



Pärnu-Jaagupi Põhikooli

õpetajate lapsepõlvemängud

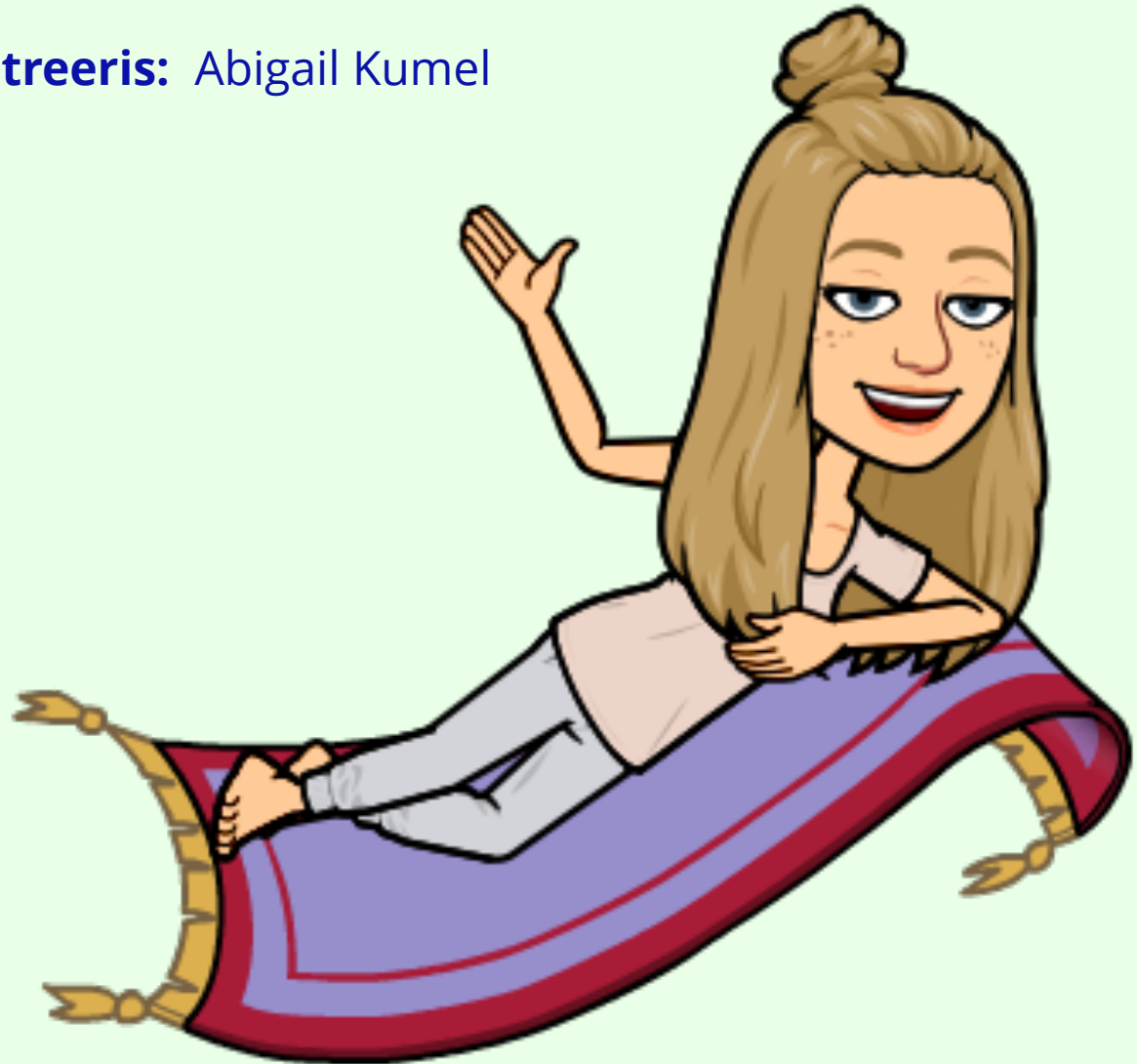
Küsitlusele vastasid 17 Pärnu - Jaagupi Põhikooli õpetajat.

Mänge harjutasid: 3. - 5. klassi õpilased

Õpilasi juhendasid: Signe Sume, Aile Jaansalu, Karina Kotkas ja Abigail Kumel

Raamatu pani kokku ja illustreeris: Abigail Kumel

Koostatud 2022



Sisukord

1. Heeringas, heeringas 1,2,3
2. Hüpitshüplemine
3. Kassikangas
4. Kummikeks- numbrid
5. Mädamuna
6. Oled minu armas kiisu
7. Peitus
8. Tribla
9. Vanaisa vanad püksid



1. Heeringas, heeringas 1, 2, 3

1 Lugeja + piiramatu arv mängijaid

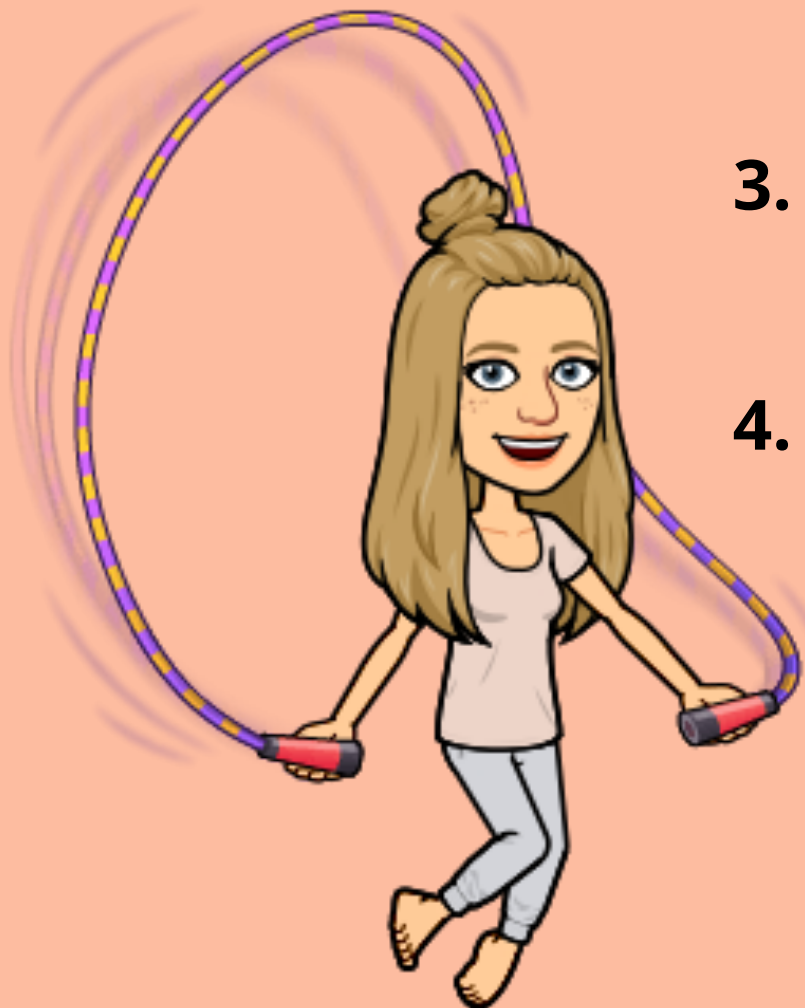
1. Mängijad võtavad seina äärde rivvi ja lugeja läheb vastasseina äärde.
2. Lugeja keerab mängijatele selja ja ütleb: "Heeringas-heeringas, üks, kaks, kolm"
3. Mängijad jooksevad lugeja poole seni, kui lugeja on mängijatele seljaga.
4. Kui lugeja lõpetab lugemise keerab ta ennas kiiresti mängijate poole. Kui lugeja näeb mõnda mängijat liigutamas, peab see mängija liikuma tagasi algusesse.
5. Siis keerab lugeja taas ennast seina poole ja ütleb uuesti: "Heeringas-heeringas, üks, kaks, kolm."
6. Võitja on see, kes esimesena seina juurde jõuab. Temast saab uus lugeja.



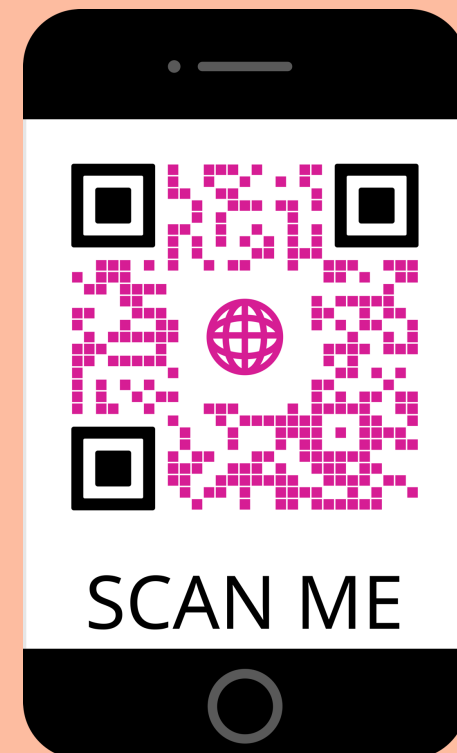
2. Hüpitshüplemine

1. Mängu jaoks on vaja vähemalt 4 inimest ja igaühel peab olema hüppenöör.
2. Üks inimene hakkab hüppama, teised samal ajal ootavad oma korda. Kui sa hakkad hüppama pead sa samal ajal luuletust lugema.

**“ VANAMEES VANAMEES 66 POOLTEIST HAMMAST OLI SUUS,
KARTIS HIIRT JA KARTIS ROTTI
KARTIS NURGAS JAHUKOTTI**



3. Kui sa oled ära hüpanud siis sa pead viskama hüppenööri maha nii, et tekiks aas, astud aasa sisse ja samal ajal pead lugema ühel jalal oma vanuseni. Kui sa kukud ja pole oma vanuseni veel jõudnud, siis on järgmise inimese kord ja järgmine kord alustad samalt tasemelt.
4. Hüppetasemed on sellised:
 - A) Parema jalga ees,
 - B) vasaka jalga ees,
 - C) kaks koos,
 - D) parem jalg,
 - E) vasak jalg,
 - F) vaheldumisi jalad,
 - G) käed ristis.



3. Kassikangas

Mängijad: 1-2 mängijat

Vahendid: kinnine nöör

Kassikangas on lastemäng, milles üks või kaks mängijat moodustavad lõnga või nööri käte vahel hoides kordamööda põimkujundeid.

Kassikangast saab teha võistlusena, kus kaotab see, kes ei oska teha järgmist liigutust või kelle käes läheb kangas sassi.



Mäng on tuntud kogu Euroopas.



4. Kummikeks- numbrid

Mängijaid võib olla korraga 3-4.

Esimene mängija hüppab, teine ja kolmas hoiavad jalgadega keksukummi pingul.

Kui hüppaja on oma korra ära hüpanud, vahetab ta koha järgmise hüppajaga või kuni ta eksib.

Hüppamisega on kolm taset:

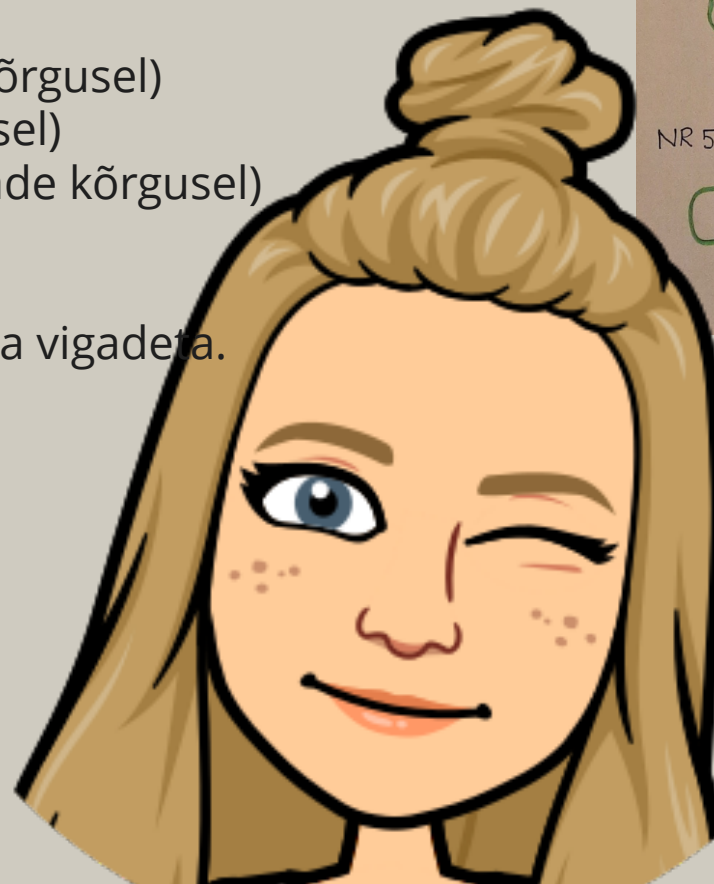
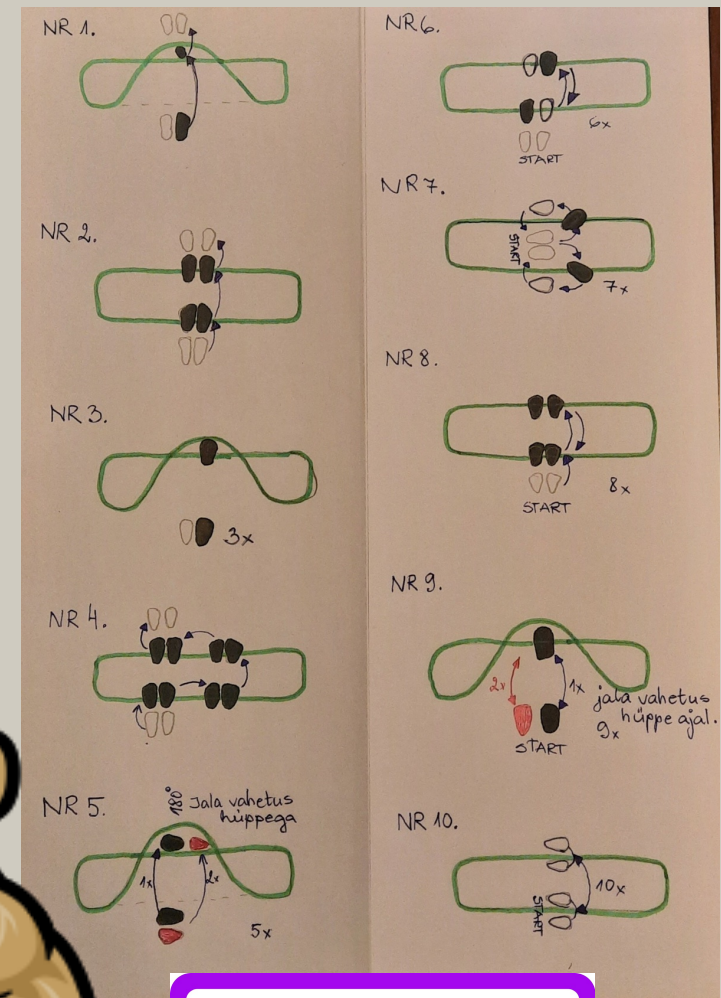
TASE 1 (keksukumm hüppeliigese kõrgusel)

TASE 2 (keksukumm põlvede kõrgusel)

TASE 3 (keksukumm hüppaja puusade kõrgusel)

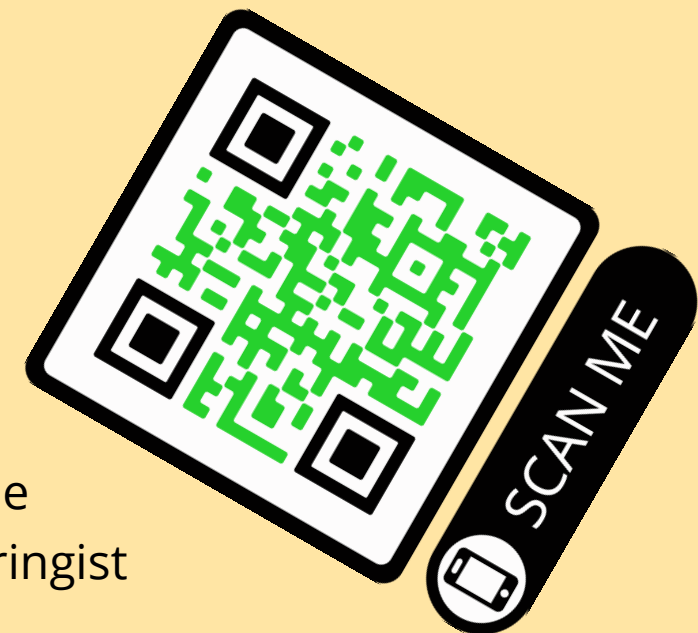
Mustrit tuleb läbida kolmel tasemel ilma vigadeta.

Mustreid võib ise juurde mõelda.



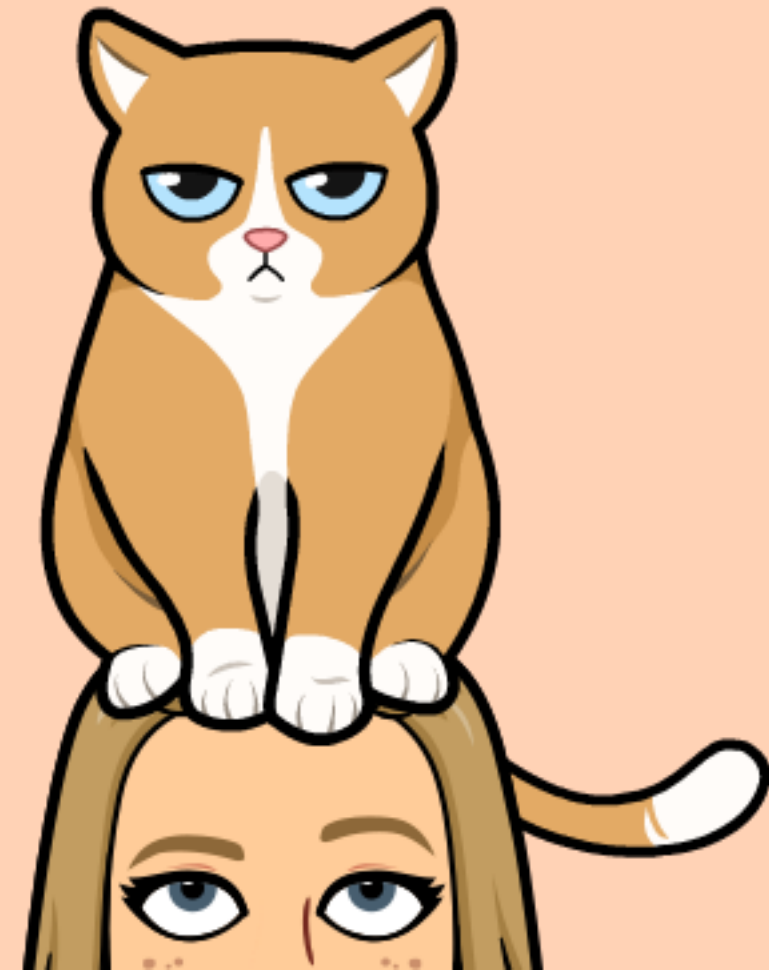
5. Mädamuna

1. Mädamuna puhul tõmmatakse maha ring, mille sisse mängijad ühe jala asetavad.
2. Üks mängija läheb ringi keskele ning viskab palli õhku, hüüdes selle mängija nime, kes peab palli kinni püüdma. Ülejäänud jooksevad ringist nii kaugele, kui saavad.
3. Pall käes, hüüab mängija "stopp!" ning kõik peavad peatuma.
 4. Asudes taas sõõri sisse, on palliomanikul kaks võimalust: hõigata välja "vaba maa" ehk laialijooksnud kaaslased peavad ise sõõri juurde tagasi tulema, vältides samas palliga pihtasaamist.
 5. Teine võimalus on valida välja üks mängija, kellele lähenetakse kolme pika ja kolme väikese sammuga, pakutakse talle välja "lind", "leht" või "puu" (väljavalitu hakkab imiteerida välja valitud sõna nt "lind" lehvitab käsi, "leht" kükitab ja väriseb, "puu" kõigub) ning püütakse seejärel teda palliga tabada enne sõõri tagasijõudmist.
 6. Kui palli-omanik ühtegi teist mängijat palliga ei taba, saab ta endale esimese "muna" ning peab üles viskama ja välja hõikama järgmise mängija.



6. Oled minu armas kiisu

1. Mängijad istuvad ringis. Mängu alustaja valitakse liisusalmiga või alustab keegi vabatahtlikult.
2. Mängu alustaja käib kordamööda iga mängija ees ütleb talle midagi või küsib midagi või teeb naljakat nägu jne.
3. Ringis olija peab mängijale tegema pai ja ütlema samal ajal "Oled väike armas kiisu". Naerma ei tohi hakata.
4. Kes naerma hakkab, peab järgmisena ringi sisse minema ja mäng algab otsast peale.



7. Peitus

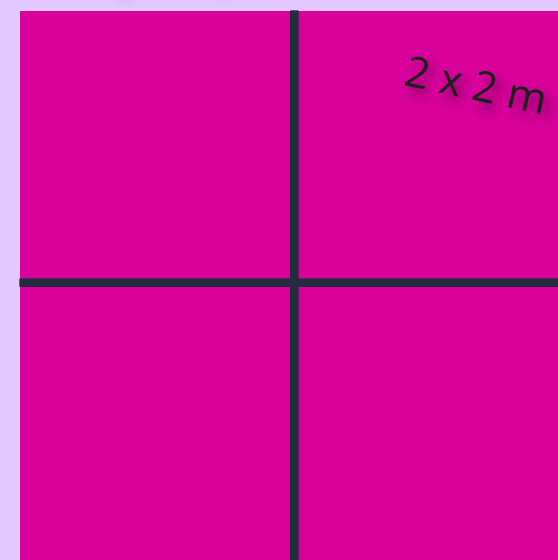


- 1 Määratakse territoorium, millistest piiridest välja ei tohi minna.
- 2 Üks mängijatest on otsija, teised peitjad.
- 3 Otsija loeb kõva häälega, pimesi kokkulepitud numbrini, mille jooksul teised end ära peidavad.
 -
- 4 Otsija võib hüüda: "Valmis või mitte, siit ma tulen!"
 - Ja hakkab otsima peitjaid.
- 5 Kõige esimesena üles leitud peitja on järgmine otsija.
 -



8. Tribla

Kogu mänguväljaku suurus 4 x 4 m.



- 1 Maha joonistatakse üks suur ruut.
- 2 See ruut jaotatakse neljaks.
- 3 Kõik neli mängijat lähevad ruutudesse.

- 4 Iga mängija peab kaitsma oma ruudu välis külgi, et pall ei läheks mänguväljakult välja.

- 5 Palli tohib lüüa ainult jalaga.

- 6 Kui sa lased palli oma nurgast välja siis sa saad 5 miinus punkti ja sa oled väljas.

- 7 Mäng võidetakse kui kellelgi on 10 punkti.

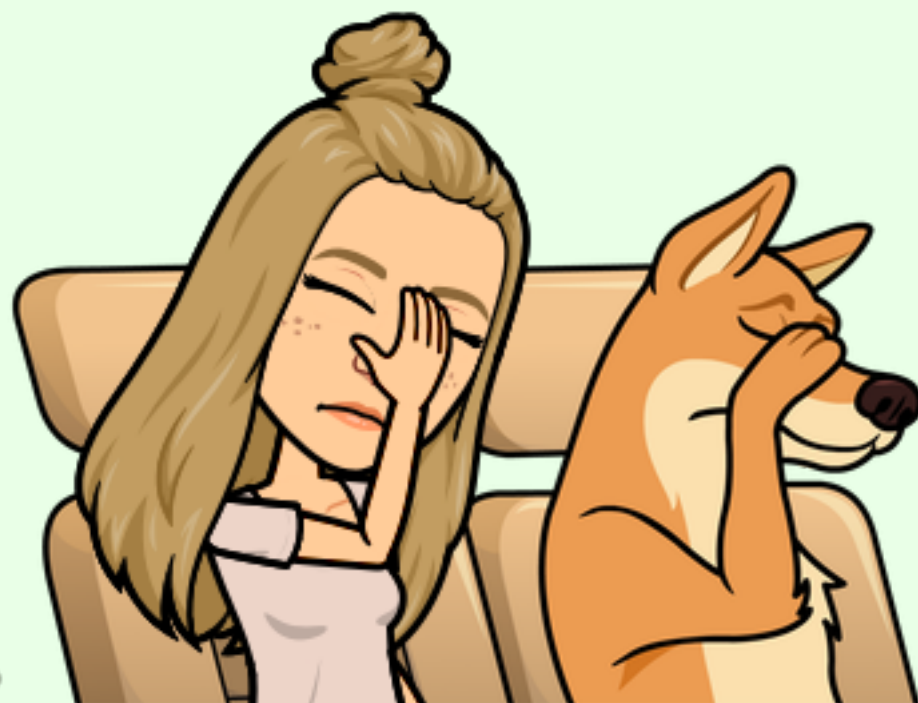


9. Vanaisa vanad püksid

- 1 Üks küsija ja teised mängijad istuvad ringis. Küsija läheb ühe mängija juurde ja esitab ühe küsimuse.
Näiteks: "Mis sul täna seljas on?"
- 2 Mängijad tohivad küsijale vastata ainult : "Vanaisa vanad püksid!" Samas ei tohi vastaja seda öeldes naerma hakata.
- 3 Juhul, kui mängija hakkab naerma, peab küsijale pandi andma.
- 4 Pandi saad lunastada, kui täidad mängujuhi poolt määratud ülesande.
- 5 Kui on ring täis, siis võib küsijat vahetada.



TROUSERS



Lisaks mängisid Pärnu- Jaagupi Põhikooli õpetajad lapsena järgmiseid mänge:

1. Silmapilgutamine
2. Uka-uka
3. Jüri ja Mari
4. Sõja(luure)mängu
5. Keks
6. Lauamäng Monopoly
7. Värvid
8. Pantide lunastamine
9. Puuläts
10. Haned luiged tulge koju
11. Rooside sõda
12. Telefon
13. Laevadepommitamine
14. Uuri ja mäng
15. Noaviskemäng

END



