

MÄNGUD

1. Üks lõbus mäng. Uuri kuupäeva ja kuud, millal sündisid, ning saad teada, kes sa oled.

SÜNNIKUUPÄEV
1. kaheksajalgne
2. ruuduline
3. laiguline
4. aevastav
5. helde
6. märatsev
7. kikeriitav
8. mürgine
9. lapiline
10. superkangelasest
11. kuninglik
12. pirtsakas
13. kangekaelne
14. tormakas
15. ühejalgne
16. sinisilmne
17. keedetud
18. lapitud
19. eelajalooline
20. kuldkollane
21. pikakõrvaline
22. suurekõhuline
23. punnsilmne
24. munakujuline
25. mustvalge
26. lobisev
27. saamahimuline
28. ovaalne
29. okkaline
30. lõkerdav
31. siiruviiruline

SÜNNIKUU
jaanuar: tulnukas
veebruar: koletis
märts: elukas
aprill: limusk
mai: tõuk
juuni: rulluisutaja
juuli: tarkpea
august: okaapi
september: loodusuurija
oktoober: kõuts
november: mäger
detsember: viiking

2. Jutu koostamine.

Mängijad istuvad ringis või koolipingis. Lepitakse kokku paberi edasiliikumise suund.

Iga mängija kirjutab eraldi paberilehekesele ühe kaasmängija nime (nt Mart). Seejärel keerab ta paberilehe kokku, et kirjutatut ei saaks lugeda, ja annab selle edasi oma naabrile. Järgmine mängija kirjutab elukutse (nt kunstnik), murrab paberi jälle kokku ning annab edasi. Siis kirjutab igaüks mingi tööriista (nt kruvikeeraja), seejärel ühe Eesti kohanime (nt Kanepi). Lõpuks tuleb kirjutada tegevuspaik (nt pliidi ääres). Seejärel antakse sedel veel kord järgmisele mängijale ning saadud sedeli põhjal koostab iga mängija vihikusse jutukese. Hiljem loevad kõik selle ette.

3. Elevandi joonistamine.

Elevandi joonistamine nii, et asetad paberi pinginaabrile pähe ja pinginaaber toimib samuti. Joonistage elevandi kehaosad vastavas järjekorras: silmad, lont, pea, keha, jalad, saba. Enne järgimise kehaosa joonistamist tuleb pliats korraks kõrgele õhku tõsta.

4. Püüa pall kinni.

Vaja läheb pehmet palli. Mängijad istuvad toolidel ringis. Mängujuht on ringi keskel, pall käes. Igale mängijale öeldakse ühe linna nimi ja kogu linnade nimekiri antakse mängujuhi kätte. Tõstes palli üles, ütleb mängujuht ühe linna nime ja viskab palli õhku, mitte väga kõrgele. Nime omanik peab palli kinni püüdma, enne kui see maha kukub. Kui pall maha kukub, siis läheb mängija mängust välja, kui kinni püüab, siis vahetavad mängujuht ja edukas püüdja kohad.

5. Autoportree.

Igal osalejal on paber ja pliats. Läbiviija palub kõigil joonistada 30 sekundiga autoportree. Läbiviija kogub portreed kokku, segab ära ja palub igaühel võtta üks portree. Kui saad enda oma, siis tuleb see kellegagi vahetada. Seejärel tuleb leida autoportree omanik ning uurida tema käest huvialade kohta. Pärast seda tuleb portreele kirjutada autori nimi ja joonistada juurde midagi, mis neid huvialasid iseloomustab. Portreedest võib teha näituse.

6. Õige väide.

Osalejad seisavad ringis. Läbiviija ütleb väite. Kõik, kelle kohta see väide käib, vahetavad kohti. Kõrvalolijaga kohti vahetada ei tohi. Kes viimasena kohta otsib, see läheb ringi keskele ja ütleb järgmise väite. Väited: Armastan süüa maasikaid. Olen käinud Soomes. Mulle meeldib suši. Ma ei joo kohvi. Ma armastan ploome.

7. Millise loomaga sa samastud?

Mänguks on vaja nelja ligipääsetava nurgaga ruumi. Läbiviija annab osalejatele neli valikut ja näitab, kuhu tuleb vastavalt valikule ruumis liikuda. Valikud on näiteks järgmised: sipelgas, lõvi, rebane, siil. Osaleja otsustab, kellega ta kõige rohkem samastub, ja liigub vastavasse nurka. Igas nurgas olivad arutavad omavahel, miks nad sinna tulid ja mis on neil ühist. Seejärel palub läbiviija olulisemaid märksõnu jagada teiste gruppidega. Valikud võivad olla ka aastaajad, ilmastikunähtused või teised loomaliigid.

8. Kus pigistab?

Mängijad seisavad ringis ja hoiavad kätest kinni, üks mängija on ringi keskel. Mäng algab, kui üks ringis seisev mängija pigistab õrnalt kõrvalseisja kätt, see omakorda naabri kätt jne. Ringi keskel olev mängija püüab arvata, kes parajasti kätt pigistab. Et segadust tekitada, siis võib pigistamisringi ka vastassuunas teha ja uuesti suunda muuta.

9. Leitud varandus.

Hea mängida õues.

Jaotakse võistkondadeks (2–4). Igal võistkonnal on kapten, kes läheb staapi (varem kokku lepitud koht) ja jääb sinna ootama. Võistkond peab liikuma käest kinni, kätest lahti lasta ei tohi. Õue on peidetud kommid ja võistkonna ülesanne on need üles leida. Kui võistkond leiab kommi, siis annab ta sellest varem kokku lepitud viisil märku. Seepeale tuleb kapten jooksupärgi kommi järele ja viib selle staapi. Võistkond ise ei tohi kommi puutuda ega kätest lahti lasta. Mängu algul lepitakse kokku, kas teiste võistkondade kaptenid võivad ka vastasvõistkonna kommide järele joosta. Pärast mängu lõppu saab kommid sõbralikult ära süüa.

10. Keelatud arv.

Kõik seisavad ringis. Lepitakse kokku keelatud arv, näiteks viis, mille nimetamisel tuleb teha plaks ja vaikida. Et mängu keerulisemaks teha, ei tohi nimetada ka selle numbri kordseid (korrutamine viiega peab seega olema selge). Lepitakse kokku, et üle saja ei loendata. Algul loendatakse arve järjest, lõpuks võib ka läbisegi öelda. Kes eksivad, langevad mängust välja ja istuvad näiteks ringi keskele.

11. Vanaema sünnipäev.

Kõigepealt valitakse, kes on vanaema. Tal on sünnipäev. Mängijad hakkavad kordamööda pakkuma, mida nad vanaemale kingiksid. Vanaema aga kõiki kingitusi vastu ei võta. Ta võtab vastu ainult kingitusi, mis algavad näiteks kinkija eesnime tähega. Seda aga teistele ei öelda, vanaema ise on reegli teinud. Näide: Mai kingib maasika, Alan aga arbuusi.

12. Kas ma olen ...?

Vaja läheb kleppabereid, kuhu kirjutatakse kuulsuste nimed. Paberid kleebitakse mängijate otsaette. Osalejad peavad ära arvama, kes nad on, küsides teistelt mängijatelt kas-küsimusi. Näiteks: kas ma olen naine? Kui nad saavad jaatava vastuse, siis võivad nad samalt mängijalt edasi küsida, kui vastus on aga eitav, siis peavad nad leidma uue mängija, kellelt küsimusi küsida. Kaks korda sama inimese juurde minna ei tohi.

13. Tunnel.

Mängijad seisavad paaridena käest kinni hoides üksteise selja taga. Seejärel keeravad paarilised näoga vastamisi, sirutavad käed üles ja nii moodustub tunnel. Üks mängija on paariliseta ja tema jookseb tunnelisse. See, kellel ta käest kinni haarab, peab temaga koos tunnelist läbi jooksmata rivi ette ja seisma nii nagu teised paarid. Kes üksi jäi, jookseb rivi lõppu ja sealt tunnelisse, kus valib endale paarilise. Mäng käib nii edasi ja tunnel liigub kogu aeg edasi.

14. Kokkuklammerdamine.

Kaks võistkonda pannakse vastamisi ritta istuma. Mängijaid peab võistkondades võrdselt olema. Mängujuht annab igale mängijale kirjaklambri ja palub neil seda selja taga hoida. Märkuande „läks“ peale annab esimene mängija kirjaklambri teisele, kes peab selle selja taga teise klambriga kinni haakima ja seejärel järgmisele mängijale andma. Kirjaklambritest tekib kett. Kui viimane mängija ravis on viimase klambri keti külge kinnitanud, jookseb ja viib ta keti rea algusesse tagasi. Nüüd peab esimene mängija selja taga ühe klambritest lahti haakima ja endale jätma. Siis annab ta keti edasi ja niimoodi järgemööda toimub keti lahtihaakimine. Võidab see meeskond, kelle igal liikmel on üks klamber peos.

15. Areng.

Mängu eesmärk: samal tasandil olevad mängijad peavad üksteist üles leidma ja omavahel kivi-paber-käärid tegema, et selgitada võitja ning liikuda järgmisele tasandile. Iga tasandile vastab üks loom, mida eristatakse liigutuste abil:

1. amööb teeb rinna kõrgusel kätega konnaujumisliigutusi;
2. rohutirts hüppab ja teeb „tsirr-tsirr“;
3. jännes hüppab ja hüüab „hopp-hopp“;
4. põdral on käed pea kohal sarvedeks ja ta hüüab „klibadi-klobadi“;
5. karu taob kätega vastu rindu ja hüüab „mõmm-mõmm“;
6. viimane tasand on inimene, kellel tuleb mängust lahkuda.

Mängu alguses on kõik amööbid. Ringi liikudes leitakse teine amööb, tehakse kivi-paber-käärid. Kaotaja jääb amööbiks ja otsib teist amööbi edasi. Võitnud amööbist saab rohutirts, edaspidi rohutirtsust jännes, jännesest põder, põdrast karu ja karust inimene. Mängu läbiviija teeb pärast kokkuvõtte, kuhu tasandile keegi jäi.

16. Kiirkirjutamisvõistlus.

Tahvlil on tekst. Kui õpetaja ütleb „läks“, hakatakse seda paberile kiiresti ümber kirjutama. Võidab see, kes saab kõige varem valmis, aga tema kirjutatud tekst peab olema loetav.

17. Rõster, mikser ...

Mängijad on ringis. Neile õpetatakse kolmele mängijale ette nähtud tegevusi. Rõster: kaks külgmist võtavad ümber keskmise kätest kinni ja keskmine hakkab hüppama nagu sai. Mikser: keskmine tõstab käed naabrite peade kohale ja äärmised hakkavad keerutama. Elevant: keskmine näitab pikka nina ja äärmised teevad kätega laperdavaid kõrvu. Koer: keskmine sitsib ja äärmised tõstavad jalga. Üks mängija seisab ringi keskel, näitab mõne ringis olija peale ja annab ühe nendest käskudest, näiteks „rõster“. Valitu ja tema naabrid peavad hakkama tegema rõsteri liigutusi. Kes valesti teeb või väga hiljaks jääb, läheb ringi keskele.

18. Pelikan ja pingviin.

Alguses on kõik mängijad pingviinid ja üks on pelikan. Pingviinid käivad ringi oma taaraval sammul. Pelikan aga valib endale ise liikumisviisi ning hakkab pingviine püüdma. Kui ta kellegi kätte saab, muutub see mängija ka pelikaniks ja hakkab pelikani moodi liikuma. Nüüd jahivad pingviine juba kaks pelikani. Mäng lõpeb, kui viimane pingviin saab püütud.