



Projekti Partnerid

BULGARIA

Bulgarian Reading Association
PO Box 205
Sofia 1000
Bulgaria

www.bulra.org

Contact: Lydia Dachkova

Call: +359 2980 9740

e-mail: ldachkova@osi.bg

ROMANIA

Rumeenia Assotsiatsioon
Lugemine ja Kirjutamine
Kriitilise Mõtteleja Kujunemiseks
Str. Luseafărului 6/22
Cluj-Napoca 400 343

www.alsdgc.ro

Kontakt: Ariana Vacaretu

Tel: 0040 745 646004

e-mail: ariana.vacaretu@vimore.com

ESTONIA

Estonian Reading Association
Narva Str. 25
Tallinn 10120
www.lugemisyhing.ee

Contact: Klaire Sinisalu

Call: +372 623 2234

e-mail: klaire.sinisalu@mail.ee

WALES (Projekti Koordinaator)

CARDIFFI NÕUKOGU
County Hall
Cardiff
CF10 4UW

www.cardiff.gov.uk

Kontakt: Ann Lock

Elektroniliselt leitav: www.morepal.org



Liikumismängud

Enam õppimisega seotud vanemaid

Vanemate aktiivse osaluse toetamine lapse hariduses



Sokrates Grundtvigi programmi raames
Euroopa Komisjoni toetusel.

Projekt: 230170-cp-1-2006-1-uk-Grundtvig-G1

Liikumis-, hüppe-, jooksu- ja pallimängud

Liikumismängud on olulised füüsiliseks, vaimseks, moraalseks ja esteetiliseks arenguks.

Nad parandavad motoorseid oskusi, arusaama sportlikkusest, arendavad kiirust ja painduvust.

Mängureeglitel on suur kasvatuslik väärtus.

Nad õpetavad oma käitumist kontrolima ja suurendavad enesekindlust ja eneseaustust.

Nad õpetavad raskustega toimetulekut ja suurendavad enesekontrolli.

Koos mängimine õpetab suhtlemist, teiste väärtustamist, probleemide lahendamist ja eneseväljendust.

Mängimine koos lastega on kvaliteetselt veedetud aeg ja aitab vanemal last paremini tundma õppida.

Mängimine tuletab täiskasvanutele meelde nende lapsepõlve ja annab võimaluse eelmiste põlvkondade mängude õpetamiseks lastele.

Liikumismängude mängimine on kasulik vanemate tervisele.

Taskuräti pillamine (Bulgaaria)

Mängijate arv: piiramatu

Vahendid: taskurätt või mõni muu väike ese (näiteks kivi, klaaskuul vms)

Maas istudes märgivad nad endi ümber ringi. Ühel mängijatest on käes taskurätt või mõni muu väike ese. Mängija käib ümber ringi ja teeskleb, et ta pillas asja kellegi seljataha nii et teised mängijad ei näe kuhu. Samal ajal ütleb mängija: "Pillasin taskuräti. Koer tahab seda endale aga ma ei anna". Ülejäänud püüavad seljatagust kombates asja leida Leidja tõuseb püsti ja hakkab omanikku taga ajama. Pillaja peab jõudma istuda enne kui ta kinni püütakse. Kui jõuab, siis saab leidjast uus omanik, kes kordab eelneva tegevust. Kui ei, siis jääb "pillajaks" endine mängija ja mäng kordub.



Käesolev trükis on välja antud Gruntvig MorePAL More Parents Associated for Learning (Lapsevanemate kaasamine õppimisprotsessi) 230170-CP-1-2006-1-UK-GRUNDTVIG-G1PP projekti raames Rumeenia assotsiatsiooni Lugesine ja Kirjutamine Kriitiliseks Mõtlemiseks (Reading and Writing for Critical Thinking Association) poolt Rumeenia Horea koolis Cluj-Napoca. Projekti rahvusvahelised partnerid on: Cardiffi linna- ja maavalitsus (Suurbritannia) (Country Council of the City and Country of Cardiff, United Kingdom), Bulgaaria Lugesisühing (Bulgaaria) (Bulgarian Reading Association, Bulgaria) ja Eesti Lugesisühing (Eesti) (Estonian Reading Association, Estonia).

Pörkepall (Wales)

Mängijate arv: piiramatu.

Vahendid: Vaba pind ja piirjooned Pall (hea pörkega, kerge ja üsna pehme)

Jagage mängijad kahte meeskonda. Leppige kokku ja märkige maha mänguväljak, tõmmake joon keskele.

Meeskonnad paiknevad erinevatel väljakupooltel.

Üks meeskond alustab ja püüab palliga pihta saada vastasmeeskonna mängijale. Palli püüdnud mängija püüab järgmist vastasmeeskonna mängijat tabada.

Pihta saanud mängija läheb mängust välja. Kui vastasmängija püüab palli, läheb mängust välja viskaja. Piirjoonele astunu läheb mängust välja.

Kui pall ei taba kedagi ja püütakse kinni, siis ei lähe keegi mängust välja. Palli ei tohi sihtida pähe ega visata liiga k



Riik, riik me kutsume sõdureid (Rumeenia)

Mängijate arv: piiramatu., minimaalselt 6

Vahendid:.

Mängijad jagatakse kaheks võrdseks meeskonnaks
Meeskonnad seisavad vastamisi üksteisel kätest hoides

Kordamööda kutsutakse üks sõdur. Kui see murrab vastasmeeskonna käte ketist, siis saab oma meeskonda tagasi ja võib vastastest ühe mehe kaasa võtta. Võidab meeskond, kes saab rohkem sõdureid

Pardid ja jahimehed (Rumeenia)

Mängijate arv: piiramatu.

Vahendid:

Osalejad jagatakse kaheks meeskonnaks.

Meeskonnad mängivad üksteise vastu

Meeskondade vahele tõmmatakse joon

Kumbki meeskond valib kapteni. Kapten viskavab palli püüdes parte tabada. Tabatu läheb mängust välja. Seejärel püüavad pardid jahimehi palliga tabada. Tabatu läheb mängust välja.

Mäng on läbi kui kõik pardid ja jahimehed on mängust väljas.

Viis miinust (Eesti)



Mängijate arv: piiramatu.

Vahendid: pall, korvpalli korv.

Kordamööda üritatakse vabalt valitud kohtadest pall korvi visata. Kui see kellelgi õnnestub, siis järgmine peab samast kohast viskama. Kui temal ka õnnestub, siis järgmine viskab jälle samast kohast. Kui vise mööda läheb, viskab järgmine sealt, kust tahab ja eksinud viskaja saab miinuse. Võidab see, kes kõige hiljem viis miinust täis saab. Selle mänguga sarnanevad „Seitse“ või „Kümme“, kus pall tuleb korvi visata sealt, kust mängija ta kätte sai. Seega tuleb pidevalt valvel olla, et pall liiga kaugemale ei jõuaks veereda. Palli saab edukalt kaugemale ajada täie jõuga vastu korvilauda visates - pall põrkab kaugemale ja järgmisel on keerulisem visata.

Pime vanaema (Bulgaaria)

Mängijate arv: piiramatu.

Vahendid: sall vms silmade sidumiseks

Mängijad paiknevad väljakul juhuslikult. Ühe mängija silmad on seotud või hoiab ta lihtsalt silmi kinni (seepärast on mängu nimi "pime vanaema"). Enne alustamist piiratakse mänguväljak joonega. "Pimedat vanaema" pööratakse kohapeal 3-4 korda ringi. Seejärel hakkab "vanaema" mänguväljakul liikuma ja ettesirutatud kätega teisi mängijaid püüdma. Mängijad seisavad hääletult paigal. Kui mängija on püütud peab "pime vanaema" ta ära tundma. Püütud ja äratuntud mängijast saab uus "pime vanaema".

Keks (Eesti, Bulgaaria, Rumeenia, Wales)

Mängijate arv: piiramatu.

Vahendid: mänguväljak, kriit selle märkimiseks, kivi vm.

Mängumärk

Keksu võib mängida mitmel erineval moel. Ühine on see, et mängijad peavad hüppama, keksima ja ei tohi astuda joonele. Kui nad seda teevad, siis peavad mängujärje üle andma järgmisele. Enamasti hüpatakse ühel jalal samal ajal lükates. Mängumärki õigesse ruutu. Märk ei tohi joonele jääda. Tagasiteel tuleb märk üles võtta tasakaalu säilitades.

Eestis sisaldab keks mitmeid voore või "klasse". Kus nõutakse erinevat hüppamistvõi muid tegevusi nagu vasakul või paremal jalal, jalad koos, jalgu vahetades, jaladristis jne. Hüppamist Kasutatakse ka erinevaid keksukaste.

Keksukastide näited.

