VIIMSI KOOL

# VAHETUNNIMÄNGUD KOOLIÕUES

**Viimsi 2014**

Mänguraamat on koostatud projekti *„Be active. Stay healthy!“* raames.

Projekt on saanud toetust Nordplus Junior programmist.

Toimetajad: Maarja Urb, Merit Eskel, Greta Ammer, Birgot Tammik
Kujundus: Vilve Roosioks

# EESSÕNA

Projekti *„Be active. Stay healthy!“* üheks fookuseks on vahetundide sisustamine koolimajas ja kooliõues.

Mänguraamatusse on koondatud nii Viimsi kooli õpilaste ja nende vanemate poolt pakutud kui ka erinevatest kogumikest pärit mänge, mis sobivad hästi mängimiseks kooliõues.

Eelkõige on mängud mõeldud I ja II kooliastmele.

Mängime koos!

*„Be active. Stay healthy!“ projekti meeskond*

# SISUKORD

1 Maakoroona ..... 6
2 Koer ja kont ..... 8
3 Mädamuna ..... 9
4 Kalamees..... 11
5 Uka-Uka..... 12
6 Palli-Uka ..... 14
7 Haned, luiged, tulge koju!..... 16
8 Keks ..... 18
9 Tigu..... 19
10 Kummikeks ..... 20
11 Kuum Kartul ..... 23
12 Valgusfoor ..... 24
13 Värvi ostmine..... 25
14 Turg..... 26
15 Kapsapea ..... 28
16 Jääkarud ..... 29
17 Tagumine paar välja..... 31
18 Õunavarga püüdmine ..... 32

19 Aatomid ja molekulid ..... 34
20 Perekond Hampelmann ..... 35
21 Lohesaba jaht ..... 36
22 Puutekull ..... 37
23 Kull Ja rästad..... 38
24 Kujud ..... 39
25 Vanaema lõngakera..... 40
26 Vette ja kaldale ..... 41
27 Tipptund..... 42
28 Notsu..... 43
29 Kassid ja hiired ..... 44
30 Evolutsioon ..... 45
31 Püüdmismäng..... 46
32 Jäämehed..... 47
33 Täpsusvisked..... 48
34 Saare vallutamine..... 49
35 Kivikogujad ..... 51
36 Surumismäng ..... 52

# 1 MAAKOROONA

Mängijate arv: 4 või 8 (mäng paarides)

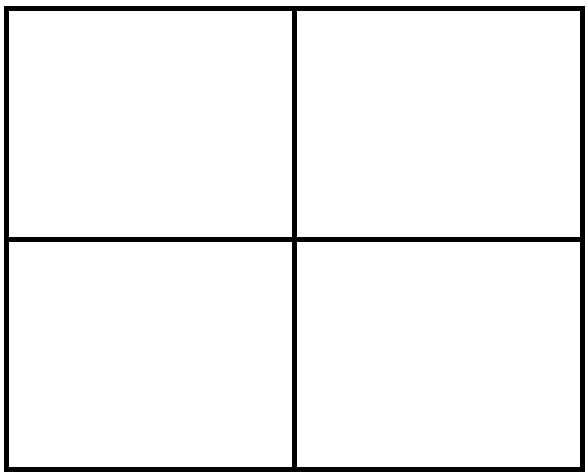
Iga mängija asub maha joonistatud ruudustikus (paaris mängides on ühes ruudus 2 mängijat). Eesmärk on lüüa jalaga palli nii osavalt, et naaber-ruutudes olevad mängijad seda kätte ei saaks.

*Reeglid:*

1. Pall lüüakse lahti ainult diagonaalis (lööb punkti saaja).
2. Pall peab veerema mööda maad. Kui pall ei puuduta vähemalt ühe korra oma ja ühe korra naabri maa-ala, saab lööja miinuspunkti.
3. Üle joonte liikunud pall või mängija annab viimasena palli löönule punkti juhul, kui on täidetud reegel 2.

4. Kannaga naabri maa-alalt välja löödud pall annab 2 punkti.

Vahendid: pall, maha joonistatud ruudustik.



*Allikas: suuline pärimus*

# 2 KOER JA KONT

Mängijate arv: 3 -10 (vastavalt mängijate arvule on võimalik mängu varieerida)

Kaks mängijat seisavad vastamisi ning nende vahel on kolmas mängija ehk koer. Koer püüab konti ehk palli kätte saada. Saanud kondi kätte, vahetub koer mängijaga, kelle visatud palli koer kinni püüdis.

*Variandid:*
1. Koeri (kondi püüdjaid) on kaks.
2. Mängijaid, kes üksteisele palli viskavad, on kokku 4, koeri 1.

Vahendid: viskepall.

*Allikas: suuline pärimus*

Mängijate arv: 3-20

Maha on joonistatud ring, kus mängijad seisavad ühe jalaga sees. Ühel mängijal on käes pall. Pall visatakse õhku ning samal ajal jooksevad teised mängijad palliviskajast võimalikult kaugele. Palli viskaja peab viskamise hetkel hüüdma ühe ringis olija nime ning hüütav peab selle palli ka kinni püüdma. Kui pall on kinni püütud, tuleb hüüda STOP ning kõik eemale jooksjad peavad peatuma.

Olles taas ringi sees, peab palli püüdja otsustama, kas ta valib välja ühe mängija või hõikab välja “vaba maa”,

misjärel kõik mängijad jooksevad ühe jalaga ringi sisse ning püüavad vältida palliga pihta saamist. Kui aga ta valib välja ühe mängija, pakub ta sellele välja “lind”(jookseb ringi), “leht”(üks jalg vastu maad puikleb palli eest) või “puu”(seisab ühe koha peal) ning püüab siis sellele ühele mängijale palliga pihta saada. Kui ta mängijaid ei taba, saab omale ühe mädamuna ning peab järgmise pallipüüdja välja hõikama, nagu mängu alguses teda hõigati. Kes omale kolm mädamuna esimesena kokku kogub on kaotaja.

Vahendid: pall, maha märgitud ringjoon.

*Allikas: suuline pärimus*

# KALAMEES 4

Mängijate arv: 10-30

Mängujuhil on nöör, mille otsas on sõlm (või oakott, liivakott vms, mis ei tee pihta saamisel haiget, kuid on ringikeerutamiseks piisavalt raske). Mängijad seisavad ringis ning juhtmängija keerutab palli umbes 5-10cm kõrgusel maapinnast. Mängijad hüppavad üle sõlme. Kes saab pihta, langeb mängust välja. Võidab see, kes kõige kauem vastu peab.

Vahendid: nöör, oakott vms

*Allikas: S.Aher ja E.Külmallik, Vahetunnimängud kooliõues, 2010*

# 5 UKA-UKA

Mängijate arv: 3-20

Üks mängija on ukakas. Tema ülesanne on lugeda sajani ning hakata siis peitu pugenud kaaslasi otsima. Et tegu pole lihtsa peitusemänguga, peavad samal ajal laiali jooksnud inimesed püüdma ilma ukaka nägemata jooksma varem kokkulepitud koha juurde, et lüüa käega vastu puud (või seina osa, mis kokku sai lepitud) ja hüüda: "Uka-uka, mina prii!"

Ukaka ülesanne on aga mõnda põgenikest märgates sama koha juurde joosta ja hüüda: "Uka-uka, (mängija nimi)kinni!" Hüütu peab peidust välja tulema ning on mängust välja

langenud. Võitjad on kõik need, kellel on õnnestunud end priiks hüüda, kaotajad aga need, kes kinni löödud.

*Allikas: suuline pärimus*

# 6 PALLI UKA

Mängijate arv: 3-20

Lepitakse koos kokku palli kodu, mängu maa-ala ning ukakas. Seejärel lööb üks mängija palli “lahti” ja võimalikult kaugele palli kodust. Ukakas peab palli koju tagasi tooma ning selle aja jooksul peavad kõik teised mängijad jooksma peitu.

Kui pall on kodus tagasi, tuleb ukakal üles leida kõik teised mängijad ning samal ajal valvata ka palli. Kui ukakas on leidnud mõne mängija, peab ta kõva häälega ütlema “Uka-uka (mängija nimi) kinni!” ning samal ajal palli katsuma, mis tähendab, et leitud mängija peab peidust välja tulema ja palli koju minema. Kui aga samal ajal,

kui ukakas kaaslasi otsib ning on palli kodus üksinda jätnud ning mõni peidus olnud mängija vahepeal suudab palli koju hiilida ning palli lahti lüüa, tuleb tal kõva häälega hüüda “Uka-uka, kõik on lahti!” ning mäng algab otsast peale.

Vahendid: pall

*Allikas: suuline pärimus*

# 7 HANED, LUIGED, TULGE KOJU!

Mängijate arv: 6-40

Maha on märgitud kolm paralleeljoont, vahe neil vähemalt 5 meetrit. Mängijad on esimese joone taga. Teise joone ees seisab 1-2 hunti. Kolmanda joone taga on perenaine.
Perenaine hüüab: “Haned-luiged, tulge koju!”
Mängijad hüüavad vastu: “Ei saa tulla, hunt on ees!”
Perenaine: “Tulge ikka, lennates!”
Mängijad hakkavad kõik koju jooksma, kuid hundid proovivad mängijaid kinni püüda. Kes on kinni püütud, muutub samuti hundiks. Perenaine läheb teisele poole joont ning dialoog jätkub.

Mäng lõpeb, kui viimane hani või luik on jäänud alles ning temast saab uus perenaine.

Vahendid: maha märgitud paralleeljooned

*Allikas: suuline pärimus*

# 8 KEKS

Mängijate arv: 2-5

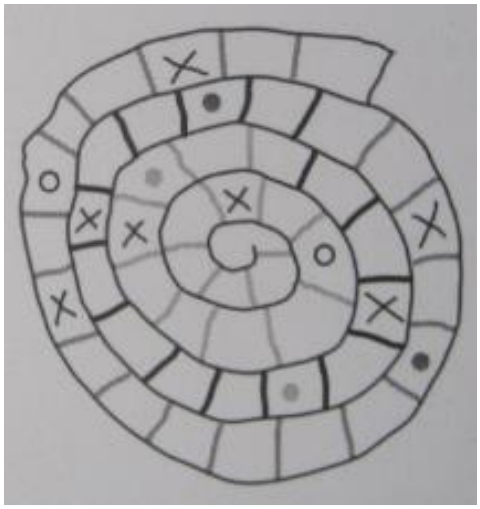
Maha on joonistatud ruudustik, igas ruudus number. Kordamööda ühel jalal numbrite järgi järjekorras edasi hüpates ei tohi astuda joonele või keksukivi veeretades ei tohi see õigest kastist väljuda. Apsu saades on mängukord järgmise mängija käes. Võidab see mängija, kes esimesena kõik keksukastid läbitud saab. Mängu saab varieerida erinevaid hüppestiile kasutades või erinevaid ruudustikke maha märkides.

Vahendid: kivikesed, keksuruudustiku märkimiseks kriit.

*Allikas: suuline pärimus*

Mängijate arv: 2-5

Värviliste kriitidega joonistatakse asfaldile spiraal ja selle kambrid, nagu joonisel näidatud. Asetage liivakotike vms neisse ruutudesse, kus saab puhata. Osadesse ruutudesse tõmmake rist - neisse ei tohi astuda. Ühel jalal hüpates liigutakse spiraali mööda keskele ning tagasi. Pärast puhkeruutu võib jalga vahetada. Hüppekord läheb teisele mängijale, kui astutakse ristiga ruutu või joone peale (aps).



Vahendid: kriidid, oakotikesed

*Allikas: S.Aher ja E.Külmallik, Vahetunnimängud kooliõues, 2010*

# 10 KUMMIKEKS

Mängijate arv: 2-5

Kummikeksu põhimõte on hüpelda kummilindi vahel/peal nii, et kokkulepitud harjutus läbitakse apsuta. Apsu korral saab hüppamise õiguse järgmine mängija. Mängida saab ka meeskonnana (näiteks paaris). Kummikeksus on tasemed, igas harjutuses tuleb läbida I-IV tase (kokkuleppel on neid rohkem või vähem). I tasemes asetseb kummilint mängijate pahkluude ümber, II taseme korral on kummilint põlvede kõrgusel. III taseme korral tuharate all. IV tase on vöö kõrgusel. Tasemete kõrgust mõõdetakse hüppaja pikkuse järgi. Harjutus läbitakse järgemööda igal tasemel. Apsu korral läheb mängujärg

teisele, kuid edaspidi alustatakse uuesti sellelt tasemelt, kus aps tuli ning pooleli jäänud harjutusega. Harjutused mõeldakse välja ja/või lepitakse kokku koos teistega.

*Näide 1*: “Banaanid”. Mängija peab hüppama kummilintidel korraga mõlemale lindile vaheldumisi jalaga peale astudes. Samal ajal sõna silbitades öeldes “banaanid” (iga hüpe ajal üks silp, kokku kolm hüpet). Kumm peab hüppe lõpetades (iga silbi ajal) olema jala talla all. IV tasemes toimub harjutuse läbimine vastavalt mängijate võimekusele ja kokkuleppele (võib läbida astudes, mitte hüpates, võib hüpata lihtsalt üle kummide kolm korda vms).

*Näide 2:* “Tavalised”. Mängija seisab kummilindiga paralleelselt ning hüppab järgmiselt:
1. hüpates kummilintidest üle harkisjalu teisele poole (kokku kolm hüpet)
2. hüpates koos jalgadega kummilintide vahele ja sealt välja alguspunkti.
3. Hüpates kahest kummilindist korraga üle teisele poole. Kolme etappi hüpates ei tohi vahepeal pausi teha. Ilma pausideta hüpata võib vaid IV tasemes.

Vahendid: Kummist kummilint (pesukumm)

*Allikas: suuline pärimus*

# KUUM KARTUL 11

Mängijate arv: 5-25

Mängijad seisavad ringjoonel ning viskavad üksteisele palli. Visatud pall tuleb korralikult kinni püüda ja KOHE edasi visata. Mängu mõte on, et kartul (pall) on kuum ning tuleb edasi visata täpselt samasuguses asendis, kui see kinni püüti. Kes palli kinni ei püüa või end püüdmise ja viskamise vahepeal kohendab, langeb mängust välja. Võitja on viimane allesjäänu.

Vahendid: viskepall.

*Allikas: suuline pärimus*

# 12 VALGUSFOOR

Mängijate arv: 5-30

Esmalt tuleb maha joonistada kolm paralleelset joont. Üks mängija valitakse valgusfooriks, tema läheb keskmise joone juurde ja seisab seljaga teiste poole, teised on ühe joone taga. Foor hüüab ühe värvi. Foori juurest saavad läbi (kaugema joone taha) need, kel on riietuses nõutud värv ette näidata. Kel seda värvi pole, peab kuidagi jooksuga läbi foori saama. Kui foor jooksja kinni püüab, saab jooksikust järgmine foor. Vahendid: maha joonistatud paralleel-jooned.

*Allikas: Kogumikust "Mängunurk"*
*http://www.hot.ee/mangunurk/oues.htm#5*

# VÄRVI OSTMINE 13

Mängijate arv: 5-10

Määratakse müüja ja ostja. Ostja astub eemale ning mängijad nimetavad müüjale, mis värv nad olla tahavad. Tuleb ostja ja ütleb: „kop, kop, kop!“ „Kes seal on?“ küsib müüja. Ostja nimetab oma nime.
M: „Mida soovid?“
O: „Tahan värvi osta.“
M: „Missugust?“
Ostja nimetab ühe värvi. Kui seda on, ütleb müüja, palju see maksab (20-ne piires). Ostja lööb müüjale nõutud arvu kordi plaksu peopesale. Viimase plaksu ajal jookseb ostetud värvi nime kandev mängija ära. Ostja ajab teda taga. Saanud oma värvi kätte, viib ta selle "oma koju". Mäng jätkub.

*Allikas: Kogumikust“Mängunurk“*

# 14 TURG

Mängijate arv: 5-30

Mängijatest üks on ostja, teine müüja. Ülejäänud mängijad on turukaubad. Müüja annab igale kaubale nime (porgand, hernes, küpsis…). Maha märgitakse ~6m läbimõõduga ring, turukaup seisab selle sees. Ostja küsib müüjalt: Soovin osta..(näiteks porgandit). Kui soovitud kaup on turul olemas, jookseb ta ringist välja. Ostja jookseb talle järele ning enne, kui turukaup on teinud turule ringi peale ning tagasi oma kohale jõudnud, püüab teda kätte saada. Ringi võib siseneda ainult samast kohast, kust välja joosti. Juhul, kui kaubal õnnestub tagasi pääseda, läheb ostja uuesti müüja juurde kaupa küsima.

Kui ostja saab kauba kätte, vahetavad nad rollid ning uuele kaubale antakse uus nimetus.

*Variant:* võib mängida ka nii, et püütud kaup langeb mängust välja.

Vahendid: märgitud maa-ala

*Allikas: Kogumikust "Mängunurk,*
*http://www.hot.ee/mangunurk/oues.htm#5*

# 15 KAPSAPEA

Mängijate arv: 4-15

Mängijad teevad näo, et nad on kapsapead. Üks mängijatest valitakse müüjaks, teine ostjaks. Ostja läheneb kapsastele ja nende müüjale, puhub tibake mõnusasti juttu ning uurib, kas kapsad kõlbavad. Selleks vajutab ostja kõikide kapsaks olijate päid. Kes laseb pea lonti, on pehme ega kõlba. Kes hoiab kaela kange, on kõva ja kõlblik kapsas.  Seepeale ostja eemaldub ja hüüab äkitselt mõne kõva kapsa nime. Kapsas paneb jooksu. See, kes ta enne kätte saab (müüja või ostja), saab veerema läinud kapsakese omale. Mäng lõpeb, kui müüjale jäävad tühjad pihud.

*Allikas: Kogumikust "Mängunurk"*

# JÄÄKARUD 16

Mängijate arv: 10-40

Maa-alale märgitakse jääpank, kus asuvad 2 jääkaru. Teised mängijad on meres ujuvad jääkaru lapsed (jooksevad ringi). Signaali peale lähevad vanad karud oma poegi koju püüdma. Püüdmisel peavad nad olema kätest kinni ning vabad käed ühendama selliselt, et poeg nö lõksu kinni jääks. Siis viivad nad poja jääpangale. Juba kaks jääpangal olevat poega muutuvad jääkaru vanemateks ja lähevad samuti poegi kinni püüdma. Iga uus kinni püütud karupoegade paar muutub vanadeks karudeks. Mäng lõpeb, kui kõik karud on kinni püütud. Tähtis märgata: kinni püüda võib ainult kätega poegi sisse piirates.

Keelatud on püüdmise ajal riietest kinni haaramine, sellisel juhul püüdmine ei lähe arvesse. Samuti ei tohi mängupiiridest väljuda (muutuvad automaatselt püütuks).

*Variant*: kinni püütud karupojapaar muutub vanakarudest pereks. Ehk siis kõik vanad karud ühendavad käed ja kõik koos hakkavad uusi poegi kinni püüdma. Siis on võimalik korraga ka mitu poega kinni püüda.

*Allikas: Kogumikust "Mängunurk",*
*http://www.hot.ee/mangunurk/oues.htm#5*

# TAGUMINE PAAR VÄLJA 17

Mängijate arv: 5-30

Tagumise paari jaoks on vaja paaritu arv mängijaid. Kõik leiavad endale paarilise ning kogunevad üksiku taha paarikaupa kolonni. Paariliseta mängija astub paar sammu ettepoole ning olles seljaga mängijate poole hüüab: “Üks, kaks, kolm, tagumine paar välja!” Viimane paar laseb kätest lahti ja paneb hüüdja poole jooksu. Eesmärgiks on paarilisega üksiku ees jälle kokku saada ja käest kinni esimeseks paariks kolonni jõuda. Hüüdja omakorda püüab jälle ühte paarilist kinni nabida, et saaks ka teiste hulgas kolonnis seista. Paariliseta jäänu asub siis ise kolonni ette tagumist paari välja hüüdma.

*Allikas: Kogumikust “Mängunurk“*

# 18 ÕUNAVARGA PÜÜDMINE

Mängijate arv: 10-15

Mängijad ühendavad käed ja moodustavad ringi ehk õunaaia tara. Õunavaras saadetakse eemale, et määrata tema teadmata õunaaia peremees. Õunavaras tuleb ja katsub kuskilt tara (kõrvuti seisvate paariliste käsi) lahti murda. Kui see õnnestub, lipsab ta taraaugust aeda. Keset õunaaeda asub õun (kas tõeline või mõni muu ese). Õunavaras haarab õuna ja katsub sama taraaugu kaudu põgeneda. Õuna haaramise hetkel aga asub tegevusse seni tundmatu peremees, kes katsub varast tabada. Varas peab olema õuna haarates valvel, sest ta ei tea, kustpoolt peremees välja hüppab. Ta põikleb

peremehe eest ja katsub augu kaudu põgeneda (taraauk jääb kogu aeg avatuks). Kui vargal õnnestub põgeneda, saab ta sellest rollist vabaks ja endine peremees hakkab vargaks. Vastasel korral jääb endine varas oma ametisse edasi. Mängu korratakse. Mängijad võivad kokku leppida, et ringis olijad kogu aeg liiguvad. Sel juhul on raskem taraauku leida. Vahendid: õun või mõni muu ese

*Allikas: S.Aher ja E.Külmallik, Vahetunnimängud kooliõues, 2010*

# 19 AATOMID JA MOLEKULID

Mängijate arv: 6-30

Mängijad on kõik aatomid ja käivad üksikult ringi, hoiavad sõrmi sarvedena ning häälitsevad “piiks-piiks-piiks”. Kui mängujuht hüüab mõne numbri, näiteks “kuus”, peavad aatomid moodustama molekuli, kus on mängujuhi poolt välja hüütud arvu järgi aatomeid. Kes ei saa nõutud arvuga gruppi moodustatud, langeb mängust välja. Siis lagunevad molekulid taas aatomiteks, kuni mängujuhi ütleb uue numbri. Mäng kestab, kuni alles jääb 2 aatomit.

*Allikas: Mängude andmebaas, http://www.juvente.ee/juvente/wp-content/uploads/2006/07/games.pdf*

# PEREKOND HAMPELMANN 20

Mängijate arv : 10-25

Mängijad seisavad ringis. Üks mängija alustab sellega, et teeb suvalise liigutuse, raputab näiteks ägedalt pead. Teine mängija kordab esimese liigutust ja lisab omalt poole juurde uue, trambib näiteks jalgu. Mängija number kolm raputab pead, trambib jalgu ja teeb küünarnukkidega ringe. Nii mängitakse edasi, kuni keegi mängijatest ühe liigutuse unustab või liigutuse järjekorra segamini ajab. Seejärel algab mäng uuesti segi ajanud mängijast järgmise mängija esimese liigutusega.

*Allikas: S.Aher ja E.Külmallik, Vahetunnimängud kooliõues, 2010*

# 21 LOHESABA JAHT

Mängijate arv: 10-30

Mängijad jagunevad kahte gruppi, kummaski vähemalt 5 inimest. Grupid seisavad hanerivis ja haaravad eesseisja õlgadest (vööst). Kummagi grupi viimasele liikmele pistetakse vöö või värvli vahele rätik. See on lohe saba. Mängujuhi märguande peale alustavad grupid liikumist. Eesmärgiks on teise grupi saba endale saada ja oma saba hoida. Kaotajaks jääb grupp, kes oma sabast ilma jääb või laiali laguneb.

*Allikas: S.Aher ja E.Külmallik, Vahetunnimängud kooliõues, 2010*

# PUUTEKULL 22

Mängijate arv: 6-30

Mängitakse kindlal maa-alal. Üks mängija valitakse kulliks. Mängujuhi märguande peale hakkab kull mängijaid püüdma. Kui kull puudutab mängijat, haarab see käega sellest kohast, mida kull katsus ja hoiab kätt seal kuni mängu lõpuni, samal ajal kulli eest edasi põgenedes. Kui kull puudutab sama mängijat teist korda, haarab see teise käega puudutatud kohast. Kolmandal puudutuse korral langeb mängija mängust välja. Mäng on läbi, kui kõik mängijad on mängust väljas.

*Allikas: S.Aher ja E.Külmallik, Vahetunnimängud kooliõues, 2010*

# 23 KULL JA RÄSTAD

Mängijate arv: 6-30

Mängitakse kullimängu. Kaitseks kulli eest võivad mängijad moodustada kolmeliikmelisi parvesid, näiteks üksteisele kätt õlgadele pannes. Samal ajal peavad nad valjusti kümneni lugema - parv ei püsi kauem koos. Parve lagunemisel peavad liikmed otsima uued parved või püüdma üksi kulli vältida. Kaks korda järjest ei tohi samas parves olla.
*Variant*. Rästastele pakuvad kaitset puud - kes puust kinni hoiab, kull kätte ei saa. Ka sel juhul tuleb seada piirangud, kui mitu õpilast korraga võib puu juures olla ning kui kaua.

*Allikas: S.Aher ja E.Külmallik, Vahetunnimängud kooliõues, 2010*

# KUJUD 24

Mängijate arv: 13 ja rohkem

Valige välja üks mängija ning laske tal teiste poole selg pöörata. Kõik tarduvad mingis huvitavas või naljakas asendis. Kujudeks väljavalitud mängija silmitseb neid tähelepanelikult ja pöördub taas seina poole. Teised mängijad muudavad poosi. Väljavalitu peab igaühele tema algasendi tagasi andma. Proovige seda kordamööda kõigiga. Võidab see, kes saab õigeks kõige rohkem kujusid.

*Allikas: Mailen-Elen Otsing*

# 25VANAEMA LÕNGAKERA

Mängijate arv: 8-30

See on vana ja lõbus mäng! Mäng käib nii, et üks mängija on Vanaema või Vanaisa ja teised mängijad on "lõngakera".

Mängijad võtavad üksteisel käest kinni ja ajavad ennast puntrasse nii, et keegi haiget ei saa. Seejärel hakkab Vanaema (või Vanaisa) "lõngakera" lahti harutama. Samal ajal peavad teised käest ikka kinni hoidma.

*Allikas: suuline pärimus*

# VETTE JA KALDALE 26

Mängijate arv: 5-30

Kõik mängijad seisavad ühte ritta. Lepitakse kokku kummal pool maha märgitud joont on kallas ja kummal pool vesi. Mängujuht ütleb, kuhu peab hüppama, "Vette!" või "Kaldale!". Kes valesti hüppab, läheb mängust välja. Võidab see, kes viimasena mängu jääb.

Vahendid: kriidijoon või nöör

*Allikas: suuline pärimus*

# 27 TIPPTUND

Mängijate arv: 5 ja enam

Kõik mängijad peale mängujuhi seisavad ringis. Mängujuht sosistab kõikidele ühe linna nime/ juurvilja/ värvuse/. Üks laps seisab ringi sees, sall silmade ees.
Mängujuht hüüab 2 linna nime /juurvilja/värvuse. Need peavad kohad vahetama nii, et ringi sees olev pimesikk neid puudutada ei jõua. Kui mängujuht hüüab TIPPTUND, siis kõik vahetavad kohad. Kes pimesiku poolt kinni püütakse, on järgmine pimesikk.
Vahendid: sall, nimekiri linnadest, juurviljadest, värvustest

*Allikas : Viimsi kooli  3f klass*

# NOTSU 28

Mängijate arv: 4 ja enam (paarisarv)

Mängijad võtavad paaridesse. Vanem mängija alustab. Mängijad peavad üksteisele õhupalli lööma. Kellel esimesena pall maha kukub saab N tähe. Mängu kaotab see, kes saab esimesena kokku sõna NOTSU.

Vahendid: õhupallid vastavalt paaride arvule.

*Allikas: Roger Kuura*

# 29 KASSID JA HIIRED

Mängijate arv: 8-30 (paaris)

Mängijad seisavad paarides, hoides käsi käevangus. Nemad on hiired. Üks mängija on kass. Lisaks on üks üksik hiir, keda kass tahab teiste mängijate vahelt kätte saada. Kui hiir jookseb hiirtest paariliste juurde ning võtab käevangu, siis saab kassist hiir ning kolmiku äärmisest liikmest saab uus kass. Uus kass peab hakkama uut hiirt püüdma.
Kui kass saab hiire kätte, vahetavad nad omavahel rollid.

*Allikas: Mängude andmebaas, http://www.juvente.ee/juvente/wp-content/uploads/2006/07/games.pdf*

# EVOLUTSIOON 30

Mängijate arv: 8-30
Inimene=käitub normaalselt
Ahv= hüppab ringi ja häälitseb
Jänes= käed kõrvadeks ja hüppab üles-alla
Madu= paneb kaks sõrme otsaesisele ja sisiseb
Amööb= "ujub" ringi
Mängu alguses on kõik amööbid. Mängijad lähevad endasuguste (amööb-amööbi, jänes-jänese jne) juurde ning teevad "kivi-paber-käärid". Võitja liigub ühe astme võrra evolutsiooniredelil edasi. Kaotaja peab leidma uue endasuguse ning uuesti proovima. Mängitakse seni, kuni pooled mängijatest on inimesed.

*Allikas: Mängude andmebaas, http://www.juvente.ee/juvente/wp-content/uploads/2006/07/games.pdf*

# 31 PÜÜDMISMÄNG

Mängijate arv: 6-30

Üks mängijatest on juhtmängija-püüdja. Püüdja seisab ruumi või mänguväljaku ühes nurgas. Ülejäänud mängijad on vabalt laiali. Algussignaali järel väljub püüdja nurgast ja asub teisi mängijaid taga ajama, püüdes neid käepuutega tabada. Kui püüdjal see õnnestub, kükitab ta maha. Püüdja ülesannet hakkab täitma tabatu. Kükitajad on teistele mängijatele takistuseks, mille vahel tuleb põigelda uute püüdjate eest. Mängija, kes viimasena tabatakse, on võitja.

*Allikas: S.Aher ja E.Külmallik, Vahetunnimängud kooliõues, 2010*

# JÄÄMEHED 32

Mängijate arv: 6-15

Igal mängijal on hernestega täidetud kotike. Liigutakse ringi kotike pealael. Mängujuht hõikab, kuidas liigutakse - kikivarvukil, kükkis, tagurpidi, aeglasemalt või kiiremini jne. Kui hernekotike kukub maha, siis selle omanik "jäätub" ning ei saa liigutada. Teine mängija püüab ta hernekoti üles võtta ja pea peale tagasi panna, et mängija "üles sulatada". Sealjuures ei tohi enda hernekotikest kaotada. Mängu idee on teiste aitamises. Mida rohkem on teisi aidatud, seda enam on punkte kogutud.
Vahendid: hernekotikesed

*Allikas: S.Aher ja E.Külmallik, Vahetunnimängud kooliõues, 2010*

# 33 TÄPSUSVISKED

Mängijate arv: 2-10

Kriidiga joonistatakse asfaldile ringid ning joon, mille tagant ringidesse täpsust viskama hakatakse. Igasse ringi kirjutatakse erinev punktide arv. Joone tagant visatakse kordamööda. Kui pall jääb ringi sisse, saab mängija vastava punktisumma.

Vahendid: oakotikesed

*Allikas: S.Aher ja E.Külmallik, Vahetunnimängud kooliõues, 2010*

# SAARE VALLUTAMINE 34

Mängijate arv: 6-16

Kriidiga joonistatakse maha saar ja selle maad. Maadele kirjutatakse punktide arv, mille mängija saab. Väikseima maa eest saab kõige rohkem punkte. Joon, mille tagant visatakse, tõmmatakse 2-4meetri kaugusele. Mängijatel on eri värvi väikesed pehmed pallid või oa- või liivakotikesed. Visatakse järgemööda. Maa, millele pall pidama jääb, on vallutatud ja mängija saab selle punktid endale. Kui samale maale visatakse teinegi pall, on tegemist rööviga. Sel juhul jagatakse maa kaheks, tõmmates pallide vahelt uus joon. Ka punktid jagatakse pooleks.

Võitja on see, kellel on kõikide pallide viskamise järel kõige rohkem punkte.

Vahendid: oa- või liivakotikesed, kriidid

*Allikas: S.Aher ja E.Külmallik, Vahetunnimängud kooliõues, 2010*

# KIVIKOGUJAD 35

Mängijate arv: 6-20

Maha tõmmatakse kaks joont, mille vahele jääb mänguväljak. Kivid asetatakse hajusalt mänguväljakule. Mängijad seisavad joone taga. Üks mängijatest on valvur. Ta seisab teise joone taga mängijate poole seljaga. Valvur võib igal hetkel ringi pöörata. Kui ta näeb kedagi liikumas või kivi võtmas, peab see mängija kivi maha panema ning mängujoone taha tagasi minema. Võidab mängija, kellel on mängu lõpuks kõige rohkem kive kogutud. Mängu kestus lepitakse eelnevalt kokku.
Vahendid: kivid, kaks paralleeljoont

*Allikas: S.Aher ja E.Külmallik, Vahetunnimängud kooliõues, 2010*

# 36 SURUMISMÄNG

Mängijate arv: vähemalt 3

Muruplatsile märgitakse nööriga umbes pooleteistmeetrise läbimõõduga ring. Kaks mängijat seisavad ringi sisse, seljad vastakuti. Siis annab mängujuht stardikäskluse ja kumbki mängija katsub teist ringist välja pressida, samal ajal jälgides, et teisele haiget ei tee. Pealtvaatajad ergutavad võistlejaid.
See, kes ringist välja lükatakse, õnnitleb vastast võidu puhul. Esimese raundi võitjad maadlevad nii kaua edasi, kuni jääb ainult üks lõplik võitja.
Vahendid: nöör

*Allikas: S.Aher ja E.Külmallik, Vahetunnimängud kooliõues, 2010*