



Liigume!

Mängujuhend

Vanus: 4+

Arv: 2+

Kestvus: 45 min

Koht: nii toas kui õues

Vajalikud vahendid:

- mistahes suurusega tegutsemisala ruumis või õues
- [liikumiskaardid](#) ja [harjutuste kaardid](#)

(soovitavalt kiletatud/lamineeritud; kõiki mitu eksemplari, nt 15 lapse korral 5 ex., 18 lapse korral 6 ex., 21 lapse korral 7 ex.)

Kui harjutuste kaartide pakk ennast ammendab, saab õpetaja kaarte ise juurde teha.

Vajalikud oskused: astuda 1 samm (kõht ees) edasi ja (selg ees) tagasi, pöörata (90°) vasakule ja paremale, sooritada lihtsamad võimlemisharjutusi.

Mängu reeglid

Lapsed jaotatakse mingi toreda tunnuse (nt juuste pikkuse) järgi kolmikutesse (või paaridesse).

Üks mängijatest laob enda valikul üksteise peale vaheldumisi [liikumiskaarte](#) ja [harjutuste kaarte](#) (nt 2x nool edasi, nool paremale, nool edasi, kükk, nool tagasi, käed üles jne). Ta annab selle kaardipaki tagurpidi pööratuna grupi kahele liikmele, kes peavad hakkama kaarte lugema ja nende järgi tegutsema - võtavad pealmise kaardi, pööravad ümber ja tegutsevad selle järgi (liiguvad/pööravad või sooritavad kujutatud harjutust 5 korda). Kaardipaki looja kontrollib liikumiste ja harjutuste õigsust ning vajadusel kommenteerib. Kui pakk saab otsa, teeb uue kaardipaki järgmine laps kolmikust.

Märkus: õpetaja jälgib, et kaardipakid ei tuleks liiga paksud (üle 12 kaardi) ja et need sisaldaksid nii liikumiskaarte kui harjutuste kaarte.

Mäng lõpeb siis, kui iga osaleja on saanud olla vähemalt kaks korda kaardipaki kokku panija rollis.

Sama mäng teisel teemal

Õpetaja saab vastavalt vajadusele muuta mängu teemat - harjutustega kaartide asemel valmistab ette kaardid nt tähtedega, silpidega, sõnadega, näoilmetega, loomadega, numbritega, kujunditega, värvidega vms.



Euroopa Liit
Euroopa Sotsiaalfond



Eesti
tuleviku heaks



ProgeTiiger



HITSA

Hariduse Infotehnoloogia
Sihtasutus