

Koostanud Urme Ernits

LÕIMITUD LIIKUMISMÄNGUD

Tartu
2020

Toimetanud Nele Otto-Luts

Illustreerinud Agnes Trump

Kujundanud ja küljendanud Agnes Trump

Autoriõigus: AS Atlex ja Urme Ernits, 2011

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

AS Atlex

Kivi 23

51009 Tartu

Tel 734 9099

Faks 734 8915

atlex@atlex.ee

www.atlex.ee

ISBN 978-9949-492-98-5

atlex

EESSÕNA

Kas mängida või mitte mängida?
Selles on küsimus.
Või kas ikka on?

Mäng on lapse põhiline tegevus. Mängu kaudu:

- õpib ja kinnistab laps eri oskusi ja teadmisi;
- õpib toime tulema oma emotsioonidega;
- õpib suhtlema eakaaslaste ja täiskasvanutega.

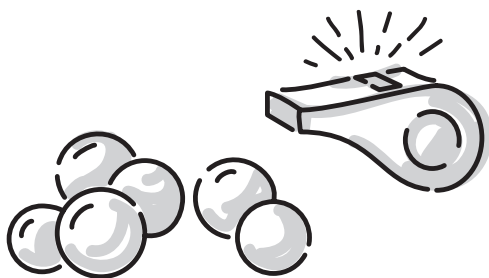
Olen raamatusse kogunud valiku liikumismängudest, mida kasutan igapäevaselt oma töös. Mängud on minu ellu tulnud paljude inimeste ja kirjandusallikate kaudu ning muutunud selliseks koos minu mõtete ja nägemustega.

Nende mängude abil omandab laps lisaks liikumisaktiivsusele palju teisi teadmisi.

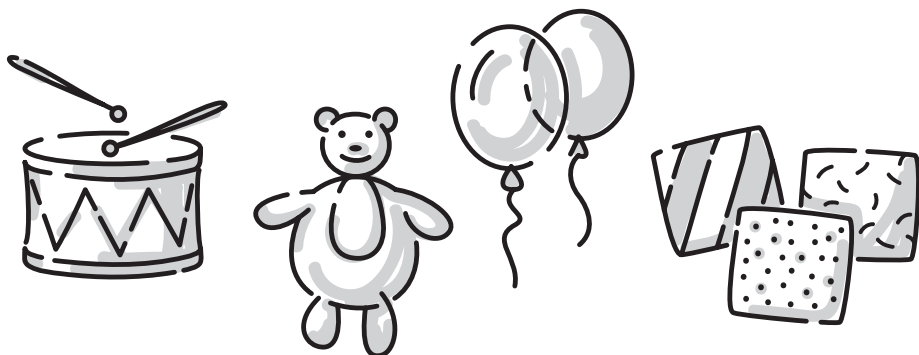
Siit leiab mängu nii noorematele kui vanematele, nii suuremat aktiivsust vajavaid kui rahulikumaid.

Lõbusat mängimist!

SISUKORD



Eessõna	3	21. Geomeetrilised kujundid	26
Sisukord	4	22. Pesade kaitsmise mäng	27
1. Mäu ja auh	6	23. Mis kell on, härra Hunt?	28
2. Hüppering	7	24. Magav kass	29
3. Vangla	8	25. Jälita mind!	30
4. Numbrate väljajooks	9	26. Saba püüdmine	31
5. Hiired mao kõhus	10	27. Jänes põõsas	32
6. Ma tahan seda saada!	11	28. Prügiautode võiduajamine	33
7. Limukas	12	29. Sõrmede perekond	34
8. WC-poti kull	13	30. Lepatriinu	35
9. Kuidas linnud meid näevad?	14	31. Mädamuna	36
10. Banaanikull	15	32. Kuum kartul	37
11. Meri ja maa	16	33. Puslejooks	38
12. Tule minuga kõndima	17	34. Tegusad tähed	39
13. Tolmuimeja	18	35. Põnevad arvud	40
14. Krokodill	19	36. Minu ilus keha	41
15. Ämblik	20	37. Puutepunkt	42
16. Viirus	21	38. Meeletu ring	43
17. Õhupall	22	39. Põrkav komeet	44
18. Ahvi söögikott	23	40. Ohtlikud ussid	45
19. Lammutajad ja ehitajad	24	41. Laavajõgi	46
20. Platsil orienteerumine	25	42. Leia oma sõna	47



43. Leia oma vastus	48	65. Meie Muril uni hea	70
44. Vihisev õhupall	49	66. Kus sa oled, kaval rebane?	71
45. Metsik idatuul	50	67. Krokodillide meri	72
46. Lendkalad	51	68. Loomaaias	73
47. Peidetud aare	52	69. Kurg ja konnad	74
48. Kõrvetavad toolid	53	70. Täida topsi	75
49. Laavasaared	54	71. Sabapallisõda	76
50. Külmapoiss ja soojapoiss	55	72. Lennujaam	77
51. Tuli-vesi-äike	56	73. Kelle püksis on jänes?	78
52. Popkornimasin	57	74. Vanapagana kull	79
53. Pesupäev	58	75. Kodukakud ja hiired	80
54. Pesulõksunagi	59	76. Rebane ja siilid	81
55. Kes on peidus?	60	77. Vaibaralli	82
56. Nuudliga kalamees	61	78. Varbakull ujumisnuudliga	83
57. Jäätisepulgatarkus	62	79. Ilutulestik	84
58. Vallatud tähed	63	80. Palju õnne!	85
59. Numbrisaaga	64	81. Lõbus jalgpall	86
60. Üllatuskott	65	82. Kivinõid	87
61. Väle kaisukas	66	83. Päikesejänku	88
62. Part, part, hani	67	84. Mis selle prügiga on?	89
63. Robottolmuimeja	68	85. Õnnesoovid	90
64. Peitu või mitte?	69		

1 MÄU JA AUH

VALDKOND:



keel ja kõne, mina
ja keskkond, eesti keel
teise keelena

VAHENDID:



MÄNGU KÄIK:

Mängijad rivistuvad viirgu. Mängujuht annab käskluse: „Kassiks ja koeraks loe!” Kõik hõikavad järjest vahelduvalt kas siis „mäu” või „auh”. Muusika pannakse mängima ning mängijad liiguvad enne kokkulepitud viisil ringi (jooks, kõnd, roomamised, hüplemised). Kui muusika peatub, täidavad mängijad mängujuhi ettemääratud ülesande:

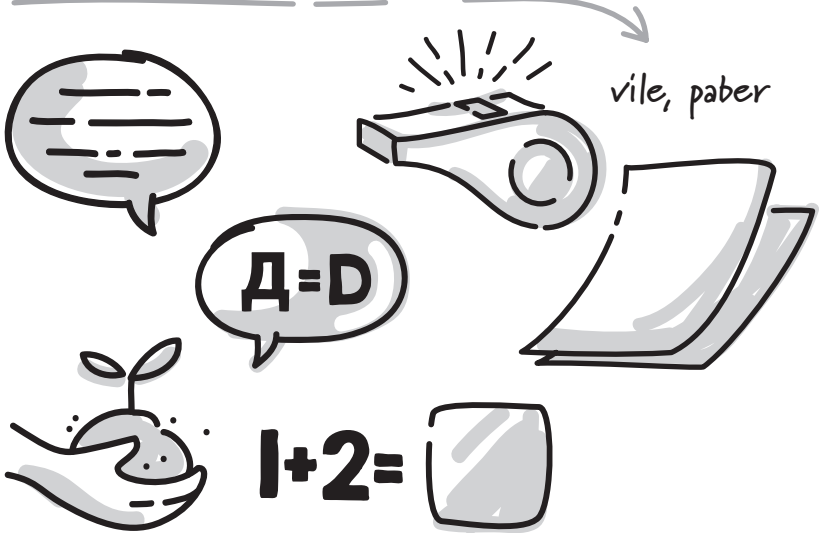
- leiavad endale häälitsedes paarilise;
- leiavad loomale iseloomulikke liigutusi tehes paarilise;
- grupeeruvad liigutuste või hääle abil.

Mängus võib kasutada eri loomade või lindude nimetusi.

2 HÜPPERING

VALDKOND:

VAHENDID:



matemaatika, mina ja keskkond,
keel ja kõne, eesti keel teise keelena

MÄNGU KÄIK:

Mängijad seisavad ringis, käed pihkseongus. Mängujuhi märguandele peale sooritavad mängijad sulghüppe täitekäskluse järgi:

- paremale
- vasakule
- sisse
- välja

Mängujuht võib ka määrata hüpete arvu/suuna näiteks vilekordustega, sõnadega, näidates numbrit/suunda sõrmedega või paberil.