobi metsas prahti maha, hüppa kaks korda.
- Kui sa võtad metsas piknikut pidades oma prahi alati kaasa, kummarda kolm korda.
- Kui sa ei kiusa metsas putukaid ja sipelgaid, trambi jalgu neli korda.
- Kui sa ei vigasta metsas olles puid ega põõsaid (ei löika noaga ega murra oksid jne), nooguta kolm korda.
- Kui sa ei tee metsas lõket selleks mitte ette nähtud kohal, tee 4 korda sõrmenipsu.
- Kui sa kasutad paberit säästvalt ega raiska seda asjatult, pilguta silmi.
- Kui sa aitad oma korterisse sattunud kasuliku putuka välja ega tapa teda, puuduta nina.
- Kui sull ei meeldi saastehais, lehvita tuult.

Eesmärk: paneb lapsed mõtlema selle üle, kuidas nad looduses käituvad. Õpetaja saab teabe laste käitumisest looduses ning suhtumisest loodushoidu.



CENTRAL BALTIC
INTERREG IV A
PROGRAMME
2007-2013



S.Piht, E.Mätlik Õppemänge Tallinn 2007 Ilo

OTSI LOODUSEST!

Mäng aitab selgitada, kui hästi tuntakse loodust. Mängupaigaks sobibki kõige paremini mets või metsaserv. Moodustatakse ühesuurused võistkonnad ning võetakse kolonnis. Mängujuhil on valmis mõeldud, milliseid ülesandeid täita tuleb – võistlejad peavad käskluse peale midagi loodusest otsima ja tema kätte tooma. Mängujuht jagab kõikide kuuldes ülesanded ära. Näiteks: esimesed mängijad toovad tema kätte männikäbi, teised mingi puu lehe, kolmandad mingi taime jne. Kõik sõltub sellest, mida mängupaiga lähedal leida on.

Kui kõigil on ülesanne teada, lähevad esimesed mängijad märguande peale männikäbi otsima. See tuleb võimalikult kiiresti mängujuhi kätte toimetada. Kui too ütleb „Õige!“ jookseb käbi toonud mängija oma võistkonna teise mängija juurde ja puudutab teda käega. Nüüd läheb teine mängija teatud puu lehte otsima. Niisuguse teatevõistlusena mäng kulgebki. Kui mängija toob aga näiteks vale puulehe, ütleb mängujuht „Vale!“ ja mängija läheb uuesti otsima.

Võistkond, kes esimesena on kõik ülesanded õigesti täitnud, on võitja.

S.Aalto Suur seltskonnamänguraamat Sinisukk 2003

ELUSLOODUS

Vaja läheb mängijatega võrdne arv objekte loodusest (käbid, oksakesed, lehed, pildid putukate, loomadega, puuseene, seemed jne). Iga mängija võtab endale pimesi ühe eseme. Mängijad otsivad 5 minuti jooksul teiste mängijate seast oma esemele paarilist. Paare võib moodustada samasuguse esemega või valitud esemega seotud objektiga (nt. kuusekäbi - kuuseoks, paber - puutükk jne). Moodustada võib lisaks paaridele ka kolmikuid. Kui kõik on endale paarilise leidnud, nimetavad mängijad enda eseme nime ja põhjuse, miks nad just sellise paari moodustasid. Mängujuhi abiga otsitakse igale paarile juurde sobiv paar ja nii edasi, kuni kõik mängijad moodustavad ühise ringi. Paaride ühendamisel tekkinud arutelu näitab, et looduses on kõik omavahel seotud.

Idee: <http://www.studioviridis.ee/muraste/>

KÕRVAD, NINAD, KÄED, SUU

Vaja läheb 4 rätikut silmade sidumiseks, 1 rätikut asjade katmiseks, karbikest ja objekte loodusest. Juhendaja valib mõned metsast leitud huvitavamad asjad. Seejärel valitakse ühiselt neli last, kellest üks on kõrvad, teine - nina, kolmas - käed, neljas - suu. Ülejäänud lapsed on silmad. Kuna kogu infost saame 90% silmadega, siis proovime, kui hästi tunnevad ära tuttavaid asju meie käed, nina, suu ja kõrvad. Valitud neljal lapsel seotakse rätiga silmad kinni. Lapsed, kes on "silmad" ei tohi enne juhendaja märguannet rääkida. Seejärel võtab juhendaja välja esimese asja (näiteks kuusekäbi, jänese kapsa leht, võilill vms) ning annab seda "kätele" katsuda. Seejärel "ninale" nuusutada. "Kõrvadele" kuulamiseks tuleb ese panna karbikese sisse ning raputada lapse kõrvade juures. "Suu" võib võimalusel proovida valitud asja maitset. Siis peidab juhendaja asja rätiku alla ning eemaldab laste silmadelt sideme. Nüüd võivad neli last järjest pakkuda, mis



CENTRAL BALTIC
INTERREG IV A
PROGRAMME
2007-2013



asjaga oli tegemist. Kui "käed", "nina", "suu" ja "kõrvad" on rääkinud, siis küsib juhendaja "silmade" käest, kas "käed", "nina", "suu" ja "kõrvad" arvasid õigesti. Kui asi on ära arvatud, siis eemaldab juhendaja arvatud esemelt rätiku ning räägib lähemalt sellest esemest. Järgmises ringis võib valida uued "käed", "nina", "suu" ja "kõrvad".

Idee: <http://www.studioviridis.ee/muraste/>

TUNNE ÄRA!

Mängijad istuvad ringis suletud silmadega. Mängujuht jagab igale lapsele ühe looduses leiduva objekti (käbi, leht, samblik, jne). Lapsed püüavad objekti tundma õppida ja ära arvata kompid. Kui silmad on avatud näitab igaüks oma objekti ja ütleb ühe lause selle iseloomustamiseks. Esemed võivad olla sarnased, kuid laused ei tohi korduda. Kui laps ei tunne eset, abistab juhendaja küsimustega ja aitab lause moodustamisel. Järgneb arutelu konkreetse liigi kohast looduses, ainerings.

Idee: <http://www.studioviridis.ee/muraste/>

SALAJANE JALUTUSKÄIK - LOODUST AVASTAMAS

Sobiv mängupaik: park või metsaalune.

Iga laps leiab metsaraja ääres endale „pesa“ ehk koha, kus ta saab olla omaette. Esmalt kuulab ning seejärel uurib laps ümbrust. Ta joonistab sellest, mida kuulis või nägi. Pärast esitab ta kirjelduse kogu rühmale. Valminud joonistustest saab teha näituse.

S.Piht, E.Mätlik Õppemänge Tallinn 2007 Ilo

GEOMEETRILISED KUJUNDID

Vaja läheb nööri pikkusega ca 8 m (mida rohkem lapsi, seda pikem nöör). Alustuseks arutlege lastega, milliseid geomeetrilisi kujundeid nad teavad. Siduge nööri otsad omavahel kokku. Paluge kõigil lastel võtta nöörist kinni ja moodustage esialgu ring. Seejärel moodustavad lapsed nöörist kinni hoides erinevaid kujundeid, mida mängujuht neile ütleb. Variatsioon: proovige sama teha ka silmad kinni.

http://www.keskkonnaharidus.ee/failid/file/oues_oled_vaba.pdf

PIKKUS JA ÜMBERMÕÖT

Vaja läheb mõõdulinti. Selles mängus saab lastele õpetada puude mõõtmist puud kallistades. Inimese käte siruulatus on peaaegu võrdne tema pikkusega. Mängujuht palub mängijatel leida selline puu, mille ümbermõõt on võrdne tema pikkusega. Tulemust saab kontrollida mõõdulindiga.

http://www.keskkonnaharidus.ee/failid/file/oues_oled_vaba.pdf



CENTRAL BALTIC
INTERREG IV A
PROGRAMME
2007-2013



VEE RINGKÄIK

Mängitakse piiratud maa-alal. Eelnevalt selgitatakse või korratakse lastele vee ringkäiku looduses. Mängijad jagatakse kolme rühma – pilved, meri ja jõed. Mõeldakse igale rühmale iseloomulik hääletsus või liigutus (nt. jõgi võib hüüda sulla-sulla, pilved võivad panna käed õlgadele ja teha õlaringe, meri võib teha kätega laineid). Mängujuhi märguande peale hakkavad mängijad üksteist taga ajama, samal ajal tehes enda grupile iseloomulikke häält või liigutust. Pilved püüavad lapsi, kes on mere rühmas, sest pilved saavad vett aurustumise teel suures osas merest. Mered püüavad jõgesid, sest merede vesi pärineb jõgedest. Jõed püüavad pilvi, sest nende vesi tuleb suures osas vihmana pilvedest. Kui keegi lastest kätte saadakse, muutub see laps samaks, mis oli kinnipüüdja. Võidab see võistkond, kellel on mängu lõppedes kõige enam liikmeid.

http://www.keskkonnaharidus.ee/failid/file/oues_oled_vaba.pdf

NAHKHIIR JAHIL

Vaja läheb sallisilmade sidumiseks. Mängijad moodustavad ringi. Valitakse üks mängija, kes hakkab nahkhiireks. Tal seotakse silmad kinni ja palutakse tulla ringi keskele. Siis valitakse 3-5 last, kes hakkavad liblikateks. Nüüd hakkab nahkhiir ööliblikaid jahtima. Kui nahkhiir hüüab: "Hei!", siis peavad saakloomad vastama: "Siin!". Nahkhiir püüab liblikad kätte saada. Kinnipüütud liblikad asuvad ringi ja asemele tulevad uued. Nii saab õpetada lastele, kuidas nahkhiired püüavad putukaid ultraheli ja kuulamise abil. Kui nahkhiir häälitseb, pörkub heli vastu saakloomad ja nahkhiir teab kus saak on ning saab selle kinni püüda. Mäng muutub põnevamaks, kui jahile tuleb veel üks nahkhiir. Ülejäänud mängijad on puud, kelle vahelt ööliblikad välja lennata ei tohi. Kui nahkhiir läheneb puule, peab see hüüdma: "Puu!", et nahkhiir *ringist ei lahkuks*. Ka nahkhiiri võib vahetada näiteks iga kahe-kolme kinnipüütud liblika järel.

Cornell, J. Sharing Nature with Children 1979

FOTOAPARAAT

Üks paarilistest on fotoaparaat ja teine pildistaja. Fotoaparaat paneb silmad kinni ja mängult läheb pildistaja kaameraga loodusesse pilte tegema. Ta võib teha nii kaugvõtteid kui lähivõtteid. Kui ta on leidnud õige koha, talutab ta oma fotoaparaadi sinna nii, et fotokaamera suletud silmad on pildistatava koha suunas. Siis vajatab ta korraks kaamera pead ja teeb "klõps". Sel hetkel, kui kaamera tunneb vajutust peas võib ta korraks silmad avada. Nii võib teha mitu pilti, siis vahetatakse rollid. Kui ka teine pildistaja on oma fotoaparaadiga pildid valmis saanud, jutustavad kaamerad mängujuhile või teistele, mida nad nägid, kui hetkeks silmad avasid. Pildistaja võib rääkida sellest, mida ta pildistada tahtis.

Cornell, J. Joy of Nature, 1989



CENTRAL BALTIC
INTERREG IV A
PROGRAMME
2007-2013



KOMPIMISRING

Mängujuht räägib osalejatele, et neil tuleb kasutada kompimismeelt ja tutvuda kompimismeelega. Tavaliselt me näeme õpitavaid asju ja jätame nende välimuse meelde, aga ka kompides võib esemest ettekujutuse saada ning selle meelde jätta. Mängijad istuvad ringis, silmad kinni ja käsi ette sirutatud. Mängujuht annab igaühele eseme, mida ta peab kompides tundma õppima. Kui kõik on oma käes oleva esemega tutvunud, korjab mängujuht need kokku ja jagab uuesti laiali nii, et mitte kellelegi ei satu sama ese teist korda kätte. Mängijate silmad on pidevalt suletud. Seejärel ringlevad asjad mängujuhi käskluse: "Vahetus!" järel mängijate käes vasakult paremale. Igaüks püüab kompides leida seda eset, millega ta alguses tutvus. Kui mängija leiab oma eseme, asetab ta selle selja taha ja jätkab, silmad endiselt suletud, teiste esemete edasiandmist. Kui kõik on oma esemed leidnud, avatakse silmad ja igaüks saab võimaluse öelda, kas ta tundis eseme kompides ära.

Rikkinen, Hannele Tutkimme ja kokeilemme, 1998

MIS ON RINGIS?

Osalejad on ringis. Igaüks saab numbri ühest kuueni ja moodustatakse kuueliikmelised rühmad. Kui kõik on saanud numbri, on igat numbrit kolm tükki (kui grupis on näiteks 18 liiget). Ringi keskel on erinevad puulehed. Mängujuht hüüab „vaher“ number kolm. Kõik kolmed jooksevad päripäeva ringi ümber suure rühma ning siis oma oma koha kaudu suure ringi keskele ja tõstavad üles vahtralehe. Vahtraleht pannakse seejärel tagasi. Sama lehte võib hüüda mitu korda. Selle mänguga saab harjutada erinevate liikide tundmaõppimist, arusaamist ja ühtlasi on see hea võimalus sooja saada. Punkte võib anda kas ainult esimesele või kahanevalt (esimene saab 3 punkti, teine kaks punkti ja viimane ühe punkti). Selleks, et keegi ei jääks ilma leheta ja saaks võtta õige lehe, peaks igast liigist olema vastavalt kolm või rohkem lehte.

Brügge, B., Flantz, M., Sandell, K. Öuesõpe Ilo 2008

EKSINUD UURIMISEKSPEDITSIOON

Otsida erinevate maastikuvormidega maa-ala. Koguda mängijad kokku. Mängujuht jutustab neile emotsionaalselt, kuidas kõik mängijad on maailma ühe kuulsama uurimisekspeditsiooni liikmed, kes viibivad avastusreisil maailmamerel. Paraku on nad aga navigatsiooniseadmeid valesti lugenud ja on randunud just siin, kõigile tundmatus kohas. Ekspeditsiooniliikmed jagatakse väikestesse erialastesse gruppidesse (2-3 liiget).

- Geograafid mõtleavad, kuidas see maa-ala om moodustunud ning pakuvad võimalusi, miks piirkond näeb välja just selline.
- Arheoloogid otsivad inimasustuse jälgi.
- Botaanikud võivad uurida igihaljaid taimi, samblikke või kõike, mis on kõrgem kui üks meeter.

-
-
- Zooloogid otsivad loomi või nende elutegevuse märke.
 - Kunstnikud kirjeldavad kõike avastatud sõnade, pildi või vormi abil.
 - Kokad, kes peavad ekspeditsiooniliikmeid toitma, otsivad midagi söödavat.

Erinevad uurimisrühmad saavad aega 30 minutit, et paika uurida. Peale seda jagatakse omavahel informatsiooni nähtust ja mõeldust. Mängu võib läbi viia kahel erineval moel. 1. Erinevad teadlased seletavad fantaasia ja tunnete abil, mis tegelikult juhtus või mida nad avastasid. Võivad ise välja mõelda põhjendusi ja liiginimesid. Näiteks on kivil just selline kuju, kuna üks suur lind on sellel iga päev oma nokka teritanud. Jne. 2. Teisel juhul püütakse oma ekspertal saada nii täpseid teadmisi kui võimalik ja määramiseks kasutatakse ka erinevaid käsiraamatuid. Teise harjutusvariandi kasutamine eeldab käsiraamatute kasutamise oskust. Samuti võtab selle variandi kasutamine rohkem aega.

Brügge, B., Flantz, M., Sandell, K. Õuesõpe Ilo 2008

LOODUSE LÕHNAD

Mängijad lähevad paarikaupa lähiümbrusesse erinevaid lõhnu otsima. Saagiks võib olla nii hea kui halb lõhn. Kuidas lõhnab muld, noored lehed, mõni puu või põõsas jne? Paarid kogunevad ja esitlevad oma leitud ning külastavad koos eriti põnevaid paiku.

Brügge, B., Glantz, M., Sandell, K. Õuesõpe Ilo 2008

RINGIMÕTISKLUSED

Valida üks puu (näiteks kask). Osalejad seisavad ringi ümber kase. Kõik ütlevad järjekorras midagi kase kohta. Võib öelda kõike, mida kasega seostada saab (alates kase ladinakeelsest nimetusest kuni jäähokimeeskonnani nimega „Kaselehed“). Kui kõik on ühe korra rääkinud, tehakse uusi ringe, kuni kõik teadmised ja fantaasia on otsas. Kui keegi jääb toppama, võib teda vihjega aidata. Sellest mängust selgub, et kõigi teadmised üheskoos moodustavad suure terviku. Vihjeks mängujuhile kase kohta: valge tüvi, arukask, sookask, vajab palju vett, õietolmuallergikutele ei meeldi, urvad, hea pesakastipuu, meeldib kasvada rohkes valguses, kasetoht, mööbel, vispel, kasetohust pununud korvid, viisud, kasetohust katused, kaselehetee, kaseoksamatt, kaseriisikas, kasemahl, kerge joonistada, lihavõtteksad, saunaviht, perekonnanimi Kask, laulud, lehed langevad sügisel ... jne.

Brügge, B., Glantz, M., Sandell, K. Õuesõpe Ilo 2008

KAUGUSE MÄÄRAMINE



CENTRAL BALTIC
INTERREG IV A
PROGRAMME
2007-2013



Mängijad võtavad mõne eemalseisva eseme – nt. puu – ja määravad silmamõõdu järgi kindlaks vahemaa puuni sammudes. Pärast seda, kui kõik mängijad on arvamust avaldanud, tehakse ühele mängijale ülesandeks minna ja kontrollida, kes määras kauguse õigesti. Arvata ja mõõta võib ka kukesammudes, kehapikkustes jne.

Kurai, L. Meie mängud Tallinn 1951

VAJALIK, EBAVAJALIK

Iga päev ümbritseb meid väga palju asju. Ühed on hädavajalikud, teised vähem vajalikud. Mängijad jagada väikestesse rühmadesse (3-5 liiget igas rühmas). Iga rühm saab ümbriku, kus on sees paberilipikud (soovitavalt umbes 50). Igal paberilipikul on kirjas üks „asi“ (nt. nõudepesuhari, CD-mängija, ajaleht, magevesi jne). Ülesandeks on, et rühmad valivad välja 10 lipikut asjadega, mis on tõeliselt vajalikud ja ka 10 lipikut ebavajalike asjadega. Rühmad teevad oma valikust ülevaate. On tähtis koos arutleda, miks on tehtud just niisugused valikud ja oma grupi seisukohti kaitsta. Arutelu võib vabalt jätkuda teemal, kust need asjad pärit on ja mida me saaksime teha, et elada keskkonnasõbralikult.

Brügge, B., Glantz, M., Sandell, K. Öuesõpe Ilo 2008

VÄIKESEST SAAB SUUR

Mängijad jagatakse paaridesse. Vaja läheb luupi igale paarile (hea kui luubil on all ka kogumisklaas, kuhu saab asju sisse panna). Klaasi sisse tuleb kujundada installatsioon näiteks rannast leitud esemetest ja loomadest. Klaasis kujuneb ülevalt sisse vaadates suurendatud looduslikest esemetst maastik. Tulemust esitletakse ka teistele.

Brügge, B., Flantz, M., Sandell, K. Öuesõpe Ilo 2008

NIMETA VIIS ASJA

Vaja läheb palli või pehmet eset, mida saab käest-kätte anda. Mängijad istuvad ringis, üks neist läheb ringi keskele ja suleb silmad. Ringis hakatakse palli käest kätte andma. Kui ringi keskel olija on välja mõelnud küsimuse, ütleb ta „stopp“ ja avab silmad. See, kelle käes on pall, peab küsimusele vastama. Keskel olija küsib küsimuse, mille vastuseks on vaja nimetada 5 asja mingis kindlas kategoorias (nt. nimeta 5: kodulooma, lindu, puud, põõsast, putukat, planeeti, klassikaaslase nime, automarki jne). Palliga mängija peab kohe andma palli edasi järgmisele mängijale ja pall jätkab ringlemist, kuni jõuab tagasi selle mängija juurde, kellele küsimus esitati. Selleks ajaks peab olema küsimusele vastatud. Kui vastata ei osata või jõuta, siis läheb see, kes vastuse võlgu jäi, ringi keskele ja ringis olnu läheb tema kohale. Kui esitatakse küsimus, millele on võimatu vastata, võib vastaja esitada vastuväite, kui pall temani tagasi jõuab. Siis vastab küsimusele ringis olev küsimuse esitaja ise ja aega on tal selleks ühe palliringi jagu. Kui ta ei oska vastata, jääb ta ringi küsijaks edasi. Mängida võib ka näites tähestikuga – nimeta 5 kindla tähega algavat sõna või asja.

Tuula,R., Soidra-Zujev,K. Valik elamusmänge Lastekaitse Liit

SÕPRUS PUUGA

Mängijad jagatakse paaridesse. Ühel paarilisestest seotakse silmad kinni ja teine paariline viib ta mõne puu juurde, mis talle meeldib. . Pime paariline hakkab puud katsuma ja püüab meelde jätta, milline see on. Teda võib aidata küsimustega: "Puuduta koort, katsu põsega, kas see puu on elus, mis ta peal kasvab, millised oksad on, kas ta on sinuvanune, kas sa saad tema ümbert kinni võtta jne?" Kui pime partner on puuga piisavalt tutvunud, talutatakse ta tagasi alguspunkti, kuid mitte otse, vaid püüdes "jälgida segada". Kui avada nüüd mängija silmad ja ta hakkab otsima oma puud, avastab ta äkki, et iga puu metsas on eriline. Seejärel vahetatakse rollid.

Cornell,J. Sharing nature with Children 1979

MIKROMATK

Mikromatk on väga lühike ekspeditsioon, mis toimub mööda 2-3meetri pikkust nõõri. Matkajad liiguvad sentimeeter haaval, olles kõhuli ja ei tohi vaadata kõrgemale kui 30 cm. Lastele meeldivad väga väikesed asjad. Mikrometsas liikudes näevad nad suurendusklaasi abil imelisi asju. Kui retk on läbitud, palubjuhendaja, et lapsed paneksid nõõri ümber selle koha, mis oli kõige huvitavam. Seejärel jutustab igaüks, mida ta nägi. Juhendaja toetab jutustajaid küsimustega: "Millises maailmas sa oled? Kes on sinu naabrid selles mikrometsas? Kas nad on sõbralikud? Kas nad töötavad kõvasti? Mida see ämblik kavatseb teha? Kuidas ta veedab oma aega?" jne.

Cornell,J. Joy of Nature 1989

LOODUST AVASTAMAS

Mäng toimub paarides. Lapsed sulevad silmad ja õpetaja annab igale neist pihku mingi loodusliku eseme, paarilistel peavad need olema erinevad. Paarilised kirjeldavad teineteisele oma eset. Enne kirjeldama asumist peavad nad puudutama eset põsega, kõrvaga, sõrmedega, peopesaga. Suletud silmadega kirjeldada eseme kuju, suurust, kaalu, ehitust, struktuuri. Kirjeldamisel kasutatakse omadussõnu: sile – kare või karvane, pehme – kõva, lühike – pikk, ümmargune – kandiline, raske – kerge jne. Kui paarilised on oma eseme ära kirjeldanud, pakuvad mõlemad mis esemega tegemist on. Koos avatakse silmad ja kontrollitakse, kas arvamused olid õiged.

Piht,S, Mätlik.E Õppemänge Ilo 2007

TÄHELEPANELIK JALUTAJA

Sobivaks mängukohaks on park, mets, puudesalu, põõsastik. Mängijad läbivad koos varem kokku lepitud teeosa. Hea, kui läbitav tee ei oleks mängijatele väga tuttav. Pärast jalutusraja läbimist tehakse peatus. Võetakse paber ja kirjutusvahend ning hakatakse kirjeldama läbitud teekonda (mida nähti ja kuuldi).



EUROPEAN UNION
EUROPEAN REGIONAL DEVELOPMENT FUND
INVESTING IN YOUR FUTURE



CENTRAL BALTIC
INTERREG IV A
PROGRAMME
2007-2013



Võimalikult täpselt tuleb kirja panna nähtud puud, põõsad jne. Hiljem võib lasta jalutusraja ka joonistada. Mängu võitja on jalutaja, kes kirjeldas läbitud rada kõige täpsemalt.

Piht, S., Mätlik, L. Õppemänge Ilo 2007



CENTRAL BALTIC
INTERREG IV A
PROGRAMME
2007-2013

