

Koostanud Ülle Tamm

Liikumismängud lasteaias

Teine täiendatud trükk

**Tartu
2019**

Toimetanud Nele Reimann-Truija
Illustreerinud Vilve Vadi
Kujundanud ja küljendanud Justas Rutkauskas

Autoriõigus: OÜ Atlex ja Ülle Tamm, 2011, 2019

Kõik õigused kaitstud. Igasugune autoriõigusega kaits-
tud materjali ebaseaduslik paljundamine ja levitamine
toob kaasa seaduses ette nähtud vastutuse.

OÜ Atlex
Kivi 23
51009 Tartu
Tel 734 9099
Faks 734 8915
atlex@atlex.ee
www.atlex.ee

ISBN 978-9949-441-92-1

Eessõna

Raamatusse on koondatud lasteaiaaaliste laste mängud alates kõige pisemate kõnnimängudest kuni koolieelikute teatevõistlusteni. Neid saab mängida terve rühmaga liikumistegevustes, samuti väiksema grupiga vabal ajal. Mängides õpivad lapsed arvestama kaaslastega ning kinni pidama reeglitest.

Liikumisõpetajana tean, kuidas teeb südame soojaks, kui avastad, et lapsed on õuesoleku ajal ise hakanud mängima liikumistegevuses õpitud mängu.

Loodan, et raamat saab väikeseks abimeheks kõigile, kes tegelevad lastega.

Mängimine – see on nii lihtne!

Sisukord

MÄNGUD SÕIMERÜHMA JA NOOREMA RÜHMA LASTELE

KÖNNIMÄNGUD

| | |
|----------------------|----|
| Tule nukuga kõndima! | 13 |
| Vii nukkk kõndima! | 13 |
| Rong | 14 |

JOOKSUMÄNGUD

| | |
|-------------------|----|
| Püüdke mind! | 15 |
| Kalli, kalli! | 15 |
| Põrnikad lendama! | 16 |
| Lennukid | 16 |
| Kass ja hiired | 17 |
| Muri | 17 |
| Võõras kass | 18 |
| Lindude lend | 18 |
| Karulaanes | 19 |
| Linnud ja kägu | 20 |
| Leia värv! | 20 |
| Värvilised autod | 21 |
| Foor | 22 |
| Kohtade vahetus | 22 |

HÜPPE- JA HÜPLEMISMÄNGUD

| | |
|--------------|----|
| Pall hüppab | 23 |
| Jäneste päev | 23 |
| Üle kraavi | 24 |

| | |
|-------------------|----|
| Varblased ja auto | 24 |
| Soo | 25 |

MÄNGUD PALLIDEGA

| | |
|----------------|----|
| Korjake palle! | 26 |
| Viska täpselt! | 26 |
| Kuum pall | 27 |

ROOMAMIS- JA PUGEMISMÄNGUD

| | |
|--------------------|----|
| Lapsed ja kassid | 28 |
| Hiiired köögis | 28 |
| Kass ja kassipojad | 29 |

MITMESUGUSEID MÄNGE

| | |
|--------------------|----|
| Otsi sarnane! | 30 |
| Liblikad ja lilled | 30 |
| Leia sarnane! | 31 |
| Karu tuleb | 31 |
| Värviline õhupall | 33 |

MATKIMISMÄNGUD

| | |
|------------------------------|----|
| Vanaemale külla | 34 |
| Linnud | 35 |
| Päkapikud otsivad häid lapsi | 36 |
| Lapsed lumises metsas | 38 |
| Üle aasa | 39 |
| Öö ja päev | 39 |

MÄNGUD KESKMISES JA VANEMAS RÜHMAS

JOOKSUMÄNGUD

| | |
|----------------------|----|
| Rõõmus pere | 40 |
| Keeristorm | 40 |
| Kiss, kiss. Näu, näu | 41 |

| | |
|-------------------------------|----|
| Kaval rebane | 41 |
| Kodutu jänes | 42 |
| Jänes ja rebane | 42 |
| Kass ja hiir | 43 |
| Nõiamäng | 44 |
| Kes on kiirem? | 45 |
| Jooksevad need, kellel on ... | 45 |
| Teretamise mäng | 46 |
| Vahetage kohad! | 46 |
| Kaks ringi | 47 |
| Kassid ja koerad | 48 |
| Kolmas liigne | 48 |
| Sabakull | 49 |
| Pallikull | 50 |
| Eseme kull | 50 |
| Häälitsev kull | 51 |
| Paarikull | 51 |
| Ketikull | 52 |
| Karupere | 52 |
| Karu metsas | 52 |
| Pisik | 53 |
| Käsikäru | 54 |
| Tagumine paar välja! | 54 |
| Numbrite võidujooks | 55 |
| Väljakutse | 55 |
| Hundid ja rebased | 57 |
| Öö ja päev | 57 |
| Kalurid ja kalad | 58 |
| Kogred ja haug | 58 |

HÜPPE- JA HÜPLEMISMÄNGUD

| | |
|-------------------------|----|
| Kaldale! Vette! | 60 |
| Me ei karda halli hunti | 61 |
| Üle takistuste | 62 |
| Rõngast rõngasse | 62 |
| Otsi vaba rõngas! | 63 |
| Kuju | 63 |
| Kuju ajalehel | 63 |
| Kalamees | 64 |
| Koer ja jänesed | 65 |

MÄNGUD PALLIGA

| | |
|---------------------|----|
| Pall ringis | 66 |
| Tere, Mari! | 67 |
| Palliga ümber ringi | 68 |
| Jalgpall ringis | 68 |
| Pardid ja jahimehed | 69 |
| Koer | 69 |
| Taba rebane | 70 |
| Rästik | 70 |
| Kindluse kaitsmine | 71 |
| Kaubarong | 72 |
| Anna pall edasi! | 72 |
| Pall kaptenile | 73 |
| Pall edasi-tagasi | 74 |
| Viska pall tagasi! | 74 |
| Tunnelipall | 75 |
| Plats puhtaks! | 75 |
| Väljaviskamine | 76 |
| Mädamuna | 77 |

| | |
|---------------------|----|
| Veereta jalgadega | 78 |
| Vähkide pallikull | 78 |
| Vähkide jalgpall | 79 |
| Võrkpall püüdmisega | 80 |
| Värvilised pallid | 81 |
| Kolmiku pall | 81 |

RONIMIS- JA PUGEMISMÄNGUD

| | |
|----------------|----|
| Oja | 82 |
| Leia oma koht! | 82 |
| Koridor | 83 |
| Ahvipüüdjad | 83 |

ORIENTEERUMISMÄNGUD

| | |
|----------------------------|----|
| Asjade otsimine | 84 |
| Orienteerumine õues | 84 |
| Tunne tähti | 84 |
| Tunne loomi (linde, lilli) | 86 |

JÕU- JA OSAVUSMÄNGUD

| | |
|-------------------------------|----|
| Köievedu | 88 |
| Vedamine kahekesi | 88 |
| Asendist väljaviimine | 89 |
| Vägikaikavedamine | 89 |
| Soolakaalumine | 90 |
| Tõusmine ristiasetatud kätega | 90 |
| Puuduta laubaga põlvi! | 90 |
| Aiaaugust pugemine | 91 |

MITMESUGUSEID MÄNGE

| | |
|------------------|----|
| Pöörlevad rõngad | 92 |
| Vurrimäng | 92 |

| | |
|---------------------------------|-----|
| Lenda, õhupall! | 93 |
| Õhupallid nööri | 94 |
| Liblikapüüdjad | 95 |
| Hoia õhupall õhus! | 95 |
| Kes saab nööri endale? | 95 |
| Liikuvad takistused | 96 |
| Mis kell on, härra Hunt? | 96 |
| Mis kell on, härra Lõvi? | 97 |
| Kuningas, kuningas | 97 |
| Öökull | 98 |
| Tunne numbreid! | 99 |
| Haned-luiged, tulge koju! | 99 |
| Tulge koju, kõik mu lapsed! | 100 |
| Konnake, konnake | 100 |
| Niit ja nõel | 101 |
| Rebane ja siilid | 101 |
| Loomad, linnud, kalad | 101 |
| Silgud ritta – üks, kaks, kolm! | 102 |
| Prügimägi | 102 |
| Ämblik ja kärbsed | 104 |
| Mina prii! | 105 |
| Ämblikuvõrk | 105 |

MÄNGUD LANGEVARJUGA

| | |
|---------------------|-----|
| Torm merel | 107 |
| Karussell | 108 |
| Värvid | 108 |
| Telk | 108 |
| Liikuv telk | 109 |
| Kassipojad mängivad | 109 |

TÄHELEPANUMÄNGUD

| | |
|-----------------------|-----|
| Hiirelõks | 110 |
| Linnud ja linnupuur | 110 |
| Pisikeste hiirelõks | 111 |
| Numbrid spordivad | 112 |
| Ühed – kahed – kolmed | 112 |
| Taevas, meri, maa | 113 |
| Kes jääb kurikata? | 113 |

NALJAMÄNGUD

| | |
|--------------------------------|-----|
| Üks ründaja, palju väravavahte | 114 |
| Kükki-püsti | 114 |
| Tädi tuli Taanimaalt | 115 |
| Vähkide võidujooks | 115 |
| Loomad lendavad | 116 |

MÄNGUD TEMPO MAHA VÕTMISEKS

| | |
|----------------------------|-----|
| Nimemäng | 117 |
| Mina olen Liisa | 117 |
| Meepoti varastamine | 118 |
| Öövaht | 118 |
| Rõngake | 119 |
| Oravad metsas | 119 |
| Kelle käes on kurikas? | 120 |
| Geenius ja ahvipärdik | 120 |
| Meie kiisul kriimud silmad | 121 |
| Peglisaalis | 122 |

MÄNGUD TALVEL

| | |
|-------------------------------|-----|
| Jääkuju | 123 |
| Kaks külma | 123 |
| Külma Kaarel ja Päikese Pille | 124 |

| | |
|-------------------------------|-----|
| Madu lumel | 124 |
| Leia vaba kelk | 125 |
| Ümber kelgu | 125 |
| Kelgu haalamine | 125 |
| Orienteerumine kelguga | 127 |
| Numbrite väljakutse kelkudega | 127 |
| Kohtade vahetus kelkudega | 128 |

TEATEVÕISTLUSED

| | |
|-----------------------|-----|
| Palli kandmisega | 129 |
| Kass ja koer | 129 |
| Kogumismäng | 130 |
| Kartulipanek | 130 |
| Kalapüük | 132 |
| Korjamine pesulõksuga | 132 |
| Pendelteatejooks | 133 |
| Takistusjooks | 133 |
| Ringteatejooks | 134 |
| Viimase mehe jooks | 134 |

MÄNGUD SÕIMERÜHMA JA NOOREMA RÜHMA LASTELE

KÖNNIMÄNGUD

TULE NUKUGA KÖNDIMA!

Lapsed istuvad toolidel või põrandal. Mängujuhil on käes nukk.

Mängu käik: mängujuht läheb nukuga ühe lapse ette ja ütleb: „Tere, Uku! Mina olen Mari. Tule minuga kõndima!” Laps tõuseb, võtab nukul käest kinni (mängujuht hoiab nukku oma käes) ja nad kõnnivad väikese ringi, kuni laps jõuab oma kohale tagasi ja istub. Mäng kordub.

Mängujuhile: sobib sõimerühma esimeseks mänguks. Kutsumisel kasutada laste nimesid. Arglikumad lapsed kõnnivad väiksema ringi.

VII NUKK KÖNDIMA!

Sama tegevus, mis eelmises mängus. Aga kui laps on nukuga jalutades jõudnud oma istumiskohast piisavalt kaugele, siis ütleb mängujuht lapsele: „Jookse tagasi!” Laps laseb nuku käest lahti ja jookseb tagasi istuma. Nukk lehvitab.

Mängujuhile: sõimerühma esimestes mängudes ei soovita kasutada sõnu *kodu, ema, isa*.

RONG

Lapsed seisavad kolonnis (*rong*), käed eelmise lapse õlgadel.

Mängu käik: rong hakkab sõitma, lapsed ütlevad: „Tšuhh-tšuhh...” Rong peatub. Mängujuht (*jaama-korraldaja*) ütleb peatuse nime vastavalt sellele, mille juures rong peatus. Näiteks: „Liumäe peatus!” Kolonni viimane laps tuleb esimeseks – vedurijuhiks. Ja mäng kordub.

Mängujuhile: alguses liikuda hästi aeglates tempos.

