

## Pärimismängud ja nende kasutamise võimalusi lasteaias ja kodus

Kõik järgnevad mängud on folkloorsed ehk pärimismängud ja neid saab mängida lasteaias/koolis, samuti kodus pereringis.

Juhtmängijate valimisel soovitan kasutada liisusalme!

### 1. „Kes elab metsa sees?„

Kirjeldus: ☒ Mängijad istuvad või seisavad. Küsimus: „Kes elab metsa sees?„

Vastus: „.....elab metsa sees„.

Mängijad seisavad ja liiguvad sõõris (ring kätest kinni). Mängujuht keskel.

Sõõri väiksemaks tehes esitatakse küsimus „Kes elab metsa sees?„

Mängujuht pakub välja kes elab metsa sees. (näit.karu) (sõõr seisab).

Sõõri suurendades vastatakse „ ..... ( karu) elab metsa sees„. Kõnnitakse selg ees (tagurpidi).

Juhtmängija vahetusega (kas soovijad või kokkulepitud järjekorras).

Tegelaste (looma-lindu iseloomustav) kuju.

Kokkulepitud kuju.

Häälitsused.

Pildid.

Veel teemasid (vajavad pildimaterjali):

Koduloomad.

Vee-elanikud (Kes elab vees?).

Seened.

Eestis kasvavad puud (vahenditeks erinevate puude lehed ja viljad).

Poeskäik (erinevat liiki poed).

Mina lähen poodi.Meie läheme poodi.Mis sa poest ostad? Mina ostan ..... Sina (meie) ostad..

Sõidukid.

Poistel kindlasti erinevate autode nimed.

Värvid.

Tähed.

Numbrid.

Kasutada erinevaid vahendeid: peakatted, pildid, pesulõksuga riiete külge pandavad väikesed eraldused (pildid, tähekaardid, numbrimärgid jne), looduslikud materjalid jne.

### 2. „MINA, KIVIKUNINGAS„

Kirjeldus: Juhtmängija jookseb kõrgemale kohale (õues kivi, toas tool või muu kõrgem koht) ja hüüab: „Mina olen kivikuningas„. Mängijad jooksevad juhtmängija juurde ja kordavad „Sina oled kivikuningas„.

„Kivikuningaks„, saab siis kui täidab mingi tingimuse.

näit:Mängijad: „Ütle oma nimi, siis saad kivikuningaks!„

Veel teemasid:

Nimetada nimi ja elukoht, küsida mõistatus, öelda vanasõna, rääkida mis seljas on, kas poiss või tüdruk, räägi mida näed (sõnakaardid, loomapildid, seenepildid jne.) jne.

### **3., KUNINGAMÄNG.,**

Kirjeldus: Mängijad jalutavad vabalt. Soovija istub „kuningatroonile,, ja ütleb „Mina olen kuningas,,. Jätkub jalutamine ja „troonile,, isub järgmine soovija.

„Kuningas võib asendada: kuninganna, prints, printsess jne.

Kuningas peab rääkima mingil kokkulepitud teemal (rääkima endast (nimi, kus elab, mis värvi on juuksed, silmad, mis sejas on, või näit: mida tegi hommikul, rääkima perest, mida nägi metsas või linnas, mida ostis poest jne.)

### **4., KÄRBSED JA ÄMBLIK.,**

Kirjeldus: Mängul 2 osa (muusikat, võib ka ilma muusikata- kärbsed sumisevad, ämblik liigub vaikuses): 1- liiguvad kärbsed, ämblik oma võrgus, 2- liigub ämblik, kärbsed peavad seisma liikumatult (kujudena). Ämblik asub otsima liigutavaid kärbsed ja viib liigutajad oma võrku.

Kõik väljapakutud variandid vajavad eraldusmärke (peakatted, märgid riiete küljes).

Värvid.

Mängujuht viib kokkulepitud kohta kindla kokkulepitud värvi.

Loomad, linnud.

Kodu- ja metsloomad.

Lehtpuud- ja okaspuud (lehed, viljad).

Talveund magavad ja tavaelu elavad loomad.

Rändlinnud ja püsilinnud.

Tähed ja numbrid.

Mängujuht peab viima „tähed,, ja „numbrid,, kokkulepitud kohtadesse või moodustama kokkulepitud sõna.

Tähed (täis- ja kaashäälikud).

Sõnad (sõnakaardid)

### **5. „KARUSSELL.,**

Salm (laul): Vaata, vaata karussell ju käib

kümme senti suured ja viis senti muud.

Vaata, vaata karussell ju käib,

karussell jah karussell nii õhtuni käib.

Tule sa nüüd sõitma kasest karussell uut sõitu alustab.

Tule sa nüüd sõitma ka

sest karussell uut sõitu alustab.

Kirjeldus:

4 last moodustavad karusselli algusosa (veski). Salmi ajal karussell liigub, lõpus jääb seisma. Iga haara välimine laps teeb vaba käega kutsuvat liigutust. Kutsumise ajal liitub igale haarale lisaks 1 uus mängija.

Veel võimalusi karusselli haarade pikendamiseks:

Poisid ja tüdrukud.

Laste vanus.

Värvid.

Puud.

Seened.

Loomad (igas haaras kokkulepitud loom jne)

Linnud (igas haaras kokkulepitud lind jne)

Tähed (täis- ja kaashäälikud, iga täht erinevas reas, sõnade moodustamine (moodustatav sõna nähtaval kohal sõnakaardil).

Numbrid.

Toidukaubad ja joogid.

Pilved, päike, kuu, tähed.

## 6. „LOOMAAED„

Kirjeldus: Mängijad jaotatakse (eraldused) vastavalt eesmärgile (loomaaias elavad loomad) rollidesse. Mängijad on kõik „oma puurides„. Mängujuht jalutab vabalt ringi ja räägib jutukest sellest mis loomaaias toimub. Jutu sees peab ta nimetama kõiki loomi-linde kes on mängu arvatud. Iga mängija kuuldes ennast nimetavat peab asuma juhtmängija taha voori. Kuuldes „Öö!„ pevad kõik vooris olivad oma kohale tagasi minema. Kes jääb viimaseks see on uus juhtmängija.

Veel võimalusi ( teemasid):

Jutustaja räägib juttu vastavalt eesmärgile.

Jalutuskäik metsas (marjad, puud, loomad, linnud, seened jne).

Tähed ja numbrid.

Kodused toimetused.

Loodus.

Vt. ka eelmiste mängude teemasid.

Mängujuht (jutustaja) peab olema hea improviseerija.

## 7. „MOORAMAA KUNINGAS„

**Valida liisutamise** teel mooramaa kuningas.

Kirjeldus: Mooramaa kuningas istub troonil. Teised mängijad lepivad kokku liigutuse millega väljendavad mingi töö tegemist. Minnakse kuninga ette.

Töötægijad: „Tere, mooramaa kuningas!„

Kuningas: „Tere! Mis tõi teid minu juurde?„

Töötajad: „Me tahame tööd teha.“

Kuningas: „Mis tööd te teha tahate?“

Töötajad: „Arva ära!“

Näidatakse kokku lepitud töö tegemise liigutust. Kuningas peab tehtava töö ära arvama.

Kui kuningas ei arva õigesti siis ütlevad töötajad:

„Kuningas, sa mõtle veel millist tööd me teeme!“

Kui kuningas arvab ära siis „Õige!“, ja kuningas asub töötajaid püüdma. Kelle kätte saab see on uus kuningas.

Veel võimalusi:

Töötajate, ilmekatelt huultelt, peab kuningas töö või mõne muu tegevuse ära arvama.

Loomad, linnud, esemed jne. Tehakse kuju kas 1, 2, 3 jne. (lapsed jagatud gruppidesse ja kõik grupid teevad ühesuguse kuju)

## 8. „KORV KUMMULI.“

Istuda ringis toolidel. Juhtmängija keskel.

Kirjeldus: Käskluse peale peavad mängijad kohad vahetama.

Võimalikud teemad:

Puu- ja juurviljad.

Loomad, linnud, putukad.

Puud.

Tähed.

Numbrid jne.

## 9. „TII, TII TIHANE.“

Salm: tii, tii, tihane, vaa, vaa varblane

Lendas üle oaaia, kargas üle kapsaaia

Üle metsa- vurr!

Kirjeldus: Liisusalmiga valitakse kass. Teised mängijad on linnud. Linnud laulavad mänguruumi ühes otsas (pesas) tehes oma kätest „linnu“, kass varitseb keskel. Salmi lõppedes peavad linnud lendama mänguruumi teise otsa (teise pessa), kass püüab.

Variandid mängu raskemaks muutmiseks:

2 last teevad käsi üksteise peale asetades suurema linnu, uude pessa lennates peavad koos

Paarilisega käest kinni hoides jooksmas

3 last teevad linnu.....jne.

Tüdrukud koos, poisid koos jne.

Koostanud

Juulia Kupca

Sillamäe lasteaia Rukkilill muusikaõpetaja