**Lõbusad mängud koolieelses lasteasutuses ja algklassides.**

Liikumisõpetajate suvekool LIISU 2018

Karl Sults

19.06.2018

**Langevarjumängud:**

* **LM „Linnupojad“** – Linnupojad (pallimerepallid) on langevarjul.

Alguses linnupojad magavad, peab rahulikult kiigutama neid.

Linnupojad hakkavad mängima. Linnupojad pesast välja kukkuda ei tohi (kerge kloppimine, et pallid vaikselt hüplevad langevarjul)

Linnupojad kasvasid suureks ja lendavad pesast välja (kõva langevarju kloppimine)

* **LM „Karusell“** – Lapsed hoiavad parema käega langevarjust kinni.

Karusell hakkab vaikselt liikuma – kõnd

Karusell liigub kiiremini – sörk jooks

Karusell läheb liikuma täiskiirusel – jooks

Käib „PÕMM“ ja karuselli mootorid (lapsed) lendavad igalepoole laiali.

Märguandeks kõnni, sörgi ja jooksu vahetamiseks olen kasutanud kas plaksu või vilet. Ja kui karusell läheb katki, siis lihtsalt kõva häälega hüüdnud „PÕMM“. Kui karusell läheb katki, siis parandatakse see ära ja lapsed võtavad nüüd vasaku käega langevarjust kinni.

* **LM „Pesumasin“** – 2-3 last istuvad langevarjule. Teised hoiavad langevarjust kinni.

Pesumasin läheb käima – Lapsed kõnnivad ringselt, hoiava mõlema käega langevarjust kinni.

Tsentrifuugi programm – Lapsed jooksevad

Kuivatusprogramm – Lapsed astuvad 2 sammu sissepoole ja klopivad „Pesu“ kuivaks

Mäng kestab nii kaua, kuni kõik pesu (lapsed) saavad puhtaks pestud

* **LM „Hiirelõks“** – Lapsed seisavad ringselt hoides langevarjust kinni kahe käega. Valitakse välja 4-5 last kes on hiired

Kui mängujuht hüüab lõks üles, hakkavad hiired kokkulepitud suunas lõksust läbi jooksma.

Kui mängujuht ütleb lõks kinni, siis lapsed panevd kiiresti langevarju maha.

* **LM „Hiir ja Kass“** – üks laps on hiir ja teine on kass

Teised lapsed hoiavad langevarjust kinni. Hiir läheb langevarju alla.

Kui mängujuht ütleb läks hakkavad lapsed langevarju kloppima ja kass üritab hiirt kätte saada. Kass on ise langevarju peal.

* **LM „Haikala“** – Lapsed istuvad ringselt ja hoiavad langevarju oma jalgadel. Jalad on välja sirutatud.

Üks lastest on haikala, kes on langevarju all.

Lapsed alustavad langevarju kloppimist ning langevarju alla vaadata ei tohi.

Haikala valib välja ühe lapse kelle ta „ära sööb“ tõmmates last jalgadest langevarju alla. Samal ajal võib laps kiljuda, kuna teda süüakse ära.

Laps kes tõmmati langevarju alla, temast saab uus haikala ja teinelaps läheb võtab langevarjust kinni ja jalad paneb rätsepistesse. See näitab et teda süüa enam ei saa.

* **LM „Värvivahetus“** – Lapsed seisavad ringselt, hoides langevarjust kahe käega kinni.

Kui lapsed tõstavad langevarju, hüüab õpetaja värvi ja lapsed kes on selles värvis, vahetavad oma koha.

* **LM „Sõbrast kiirem“** - Lapsed seisavad ringselt, hoides langevarjust kahe käega kinni.

Mängujuht hõikab kahe lapse nime (nt. Sõbrad Mari ja Mati, LÄKS)

Kui mängujuht ütleb läks, hakkavad nimetatud lapsed ümber langevarju jooksma võisteldes omavahel, et kes enne oma kohale tagasi jõuab

* **LM „Tere“** – Lemmik lastemäng langevarju tegevuse alustamiseks. Lapsed seisavad ringselt, hoides langevarjust kahe käega kinni. Kui lapsed tõstavad langevarju ja näevad üksteise nägsid, hõikavad nad kõvasti üksteisele „Tere“.
* **LM „Aardejaht“** – valitakse välja neli piraati kellel on oma laev (rõngas) mis on siis langevarjust natuke eemal. Teised lapsed seisavad ringselt, hoides langevarjust kahe käega kinni. Langevarju all on aardekirst (Pallimerepallid) Langevari hakkab liikuma üles ja alla ja piraadid peavad kättesaama aardeid kirstust. Kui langevari piraati puudutab, kükitab piraat maha ja liikuda edasi ei tohi.

Mängu võiks mängida nii, et kõik saaksid piraadid korra olla.

* **LM „Jääkarud“** – langevari on jääpank. Jääpank sulab aina väiksemaks, aga karud peavad sinna ära mahtuma. Iga natukese aja tagant pakib mängujuht jääpanka kokku.
* **LM „Smuuti“** – Saali tuleb laiali veeretada marjad (pallimere pallid). Märguande peale tuleb hakata marju vastavalt värvile viima blenderisse (langevarju värvidele õiged pallid).

Kui marjad koos võtavad lapsed langevarju ettevaatlikult maast ja siis märguande peale hakkavad tegema blenderi häält ja kloppima täie jõuga.

Lastele võib pärast nalja teha, et unustasime blenderile kaane peale panna :P

* **LM „Kuum Kartul“** - Lapsed seisavad ringselt, hoides langevarjust kahe käega kinni. Langevarjul on pall. Pall tuleb saada ringselt liikuma langevarjul.

Kui pall on sinu juures tõstad käed kõrgele, kui on sinust kaugel kükitad maha.

* **LM „Tuuletunnel“** – Hea mäng tegevuse lõpetamiseks. Valitakse esimesed lapsed kes lähevad langevarju alla, sellili maha. Teised lapsed seisavad ringselt, hoides langevarjust kahe käega kinni.

Korraga hakkavad lapsed tegema „suurt tuult“. Tehakse 5-8 korda ja siis lapsed vahetuvad.

Kõik lapsed peaksid saama langevarju all ära käia.

Lõpuks võib õpetaja ise minna keskele ja lapsed teevad talle tuult.

* **LM „Rahesadu“** – Selle mängu jaoks on vaja koonusekujulist langevarju. Lapsed hoiavad langevarjust kinni kahe käega. Pallimerepallid on langevarjul. Lapsed viivad käed märguande peale üles ja siis kiiresti alla, ise pugedes kiiresti „rahe“ eest peitu.
* **LM „Pomm“** – Selle mängu jaoks on vaja koonusekujulist langevarju . Lapsed hoiavad langevarjust kinni kahe käega. Lapsed liigutavad käsi koos üles ja siis kiiresti panevad koos maha. Kui toimub väga hea koostöö tuleb langevarjust kõva pauk.
* **LM „Telk“** – Selle mängu jaoks on vaja koonusekujulist langevarju. Lapsed hoiavad langevarjust kinni kahe käega.

Märguande peale tõstavad lapsed rahulikult käed ja sisi märguande peale panevad kiiresti käed põrandale. Langevari jääb siis telgi kujuga.

Järgmine kord poevad lapsed telgi sisse

**Kullimängud**

* **LM „Harkki-kull“ –** klassikaline kulli mäng. Kui sind puudutakse jääd jalad harkkis seisma, kuni keegi su jalgevahelt läbi poeb.
* **LM „Külmapoiss ja Päike“ –** Ühel lapsel on sinine pall, see on külmapoiss, kes külmutab lapsi. Puudutatud laps jääb seisma ja tõstab käed peakohale ja on jääpurikas. Teisel lapsel on kollane pall, päike, see sulatab jääpurikad ja lapsedsaavad jätkata mängu.

Võib olla ka mitu külmapoissi või tüdrukut

* **LM „Kiirabi“ –** Mänguks läheb vaja ühte matti, 3-5 eraldusvest ja paar palli.

Laste hulgast valitakse 3-4 kiirabi (eraldusvestidega) Matt on haigla kuhu viiakse haigeid lapsi.

Palliga lapsed on viirused, kes teevad lapsi haigeks. Kui viirus sind puudutab, hakkad sa värisema, sest sul on külm.

Külmetavad lapsed viivad haiglasse kiirabid.

Kui lapsed on haiglas, peavad nad seal tegema nt. hüppeid või kükke kokku lepitud arv

* **LM „Suhkrutoosikull“ –** mänguks vaja on 2 eraldusvesti kahele lapsele, kes on siis võlurid.

Teised lapsed peavad võlurite eest ära jooksma

Kui võlur sind puudutab, muutud sa suhkrutoosiks. Seisad jalad koos, käed puusal.

Suhkrutoosist saab vabastada teine laps, kui ta tõmbab suhkrutoosiks muudetud lapse sangad puruks.

* **LM „WC-poti kull“ –** sama põhimõttega mäng nagu eelmine. Aga nüüd võlur muudab sind wc potiks. Istud maha rätsepistesse ja tõstad ühe käe üles

Needusest saab lahti siis kui üks laps istub ja tõmbab wc poti sanga (lapse käe) alla.

* **LM „Pallikull“ –** klassikaline kullimäng palliga. Õpetaja ise otsustab kas lapsed peavad palliga puudutama teist last või peavad viskama palliga teisele pihta.
* **LM „Plaastrikull“ –** Valitakse välja üks mängija kes on kull. Kui kull sind puudutab, pead sa ühe käega sealt kohast kinni võtma ja liikuma nüüd samamoodi edasi. Kui sind kull puudutab uuesti, siis võtad teise käega puudutatud kohast kinni. Kui kolaskord kull sind puudutab, oled sina uus kull.
* **LM „Sabakull“ –** vahenditeks on kas siidisträtid või riideribad. Rätik pannakse püksivärvli vahele sabaks. Valitakse välja kas üks või kaks kulli, kes hakkavad teistelt sabasid ära tõmbama. Variatsioonina saab mängida ka nii et kõik lapsed tõmbavad teistelt sabasid ära.
* **LM „Röövlid“ –** mängu alguses tuleb jagada lapsed siis röövliteks ja rüütliteks. Rühmaõpetaja mängib printsessi keda siis rüütlid kaitsevad. Rüütlid peavad moodustama ühise rinde ja kaitsma printsessi iga hinna eest. Röövlid peavad printsessi ainult ära puudutama, siis on röövlid võitnud. Kui röövleid puudutab rüütel, peab röövel minema kokkulepitud alale ja sealt alustama uuesti röövimiskatset. Kui printsess röövitud, vahetavad lapsed rollid. Ideaalne oleks seda mängu mängida mäe peal.
* **LM „Sipelgad ja oksad“ –** olenevalt rühma suurusest valitakse välja mõned sipelgad. Teised lapsed on oksad. Sipelgad peavad pesa ehitamiseks oksi kokku korjama. Sipelgapesa asukoht lepitakse omavahel kokku. Kui oks on sipelgapesas, siis sealt ta enam välja ei saa. Mäng kestab nii kaua kuni kõik oksad on kättesaadud.
* **LM „Lambad koju“ –** sama põhimõte nagu eelmises mängus, aga ühed lapsed on siis lambad ja teised on lambakarjused, kes siis püüavad lambaid kokku ajada.
* **LM „Päkapikud ja põhjapõdrad“ –** jällegi sama põhimõte, aga nimi on teine.
* **LM „Jõuluvana ja päkapikud“ –** jällegi sama põhimõte, aga nimi on teine.
* **LM „Mammutikull“ –** üks laps valitakse mamutikütiks, teised on mammutid. Mammutid liiguvad neljakäpukil ja kütt jookseb. Kütil on vaja kõik mammutid kinni püüda. Kui kütt mammutit puudutab, kukkub mammut sellili ja hoiab käsi ja jalgu taevapoole. Teine mammut saab aidata kummuli kukkund mammuti püsti andes talle käepatsu. Mäng lõppeb siis kui kõik mammutid on kummuli.

**Jooksumängud**

* **LM „Numbrijooks“ –** lastele jaga numbrid (mina olen andnud 1-4, aga võib ka kuni 12-ni anda). Kokkulepitud on punkt kuhu maani jookstakse. Mängujuht hõikab numbri ja siis panevad need lapsed jooksu kellel on õige number. Erinevad variatsioonid on kas siis jooksuasendi muutmine, arvutustehted jne.
* **LM „Sõbrajooks“ –** E. Idla koolituselt saadud mõte sõbraga jooksust. Lapsed seisavad viirus paigal ja üks laps on teisel pool kokkulepitud mänguväljakut. Märguande peale hakkab see üksi seisev laps jooksma ja haarab esimese lapse viirust endaga kaasa. Mäng kestab nii kaua kui kõik lapsed on saadud teiselepoole mänguväljakut. Variatsioonid on ajapeale jooks või teha võistkonnad, kes on kiirem jne.
* **LM „Väravajooks“ –** asetada mänguväljakule koonustest palju väravaid. Lapsed jagada võistkondadeks (poisid/tüdrukud; eraldusvestidegs vms). Üks võistkond on ühelpool, teine teisel pool mänguväljakut. Märguande peale hakkavad ühed jooksma läbi väravate. Kui tuleb uus märguanne, jooksevad esimesed jooksjad omakohale tagasi ja samal ajal hakkavad teised läbi väravate jooksma.
* **LM „Ehita ja lammuta“ –** koonused on asetatud läbisegi mänguväljakule. Lapsed on jagatud kahte võistkonda, ehitajad ja lammutajad. Lapsed seisavad mänguväljaku ääres. Kui hõigatakse „Lammutajad“, hakkavad lammutajad lammutama (pööravad koonused pikali). Kui hõigatakse „Ehitajad“ hakkavad ehitajad ehitama (pööravad koonused püsti tagasi). Jälgida kindalsti et lapsed peaksid reeglitest kinni ja pööraksid koonuseid, mitte ei lööks. Mingi aja pärast vahetada lasel rollid. Mängu saab mängida ka ni et koguaeg käib tegevus. Ehitajad ehitavad ja lammutajad lammutavad.
* **LM „Liiklusreguleerija“ –** lapsed seisavad kolonnis. Lapsed jooksevad kutsumise peale otse õpetaja juurde ja õpetaja suunab oma käega kas paremale või vasakule. Sealt jookseb laps võimalikult kiiresti kolonni lõppu tagasi. Nüüd võtavad lapsed paaridesse. Jookstakse koos paarilisega õpetaja juurde ja õpetaja poolitab lapsed ära ja üks laps jookseb paremalt tagasi, teine vasakult tagasi. Kui nad jõuavad kolnni lõppu võtavad nad uuesti käest kinni. Pärast poole võetakse kolmikuteks ja jätkub samamoodi, aga õpetaja nüüd otsustab kuskohast ta poolitab. Ja lõpuks võtavad lapsed nelikuteks.
* **LM „Tolmuimeja“ –** vahendiks läheb vaja pikka köit. Köis on tolmuimeja ja mänguplats on suur vaip. Lapsed on tolmukübemed. Tolmukübemed on seina ääres ja kui tolmuimeja nende juurde libiseb, jooksevad lapsed sellest kiiresti üle.
* **LM „Part, part, hani“ –** Lapsed seisavad ringselt ja mängujuht seisab ringist väljas. Mängujuht hakkab laste päid puudutades ütlema „Part“ „Part“. Kellelel laps ütleb „Hani“ hakkab tagaajamine pihta. Mängujuht üritab jõuda enne teist laps ringi tagasi. Kui „Hani“ saab mängujuhi kätte on samamängujuht edasi, aga kui mängujuht saab ringis endale koha, on uus mängujuht laps, kes oli enne „Hani“
* **LM „Täringumäng“ –** See on teatevõstlus numbrite ja täringutega. Numbrid on kirjutatud lehtedele 1-6 ja neid on näiteks 2 komplekti. Võistkondi võiks olla ideaalis 4, siis saavad kõik lapsed palju jooksta. Mängu eesmärk on kõik numbrid saada oma rõngasse. Aga rõngasse saab viia ainult seda nr mida sa veeretad täringuga. Kui lapsel tuleb näiteks kuus, aga nr 6 enam pole, siis ta annab täringu järgmisele lapsele. Väga hea mäng harjutamaks koostööd ja olema ühtne meeskond.
* **LM „Näljane karu“ –** see mäng sobib ka natuke väiksemaele lastele. Mängu alguses lepitakse kokku kus on laste kodu, kuhu nad peavad jõudma, muidu karu sööb nad ära. Mängujuht on näljane karu kes on unest üles ajatud. Lapsed seisavad viirus, karu on umbes 2m tagapool. Karu hakkab möirates jooksma ja üritab lapsi kätte saada. Kui kellegi saadakse kätte, teeb karu naljakalt „AMPS, AMPS, NÄMM, NÄMM – Kõht on nüüd täis“. Aga kui karu kedagi kätte ei saa, teevad lapse suure kamba ja ajavad karu suure lärmiga koopasse tagasi (lapsed ajavad karu joostes tagasi)
* **LM „Piraadid“ –** Mänguväljak jagatakse 3ks: rand, mets ja koobas. Laste seast valitakse välja piraadid (5-6 olenevalt ka rühma suurusest) teised on kuninga ratsavägi. Ratsavägi tahab piraatide peidetud aaret endale saada (Oakotid on koopas) märguande peale hakkab ratsavägi läbi metsa liikuma. Kui piraadid puudutavad sind, lähed sa rannaalasse tagasi, aga kui jõuad koopasse, siis saad võtta ühe kullakangi (oakott) ja üritad tagasi randa jõuda. Kui sind puudutatakse jälle piraadi poolt, siis pead tagasi koopasse minema ja proovima uuesti randa jõuda. Piraadid ei tohi lahkuda metsast. Mina olen mänginud mängu seni kuni randa jõuab 5-8 kullakangi. Siis vahetame piraate. Mängu teeb ägedamaks kariibimere piraatide filmi tunnusmuusika ;)
* **LM „UNO“ -** vahendiks on kõigile teada UNO-kaardid. Lapsed on kas siis üksi või paarides. Ja mäng on väga lihtne, iga laps jookseb mängujuhi juurde kellel on siis kaardipakk käes. Laps saab mängujuhilt kaardi ja läheb oam kohale tagasi. Seal ta teeb nüüd kokkulepitud harjutust nii mitu korda kui palju kaart näitab. (Numbrid näitavad numbreid ja tegevuskaardid kõik on 10 kordust)

Lastele see mäng nii meeldib ja saab erinevaid harjutusi siia juurde panna (Kätekõverdused, üles hüpped, palli põrgatamised, palli kinnipüüdmised jne.)

Mäng lõppeb siis kui kaardid on otsas ☺

**Mängud rõngastega**

* **LM „Värvijooks“ –** igale lapsele on oma rõngas. Rõngad on asetatud ringselt ja samavärvi rõngad võiksid olla üksteise vastas. Märguande peale peavad lapsed vahetama rõngad. (Kollased – lapsed kes on kollastes rõngastes, peavad oma koha ära vahetama).
* **LM „Jänesed ja kütid“ –** Mänguväljakule on asetatud rõngad. Kuskil 8-12 rõngast olenevalt laste arvust rühmas. Laste seast valitakse välja jahimehed (2-3) ja teised on jänesed. Rühmaõpetaja on jäneseema. Rõngad on jäneseurud, kus saavad jänesed korraks jahimehe eest peitu minna. Jänesed võivad olla seal ainult 3 sek (ise loevad). Jahimehed proovivad jäneseid kätte saada ja siis tuua need kokkulepitud kohta. Jäneste eesmärk on jõuda võimalikult kiiresti jäneseema juurde koju.
* **LM „Laevade pommitamine“ –** laste seast valitakse välja piraadid, kellel on siis pall käes. Teised lapsed on laevad. Lapsed hoiavad rõngast vöö kohal. Märguande peale hakkab mäng pihta laevad jooksevad ringi kokkulepitud alapeal. Piraadid peavad palli rõngast läbi viskama. Kui läks rõngast sisse, siis hakkab laev uppuma, rõngas kukub maha jalaps karjub „APPI, APPI“ sõber laev proovib nüüd lapse ära päästa. Pästetakse nii et uppunud laeva laps ronib sõbraga koos rõnga sisse. Kahekesti jäädakse seisma ja seistakse kuni mängu lõpuni. Piraadid enam seda laeva pommitada ei saa kus on kaks last sees. Mäng käib nii kaua kui on laevasid liikvel.
* **LM „Rõngas püsti“ –** Lapsed seisavad ringselt, rõngas vasakus käes ja toetub põrandale. Rõngas on paremal küljel. Märguande peale laseb laps vasakust käest rõnga lahti ja püüab parema käega sõbra rõnga kinni.
* **LM „Muruniiduk“ –** saalis on pallid laiali. Igal lapsel on rõngas. Märguandepeale hakkavad lapsed lükkama palle rõngaga. Vahepeal pannakse rõngas selja taha ja siis koristatakse niidetud muru ära.
* **LM „Raba“ –** Rõngad on asetatud saalis laiali. Lapsed peavad raba ületama ainult mätaste peal. Igal mättal võib korraga olla ainult üks laps. Kui laps kukkub mättalt maha läheb ta algusesse tagasi ja proovib uuesti.
* **LM „Silmside“ –** Lapsed seisavad ringselt rõngaste sees. Lapsed hakkavad omavahel kohti vahetama, aga vahetada võivad ainult need sõrad, kes suudavad leida kellegagi silmsideme. Väga hea mäng keskendumiseks ja tunnilõpetuseks.
* **LM „Harakad“ –** igal lapsel (harakal) on oma rõngas (pesa). Saali keskel on pallimerepallid, mis on siis igasugused ehted. Märguande peale hakkavad harakad ehteid oma pessa viima, kui ehted saavad otsa, hakkavad harakad teiste pesadest oam pesadesse ehteid viima.