

**Koostanud Ülle Tamm**

# **Liikumismängud lasteaias**

**Tartu  
2011**

Toimetanud Nele Reimann-Truija  
Illustreerinud Vilve Vadi  
Kujundanud ja küljendanud Justas Rutkauskas

Autoriõigus: AS Atlex ja Ülle Tamm, 2011

Kõik õigused kaitstud. Igasugune autoriõigusega kaits-  
tud materjali ebaseaduslik paljundamine ja levitamine  
toob kaasa seaduses ette nähtud vastutuse.

AS Atlex  
Kivi 23  
51009 Tartu  
Tel 734 9099  
Faks 734 8915  
atlex@atlex.ee  
www.atlex.ee

ISBN 978-9949-441-92-1

# Eessõna

Raamatusse on koondatud lasteaiaaaliste laste mängud alates kõige pisemate kõnnimängudest kuni koolieelikute teatevõistlusteni. Neid saab mängida terve rühmaga liikumistegevustes, samuti väiksema grupiga vabal ajal. Mängides õpivad lapsed arvestama kaaslastega ning kinni pidama reeglitest.

Liikumisõpetajana tean, kuidas teeb südame soojaks, kui avastad, et lapsed on õuesoleku ajal ise hakanud mängima liikumistegevuses õpitud mängu.

Loodan, et raamat saab väikeseks abimeheks kõigile, kes tegelevad lastega.

Mängimine – see on nii lihtne!



# Sisukord

## MÄNGUD SÕIMERÜHMA JA NOOREMA RÜHMA LASTELE

### KÖNNIMÄNGUD

Tule nukuga kõndima!	13
Vii nukk kõndima!	13
Rong	14

### JOOKSUMÄNGUD

Püüdke mind!	15
Kalli, kalli!	15
Põrnikad lendama!	16
Lennukid	16
Kass ja hiired	17
Muri	17
Võõras kass	18
Lindude lend	18
Karulaanes	19
Linnud ja kägu	20
Leia värv!	20
Värvilised autod	21
Foor	22
Kohtade vahetus	22

### HÜPPE- JA HÜPLEMISMÄNGUD

Pall hüppab	23
Jäneste päev	23
Üle kraavi	24

Varblased ja auto	24
Soo	25

## **MÄNGUD PALLIDEGA**

Korjake palle!	26
Viska täpselt!	26
Kuum pall	27

## **ROOMAMIS- JA PUGEMISMÄNGUD**

Lapsed ja kassid	28
Hiiired köögis	28
Kass ja kassipojad	29

## **MITMESUGUSEID MÄNGE**

Otsi sarnane!	30
Liblikad ja lilled	30
Leia sarnane!	31
Karu tuleb	31
Värviline õhupall	33

## **MATKIMISMÄNGUD**

Vanaemale külla	34
Linnud	35
Päkapikud otsivad häid lapsi	36
Lapsed lumises metsas	38
Üle aasa	39
Öö ja päev	39

## **MÄNGUD KESKMISES JA VANEMAS RÜHMAS**

### **JOOKSUMÄNGUD**

Rõõmus pere	40
Keeristorm	40
Kiss, kiss. Näu, näu	41

Kaval rebane	41
Kodutu jänes	42
Jänes ja rebane	42
Kass ja hiir	43
Nõiamäng	44
Kes on kiirem?	45
Jooksevad need, kellel on ...	45
Teretamise mäng	46
Vahetage kohad!	46
Kaks ringi	47
Kassid ja koerad	48
Kolmas liigne	48
Sabakull	49
Pallikull	50
Eseme kull	50
Häälitsev kull	51
Paarikull	51
Ketikull	52
Karupere	52
Karu metsas	52
Pisik	53
Käsikäru	54
Tagumine paar välja!	54
Numbrite võidujooks	55
Väljakutse	55
Hundid ja rebased	57
Öö ja päev	57
Kalurid ja kalad	58
Kogred ja haug	58

## HÜPPE- JA HÜPLEMISMÄNGUD

Kaldale! Vette!	60
Me ei karda halli hunti	61
Üle takistuste	62
Rõngast rõngasse	62
Otsi vaba rõngas!	63
Kuju	63
Kuju ajalehel	63
Kalamees	64
Koer ja jänesed	65

## MÄNGUD PALLIGA

Pall ringis	66
Tere, Mari!	67
Palliga ümber ringi	68
Jalgpall ringis	68
Pardid ja jahimehed	69
Koer	69
Taba rebane	70
Rästik	70
Kindluse kaitsmine	71
Kaubarong	72
Anna pall edasi!	72
Pall kaptenile	73
Pall edasi-tagasi	74
Viska pall tagasi!	74
Tunnelipall	75
Plats puhtaks!	75
Väljaviskamine	76
Mädamuna	77



Veereta jalgadega	78
Vähkide pallikull	78
Vähkide jalgpall	79
Võrkpall püüdmisega	80
Värvilised pallid	81
Kolmiku pall	81

## **RONIMIS- JA PUGEMISMÄNGUD**

Oja	82
Leia oma koht!	82
Koridor	83
Ahvipüüdjad	83

## **ORIENTEERUMISMÄNGUD**

Asjade otsimine	84
Orienteerumine õues	84
Tunne tähti	84
Tunne loomi (linde, lilli)	86

## **JÕU- JA OSAVUSMÄNGUD**

Köievedu	88
Vedamine kahekesi	88
Asendist väljaviimine	89
Vägikaikavedamine	89
Soolakaalumine	90
Tõusmine ristiasetatud kätega	90
Puuduta laubaga põlvi!	90
Aiaaugust pugemine	91

## **MITMESUGUSEID MÄNGE**

Pöörlevad rõngad	92
Vurrimäng	92

Lenda, õhupall!	93
Õhupallid nööri	94
Liblikapüüdjad	95
Hoia õhupall õhus!	95
Kes saab nööri endale?	95
Liikuvad takistused	96
Mis kell on, härra Hunt?	96
Mis kell on, härra Lõvi?	97
Kuningas, kuningas	97
Öökull	98
Tunne numbreid!	99
Haned-luiged, tulge koju!	99
Tulge koju, kõik mu lapsed!	100
Konnake, konnake	100
Niit ja nõel	101
Rebane ja siilid	101
Loomad, linnud, kalad	101
Silgud ritta – üks, kaks, kolm!	102
Prügimägi	102
Ämblik ja kärbsed	104
Mina prii!	105
Ämblikuvõrk	105

## **MÄNGUD LANGEVARJUGA**

Torm merel	107
Karussell	108
Värvid	108
Telk	108
Liikuv telk	109
Kassipojad mängivad	109

## **TÄHELEPANUMÄNGUD**

Hiirelõks	110
Linnud ja linnupuur	110
Pisikeste hiirelõks	111
Numbrid spordivad	112
Ühed – kahed – kolmed	112
Taevas, meri, maa	113
Kes jääb kurikata?	113

## **NALJAMÄNGUD**

Üks ründaja, palju väravavahte	114
Kükki-püsti	114
Tädi tuli Taanimaalt	115
Vähkide võidujooks	115
Loomad lendavad	116

## **MÄNGUD TEMPO MAHA VÕTMISEKS**

Nimemäng	117
Mina olen Liisa	117
Meepoti varastamine	118
Öövaht	118
Meie kiisul kriimud silmad	119
Rõngake	120
Geenius ja ahvipärdik	120
Oravad metsas	121
Kelle käes on kurikas?	122
Peglisaalis	122

## **MÄNGUD TALVEL**

Jääkuju	123
Kaks külma	123
Külma Kaarel ja Päikese Pille	124

Madu lumel	124
Leia vaba kelk	125
Ümber kelgu	125
Kelgu haalamine	125
Orienteerumine kelguga	127
Numbrite väljakutse kelkudega	127
Kohtade vahetus kelkudega	128

## **TEATEVÕISTLUSED**

Palli kandmisega	129
Kass ja koer	129
Kogumismäng	130
Kartulipanek	130
Kalapüük	132
Korjamine pesulõksuga	132
Pendelteatejooks	133
Takistusjooks	133
Ringteatejooks	134
Viimase mehe jooks	134

# MÄNGUD SÕIMERÜHMA JA NOOREMA RÜHMA LASTELE

## KÖNNIMÄNGUD

### TULE NUKUGA KÖNDIMA!

Lapsed istuvad toolidel või põrandal. Mängujuhil on käes nukk.

Mängu käik: mängujuht läheb nukuga ühe lapse ette ja ütleb: „Tere, Uku! Mina olen Mari. Tule minuga kõndima!” Laps tõuseb, võtab nukul käest kinni (mängujuht hoiab nukku oma käes) ja nad kõnnivad väikese ringi, kuni laps jõuab oma kohale tagasi ja istub. Mäng kordub.

Mängujuhile: sobib sõimerühma esimeseks mänguks. Kutsumisel kasutada laste nimesid. Arglikumad lapsed kõnnivad väiksema ringi.

### VII NUKK KÖNDIMA!

Sama tegevus, mis eelmises mängus. Aga kui laps on nukuga jalutades jõudnud oma istumiskohast piisavalt kaugele, siis ütleb mängujuht lapsele: „Jookse tagasi!” Laps laseb nuku käest lahti ja jookseb tagasi istuma. Nukk lehvitab.

Mängujuhile: sõimerühma esimestes mängudes ei soovita kasutada sõnu *kodu, ema, isa*.

## RONG

Lapsed seisavad kolonnis (*rong*), käed eelmise lapse õlgadel.

Mängu käik: rong hakkab sõitma, lapsed ütlevad: „Tšuhh-tšuhh...” Rong peatub. Mängujuht (*jaama-korraldaja*) ütleb peatuse nime vastavalt sellele, mille juures rong peatus. Näiteks: „Liumäe peatus!” Kolonni viimane laps tuleb esimeseks – vedurijuhiks. Ja mäng kordub.

Mängujuhile: alguses liikuda hästi aeglates tempos.

