

TERVIST EDENDAVATE LASTEAEDADE VÕRGUSTIKU TALVEKOOL „SÖÖN JA
OLEN TERVE!“ 29.–30. jaanuar 2015 Harjumaal, Nelijärve Puhkekeskuses

30.jaanuaril 2015

Liikumismängud ja -võistlused väljas erinevate spordivahenditega

Anna Sõõrd

TEGEVUSED PAARIDES

1) **JÄRGI PAARILIST!** („paariks loe!“, nr.2 kaks sammu ette, nr.1 astuvad nr.2 selja taha-väike samm vasakule!)

Paarilised jooksevad üksteise taga. Juhtiv jooksja võib oma soovi kohaselt vahetada jooksusuunda ja –kiirust. Mängujuhi vilesignaali peale vahetavad paarilised osad.

- jookse sellise kiirusega, et paariline kaasas püsiks
- vaheta sageli suunda-ette, kõrvale, otse, kaarjalt...
- juhtiv jooksja vastustab teiste jooksjatega kokkupõrgete vältimise eest.

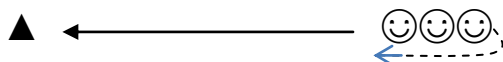
✎ VARIANDID

- ❖ Kõnd paarilisega küünarvarsseongus (üks liigub selg ees, teine nägu ees)
- ❖ Eesoleval paarilisel silmad kinni, tagumine paariline asetab käed eesoleva õlgadele ja juhib teiste paaride vahel nii, et ei toimuks kokkupõrget!

TEGEVUSED KOLONNIDES

2) **VIIMANE ESIMESEKS!**

Kolm kolonni seisavad otsajoone taga. Iga kolonni viimane jookseb esimeseks, kolonn peab jõudma ümber ees asetseva torbiku ja tagasi alguspunkti.



✎ VARIANDID

- ♣ Sama võib teha liikumiselt
- ♣ Kolonn harveneb käte ulatuseni, slaalomjooks
- ♣ Kolonn liigub erinevates suundades

Rästik

Ettevalmistav osa:

Osalejad jagatakse kaheks võrdseks rühmaks. Rühmad kolonnis, õpilaste vahe umbes üks meeter. Kahe võistkonna vahe 2 meetrit, et mängijad liikumisel üksteist ei segaks.

Mängu käik:

Õpetaja märguande peale hakkab rivi viimane jooksma sik-sakselt teiste vahelt läbi, kuni jõuab rivi ette. Kui lõpetanud osaleja tõstab käed üles, hakkab viimane rivis olev mängija jooksma. Võitnud on see võistkond, kellel on kõik osalejad on mängu läbi teinud.

LIKUMISMÄNGUD

3) PAARISKULA

Mäng algab nagu tavaline kullimäng. Valitakse või määratakse „kull“. „Kull“ hakkab mängijaid taga ajama. Saanud ühe mängija kätte, ei anna „kull“ oma ülesannet edasi, vaid moodustab tabatuga paari. Edasi jälitavad nad teisi mängijaid koos, hoides kätest kinni. Saanud kätte kaks järgmist mängijat, moodustavad need uue paari, kes aitavad püüda vabu mängijaid. Kuigi jälitajate arv aina suureneb, mängupinge ei lange, sest üksikmängijad on paaridest liikuvad.

4) JAAN JÄÄMEES JA SIIRI SULATAJA

Üks mängijatest valitakse Jaan Jäämeheks ja teine Siiri Sulatajaks. Kumbki saab erinevat värvi lindi või mütsi. Mängijad liiguvad kokkulepitul alal. Kui Jaan Jäämees puudutab kedagi, siis see tardub kohale asendisse, milles ta oli puudutuse hetkel (võib kükitada). Siiri Sulataja üritab tardunuid oma puudutusega päästa. Mängus võib olla kaks või enam Jaan Jäämeest.

5) “SABAKULL“

Igale mängijale kinnitatakse värviline pael taha näiteks püksikummi/krae vahele. Kõik mängijad on üheaegselt nii kullid, kes püüavad teiste saba ära napsata, kui eest ära jooksjad, kes oma saba kaitsevad. Mängu lõpus on kaks võitjat - see, kes suutis kõige kauem oma saba alles hoida ja see, kes kogus kõige enam sabasid.

✍ VARIANDID

❖ Võib teha 2 võistkonda. Ühed on „sabadega“ ehk eest ära jooksjad ja teised on „sabade korjajad“ ehk tagaajajad. Mängija, kellel on saba ära tõmmatud lahkub mängust ja ootab platsi serval tegevuse lõppu. Kui kõik mängijad on kätte saanud toimub rollide vahetus.

VÕISTLUSED KELKUDEGA

6) SÕIT POSTIHOBUSEGA

Vahendid: kelgud (3tk), torbikud (5tk), madalad torbikud, vestid (5 kollast ja 5 oranži)

Osavõtjaid paarisarv (30) teha 3 võistkonda 3x10 (jagada paarid 4 punkti vahel, paaris „hobune ja vedaja“. Esimesse vedamispunkti jääb ühest võistkonnast 2 paari. Vedamisring tehakse 2 korda läbi, et kõik saaksid vedada või vahetatakse igas jaamas rolle.

Ettevalmistus mänguks: Mängu mängitakse kinnitallatud lumel. Mängijad jaotatakse võistkondadesse. Igal võistkonnal on kelk. Mänguväljakul tähistatakse stardijoon (madalad torbikud) ja "postijaamad" (kõrgete torbikutega). Igas jaamas seisab kaks osalejat. Igast võistkonnast jääb stardijoon taha kelk- "saan", "hobune" - kelgu vedaja ja reisija. Igas postijaamas toimub hobuste ja reisijate vahetamine.

Mäng. Mängu alustamise signaali järel veab esimene hobune saanil istuva reisija lähimasse postijaama, jaamas antakse saan järgmisele paarile, kellest üks hakkab reisijaks ja teine hobuseks. Uus paar liigub järgmisse postijaama. Nii läbitakse kõik jaamad. Võidab võistkond, kelle esimesena alustanud paar on esimesena tagasi stardijoone taga.

Mängu reeglid. Postihobune ei tohi varem liikuma hakata, kui reisija on istunud kelgule. Kelgu ümbermineku korral tuleb peatuda, sõitu võib jätkata, kui reisija on uuesti istunud kelgule.

Endel Isop "Liikumismängud" põhjal.

7) TEATEKELGUTAMINE

Ettevalmistus mänguks. Väljakule märgitakse stardijoon. Viimasest 20-30 m kaugusele asetatakse lumme TORBIKUD vastavalt võistkondade arvule. Mängijad jaotatakse võrdarvulistesse võistkondadesse (vastavalt kelkude arvule). Võistkonnad rivistatakse eraldi kolonnidesse kahekaupa stardijoone taha. Iga võistkonna kahele esimesele mängijale antakse kelk. Üks mängijaist istub kelgule, teine aga haarab nõõrist.

Mäng. Mängujuhi signaali või käskluse järel kelgutavad esimesed paarid igast võistkonnast oma võistkonna lipuni, peatuvad seal, vahetavad osad ja kelgutavad kiiresti tagasi. Stardijoone taga annavad kelgutunud mängijad kelgu üle järgmisele oma võistkonna paarile, ise aga asuvad kolonni sappa jne.

Võidab see võistkond, kes lõpetas esimesena.

Mängu reeglid. Paariliste vahetamine toimub stardijoone taga. Kelgutajad peavad tagasi tulema teiselt poolt lippu.

Endel Isop "Liikumismängud" põhjal