



VEEL MÄNGE:

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

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

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.

LEIA LIND

Mängujuht näitab kõikidele mängijatele ühte meisterdatud lindu ja saadab seejärel mängijad ruumist välja (või keeravad mängijad selja ja panevad silmad kinni). Siis peidab mängujuht linnu niimoodi ära, et see oleks küll peidetud, kuid sellest hoolimata nähtav (näiteks ei torka lindu vaiba alla, vaid kinnitab selle lambikupli külge). Nüüd kutsutakse mängijad ruumi tagasi (pööravad ringi). Nad jäävad üksteise kõrvale ukse juurde seisma ja otsivad pilguga ruumi läbi. Kes avastab peidetud linnu, ei reeda selle asukohta, vaid istub põrandale maha – märgiks, et tema on otsitava üles leidnud. Kui kõik mängijad lõpuks põrandal istuvad, võib esimene avaldada peidukoha ning võitjana järgmisena linnu ära peita.

Idee: Dahlke, T. 365 mängu lastele igaks päevaks Varrak, 2009