AKTIIVSED VAHETUNNID – TEGEVUSPUNKTID ÕUES
ACTIVE BREAKS – GAME STATIONS OUTDOORS

Each day there were the same stations around the school yard and the 15 minute break was organized outside. In each game station there was the young game leader, older students to help him/her.

Tegevuspunkt 1 HÜPPEVÕISTLUS /Jumping contest

Tegevuspunkt	Hüppenööriga 30 sekundi jooksul. Kui palju hüppeid järjest saab. Pannakse ühtsesse tabelisse kirja How many jumps can you do in 30 sec with the jumping rope?
Hüüdlause	Tule hüppa ennast rõõmsaks!
Vahendid	5 hüppenööri vahendite kastist, tabel ja pastakas märkimiseks, telefon aja võtmiseks, vile

Tegevuspunkt 2 KALAMEES

Tegevuspunkt	Kalamehe mäng hüppenööriga
	Kala, põgene hüpates!
Vahendid	2 hüppenööri kastist, mänguraamat

Tegevuspunkt 3 VÕISTKONDLIK KEKS

Tegevuspunkt	Võistkonnas võrdne arv õpilasi. Kaks kohtunikku. Oakotti visatakse numbrite järjekorras kasti, mis võetakse tagasiteel kaasa järgmisele hüppajale. Kui hüppaja astub joonele või kastist välja,

This project has been funded with the support from NordPlus programme

	peab ta alustama otsast peale. Võidab see võistkond, kes saab kõik 12 numbrit kõige kiiremini läbi hüpatud.
	Keksimine teeb rõõmsaks!
Vahendid	Kaks oakotti vahendite kastist

Tegevuspunkt 4 PEALUU

Tegevuspunkt	Keksukummiga „Vahetunnimängud õues“ mäng nr 10
Vahendid	2 paari keksukummi vahendite kastist

Tegevuspunkt 5 TÄPSUSVISKAMINE

Tegevuspunkt	Nooleviske mäng uuel värvitud mängualal (täpsusvisked joone tagant) 3 oakotti=3 katset. Visked kirjutatakse paberile üles ja liidetakse kokku.

This project has been funded with the support from NordPlus programme

	Võidab kõige rohkem punkte saanud võistleja.
	Sihi ja viska!
Vahendid	Vahendite kastist oakotid, kriit joone märkimiseks, tabel punktide märkimiseks

Tegevuspunkt 6 PÄIKESEMÄNG

Tegevuspunkt	Üks lastest on mängujuht- Päike, kes seisab mängu keskel. Lapsed on värvilistest ruutudest koosnevast ovaalist väljaspool. Mängujuht ütleb: "Start!". Mängijad hakkavad päripäeva pöörlema ümber iseenda ja samal ajal tiirlema ümber Päikese. Kui mängujuht ütleb näiteks: "Stopp! Sinised mängust välja!", siis peavad mängijad jõudma oma jala panna värvilistele ruutudele, mis **ei ole** sinised. Kes sobivat värvi ruutu enam ei leia, on mängust väljas. Mängu saab muuta veel keerulisemaks, kui mängujuht annab vahepeal korralduse liikuda päripäeva asemel vastupäeva.
Vahendid	
Asukoht	Ringikujulisel mängualal. Vihmase ilma korral jääb ära

This project has been funded with the support from NordPlus programme

Tegevuspunkt 7 VETTE JA KALDALE

Tegevuspunkt	Üks pool on kallas, teine maa. Mängujuht hakkab ütlema „Vette“, „Kaldale“. Kes eksib on mängust väljas
Vahendid	Kriit joone märkimiseks

Tegevuspunkt 8 KÕIETÕMBAMINE

This project has been funded with the support from NordPlus programme

Tegevuspunkt 9 KEKSUKUMMIGA MÄNGUD

This project has been funded with the support from NordPlus programme

This project has been funded with the support from NordPlus programme