

Õpime läbi mängu
Noortemagistritöö

Autor: Maria Tamming
Juhendaja: Angelika Naris,
Kodutütarde peavanem

Kevad 2006
Tallinn

Résumé

Võõrkeelne resüme

I did a research on games. Games, that we can play with a large group. The purpose of my work was to help out people, who have to play different games with people of different age from time to time.

I know from first hand experience, that when surprised, when suddenly asked to organize a gamenight, people get nervous and it becomes really hard to recall even one suitable game, not to talk about 4-5 different great games and that is why I made a list of games and added instructions. It is really important, that people, who teach games, know exactly what they are talking about and they have to know all the rules by heart.

Still it is better if they write the explanation down detailly first. It is easier that way to find out, what they have forgotten or what they do not know correctly.

I was taught that I can not teach games I have not played and that is why here are not any games taken stright out of some book. Here are only games I have played or taught or what my friends from different countries have told me about. I wanted to do this research as lifetrue as possible and I gathered here only those games, which, I am sure of, will succeed and what have been proven to be great by many players.

Still sometimes we all feel like playing something new what we have not tried before. I can not tell everyone not to do that. So I suggest they first try those games out on a small group of friends so they will know for sure, if those games are as good as expected and if the instructions were understood correctly. They will also find out, if those games are suitable for their group.

I believe that even here, in my research paper are a lot of new games for everyone and I am even hoping there are, because that means, that my work was useful for somebody and that is the reason why I started to do this. First it was ment for a friend of mine. I wanted to help him out by teaching him games I know and like. Then I started to think that there must be a lot of other people, who would also be very thankful for a gamelist. So I continued improving my list and added some theoretical advice. I hope this work will help out some gameteachers in trouble in the future. I already have several requests for this list.

I suggest that you test these games on your friends too at first, because I wrote down all the explanations as good as I could, but still I can not be sure that everything in this paper is undestandable for everyone.

That is why I encourage all the readers of this paper to write me, when they find something hard to understand. My e-mail address is maria.tamming@gmail.com. So feel free to write me any time you want about suggestions and questions. You would help me out by doing so and I would really appreciate some good constructive criticism.

Finally I would like to thank all the people, who helped me out with this work especially my parents and my supervisor Angelika Naris. I could not have done it without them. Now all I can say is: Enjoy these games!

Maria Tamming

Sisukord

VÕÕRKEELNE RESÜMEE

SISSEJUHATUS

1. KUIDAS EDUKALT MÄNGE KORRALDADA

1.1 Mängude valik

1.2 Ohutus

1.3 Mängu ettevalmistamine

1.4 Mängu seletamine

1.5 Juhtmängija

1.6 Võistkondade moodustamine

1.7 Territooriumi valik

1.8 Mängujuhi paiknemine

1.9 Mängu algus ja lõpp

1.10 Reeglite täitmine

1.11 Mitte kaasamängijate rakendamine

2. MÄNGUDE LOETELU

3. MÄNGUDE JAOTUS JA ÕPETUSED

3.1 Osavusmängud

3.2 Jooksumängud

3.3 Teatevõistlused

3.4 Reaktsioonimängud

3.5 Mõtlemismängud

3.6 Koostöömängud

3.7 Punastamismängud

3.8 Laulumängud

3.9 Jäämurdjad

3.10 Tutvumismängud

3.11 Sketšid

KOKKUVÕTE

KASUTATUD KIRJANDUS

Sissejuhatus

Mängud on õpetlikud ja mängud on huvitavad. Mängida saab üksi ja mängida saab suure seltskonnaga. Mänge võib mängida nii õues kui toas. Mänge mängitakse kindlatel eesmärkidel plaanipäraselt või lihtsalt ajaviiteks. Mõned mängud vajavad ettevalmistamist, teised lihtsalt pealehakkamist. Mõni mäng nõuab teadmisi, teine aga head kehalist ettevalmistust. Mängida võivad nii suured kui väikesed. Mängudel on palju kasulikke omadusi, aga tegelikult ei vaja soov mängida põhjendamist, sest mängimine on lihtsalt *fun*.

Valisin selle teema, sest mängud on saanud mulle väga südamelähedaseks. Olen ise lapsena käinud palju laagrites ja erinevaid mängu kaasa mänginud ning samuti mängu korraldanud. Niisiis olen saanud mängu lihtsalt nautida kui ka vaevata pead mängude õnnestumisega, sest hästi õnnestunud mängust jääb kauaks hea mälestus ja soov veel mängida. Halb organiseerimine aga võib mõne väga hea mängu maine mängijate silmis täiesti alla viia. Mul on vist palju häid kogemusi, sest mulle meeldib väga mängida ja ma ei häbene seda, kuigi vanuse poolest olen juba täiskasvanu.

Tahan ka teile, lugejatele, jagada näpunäiteid, kuidas mängude abil mõne ürituse õnnestumisele väga palju kaasa aidata. Mõnikord me plaanimegi korraldada pidu vms, kus tahame seltskonda lõbustada erinevate mängudega. Teinekord aga on meil lihtsalt ootamatult palju vaba aega, mistõttu inimestel hakkab igav. Siis on väga hea üheskoos midagi mängida.

Samas olukord, kus meie õlgadele pannakse ootamatult ülesanne inimestega mängida, on piisavalt hirmuäratav, et enamik meist, mina kaasa arvatud, kangestuvad nii, et mitte ühtegi mängu ei tule järsku meelde. Suu on kuiv ja mängu õpetades hakkame puterdama. Siis on väga hea, kui on omast käest võtta väike mängude nimekiri või veel parem – väike meeldetuletus, kuidas üks või teine mäng käib. Seepärast võtsingi ette üsna mahuka töö, mille käigus tuletasin ise meelde ja küsisin ka teistelt, mis on nende arvates parimad seltskonnamängud ja kuidas neid mängitakse ning panin need mängud siia kirja. Mängude õpetamise osas küsisin nõu ka inimestelt, kes päevast päeva tegelevad laste ja noortega, on laagrites kasvatajateks ning puutuvad palju kokku erinevate mängudega. Samuti palusin oma erinevates maades elavaid sõpru kirjeldada nende kodumaa populaarsemaid seltskonnamänge, mida nad ka tegid.

Kasutaksin nüüd võimalust avaldada tänu kõikidele oma sõpradele ja noorsootöötajatele, ilma kelleleta oleks mul olnud palju raskem seda tööd teha. Tänaaksin veel kõiki laagrikasvatajaid ja mängujuhte, tänu kellele mulle mängud nii väga meeldima on hakanud. Muidugi tänan ka oma juhendajat. Ja vanemaid, kes kannatasid mitme kuu vältel ära minu arvuti taga klõbistamise öötundidel, kui nad ise seetõttu eriti hästi magada ei saanud.

Kuna mängu on väga palju, siis ei õnnestu mul neid kõiki teile tutvustada ja kindlasti on veel väga palju mängu, millest ka mina midagi kuulnud ei ole. Seega keskendun seltskonnamängudele, mida on hea kasutada vabaõhuüritustel ja laagrites. Samas aga ei ole keelatud ka nende rakendamine mujal. Jätan teile veidi juhtnööre mängude korraldamiseks ja üsna rikkaliku valiku mängude õpetusi, kus on ära toodud nende tüüp, mängijate arv, vajalikud vahendid ja mängu käik. Ajalisi piire aga ei oska ma teile kahjuks öelda, sest need varieeruvad suuresti sõltuvalt mängijate arvust ja mängust endast.

Kuna mind on kasvatatud teadmises, et ei tohi õpetada mängu, mida ise läbi proovinud ei ole, siis toongi siin välja just läbiproovitud head mängud ja on ka üksikuid näiteid, mida olen korjanud teiste käest ja mis on neile väga meeldinud. Kasutasin teooriaosas oma lünkade täitmiseks ja ideede saamiseks ka Endel Isopi kirjutatud raamatut „Mängimal!“. Selles aga võite kindel olla, et siin ei ole mitte ühtegi mängu, mis oleks pärit mõnest õpikust ja minu poolt läbi proovimata.

Kuidas edukalt mängu korraldada

Mängude valik

Kui korraldate üritust, mille jooksul plaanite ka midagi mängida, siis on mul teile kõigepealt üks väga oluline nõuanne: alati valmistage ette rohkem mängu, kui te arvate, et jõuate ajaliselt ära mängida, sest alati võib ette tulla ootamatusi (nt. on halb ilm, mille tõttu ei ole võimalik osa mängudest mängida või lihtsalt mängijad ei taha mõnda mängu millegipärast mängida. Seepärast ongi kasulik veidike ette mõelda ja mõned tagavaramängud ette valmistada.

Mängu valimisel tuleb arvesse võtta mängijate võimeid, vanust ja hulka; samuti mängu eesmärki ja aega, mis mängu jaoks planeeritud on. Oluline on mõelda ka kohale, kus mängu mängida ja sealsetele tingimustele; vajalikele vahenditele ja kust neid saada võiks; ajale, mis kulub mängu seletamisele ja mänguväljaku ettevalmistamisele. Väga olulist rolli mängivad ka looduslikud tingimused – ilm, pinnavormid jne.

Näiteks kõigile tuntud kullimängus ei ole mingeid vahendeid vaja. Mängida saab seda seltskonnas, kus on vähemalt kümme liiget, sest väiksema mängijate arvuga muutub see mäng liiga üksluiseks. Mängijate vanus ei ole väga oluline. Soovitatavalt võiksid mängijad olla vähemalt kooliealised, aga nad peaksid olema enam-vähem ühevanused ja ühtviisi võimekad.

Kulli on hea mängida õues suurel tühjal väljakul, kus pole ohtu, et millegi vastu joostakse ja ennast vigastatakse. Samuti peaks olema pinnas kuiv, puhas ja libisemiskindel, et vähendada veelgi õnnetuste ohtu. Kuna kullimäng on tavaliselt kõigile tuttav, ei kulu selle seletamiseks eriti palju aega. Erinevate mängu puudutavate küsimuste esitamisega võiks kindlaks teha, kas kõik teavad ikka, kuidas mäng käib ja seejärel üle korrata reeglid, mille rikkumine on karistatav.

Mänguväljak tuleks enne nii palju ette valmistada, et korjata ära ohtlikud esemed ja piirata suuremad augud ja muud ohtlikud kohad, mida likvideerida ei õnnestu. Samuti oleks parem, kui seda mängitaks ajal, mil vihma või lund ei saja ja samuti päike lagipähe ei paista. Teisest küljest jälle ei tohiks õues olla nii pime, et nähtavusega probleeme tekiks.

Samas mängides näiteks CD-viset on vaja enne hankida hunnik CD-sid, mida ei ole enam vaja ja millest ei ole kahju, kui need mängu käigus kannatada saavad. Lisaks CD-dele on vaja ämbreid, kuhu neid visata. Iga moodustatud võistkonna kohta tuleb võtta üks ämber või mängida vahetustega.

Tuleks enne välja mõelda, kust neid vahendeid saada ja kuidas need mänguplatsile kohale toimetada; kes mänguplatsi ette valmistab ja millega neid vahendeid asendada, kui midagi ei ole võimalik hankida või on mõni ese lihtsalt maha ununenud või katki läinud.

Ohutus

Ohutus on nii mängimise kui ka üldlase lastega tegelemise juures äärmiselt oluline, sest meie kui rühmajuhid ja organisaatorid vastutame meie hoolde usaldatud laste eest. Kuigi kõiki õnnetusi ei õnnestu vältida, tuleb siiski teha enda poolt kõik, et garanteerida laste ohutus ja üldine turvalisus, sest kohe kui lapsed hakkavad turvalisusest puudust tundma või keegi saab viga, langeb kõvasti ka grupimentaliteet ja usaldus grupijuhi vastu. Võib tekkida paanika ja siis on igaüks väljas eelkõige iseenda eest. Tagamaks ohutust, räägin natuke lastetööle kehtestatud reeglitest ja jagan soovitusi.

Igaks mänguks tuleb valida sobiv territoorium, olgu see siis õues või siseruumides. Õues tuleb arvestada ilmastikutingimustega (kas sajab või on kuiv, kui kõva on tuul – 1m/s=-1°C). On ka kehtestatud temperatuuri piirnormid: toas 14°C+... ja õues tuulevaikse ilma puhul lapsed -15°+... ning noored -20°C+...

Veemängude puhul on samuti oluline tegur temperatuur, mere puhul lainetus, vee sügavus ja tuul, jõe puhul voolukiirus ja samuti vee sügavus. Ujumiseks peab veetemperatuur lastel olema vähemalt +18 kraadi ja noortel +16 kraadi. Õhutemperatuur peab samal ajal olema kaks kraadi kõrgem ning vees võib maksimaalselt olla 15-20 minutit.

Ohutuses on veel oluline territooriumi turvalisuse kindlustamine ja jooksumängude puhul peab arvestama seda, et finišijooneks või vahetult selle järel ei oleks mõnda jäika eset, mille vastu mängijad end vigastada võiksid. Tuleb eemaldada kõik ohtlikud lahtised esemed ja piirata need ohuallikad, mida eemaldada ei saa. Näiteks pimesikku mängides tuleks otsijat (pimesikku) kuidagi hoiatada, kui ta satub mõne ohtliku koha lähedale. Oluline on ka kindlustada mängijate ilmastikule vastav riietus.

Mängu ettevalmistamine

Nagu juba eespool öeldud, tuleb kohe kindlasti muuta mänguväljak turvaliseks ja hankida mängimiseks vajalikud vahendid. Juba varem tuleb kokku leppida, kes mängu seletama hakkab ja tuleb kasuks, kui too isik ei ole mitte ainult seda mängu varem mänginud vaid ka seda mängu juhtinud ning nüüd peab ta uuesti proovima endale täpselt seletada mängu käiku ja reegleid, sest kuigi vahel võib tunduda, et see on lihtne ega vaja läbiproovimist, olen isegi kogenud mängu seletamise ajal, et järsku ei tule enam kõik reeglid meelde või ununes mõni vahend maha. Seepärast tuleks kõik varem rahulikult läbi mõelda ja kasvõi üles kirjutada (nii avastate kergemini puudujäägid oma teadmistes ja saate täita lüngad mälus, ilma et kaotaksite oma autoriteeti mängijate seas), aga juba mängu õpetades paberilt maha lugeda ei tohi.

Samuti on üks raudreegel, et ei tohi õpetada teistele mängu, mida me ise läbi mänginud ei ole, sest sel juhul võib ette tulla igasuguseid ootamatuid takistusi ja me ei või kindlad olla, kuidas see mäng läheb. Kui te siiski tahate proovida midagi uut, on soovitatav enne ajada kokku väike sõpradegrupp ja mäng läbi proovida, et endale selgeks teha, kas saite ikka kõigest täpselt aru ning kas miski jäi siiski segaseks. Samuti saab nii selgeks, kas mäng vastab üldse teie ootustele.

Mängu seletamine

Pööran veelkord tähelepanu sellele, et mängud nõuavad tavaliselt ettevalmistamist ja mängu peaks õpetama inimene, kellel see mäng hästi selge on. Eelistan ise siiski inimesi, kes seda ka varem õpetanud on, sest isegi, kui mängu seletaja on seda varem mänginud, aga mitte õpetanud, ei pruugi tal olla piisavalt teadmisi ja ettevalmistust selle mängu läbiviimiseks. Siin aga tulevad suuresti kasuks kogemused. Nüüd aga asun otseselt seletamise juurde.

Kui mängija on endale mängu reeglid varem hästi selgeks teinud, siis võib ta seletamisega alustada. Mängujuht valib seletamise ajaks koha, kust ta kõigile mängijatele hästi nähtav ja kuuldav on. Näiteks mängus, kus kõik on ringis, on ta samuti ringjoonel, mitte ringi keskel, sest vastasel juhul on ta paljude mängijate poole seljaga ja nende tähelepanu hajub. Kui mängijate algasendiks on rivi, seisab ta rivi ees jne.

Et seletamine oleks lihtsam, peab mängujuht kõva häälega rahulikus tempos jutustama, kuidas mäng käib. Jutt tuleks üles ehitada loogilises järjekorras nii, nagu hiljem mäng toimuma hakkab. Kõigepealt räägib ta mängijate asetusest ja laseb neil kohe nii paikneda. Seejärel seletab ta mängukäiku, eesmärki ja lõpuks reegleid. Vajalikud liigutused tuleb ette näidata ja võib korraldada ka näidismängu.

Peale mängu seletamist tuleb kindlasti üle küsida, kas kellelgi jäi midagi segaseks ja kas tekkis küsimusi. Kui seletuse järel on mängijatel küsimusi, tuleb neile võimalikult lihtsalt ja arusaadavalt vastata, pöördudes kõigi poole, sest võib-olla jäi see küsimus arusaamatuks ka mõnele teisele mängijale. Kindlasti tuleks aga kontrollida, kas lõpuks (peale küsimustele vastamist) on ikka kõik mängijad mängust aru saanud. Kui aga mängu on antud seltskonnaga

varemgi mängitud, tuleks lihtsalt erinevate küsimustega mängu sisu ja reeglid meelde tuletada. Uuesti seletama ei pea.

Tulles tagasi mängujuhi asukoha juurde seletamise ajal, peab ta paiknema nii, et mängijatel oleks teda võimalikult mugav kuulata. Õues mängides näoga mängijate, päikse ja tuule suunas jne. Kui on väga külm ilm, aga tahetakse õues mängida, peaks mängu siseruumis ära seletama ja alles siis õue minema.

Lisan veel, et mängu võib alati mängu käigus ja vastavalt mängijatele muuta. Reegleid võib muuta vastavalt mängijatele, aga soovitatavalt mitte mängu keskel, sest see põhjustab liiga suurt segadust. Eriti laste puhul. Muudatusi võib teha kas kohe mängu seletades või mängijate nõusolekul enne, kui sama mängu uuesti mängima hakatakse (näiteks laagrites). Äärmisel juhul tohite ka mängu katkestada, et muutusi või parandusi sisse viia, aga siis tuleb seda teha väga hoolikalt: kõik kokku koguda ja kindlaks teha, et terve grupp muutustest aru sai. Tunduvalt lihtsam ja mõistlikum on siiski mängida terve mängukorra ajal samade reeglitega või muuta reegleid enne mängu uue vooru algust.

Juhtmängija

Tihti on mängudes üks tegelane, kellest sõltub ülejäänud mängijate tegevus. Näiteks kullimängus kull. See roll aga võib, olenevalt mängust, olla kas ihaldatud või vastumeelne. Mõlemal juhul tuleks juhtmängija valida võimalikult õiglasel teel.

Väikeste laste puhul võib mängujuht ise olla juhtmängija. Väga hea variant on see, kui mängujuht määrab ise juhtmängija, sest tema tavaliselt tunneb mängijaid ja nende omadusi ning suudab sobivaima neist välja valida. See on ka kõige kiirem meetod.

Kõige halvem variant on see, kui mängujuht küsib, kes tahab olla juhtmängija, sest see tekitab tavaliselt asjatut segadust ja rikub korda. Juhtmängija võib ka loosi teel valida. Selleks on mitmeid variante: mõne salmi abil, punaste ja mustade kaartidega, tikkudega jne.

Mängijad võivad ka ise omale juhtmängija valida. Nii saab selleks kõige auväärsem mängija, keda teised kuulavad ja järgivad. Väga sobiv variant kui on rohkem aega. Juhtmängijaid võiks aga mängu käigus vahetada ja kõik võiksid saada võimaluse mõnes mängus seda rolli täita.

Võistkondade moodustamine

Enamik mängu eeldab võistkondade olemasolu. Neid aga saab luua mitmel viisil. Kõige ausam on see, kui mängujuht eelnevalt mängijad ära jagab nii, et tuleksid võrdsed võistkonnad ja siis võtab appi kavaluse, öeldes, et võistkonnad loositi välja. Nii saab tekitada kõige huvitavamaid võistkondi ning näiteks sõbrad lühikeseks ajaks ära lahutada, et nad saaksid tuttavaks ka teiste mängijatega.

Teine variant on mängijate lugemine võistkondadesse. Selleks peavad kõik võtma ühte rivisse kas siis pikkuse, vanuse vms järjekorras ja siis loetakse mängijad järjest nii mitmeks võistkonnaks kui vaja. Sellega võib aga siiski juhtuda nii, et tekivad ebavõrdsed võistkonnad või satub ühte võistkonda kokku hunnik sõpru ning ülejäänud üksikud võistkonna liikmed jäävad tegevuses tahaplaanile ning tunnevad end tõrjutuna.

On veel ka kaptenite valik. See aga on minu meelest kõige halvem variant, sest kaptenid valivad esimesena kõige võimekamad mängijad ja nõrgemad jäävad viimasteks. See aga võtab juba mängu alguses osalt mängijatest ära soovi seda mängida. Nii tekivad küll võrdsed võistkonnad, aga kas on mõtet tekitada taolist stressirohket olukorda? Igaüks ise teab.

Võib aga teha ka nii, et valitakse kaptenid ja seejärel mängujuht jagab ülejäänud mängijad võrdseteks paarideks või kolmikuteks ja kaptenid valivad oma võistkonda neid võrdseid gruppe. Asi tehakse veel põnevamaks sellega, et iga võistkond valib omale nime, aga kaptenid ei tea, mis nime milline meeskond kannab ja saab sedasi juhuslikult omale võistkonna liikmed.

Territooriumi valik

Tihti on igal võistkonnal oma väljakupool või „kodu”, aga need on tavaliselt ikka veidi ebavõrdsed, mistõttu on soovitatav näiteks mängu keskel pooli vahetada. Territooriumi võib määrata mängujuht või lasta mängijatel loosi tõmmata, et ei tekiks hilisemaid pretensioone.

Mängujuhi paiknemine

Rääkisin juba mängujuhi paiknemisest seletamise ajal. Nüüd aga annan soovitusi mängujuhi paiknemiseks mängimise ajal. Ta peaks olema kusagil, kust tal on hea vaade kõikidele mängijatele. Mängujuhil endal kaasa mängida ma ei soovita, sest siis ta ei suuda olla piisavalt objektiivne ega saa ka kontrollida, et kõik mängijad järgiksid mängureegleid.

Mängu algus ja lõpp

Mängijatele tuleb anda selge märguanne, millega mäng algab ja lõpeb, et ei tekiks segadust ja arusaamatusi. Selleks sobib vile, hüüded: LÄKS ja STOP.

Enne mängu algust tuleb veenduda, et kõik saavad aru, kuidas mäng käib. Mäng lõpetatakse aga siis, kui kõigil on veel lõbus ning ei ole kedagi, kes ära tüdinema hakkaks. Kui mäng lõpetada selle tipp hetkel, soovitakse seda veel teinekordki mängida.

Soovitatav on ette planeerida kindel aeg igaks mänguks ja siis sellest võimalikult täpselt kinni pidada. Mängu võib katkestada, kui keegi on kasutanud vägivalda või rikkunud reegleid. Samuti reeglite muutmisel.

Peale mängu lõppu tuleb teha kokkuvõtte mängust ja küsida tagasisidet ka mängijatelt (mis oli hästi, mis halvasti, soovitusi jne). Mängu lõpus tuleks ka teatada tulemused ja võib võitjaid premeerida. Mängujuht peaks ka enda tegevust kriitiliselt analüüsima ja edaspidi püüdma oma nõrku kohti parandada.

Reeglite täitmine

Mängu reeglid on kõigile kohustuslikud ja nende rikkumine on karistatav. Eranditult! Mängijatel ei tohi tekkida muljet, et nad pääsevad reeglite väänamise korral karistuseta või saavad alati uue võimaluse.

Karistuses peaks kohe alguses kokku leppima ja see on lõplik. Näiteks mängija, kes kasutab vägivalda, peab mängust lõplikult ära minema. Mängujuhile vastu ei vaielda. Alati võib tekkida arusaamatusi ja lahkarmumusi reeglite täitmisel, aga need tuleb lahendada rahulikult. Neid mängijaid, kes edukalt esinevad ebaausaid võtteid kasutamata, tuleks tunnustada.

Mitte kaasamängijate rakendamine

Alati on inimesi, kes ühel või teisel põhjusel ei saa või ei taha kaasa mängida. Nemad aga viivad mängu moraali alla ja tihti on nii, et kui ühel lubatakse mitte osa võtta, siis talle järgneb veel mitu tükki, kes parem vaataks pealt või tegeleks muude asjadega.

Sellist käitumist aga ei tohiks julgustada, sest nagu juba eespool mainitud, see rikub kõigi mängijate tuju ära ja on laste puhul ka ohtlik, sest kasvatajad/õpetajad on oma tähelepanu koondanud täielikult mängu korraldamisele ega jõua jälgida neid lapsi, kes mängida ei soovinud. Need aga võivad omaalgatuslikult näiteks ujuma minna. Nii aga võivad õnnetused juhtuda.

Siiski ei tohi ka kedagi mängima sundida, sest see toob samuti kaasa negatiivse reaktsiooni. Kui nad soovivad pealt vaadata, ei tähenda see veel seda, et nad hiljem soovi korral mänguga liituda ei võiks, nähes, et teistel on lõbus ja antud mäng on huvitavam, kui esmamulje puhul arvata võis.

Neid inimesi, kes mängida siiski ei soovi ning kes mängujuhi julgustamisel meelt ei muuda, võiks kasutada ära mängu korralduslikul poolel. Näiteks võib neil lasta mänguvahendeid kohale toimetada ja mänguplatsi ette valmistada. Nad tunnevad end nii vajalikuna ja rahulolevana, mis on alati hea.

Mängijad jaotatakse aktiivseteks, kõhklevateks, passiivseteks ja agressiivseteks. Aktiivsed ehk eestvedajad on tavaliselt nõus kõike mängima ja ka uusi mängu proovima. Nende toetusele saab mängujuht alati loota ja mida rohkem on selliseid mängijaid, seda meeolukamad tulevad ka mängud. Tihti tõmbavad nad endaga kaasa ka passiivsemaid mängijaid.

Kõhklejad on need, kelle osavõtt sõltub tujust ja tavaliselt on neid kõige rohkem. Neile sobivad kergesti köitvad mängud ja neid on veel võimalik mõjutada.

Passiivsete mängijatega on raskem. Nad ei taha sageli kaasa mängida, kuigi erilist põhjust tõrkumiseks ei ole ja neile peaks pöörama suuremat tähelepanu, aga sundida ka ei tohi. Siis ongi parem leida neile muul viisil rakendust.

Agressiivseid mängijaid on kõigi eelnevate tüüpide hulgas. Nad lihtsalt muutuvad mängides agressiivseks.

Mängude loetelu

Ahv ja poolahv
Amööbimäng
Anna edasi
Arktiline banaan
Arva ära, kes ta on
Asjade edasiandmine
Autokool
CD-vise
Chubby bunny
Diivan
Do you love me baby? – Ütle kallis, kas sa armastad mind?
Doomino
Elas kord perekond Kask
Elekter
Flip-flop
Fotograaf
Fotojaht
Haimäng
Heeringas
Hey Frank
Hiina restoran
I'm singing in the rain
Inimbingo
Inim-memoriin
Jaapani restoran a k a hüpnoos
Joonistan sulle kuu
Joontekull
Kaamel
Kaklus koha pärast
Kaks sõpra
Kallikull
Kaltsuralli
Kas härra Mõmin on kodus
Kas sa oled?
Kas sa pesed hambaid? Ei ma magan
Kas sa tead, mis see on?
Kassid-hiired
Kent
Ketimoodustamine
Kimi mäng
Kompimismäng
Koomajooks
Kuusalumäng
Kõrrevis
Kägu
Kõiemäng
Kõievedu

Kõitega pliiatsi pudelisse ajamine
Kõitepusa harutamine
Langevarju kull
Laulumäng
Liigutuse mäng
Lipumäng
Loomad
L-O-V-E
Lusikaga eesel
Lusikamäng
Ma-Chinga
Mari
Mari Magus
Mastimäng
Minu tädi tuli Pariisist
Munavise
Must maagia
Must roos
Muusika peatudes istuma
Numbritega kull
Oda ja pada
Oxford ja Cambridge
Paaridega kassi-hiire mäng
Paber kehaosade vahel
Padjakull
Padjasõda
Pall-põlvede-vahel jooks
Perekonnamäng
Pikk nina
Pime kana
Pimedate juhtimine rongis
Plaks paremale toolile
Plaksumäng
Platsisõit
Pliks-plaks
Pomm ja kilp
Pommitamine
Prüi
Psühholoog
Pudelitega teatevõistlus
Puuviljasegu
Pärlilükkimine
Rikkad ja vaesed
Ränirahnud
Röster, mikser jne
Sa võta siit see asi
Saba pudelisse
Sabamäng
Sabapüüdmine
Sammumäng

Second handi mäng
Selgeltnägija
Seljale joonistamine
Shooder
Silmad kinni joonistamine
Silmapilgutusmõrvar
Soe-külm otsimismäng
Soo
Sularaha
Sulepuhumine
Sultanile maitseb T
Suusaralli
Sõlm kõies
Sõnamäng
Sõnatu alias
Šokolaadi söömise mäng
Tekimäng
Telefon
Telefoni/saapa vise
Teojooks
Trikiga Kimi mäng
Tunnuste alusel grupi moodustamise mäng
Ukakas
Vahukommi loopimine
Vaiba ümberkeeramine
Valgusfoor
Vanaema sünnipäev
WC paber
Vilemäng
Võtan otse, annan risti
Võõras auk, võõras võõras auk
Väike lohemadu
Õhujalgpall
Õhupalli katkilitsumine
Õunaussikeste mäng
Ämbrid
Ämbritega teatevõistlus
Ühe minuti võistlus
Ühest sajani

Mängude jaotus ja õpetused

Jaotan mängud ära tüüpide kaupa, sest enamasti ühte kategooriasse kuuluvad mängud on omavahel sarnased ning eeldavad sarnaseid tingimusi-omadusi mängijatelt.

Suutsin eristada ühteist kategooriat ehk mängutüpi. Need on:

- Osavusmängud
- Jooksumängud
- Teatevõistlused
- Reaktsioonimängud
- Mõtlemismängud
- Koostöömängud
- Punastamismängud
- Laulumängud
- Jäämurdjad
- Tutvumismängud
- Sketšid

Osavusmängud

Osavusmängud on tihti võistkondlikud, mis eeldab vähemalt keskmise suurusega seltskonna olemasolu. Samuti on vajalikud teatud oskused, kuid mängijate jooksukiirus pole siin kõige olulisem. Pigem täpsus ja tähelepanelikkus, ka kaasmängijate suhtes. Kuna mängutüüpide piirid on üsna hägused, eeldavad paljud neist ka omavahelist koostööd ja teatud oskusi. Minu mängude valikust kuuluvad osavusmängude hulka suuremal või vähemal määral:

Anna edasi

Tüüp: osavusmäng

Rahvahulk: 10-25 inimest

Vahendid: üks paberitükike

Kuidas käib: kõik seisavad ringis. Üks mängija paneb paberilipiku vastu oma suud ja proovib seda naabrile edasi anda nii, et see vahepeal maha ei kukuks. Käte abi kinnihoidmisel kasutada ei tohi. Hakatakse paberit edasi andma suuga, hoides teda sisse hingates suu vastas kinni.

Teine variant on tennisepalliga lõua all. Naaber peab selle kätte saama ja edasi andma. See, kellel maha kukub, on väljas.

Arva ära, kes ta on

Tüüp: osavusmäng

Rahvahulk: 5-20 inimest

Kuidas käib: üks mängija viskab kõhuli maha ja paneb silmad kinni. Keegi teine istub talle selga. Esimene mängija peab käsikaudu kobades ära arvama, kellega on tegu. Kui ta valesti arvab, siis ronib see, kelle nime ta pakkus, samuti talle selga. Seejärel saab ta võimaluse uuesti arvata jne. Kui ta õigesti arvab, siis läheb see, kes tal seljas oli esimesena, ise kõhuli maha. Kui valesti, siis tuleb veel üks nimetatut talle selga, kuni õige vastus saadakse.

CD-vise

Tüüp: osavusmäng

Rahvahulk: ükskõik kui palju. Sellest oleneb võistkondade arv.

Vahendid: ämbrid ja palju kasutuid CD-sid

Kuidas käib: moodustatakse võistkonnad. Iga võistkonna liikmed seisavad kolonnis üksteise selja taga. Võistkonna ees umbes viie meetri kaugusel on ämber. Eesmärk on saada võimalikult palju CD-sid viskamise teel ämbrisse. Igaüks saab teatud arvu CD-sid ja hakkab neid ämbrisse loopima. Hiljem loetakse kokku võitkonna tabamused. Võidab see võistkond, kes sai kõige rohkem CD-sid ämbrisse. Kõik võistkonnad on võrdsel kaugusel ämbrist. Selleks tõmmatakse maha joon, mille peale ja millest üle astumine on karistatav.

Flip-flop

Tüüp: osavusmäng

Rahvahulk: 5-10 inimest

Vahendid: salvrätikud, tassid veega, laud

Kuidas käib: mängijad istuvad maas või on põlvili ümber laua, lõug laua kohal. Nende ette lauale pannakse salvrätik. Laua keskel on tassid veega. Iga mängija võtab suu vett täis ja pöörates pead paremale ütleb täis suuga: FLIP ning seejärel pöörab pea vasakule ja ütleb: FLOP. Tuleb vältida naerma hakkamist, sest siis purskab vesi suust välja ja seda juhtubki kindlasti mitu korda. Võib mängida nii, et kes naerma hakkab ja vee suust välja laseb või alla neelab, läheb mängust välja ja võitjaks jääb see mängija, kes kõige kauem vastu peab, aga võib ka nii mängida, et kui mängija vee suust välja laseb, siis ta lihtsalt järgmisel ringil, kui

jälle tema kord tuleb, võtab uue lonksu vett suhu ja proovib uuesti. Salvrätt on laual selleks, et kuivatada suud ja pidada kinni lauale puristatud vesi. See mäng võib tunduda järele, aga tegelikult on heas seltskonnas väga naljakas.

Haimäng

Tüüp: osavusmäng

Rahvahulk: 10-20 inimest

Vahendid: mõned toolid

Kuidas käib: toolidest moodustatakse parv vms alus, mille peal mängijad kõik koos seisavad, ja öeldakse, et toolilt maha kukkuda ei tohi, sest ümber on haisid ookean, kes ootavadki lõunasööki. Kõik peavad mahtuma toolidele ära. Aegamööda hakatakse toole vähemaks võtma – hai on näljane ja ründab alust. Mahakukkujad lähevad mängust välja. Eesmärk on mahutada võimalikult palju inimesi 1-2 toolile.

Kõrrevis

Tüüp: osavusmäng

Rahvahulk: 5-25 inimest

Vahendid: joogikõrred

Kuidas käib: kõik viskavad kõrsi ühe joone tagant. Võidab see, kelle kõrs kõige kaugemale lendab.

Kõitepusa harutamine

Tüüp: osavusmäng

Rahvahulk: 6-10 inimest

Vahendid: 3-5 kuni kolmemeetrist kõiejuppi

Kuidas käib: kõied aetakse omavahel sassi. Mängijad tulevad ja võtavad kõik ühest kõieotsast kinni ja rohkem nad sellest lahti lasta ega kõit mööda liikuda ei tohi. Neil tuleb teatud aja jooksul kõitepundar lahti harutada. Lahtiseid kõieotsi jääda ei tohi. Seega peab olema mängijaid sama palju kui kõieotsi. Kui siiski on mängijaid paaritu arv ja üks ots jääb üle, siis võib mängujuht seda otsa hoida, aga temal on mängus passiivne roll. Tema pusa harutamisel kaasa ei aita. Teised tegutsevad tema ümber ja temaga arvestades.

Lusikaga eesel

Tüüp: osavusmäng

Rahvahulk: 3-15 inimest

Vahendid: kaardipakk, lusikad (üks vähem kui inimesi)

Kuidas käib: kõik istuvad ringis maas. Lusikad on ringi keskel maas, sabad välja poole, kõigist võrdsel kaugusel. Kaardipakist jagatakse igale mängijale neli kaarti ja ülejäänud hunnik jääb jagaja kõrvale. Kui alustatakse mängu, siis hakatakse pimevahetusega edasi andma kaarte, mis omale ei sobi. Mõte on enda kätte saada neli ühesuguse sümboliga kaarti. Näiteks neli poissi või neli kaheksat. Kõik võtavad kaarte eelmise mängija moodustatud hunnikust välja arvatud jagaja, kes võtab kaarte juurde ülejäänud kaardihunnikust, kuni see otsa saab. Siis hakkab ka tema endast vasakul istuja antud kaarte üles võtma. Kui keegi saab neli ühesugust kaarti vahetamise tagajärjel täis, võtab ta maast märkamatuult ühe lusika. Mäng käib enamasti nii kiiresti, et ei jõua eriti teisi jälgida. Teised aga peavad nägema, et üks lusikas puudub ja võtma omale ka ühe enne, kui hilja on. Viimane jääb ilma lusikata ja talle omastatakse täht. Tähed on E-E-S-E-L. Kui ühel mängijal sõna täis saab, on tema kaotaja ehk eesel ja teda võib varasema kokkuleppe olemasolul nii õhtu otsa kutsuda. Sellel kohal võib mängu lõpetada või mängida edasi, kuni kõik peale ühe on omandanud eesli staatuse.

Munavise

Tüüp: osavusmäng

Rahvahulk: 10-30 inimest

Vahendid: vanad riided ja palju mune

Kuidas käib: inimesed jagatakse paaridesse ja nad jäävad vastamisi seisma väikse vahemaaga. Nad hakkavad oma paarilistele muna viskama või mööda maad veeretama. Iga kord, kui üks paariline muna tervelt kätte saab, astub ta sammu tagasi (paarilisest kaugemale). Vahemaa suureneb kogu aeg. Mäng kestab, kuni munad on katki kõigil, peale viimase paari. Alati saab nalja, kui muna kellegi käes katki läheb ja muidu ka.

Muusika peatudes istuma

Tüüp: osavusmäng

Rahvahulk: 15-30 inimest

Vahendid: makk ja toolid

Kuidas käib: toolid asetatakse ringina – alati üks tool vähem kui mängijaid on – ja inimesed hakkavad muusika saatel toolide ümber ringi käima. Kui muusika katkestatakse mängujuhi poolt, peab iga mängija istekoha leidma. Viimane jääb aga ilma ja läheb mängust välja. Siis võetakse üks tool veel vähemaks. Lõpuks peaks järgi jääma üks mängija.

Plaksumäng

Tüüp: osavusmäng

Rahvahulk: 5-20 inimest

Kuidas käib: inimesed on ringis käpuli maas. Käed on ristis naabrite omadega. Hakatakse järjest ette määratud suunas ringi mööda pörandale plaksu lööma. Näiteks (liikudes paremale) minu vasak käsi, minu vasakul oleva naabri parem käsi, minu paremal oleva naabri vasak käsi, minu parem käsi jne. Kui käed on korralikult ristatud, siis nii tulebki. Nii liiguvad plaksud, kui antakse edasi vaid ühekordset plaksu, aga võib ka teha kaks plaksu korraga – siis lähevad plaksud sama teed tagasi ja kolm plaksu, mis tähendab sama, mis üks plaks. Sassi ajaja – ja neid tuleb palju – paneb eksinud käe selja taha ja hiljem uuesti teise käega eksides läheb mängust välja.

Pimedate juhtumine rongis

Tüüp: osavusmäng

Rahvahulk: 20-50 inimest

Kuidas käib: tehakse võistkonnad, mille liikmed seisavad üksteise taga kolonnis, käed eelmise õlgadel. Silmad on kinni kõigil peale viimase inimese kolonnis. Viimastele õpetatakse selgeks mingi marsruut, mida mööda nad oma pimedate võistkonda juhtima hakkavad. Kui nad tahavad, et võistkond läheks otse, patsutavad nad mõlemat õlga. Paremale minemiseks patsutatakse paremat õlga ja vasakule minemiseks vasakut õlga. Kui nägija rivi lõpus tahab, et võistkond seisma jääks, surub ta kergelt eelmise õlgu. Liigutused peavad kiiresti liikuma rivi tagumisest otsast esimesse. Võidab see võistkond, kes esimesena antud marsruudi läbib. Kui pimesi on mängujuhi poolt ette määratud teekond läbitud ja ollakse tagasi alguspunktis, siis palutakse kõigil silmad lahti teha ja sama tee üksinda mälu järgi uuesti läbida. Seekord varem nägija olnud inimene kaasa ei lähe. Võidab see, kes esimesena õige tee läbib.

Pommitamine

Tüüp: osavusmäng

Rahvahulk: 10-20 inimest

Vahendid: kummipall igale mängijale ja topispall iga kahe mängija kohta

Kuidas käib: inimesed on kahes võistkonnas ja seisavad kahel pool mänguplatsi (soovitavalt saal, suur siseruum). Maha tõmmatakse keskjoon ja veel kaks joont mõlemale poole keskjoont võrdsete vahemaadega. Neile joontele lisaks tõmmatakse kumbagi saali äärde võrdsele kaugusele keskjoonest veel üks joon, mille taga võistlejad seisavad. Keskjoonele asetatakse topispallid. Iga mängija saab enda kätte algul ühe kummipalli. Nad hakkavad pommitama topispalle ja üritavad neid lükata üle vastasmeeskonna poolse vahejoone. Samas tuleb üritada takistada vastasmeeskonda sama tegemast. Võidab meeskond, kes kõik pallid vastaste poolele suudab tõugata. Mängijad ise topispalle puutuda ei tohi. Samuti ei tohi nad astuda üle omapoolsest platsi äärejoonest.

Pärlilükkimine

Tüüp: osavusmäng

Rahvahulk: 5-15 inimest

Vahendid: paksem niit ja väiksed pärlid, stopper

Kuidas käib: võistlejad võivad seista või istuda ringis. Nad saavad kätte ühepikkused niidijupid ja võrdses koguses pärleid. Neile antakse näiteks 2 minutit aega, mille jooksul tuleb neil ilma abivahenditeta lükkida võimalikult palju pärleid niidi otsa. Võidab kõige rohkem pärleid niidile lükkida suutnud mängija. Niidi ühte otsa võiksid kõik alguses suure sõlme teha, et pärlid kohe jälle maha ei libiseks.

Sa võta siit see asi

Tüüp: osavusmäng

Rahvahulk: 10-25 inimest

Vahendid: iga mängija üks isiklik jalanõu

Kuidas käib: kõik on põlvili maas ringis, näod sisse poole ja paremas käes hoiavad oma kinga. Koos lauldakse: SA VÕTA SIIT SEE ASI JA ANNA EDASI. SA VÕTA SIIT SEE ASI JA TEE, MIS MINA TEEN. Sel ajal antakse rütmi peale kingi edasi. Kogu aeg ühe koha võrra paremale välja arvatud salmi lõpus – kohas TEE, MIS MINA TEEN, mille ajal käib king oma käes paremale, tagasi ja paremale. Rütm kogu aeg kiireneb. See, kellel sassi läheb, peab mängust lahkuma koos ühe jalanõuga. Pole oluline, kelle jalanõuga.

Sammumäng

Tüüp: osavusmäng

Rahvahulk: 5-15 inimest

Kuidas käib: kõik seisavad ringis. Kordamööda hakatakse sammhaaval edasi astuma. Tuleb astuda vastu endast paremale jääva mängija üht jalga ja siis asendisse tarduda. Too mängija peab edasi astuma selle jalaga, mille vastu naaber just astus. Lõpuks lähevad jalad väga sassi, sest naabrid võivad kiusata sind, astudes vaid ühe sinu jala vastu nii, et teine peab paigal seisma. Eesmärk on naabrid sõna otseses mõttes välja kukutada.

Seljale joonistamine

Tüüp: osavusmäng

Rahvahulk: 10-50 inimest

Vahendid: paber, pliiats, varem joonistatud kontuurjoontega pildid.

Kuidas käib: tehakse võistkonnad, mis istuvad üksteise selja taga maas. Viimasele näidatakse mingit pilti, mille ta peab sõrmega joonistama eesistuja seljale. (Teised mängijad ennast ümber keerata ja piiluda ei tohi.) Too joonistab omakorda oma eesistuja seljale jne. Rivi esimene liige peab suutma selle pildi uuesti oma arusaamise järgi ja võimalikult täpselt paberile joonistada.

Silmad kinni joonistamine

Tüüp: osavusmäng

Rahvahulk: 5-10 inimest

Vahendid: joonistamisvahendid, paber, sall

Kuidas käib: kamba peale tuleb joonistada üks nägu või ka terve inimene. Mängijad hakkavad ükshaaval käima paberile erinevaid kehaosasid joonistamas, aga nende silmad seotakse selleks ajaks kinni. Nad valivad pimesi omale ühe kirjutusvahendi ja püüavad väljavalitud kehaosa õigesse kohta joonistada.

Soe-külm otsimismäng

Tüüp: osavusmäng

Rahvahulk: 10-35 inimest

Kuidas käib: vabatahtlik saadetakse ukse taha. Ülejäänud istuvad ringis ja lepivad kokku mingis asjas ja mingis tegevuses. Näiteks vabatahtlik peab minema ühe teatud tooli juurde ja viima selle teise kohta. Seejärel kutsutakse vabatahtlik sisse. Talle räägitakse, et ta peab tuvastama mingi objekti ja sellega midagi tegema, aga teda võib selle tegevuse juures juhendada ainult plaksutamisega. Kui ta on lähedal, siis plaksutatakse kõvasti, kui kaugel, siis vaiksemalt jne.

Sulepühimine

Tüüp: osavusmäng

Rahvahulk: 10-30 inimest

Vahendid: 1 väike sulg

Kuidas käib: tehakse kaks võistkonda. Kummalgi võistkonnal on võrdse suurusega territoorium. Sulg lastakse lahti kahe territooriumi vahelise piirjoone kohal. Võistkonnad hakkavad puhuma, et hoida sulge õhus ja vältida selle oma territooriumil maha kukkumist. Iga mahakukkumine annab võistkonnale, kelle territooriumil sulg maha kukkus ühe miinuspunkti või kaotuse. Võib mängida ühe võiduni või punktide peale. Samuti võib teha individuaalvõistlust. Siis tuleb igal võistlejal hoida sulge võimalikult kaua õhus ja kindlustada, et see pidevalt edasi liiguks. Võidab see, kelle sulg kukub maha stardipositsioonist kõige kaugemal. Kui kõigi suled on maha kukkunud, tõmmatakse stardipaigast mahakukkumispäigani sirge joon, sest puhumise ajal sule läbitud trajektoor ei loe. Loeb vaid lõppkaugus stardipositsioonist.

Telefoni/saapa vise

Tüüp: osavusmäng

Rahvahulk: 2-15 inimest

Vahendid: vana telefoniaparaat või saabas

Kuidas käib: võistlejad seisavad ühise joone taga ja viskavad objekti nii kaugemale, kui suudavad. Soome võistlus, mis on isegi Guinnessi rekordite raamatus.

Vahukommi loopimine

Tüüp: osavusmäng

Rahvahulk: 4-20 inimest

Vahendid: vahukommid

Kuidas käib: moodustatakse paarid, kes seisavad vastastikku. Paarid hakkavad üksteisele vahukomme suhu loopima. Kui vise õnnestub, astub kommi kätte saanu sammu paarilisest eemale. Kinnipüütud komm süüakse ära. Kommi loobitakse paigalt liikumata nii kaua, kuni paariline kommi suuga kinni püüab. Kommide varu on ühtne. Uue kommi annab mängujuht

paarile, kellel eelmine katse õnnestus. Seega võidab paar, kes kommade otsa lõppedes kõige pikema vahemaa on saavutanud.

Vaiba ümberkeeramine

Tüüp: osavusmäng

Rahvahulk: 3-7 inimest

Vahendid: väike vaip või tekk

Kuidas käib: kõik mängijad seisavad vaiba peale. Nad peavad vaiba ümber keerama ilma kordagi maha kukkumata. Kui keegi kukub maha, alustatakse otsast. Võib võtta üsna palju aega.

Õhujalgpall

Tüüp: osavusmäng

Rahvahulk: 10-20 inimest

Vahendid: paar õhupalli, igale mängijale torbik näo ette, kus on vaid väga väike auk; väravad või nende piirjooned, meeskonna tähised (nt lint ühele võistkonnale)

Kuidas käib: mängijad on kahes võistkonnas. Kasutatakse üht õhupalli korraga. Teised on tagavaraks. Tuleb vaid torbiku august piiludes leida üles õhupall ja see jalaga ükskõik kumba väravasse ajada. Piilujad diskvalifitseeritakse. Tavaliselt lepatakse kokku väravate löömise arv, mille puhul üks võistkond mängu võitnud on. Näiteks kolm väravat.

Õhupalli katkilitsumine

Tüüp: osavusmäng

Rahvahulk: 20-40 inimest

Vahendid: õhupallid ja nõör

Kuidas käib: kõik on laiali mänguplatsil. Igale mängijale seotakse õhupall nõoriga jala külge. Seejärel hakkavad nad ringi jooksmas ja püüavad igal võimalikul moel teiste mängijate õhupalle laiaks litsuda. Samas aga oma õhupalli tuleb teiste eest kaitsta, ilma käte abita. Võidab viimane, kelle õhupall terve on.

Jooksumängud

Jooksumängude nimigi ütleb selgelt, et need on üsna suure füüsilise koormusega ja ei pruugi sobida kõigile inimestele oma raskustaseme poolest. Nad eeldavad üsna pidevat tempokat liikumist ja sobivad seetõttu hästi 10-15 aastastele poistele, kellel ei ole oma energiaüle jääke mujale rakendada. Siiski ei ole keelatud ka teistel neid mängida, aga jooksumängud peaksid vahelduma rahulikimate mängudega. Olen siia jooksumängude nimekirja pannud ka paar välivõistlust, mis on üsna sarnased jooksumängudele, aga veidi kombineeritumad ja nõuavad rohkem ka mõtlemist ning koostööd.

Elas kord perekond Kask

Tüüp: jooksumäng

Rahvahulk: 20-50 inimest

Kuidas käib: tehakse mitu võrdset kolonni. Kolonnid seisavad kõrvuti. Iga kolonniliige saab omale mingi rolli – pereema, kass, koer, vanaisa, ristiema, pisibeebi jne. Kõigis kolonnides on samad rollid järjekorras samadel inimestel. Mängujuht hakkab nende perest lugu jutustama. Iga kord, kui ta ütleb mõne pereliikme nime, siis too peab jooksma ringi ümber oma kolonni ja oma kohale tagasi. Hästi lõbus.

Fotojaht

Tüüp: välivõistlus

Rahvahulk: 3-6 liikmelised võistkonnad

Vahendid: 5-6 erinevat fotot, igal võistkonnal samasugune komplekt, digifotokad

Kuidas käib: mängijate arv pole oluline, aga nad jagatakse väikestesse võistkondadesse. Võistkonnad saavad algul enda kätte ühe digifotoka ja hunniku erinevaid fotosid. Fotodel on kujutatud erinevad objektid, mida linnapildis kindlaks määratud territooriumil näha võib (nt huvitav ukse link või aknakaunistus). Fotol olevad objektid võib olla suurendatud, vähendatud, pildistatud ebatavalise nurga alt või muudetud pildi värve. Kõik see töö tuleb mängu korraldajatel enne ära teha. Võistkonnad saavad ülesande otsida üles need objektid ja endast nende taustal korda-mööda pilti teha või paluda mõnda möödakäijat neid kõikkoos pildistada. Pildi peale võiks trükkida vihjeks tänavanime ja kindlalt tuleb anda ette piirid, mille raames mäng toimub. Võidab võistkond, kes esimesena tagasi jõuab koos uute fotodega endast objektide taustal. Aga tagasi kohtumispaika peavad kõik tulema, olenemata sellest, kas nad suutsid ülesande 100% täita või mitte, kui aeg täis saab ja aega antakse paar tundi.

Heeringas

Tüüp: jooksumäng

Rahvahulk: 5-40 inimest

Kuidas käib: valitakse üks vabatahtlik, kes seisab näoga vastu mõnda puud, posti või seinat. Teised seisavad tema selja taga umbes 30 meetri kaugusel varem märgitud piirjoone taga. Vabatahtlik loeb: HEERINAS, HEERINGAS 1, 2, 3. Seejärel keerab ta ringi. Lugemise ajal peavad teised jooksma nii pika maa tema suunas, kui suudavad. Eesmärk on puudutada lugejat. Peale seda, kui lugeja ümber keerab, ei tohi enam keegi liigutada. Kui lugeja näeb kedagi liigutamas, läheb too algusesse tagasi ja peab uuesti üritama. Siiski võib vaikselt edasi liikuda, kui lugeja tähele ei pane. Kui lugeja on üle vaadanud, kes kui kaugele jõudis ja need tagasi saatnud, kes tema nähes liikusid, siis hakkab ta uuesti lugema. Siis võib jälle ametlikult edasi liikuda. Kui keegi lugeja ära puudutab, siis saab tema ise lugejaks ja mäng hakkab otsast peale.

Joontekull

Tüüp: jooksumäng

Rahvahulk: 15-30 inimest

Kuidas käib: maha või lumele joonistatakse ring ja sinna sisse tehakse veel ebakorrapäraselt jooni ehk trajektoore, mis on kuidagi omavahel ühendatud. Üks mängija on kull, kes teisi taga ajab. Teised seisavad kusagil joonte peal. Liikuda võib ainult mööda ette joonistatud jooni. Kui mängija astub joontelt maha, läheb ta mängust välja. Mängust välja lähevad ka kinnipüütud mängijad.

Kaklus koha pärast

Tüüp: jooksumäng

Rahvahulk: 20-50 inimest

Kuidas käib: kõik on ringis, välja arvatud üks vaeseke, kes liigub väljaspool ringi ja otsib ohvrit. Kui ta kedagi puudutab, siis hakkab ta ise kiiresti ühes suunas ümber ringi jooksmas ja puudutatu hakkab vastassuunas jooksmas. Mingil hetkel nad mööduvad üksteisest. Kes enne sama koha peale tagasi jõuab, saab koha omale. Teine jääb (uuesti) välja poole ringi järgmist ohvrit otsima.

Kallikull

Tüüp: jooksumäng

Rahvahulk 25-50 inimest

Kuidas käib: kõik paiknevad läbiseegi mänguplatsil. Üks või mitu inimest on kullid ja püüavad teisi. Kui keegi kätte saadakse, jääb too seisma laiali sirutatud kätega ja ootab mõne teise kinni püüdmata mängija kallistust. Kui keegi kallistab teda, siis tohib ta jälle edasi mängida. Aeg-ajalt oleks ilus kulle vahetada, kui nad just ise enne kõiki kinni püüda ei suuda. Siis vahetatakse ka kulli või lõpetatakse mäng.

Kaltsuralli

Tüüp: välivõistlus

Rahvahulk: 3-5 liikmelised võistkonnad

Vahendid: umbes 100kr raha võistkonna kohta ja soovitatavalt linna kaart, paberilipikud teemadega

Kuidas käib: kõigepealt teevad mängukorraldajad valmis väikesed paberilipikud, millele on kirjutatud nn dresscode ehk siis teema, millele vastavalt võistkond peaks riietuma. Teema võib olla näiteks rullnokad või elu on lill. Võistkonnad valivad pimesi endale ühe teema. Seejärel jagatakse neile kätte raha ja kaart, et nad ära ei eksiks. Nad peavad ise leidma üles second hand poed ja panema seal antud raha eest ja vastavalt teemale riidesse terve oma meeskonna. Võistkonnale antakse ka ajapiirang – tavaliselt 2-3 tundi. Pärast tehakse moedemonstratsioon. Raha võib järgi jääda, aga oma raha juurde panna ei tohi ja mujalt kui kaltsukatest ka asju osta ei tohi.

Kassid-hiired

Tüüp: jooksumäng

Rahvahulk: 20-50 inimest

Kuidas käib: maha joonistatakse kaks paralleelset joont, mille vahele jääb suur tühi ala. Mängijatest moodustatakse joontevahelise ala keskele kaks rivi, mis pannakse näoga üksteise poole seisma umbes meetrise vahega. Ühed on kassid, teised on hiired. Mängujuht hüüab kord kassid, siis hiired. Kui ta hüüab näiteks: KASSID, siis peavad kassid põgenema endapoolse piirjoone taha ja hiired neid kinni püüdma. Kätte saadud liituvad püüdnud võistkonnaga. Kui ta hüüab HIRED, siis on olukord vastupidine. Lõpuks peaksid kõik mängijad ühte võistkonda sattuma. Varem startida ei tohi ja joone tagant püüda ka enam ei tohi.

Kuusalumäng

Tüüp: jooksumäng

Rahvahulk: 25-51 inimest

Kuidas käib: moodustatakse paarid, kes hoiavad käest kinni ja seisavad üksteise selja taga kolonnis. Ühendatud käed on sirutatud üles väravateks ja moodustavad tunneli. On ka üks ilma paariliseta mängija, kes läheb rivi lõppu ja jookseb tunnelisse, kus ta haarab kellelgi käest kinni ja nad jooksevad koos rivi esimeseks paariks. See, kes nüüd üksi jäi, jookseb väljastpoolt rivi lõppu ja uuesti tunnelisse, kust leiab omale uue paarilise ja nad jooksevad ise esimeseks. Kogu aeg tekivad uued üksikud ja paarid, ning kolonn liigub pidevalt edasi. Mäng lõpeb siis, kui mängujuht ütleb.

Lipumäng

Tüüp: välivõistlus

Rahvahulk: 20-50 inimest

Vahendid: väiksed lipud pulga otsas ja nõõri või teipi

Kuidas käib: moodustatakse kaks võistkonda. Nad saavad oma territooriumi. Territooriumid on võrdse suurusega ja neid eraldab ühest küljest piirjoon, mis tõmmatakse teibi või kõiega maha. Kummalgi võistkonnal on oma lipp, mis paikneb nende territooriumi kaugemas ääres ja on ümbritsetud ringjoonega. Võistkonnad peavad tooma vastasvõistkonna territooriumilt teiste lipu ära. Lipu ümber olev ala on „kodu“, kus teisi kinni püüda ei või (ka sinna jõudnud vastasvõistkonna liikmeid). Igal teisel juhul aga, kui vastasmeeskonna võistlejad teie territooriumile tungivad, tuleb nad kinni püüda. Kui ta kätte saadakse, siis peab ta jääma sinna kohta, kus ta kätte saadi, jalad harkis seisma ja ootama võistkonnakaaslast, kes tuleks teda päästma tema jalgade vahelt läbi ronides.

Numbritega kull

Tüüp: välivõistlus

Rahvahulk: kaks võrdset võistkonda. Umbes 10 inimest võistkonnas

Vahendid: üks liputaoline moodustis ja palju silte numbritega.

Kuidas käib: moodustatakse võistkonnad ja jagatakse territooriumid. Vaba paiknemine. Mõlema võistkonna liikmed saavad erinevat värvi samavõrdsete numbritega sildid ja oma lipu, mille nad peavad ära peitma. Algul antakse mõni minut aega lipu peitmiseks. Siis kogutakse võistkonnad jälle kokku ja nad peavad hakkama otsima vastaste lippu ning tooma selle ära oma maa peale – kumbki meeskond saab võrdse maa-ala. Et teha mängu veel keerulisemaks, tuleb püüda vastasmeeskonna liikmed kinni neid takistamiseks. Kui suudetakse vastasmeeskonna liikmed elimineerida sel viisil, ollakse ka võitnud. Kui ühe meeskonna liige ajab teist taga ja saab kätte, siis näitavad nad üksteisele oma numbreid. Sildid on kinnitatud rinda nii, et number ei paista. Oletame, et püüdjäl oli 16 ja kätte saadul 11. Siis on see, kellel 11 oli, mängust väljas. Kui aga juhtus nii, et tagaetaval oli suurem number, siis oli kogu tagaajamine asjatu ja tagaajaja läheb mängust välja. Kõik on õnneasi.

Paaridega kassi-hiire mäng

Tüüp: jooksumäng

Rahvahulk: 30-60 inimest

Kuidas käib: kõik seisavad ringis paari kaupa. Kaks üksikut jooksevad ringi. Kass ajab hiirt taga. Kui kätte saab, siis muutub ise tagaetatavaks. Kui hiir väsib, haarab ta käest kinni kellelgi teisel. Selle vana paariline muutub aga üleliigseks ja peab nüüd ise kassi eest ära jooksuma hakkama.

Padjakull

Tüüp: jooksumäng

Rahvahulk: 25-50 inimest

Vahendid: pehme padi

Kuidas käib: kõik paiknevad läbisegi mänguplatsil. Kull ajab mängijaid taga ja peab neile padjaga vastu kõhtu lööma kergelt. Et kull kätte ei saaks, tuleb eest ära joosta või kallistada teist mängijat nii kõvasti, et padi ei mahu mängijate kõhtude vahele. Kallistada ei või korruga rohkem kui 10 sekundit ja kull ei või kedagi varitseda ja kõrval sekundeid lugeda. Samuti ei või kogu aeg sama inimest kallistada.

Padjasõda

Tüüp: välivõistlus

Rahvahulk: 10-30

Vahendid: pehmed padjad

Kuidas käib: mäng on tegelikult rahvastepall padjaga. Erinevus on selles, et mängijad on kõik ühes võistkonnas kindlal territooriumil ja kaks kaptenit seisavad kahel pool mänguterritooriumit. Nad hakkavad pommitama mängijaid. Igal mängijal on kolm elu. Iga pihtasaamine röövib ühe elu ja padja kinnipüüdmine annab ühe elu juurde. Need, kellel elud otsa saavad, lähevad mängust ära neid välja visanud kapteni juurde. Võidab kõige kauem „elus” püsinud mängija. Võib mängida ka nii, et need mängijad, kes on suutnud omale juba üle kümne elu koguda, peavad iga järgnevat võidetud elu mõnele mängust välja visatule ära andma. Siis saavad viimased mängu tagasi tulla.

Pime kana

Tüüp: jooksumäng

Rahvahulk: 5-20 inimest

Kuidas käib: mängijad on ringis ümber „pimeda kana”. Valitakse välja üks „pime kana”, kes peab, silmad kinni, teisi taga ajama – nagu pimesikk. Mängus on jooksjatel ka kindlad kodud – esemed, millest kinni hoides või mida puutudes on nende elu turvaline, kuni pime pole neid puudutanud ja ära arvanud, kes nad on. Mäng algab sellega, et kõik on pimeda ümber koos ja pime hakkab keerutama ning lugema: 1-2-3-4-5 – PIME KANA TULEB SIIT! Sellel ajal jooksevad kõik ülejäänud kodudesse, kui jõuavad. Kodude vahet võib kogu aeg joosta. Kui pime peale seda kuuleb veel kedagi jooksvat ja arvab, et too ei ole hetkel kodus, vaid liikumas ühest kodust teise, siis ta hüüab: STOPP ning avab silmad. Kõik teised peavad paigale jääma. Kui tal õigus oli, siis saab vahelejäänust uus pime kana. Kui kana kolm korda valesti hüüab: STOPP, siis on ta mängust väljas. Kui aga pime ei kuule kedagi liikumas, siis hakkab ta kodusid otsima ja püüab kedagi kätte saada. Kui pime kellegi kätte saab, siis peab ta ära arvama, kellega tegu ning õigesti arvates muutub too pimedaks. Kui pime eksib, siis läheb ta uuesti lugema ja teised tulevad uuesti tema ümber kokku ning mäng hakkab otsast peale.

Sabamäng

Tüüp: jooksumäng

Rahvahulk: 20-50 inimest

Vahendid: nõõrijupid

Kuidas käib: mängijad paiknevad läbisegi mänguplatsil. Mäng töötab kulli põhimõttel. Iga mängijale topitakse otsapidi püksi saba - nõõr. Ja siis hakkavad kõik mängijad jooksmas ringi ja teiste sabasid ära korjama. Kelle saba ära võetakse, peab mängust välja minema. Need sabad, mille too on jõudnud koguda, saab omale see, kes tema saba ära varastas. Saba tugevalt kinni siduda ega kinni hoida ei tohi. Samuti ei tohi teistelt võidetud sabasid lihtsalt käest ära kiskuda.

Sabapüüdmine

Tüüp: jooksumäng

Rahvahulk: 20-50 inimest

Kuidas käib: kõik seisavad rivis ja hoiavad üksteisest kinni. Rivi jaotatakse mõtteliselt pooleks – ussi peaks ja sabaks. Pea peab saba kätte saama. Kui saab kätte, siis läheb kõige ees olnud võistleja saba lõppu ja kõik kordub taas.

Sularaha

Tüüp: jooksumäng

Rahvahulk: 10-30 inimest

Vahendid: hunnik paberitükke

Kuidas käib: inimesed on läbisegi ruumis. Ruumi neljas nurgas on neli punkti nimedega deebet, krediit, aktiva ja passiva. Inimesi hakatakse jooksumängu nende vahet, kuni ühel hetkel mängujuht ütleb: SULARAHA ja viskab rahapaberid maha. Siis hakkavad mängijad neid korjama võidu. Kui kõik on kokku korjatud, loetakse üle, kes kui palju sai. Kõige vähem korjanu läheb mängust välja. Mängitakse kuni selgub võitja või keegi rahmeldab nii, et saab viga. Sinikad käivad selle mängu juurde, sest inimesed on ahned. See-eest on ka väga lõbus.

Ukakas

Tüüp: jooksumäng

Rahvahulk: 5-20 inimest

Kuidas käib: keegi seisab vastu puud ja loeb numbreid 20-200. Nii nagu mängu alguses kokku lepiti. Teised seisavad algul tema ümber ringis. Lugemise ajal lugeja piiluda ei tohi. Teised aga peavad end ära peitma. Kui lugeja on lugemise lõpetanud, hakkab ta teisi otsima. Kui ta kellegi üles leiab, siis jookseb ta tagasi kodupuu juurde, patsutab seda ja hüüab: UKA, UKA ... (nimi) KOTIS. Esimesena kotti löödu loeb järgmine kord. Teised mängijad aga peavad suutma enne puuni jõuda, kui lugeja neid näeb ja kotti lüüa suudab. Nad peavad samuti puud puudutama ja hüüdma: UKA, UKA MINA PRII. Võib ka nii mängida, et kui viimane mängija, kes pole veel kotti löödud ega end priiks löönud jõuab puuni, nii et lugeja ei jõua teda enne kotti lüüa, siis ta karjub: UKA, UKA KÕIK ON PRIID. Siis loeb eelmine lugeja uuesti ja mäng hakkab otsast peale.

Valgusfoor

Tüüp: jooksumäng

Rahvahulk: 5-25 inimest

Kuidas käib: mängijad on rivis ühe joone taga. Võetakse üks vabatahtlik, kes seisab teiste mängijate poole seljaga. Maha joonistatakse kaks piirjoont, mille keskele jääb see vabatahtlik. Ta hakkab hüüdma erinevaid värve ja siis kõik need, kellel on enda küljes (seljas, jalas, peas jne) midagi nõutud värvist, võivad vabalt teisele poole üle minna. Teised aga peavad üle jooksmata, nii et vabatahtlik neid kätte ei saaks. Need, kes kätte saadakse, lähevad ise keskele püüdma.

Teatevõistlused

Teatevõistlused on alati meeskondlikud ja nõuavad meeskonna ühtset tegutsemist ühise eesmärgi nimel. Tihti on nad ka füüsiliselt üsna rasked, aga neid võib koostada nii, et mängijad saavad nii jaburaid ülesandeid, millega võib palju paremini hakkama saada mõni intellektuaalne tüüp kui sportlane.

Ketimoodustamine

Tüüp: teatevõistlus

Rahvahulk: u10 inimest võistkonnas

Kuidas käib: pool võistkonda seisab ühele poole jooksuala ja teine pool teisele poole. Ühe võistkonna esimene liige jookseb oma võistkonna teise poole juurde ja haarab sealsel esimesel käest kinni. Nüüd jooksevad nad koos tagasi ja see, kes viimati kaasa võeti, haarab omakorda uuel võistlejal käest kinni. Nii jookseb pidevalt kasvav võistlejate rivi edasi-tagasi kuni kogu võistkond on ükshaaval kaasa haaratud. Võidab esimesena lõpetanud võistkond.

Koomajooks

Tüüp: teatevõistlus

Rahvahulk: 10-50 inimest

Vahendid: toigas või pall iga võistkonna jaoks

Kuidas käib: võistkonnad seisavad kõrvuti kolonnides. Kolonnide ees umbes 25 meetri kaugusel on maas pall või toigas. Võistkondade liikmed peavad jooksma selleni. Seejärel a) võtma toika kätte. Ühe otsa panema maha, teise otsa vastu pead toetama ja keerutama nii kümme ringi. B)peavad nad panema vasaku käe sirgelt palli peale ja parema käe kõveralt vasaku käe alt läbi ning sellega vasaku kõrva nibust kinni hoidma. Samuti tuleb keerutada 10 ringi. Seejärel tuleb joosta tagasi võistkonna juurde, anda järgmisele plaksuga kord edasi. Võidab võistkond, mille liikmed esimesena lõpetavad. See on üsna raske ja naljakas, sest kõigil käib pea ringi ja suunataju on kadunud.

Pall-põlvede-vahel jooks

Tüüp: teatevõistlus

Rahvahulk: 5-30 inimest

Vahendid: üks või mitu erineva suurusega palli, stopper

Kuidas käib: võib moodustada võistkonnad, mille liikmed jagatakse kaheks ja pannakse teatud vahemaa järel vastakuti seisma reas või korraldada individuaalvõistlus. Meeskonnavõistluse puhul jookseb esimene võistleja võistkonna teise pooleni ja võtab nende eest maast põlvedega palli, käsi kasutamata, ja viib selle põlvede vahel tagasi sinna, kust ta startis. Seejärel hakkab jälle sama võistkonna teiselt poolt jooksma üks liige, kes läheb ja toob palli tagasi. Nii tassivad palli edasi-tagasi kõik ühe võistkonnaliikmed. Võidab võistkond, mis esimesena lõpetab. Kui kellelgi kukkus pall maha, võetakse see kätte ja viiakse tagasi sinna, kust sellega jooksma hakati ja alustatakse uuesti. Peale kolme ebaõnnestumist võib eelneva kokkuleppe kohaselt palli käes kanda oma finišeerimispunkti. Järgmine võistleja siiski peab palli põlvede vahel transportima.

Kui korraldatakse individuaalvõistlust, siis kasutatakse mitut erinevat palli. Iga võistleja peab pallid põlvede vahel tooma nende asukohast ära oma stardipunkti. Võidab kõige kiirem. Mahakukkumisel on samad reeglid.

Saba pudelisse

Tüüp: teatevõistlus

Rahvahulk: 5-10 inimest võistkonnas

Vahendid: niit, pliiaatsid, pudelid

Kuidas käib: võistkonnad kolonnides. Nende ees teatud vahemaa kaugusel on üks pudel ja niidi külge seotud pliiaats. Tuleb joosta asjadeni ja pliiaats niidiga siduda endale ümber keha selja taha nagu saba. Siis tuleb ilma käte ja muu kõrvalise abita saada pliiaats pudelisse. Seejärel võetakse pliiaats enda küljest lahti ja joostakse tagasi võistkonna juurde. Sama kordab järgmine võistleja. Võidab võistkond, mille liikmed esimesena lõpetavad.

Second handi mäng

Tüüp: teatevõistlus

Rahvahulk: kuni 10-liikmelised võistkonnad.

Vahendid: suur läbipaistmatu kott, vanad naljakad riided

Kuidas käib: inimesed jagatakse võistkondadeks. Võistkonnad seisavad kolonnides üksteise selja taga. Käskluse START peale hakkavad nad jooksma kotini, mis on asetatud neist teatud vahemaa kaugusele ja sirutavad käe pimesi kotti ning tõmbavad välja suvalise riideeseme, panevad selga ja jooksevad tagasi. Igal võistkonnal on eraldi kott. Jõudes tagasi ülejäänud võistkonnani, annavad oma eseme(d) järgmisele võistlejale, kes selle/need selga topib ja seejärel toob endale veel ühe juurde. Mäng jätkub, kuni kõik liikmed on saanud korra koti juures käia või kuni kott tühjaks saab. Sel juhul käivad osad mängijad topelt. Kindlasti aga ei tohiks olla kotis vähem esemeid kui võistkonnas mängijaid. Esemed tuleb selga panna kohe koti juures või võistkonna juures, kui eelmine võistleja nendega tagasi jõuab. Enne kui kõik seljas on, jooksma hakata ei tohi.

Ühe minuti võistlus

Tüüp: teatevõistlus

Rahvahulk: nii mitu 4-7 liikmelist gruppi, kui tegevusi välja mõelda suudate ja vahendeid kätte saate.

Vahendid: korvpallist hüppenööri

Kuidas käib: moodustatakse väiksed grupid. Iga grupp saadetakse mingisse tegevuspunkti, kus nad peavad terve grupiga ühe minuti jooksul tegema näiteks nii palju kätekõverdusi kui suudavad. Seejärel liigutakse järgmisesse punkti. On tark teha üks grupp rohkem, kui tegevusi on, et siis mingil hetkel saaks iga grupp hetke puhata. Hästi lõbus ja hasartne võistlus. Ise olen kasutanud tegevustena veel kõhulihaste tegemist, lõuatõmbamist, erinevaid täpsusviskeid. Kasvõi noolevise ajab asja ära. Tuleb lihtsalt valida alad, kus kõik saavad kaasa lüüa ja mida saab punktidenä arvustada. Igas tegevuses rühma peale saadud kordade arv arvutatakse punktidenä kokku, ning kui kõik tegevused on läbi proovitud, selgub võitja.

Reaktsioonimängud

Reaktsioonimängud nõuavad kiiret reageerimist ning jagamatut tähelepanu mängule. Neid on aga lõbus mängida ja hea kasutada ka seltskonnas, mille liikmed üksteist ei tunne. Reaktsioonimängud aitavad inimestel ennast lõdvaks lasta.

Elekter

Tüüp: reaktsioonimäng

Rahvahulk: 20-60 inimest

Vahendid: münt või kaardipakk

Kuidas käib: inimesed istuvad kahes võrdses rivis, seljad vastamisi ja silmad kinni. Oma meeskonnal hoitakse ka käest kinni. Ainult rivi esimestel on silmad avatud. Nemad jälgivad mündi viskamist või kaardi tõmbamist. Vastavalt, siis kas kull või kiri ja punane või must kaart. Lepitakse kokku, kumb variant on õige märk. Näiteks punane kaart. Kui mängujuht tõmbab musta kaardi, ei tee rivi esimene midagi. Muidu saavad nad vea. Kui aga punane, siis ta pigistab naabri kätt. Pigistus hakkab mööda rivi liikuma, kuni viimane selle saab ja tõstab käe üles. Võitja meeskonna viimane liige läheb siis esimeseks ja rivi liigub ühe koha võrra edasi. Vea korral läheb hetkel esimene olnud ja vea teinud isik tagasi viimaseks. Mängitakse seni, kuni üks meeskond on jõudnud tagasi oma algsetele kohtadele.

Kent

Tüüp: reaktsioonimäng

Rahvahulk: 4-12 inimest

Vahendid: mängukaardid

Kuidas käib: mängijatest moodustatakse paarid. Paarid istuvad vastakuti ringis maas. Iga paar mõtleb välja ühe salaliigutuse, mida teeb siis, kui üks paariline saab täis neli ühesugust kaarti. Kui teine paariline seda liigutust märkab, siis ta hüüab: KENT! Kui aga mõne teise paari mängija paneb tähele, et kellelgi on kõik kaardid koos, hüüab ta: STOP. Õige hüüde eest saab paar ühe plusspunkti, eksimuse eest ühe miinuspunkti. Mängitakse kümne punktini. Kui aga paarilised märkavad, et neil on üheaegselt neli ühesugust kaarti kokku saadud, siis hüüavad nad: TOPELTKENT! Kui aga keegi märkab, et mõne teise paari mõlemad liikmed on neli ühesugust kokku saanud, hüüab ta: TOPELTSTOP! Selle eest teenib siis vastavalt +2 või -2 punkti. Algul jagatakse igale mängijale neli kaarti kätte ja veel neli kaarti pannakse õiget pidi ringi keskele, kust siis mängijad omale uusi kaarte vahetuse teel saavad. Väga hea tähelepanu harjutamise mäng.

Plaks paremale toolile

Tüüp: reaktsioonimäng

Rahvahulk: 20-50 inimest

Vahendid: toolid mängijatele + veel üks

Kuidas käib: inimesed istuvad ringis ja üks on keskel. See, kelle kõrvale paremale poole jääb tühi tool, peab hüüdma mõne teise mängija nime ja lööma seejärel plaksu vastu tooli. Siis tuleb kutsutu uuele kohale. See aga, kes keskel on, peab katsuma istuma saada. Ta saab istuma juhul, kui on tekkinud järjekordne tühi tool ja ta jõuab selleni enne, kui inimene, kes toolist vasakul istub, jõuab omale uue naabri kutsuda. Toolile istuda tohib ta aga ainult enne plaksu löömist. Kui see, kes peaks parasjagu kutsuma omale uut naabrit, jääb kokutama, siis kasutab ringi keskel olija võimalust ja istub ning see, kes hiljaks jäi kutsumisega, läheb ise ringi keskele.

Puuviljasegu

Tüüp: reaktsioonimäng

Rahvahulk: 20-50 inimest

Vahendid: toolid

Kuidas käib: toole on ühe võrra vähem kui mängijaid. Kõik istuvad ringis. Mängujuht ütleb vaikselt igale mängijale mingi puuvilja nime. Iga puuvilja nime ütleb ta vähemalt 4-5 inimesele. Üks mängija jääb keskele. Tema hakkab hüüdma erinevate puuviljade nimesid. Kui ta ütleb näiteks: kirsid, siis kõik kirsid peavad kohad vahetama. Keskel olija aga peab jõudma enne tühjale kohale, kui mõni „kirss” sinna jõuab. Kui keskel olija jõuab istuda, siis viimaseks jäänud kirss jääb ise keskele. Kui keskel olija aga ei jõua enne istuma, siis hüüab ta lihtsalt uue puuvilja nime ja proovib uuesti.

Röster, mikser jne

Tüüp: reaktsioonimäng

Rahvahulk: 20-50 inimest

Kuidas käib: inimesed on ringis. Neile õpetatakse selgeks kolme inimest puudutavad tegevused. Röster – kaks külgmist võtavad ümber keskmise käest kinni ja keskmine hüppab üles-alla nagu saiaviil röstris. Mikser – keskmine tõstab käed naabrite peade kohale ja äärmised hakkavad keerutama. Elevant – keskmine teeb nina, äärmised kõrvu. Koer – keskmine sitsib, äärmised tõstavad välimist jalga, James Bond – keskmine teeb püstolit ja äärmised libistavad kätega mööda õhku tema külgedel alla nagu esitledes teda ja ütlevad: ÜÜÜÜ. Üks inimene on keskel ja hakkab näitama mõne ringis olija peale andes ühe neist käskudest. Too ja tema naabrid peavad kohe seda liigutust tegema, muidu läheb hiljaks jääja või eksija ise keskele.

Mõtlemismängud

Mõtlemismängud on kõik rahulikumat tüüpi. Neid mängides võib lausa istuda. Samas aga ei saa öelda, et mõtlemismängud põnevad ei ole. Olen siia hulka pannud ka ühe psühholoogilise mängu, mis eeldab pigem mõtlemist elu üle. See aga võib mängijatele väga masendavalt mõjuda ja nad isegi mingiks ajaks omavahel tülli ajada. Küll aga on see õpetlik ning lõhub tühje illusioone, toob mängijad reaalsusele lähemale.

Ahv ja poolahv

Tüüp: mõtlemismäng

Rahvahulk: 10-20 inimest

Kuidas käib: inimesed on ringis ja hakkavad tähthaaval sõna kokku moodustama. Näiteks esimene ütleb: I, teine: L, kolmas: V, neljas: E ja viies: S. Kokku tuleb sõna: ILVES. Üritatakse saada kokku mõni sõna, aga see, kes sõna ära lõpetab, muutub poolahviks ja teist korda eksides ahviks. Ahv läheb mängust välja ja hakkab teisi igat moodi segama. Teised ahviga rääkida ei tohi. Muidu muutuvad nad ise ka ahviks. Samuti muutub ahviks see, kes bluffib, öeldes vale ja eksitava tähe sõna jätkuks juhul, kui järgmine mängija ringis aru saab ja ütleb, et SEE EI OLE SÕNA. Kui viimasel on õigus, siis muutub bluffija jälle poolahviks/ahviks. Kui aga too ei bluffinud, siis ta ütleb, mis sõna ta mõtles ja too kahtleja muutub ise poolahviks/ahviks. Pidage meeles, et sõnu on palju ja see mäng on päris raske, sest kui keegi peab silmas näiteks sõna MAAILM ja enne teda on öeldud M ning tema ütleb: A, siis MA on ka sõna ja ta on poolahv/ahv. Seda küll vaid juhul, kui järgmine saab aru ta eksimusest ja ütleb, et SEE ON SÕNA. Kui aga järgmine tähele ei pane, siis läheb mäng edasi samamoodi. Oluline on aga see, et ei pakutaks huupi tähti, vaid kõigil oleks kogu aeg mõni sobiv sõna peas olemas ja et jälgitaks mängu. Pidage meeles, et kõigil v.a. ahvile reageerijatel on kaks eksimisvõimalust. Esiialgu muutuvad nad poolahviks ja alles teise eksimusega ahviks. Hästi lõbus mäng.

Diivan

Tüüp: mõtlemismäng

Rahvahulk: 25-40 inimest

Vahendid: paberilipikud mängijate nimedega, toolid

Kuidas käib: inimesed istuvad ringis toolidel. Toole on üks rohkem kui inimesi. Tehakse kaks võistkonda ja pannakse nad istuma vaheldumisi. Samuti peab olema neli tooli, mis erinevad teistest ja need pannakse kõrvuti. Need neli on diivaniks. Diivanile tuleb saada istuma neli sama võistkonna liiget. Mäng käib aga nii, et paberid mängijate nimedega visatakse maha ja igaüks võtab ühe nime. Nimi ei ole tema pärisnimi, aga edaspidi reageerib too isik sellele nimele, mis paberil kirjas oli. See inimene, kelle paremal käel on tühi tool, kutsub enda kõrvale mõnda oma võistkonnakaaslast nimepidi, aga see nimi võis sattuda hoopis mõnele vastasvõistkonna mängijale. Kui selle nime, mida kutsuti, saanud inimene läheb tema kõrvale, vahetatakse pabereid ja ühtlasi nimesid. Nüüd saab kutsuda uus mängija, kelle kõrval paremal pool koht vabaks jäi. Niimoodi kutsudes üritatakse saada ühe võistkonna samad inimesed diivanile. Kuigi nimed muutuvad, jäävad võistkonnakaaslasteks samad inimesed. Tuleb üritada jälgida, kes kelle nime sai. Samuti tuleks meelde jätta inimesed oma võistkonnas. Neid võib ka kuidagi tähistada, et mängu lihtsamaks muuta. Näiteks kõik ühe võistkonna liikmed saavad mingi paela kaela ümber.

Inim-memoriin

Tüüp: mõtlemismäng

Rahvahulk: 26-50 inimest

Kuidas käib: kaks vabatahtlikku lähevad ukse taha. Ülejäänud mängijad jagunevad paaridesse. Iga paar mõtleb välja oma liigutuse või häälotsuse ja siis segatakse paarid ära ning pannakse nad segamini ringi istuma. Seejärel tulevad sisse vabatahtlikud. Nad hakkavad kordamööda paare koguma, näidates korraga kahele inimesele, kes seepeale teevad oma liigutust/häälotsust. Kui need on ühesugused, siis ongi paar käes ja sama vabatahtlik võib edasi küsida. Kui ta aga valesti pakkus, siis läheb kord teisele vabatahtlikule. Mängu lõpus loetakse üle, kes sai rohkem paare.

Joonistan sulle kuu

Tüüp: mõtlemismäng

Rahvahulk: 5-15 inimest

Kuidas käib: inimesed hakkavad naabrile õhku joonistama kuusid/Q-sid. Mõni joonistab lillelise, mõni joonistab ilusa jne. Mängu oskavad inimesed kritiseerivad neid öeldes, et oli väga ilus või kole kuu. Mängu mõte seisneb selles, et kuu on alati ilus, kui üks joonistaja joonistab ära ja ütleb palun ning talle järgnev mängija tänab teda selle eest. Kõik on viisakuse peale. Kui inimene ei ütle palun korda edasi andes, siis on kuu väga kole.

Kimi mäng

Tüüp: mõtlemismäng

Rahvahulk: 5-15 inimest

Vahendid: kandik väikeste asjadega.

Kuidas käib: mängijad istuvad soovitatavalt ümber laua. Neile näidatakse ühe minuti jooksul kandikut vähemalt kümne asjaga ja siis viiakse kandik ära. Nüüd palutakse neil asjad mälu järgi kirja panna. Hea mälu treening, sest see ei ole üldse väga lihtne.

Kompimismäng

Tüüp: mõtlemismäng

Rahvahulk: 5-15 inimest

Vahendid: hunnik väikseid asju ja paks tekk või laud, paber, pliiatsid

Kuidas käib: inimesed istuvad ringis, käed kaua või teki all peidus. Mängujuht hakkab andma asju ükshaaval laua alla, kus need käivad käest kätte, kuni ring täis saab. Mängijad peavad kompides ära arvama, millega tegu. Piiluda ei tohi. Kui üks ese on kõigi käest läbi käinud, võtab mängujuht selle asja ära nii, et mängijad ei näe ja annab uue. Peale iga eseme käest läbi käimist, tuleb paberile kirjutada, millega mängija arvates oli tegu ja kui kõik asjad on läbi kombitud, ütleb mängujuht välja, mis üks või teine asi oli. Iga õige vastuse eest saab mängija punkti. Võidab mängija, kes kõige rohkem õigeid vastuseid sai.

Köiemäng

Tüüp: mõtlemismäng

Rahvahulk: kaks meeskonda, kokku kusagil kuni 30 inimest

Vahendid: kaks vähemalt 3-meetrist köit.

Kuidas käib: köitest tehakse silmused. Inimesed loetakse kahte võistkonda ja pannakse vaheldumisi ringikujuliselt seisma. Kõik hoiavad üksteisel käest kinni. Ringi antakse kaks köiest tehtud silmust nii, et nad jäävad üksteisest pooleringilise vahega eri võistkondade liikmete kätte. Inimesed hakkavad köiest läbi pugema ilma käsi lahti laskmata. Neile öeldakse veel enne, et nad peavad oma köie teise võistkonna köiest mööda viima. Niisiis hakkavad nad kõik rabelema, et ruttu köiest läbi pugeda ja teisest võistkonnast ette jõuda. Mäng käib, kuni keegi mängijatest mõistab, et tegelikult on nad kõik ikkagi üks võistkond ja peavad koostööd tegema, et köis üldse edasi liiguks.

Laulumäng

Tüüp: mõtlemismäng

Rahvahulk: 10-15 inimest

Kuidas käib: vabatahtlik läheb ukse taha. Teised seavad end toas mõnusalt sisse (soovitavalt ringikujuliselt). Nad lepivad kokku ühes laulus. Kui vabatahtlik tagasi tuleb, hakkab ta esitama kõigile järjest suvalisi küsimusi. Need peavad vastama nii, et valitud laulu väljavalitud fraasist neile järjekorras sattunud sõna on vastuses sees. Näiteks laulufraas: täna ööseks võin jääda... esimesel vastajal peab vastus sisaldama sõna: täna, teisel sõna: öö jne. Vabatahtlik peab laulu ära arvama.

Must maagia

Tüüp: mõtlemismäng

Rahvahulk: 10-30 inimest

Kuidas käib: on mängujuht ja tema abiline, kes teavad mängu põhimõtet. Abiline ja üks vabatahtlik saadetakse ruumist välja. Ülejäänud seavad ennast mõnusasti sisse nii, et neil on hea vaade tervele ruumile ja kaasmängijatele. Vahepeal valivad mängijad välja ühe detaili ühe mängija küljest või ruumist. Näiteks kellegi sõrmuse. Siis kutsutakse abiline ja vabatahtlik sisse. Mängujuht hakkab osutama erinevatele esemetele ja küsima: KAS SEE? Vabatahtlikud peavad arvama ära, milline pakutud esemetest on õige. Alati näitab mängujuht mingil hetkel ühte musta asja. Sellele järgnev asi on SEE. Kõik muud asjad, mis sellele eelnevad ja ka esimene must asi on valed. Mängujuhi abiline teab seda. Vabatahtlikud aga mitte ja selle triki äraarvamine on väga põnev. Vabatahtlik võib abilise välja vahetada ja järgmistel kordadel võib abiline ka tuppa jääda ja vabatahtlik üksi ukse taha minna. Vabatahtlikud ka vahetuvad.

Oda ja pada

Tüüp: mõtlemismäng

Rahvahulk: 10-20 inimest

Vahendid: mingi odataoline väike ese – näiteks pliats ja pajataoline ese – näiteks pudelikork. Kuidas käib: hästi segane mäng, mis nõuab palju mõtlemist. Kõik on ringis. Algul on ühe inimese käes nii oda kui pada. Ta annab näiteks endast vasakule oda ja ütleb: ODA. Järgmine küsib: MIDA? Ja siis ta ütleb uuesti: ODA ning naaber võtab alles nüüd oda oma kätte ning hakkab järgmisele oda pakkuma. Aga kui see järgmine küsib: MIDA?, siis tema küsib omakorda eelmiselt: MIDA? ja see veel eelmiselt, kuni küsimus mängu alustanud inimeseni tagasi jõuab. Too vastab uuesti, et ODA ja sõna oda rändab tagasi sinna, kuhu mäng pooleri jäi. Teiselt poolt hakkab liikuma pada. Mingil hetkel saavad nad keskel kokku ja siis läheb eriti keeruliseks. Kindlasti läheb algul sassi, aga nalja saab ka. Seltskond olgu pigem väike ja tuttav esialgu. Kõik peavad keskenduma.

Psühholoog

Tüüp: mõtlemismäng

Rahvahulk: 15-30 inimest

Kuidas käib: võetakse paar vabatahtlikku, kes lähevad korraks ukse taha. Samal ajal seletab mängujuht teistele ära, et neil on üks haigus, mille tagajärjel nad vastavad vabatahtlike küsimustele endast paremal istuva naabri kohta. Tagasi tulles peavad vabatahtlikud olema psühholoogiks ja arvama ära, mis haigus kõigil mängijatel on. Selleks võivad nad esitada igale inimesele üksikult kas-küsimusi. Näiteks: kas sa oled poiss, kas sul on punane pluus, kas sul on ninarõngas jne. Vastused aga ajavad neid arvatavasti segadusse, sest vastatakse ju tegelikult endast paremal istuva inimese kohta. Kui aga kogemata vastaja vale vastuse annab, siis see, kelle kohta väide tegelikult käis, hüüab: PSÜHHOLOOG ja kõik vahetavad kohad. See ajab vabatahtlikud veel rohkem segadusse. Jätkub jälle küsimuste esitamine, kuni

vabatahtlik haiguse ära arvab. Mängujuht teeb talle algul selgeks, et tema ülesanne on teiste mängijate haiguse äraarvamine. Haigus ongi naabri kohta vastamine.

Rikkad ja vaesed

Tüüp: psühholoogiline mäng

Rahvahulk: 20-40 inimest

Vahendid: suur täring, kahte tüüpi sedelid ja inimlauamänguplats

Kuidas käib: maha joonistatakse suur lauamänguplats (numbrid eri värvidega). Osa numbreid on tavalised vahesammud, millele astumine ei too endaga midagi kaasa. Teised, mida on vähem, toovad rikaste jaoks endaga kaasa mõne hea uudise ja mängus edasi saamise; vaeste jaoks aga halva uudise ja tagasiminemise mängulaual. Rikastele on tavaliselt midagi sellist nagu: said palgatõusu – mine kümme sammu edasi. Vaestele aga: su kodu põles maha – mine algusesse tagasi. Kõigepealt loositakse sedelitega välja, kes on mängus rikkad ja kes on vaesed. Täringuviske alusel hakkavad mängijad käima mööda mängulauda edasi. Kõik mängujuhid käituvad ka julmalt ja kiusavad vaeseid. Näiteks naerdakse nende ebaedu üle või ei anta neile täringut ja jäetakse lihtsalt üks ring vahele. Samas rikaste ees nad lipitsevad. Mõnele mõjub see mäng väga karmilt, aga see-eest on ta originaalne ja õpetlik.

Selgeltnägija

Tüüp: mõtlemismäng

Rahvahulk: 10-30 inimest, vajadusel ka rohkem

Vahendid: väike peegel

Kuidas käib: on üks mustkunstnik, kes läheb ukse taha. Tavaliselt mängujuht. Teised istuvad ringis maha. Keegi teine peab veel mängu oskama, aga hea oleks, kui ülejäänud mängijad seda ei tea. Viimane jääb koos ülejäänud seltskonnaga tuppä. Keegi mängijatest teeb sõrmejälje peegilile ja siis kutsutakse mustkunstnik sisse, kes uurib jälge ja inimesi jms ja siis arvab ära, kes tegi. Selleks peab olema üsna hea jutuga inimene. Teistel katsetel võtab ta endaga vabatahtliku ukse taha kaasa, kellega koos püütakse ära arvata järgmise sõrmejälje tegija. Mäng kestab, kuni keegi välja mõtleb, mille järgi tegelikult ära arvatakse sõrmejälje tegija. Mängujuht peab iga kord eksimatult ära arvama jäljetegija. Temaga kaasas käivad vabatahtlikud arvavad vahetuvad. Trikk seisneb selles, et see inimene, kes ka mängu teadis ja tuppä jäi, võtab iga kord samasuguse asendi nagu jäljetegija. Mängujuht ajab lihtsalt jama ja teeb, nagu uuriks jälge ja käsi. Tegelikult näitab kaasategija talle alati ette. On vaja efektiivset mängujuhti, kes käitub nagu tõeline mustkunstnik ja muudab asja põnevaks.

Sultanile maitseb T

Tüüp: mõtlemismäng

Rahvahulk: 5-25 inimest

Kuidas käib: kõik istuvad ringis. Iga mängija hakkab järgmiselt küsima: KAS SULLE MAITSEB... ja teine peab vastama JAH või EI. Mängujuht parandab valesti vastajaid. Mäng käib selle järgi, kas pakutud asjas on nimetavas käändes T täht sees või mitte, sest juba mängunimi ütleb ära, et T maitseb, aga T ja tee kõlavad ühtemoodi.

Sõnamäng

Tüüp: mõtlemismäng

Rahvahulk: 10-15 inimest

Kuidas käib: vabatahtlik läheb ukse taha. Teised jäävad ruumi ja istuvad ringi. Nad lepivad kokku ühes sõnas. Vabatahtlik tuleb ja hakkab jälle küsimusi esitama. Igas vastuses peab olema SEE sõna sees. Vabatahtlik peab selle sõna ära arvama.

Sõnatu alias

Tüüp: mõtlemismäng

Rahvahulk: pole oluline

Vahendid: üks tool

Kuidas käib: kõik mängijad on koos näoga ühes suunas. Mängujuht hakkab sosistama vabatahtlikele sõnu, mida nad peavad ülejäänutele selgeks tegema sõnadeta, kasutades ühte tooli selle asjana, mida see sõna tähendas. Näiteks hambahari – selgitaja teeb, nagu peseks tooli jalaga hambaid.

Trikiga Kimi mäng

Tüüp: mõtlemismäng

Rahvahulk: 5-15 inimest

Vahendid: kandik asjadega

Kuidas käib: kõik on ümber laua. Inimestele, kes on varem Kimi mängu mänginud, näidatakse kandikut asjadega ja lastakse pähe õppida. Siis aga läheb kandiku toonud inimene ära ja palutakse hoopis selle inimese välimust kirjeldada. Selle inimese tuttavate jaoks aga on mäng tunduvalt lihtsam kui võõraste jaoks, mis on veidi ebaaus.

Vanaema sünnipäev

Tüüp: mõtlemismäng

Rahvahulk: 5-20 inimest

Kuidas käib: mängijad istuvad või seisavad ringis. Võib ka laua taga istuda. Mängujuht on vanaema ja tal on sünnipäev. Sünnipäevaks aga tehakse kingitusi ja siis mängijad hakkavad kordamööda pakkuma, mida nad kingisid. Vanaema aga kõiki kingitusi vastu ei võta. Vanaema võtab vastu vaid kingitusi, mis algavad sama tähega nagu kinkija eesnimigi. Seda aga sünnipäevalistele ei öelda. Näiteks Eerik kingib elevanti. Maria aga elevanti kinkida ei või. Maria võib moosi kinkida.

Võtan otse, annan risti

Tüüp: mõtlemismäng

Rahvahulk: 10-40 inimest

Vahendid: käärid

Kuidas käib: mängijad on ringis. Käärid hakkavad ühe mängija käest teise kätte liikuma. Igaüks ütleb saades, kas ta võttis otse või risti ning edasi andes, kas ta annab otse või risti. Vastuseid kommenteerib mängujuht, kes algul ainsana teab, mida otse ja risti tähendavad. Võib liigutada kääre kokku ja lahti ja anda käepide või tera ees. Tegelikult on see kõik segaduse tekitamiseks ja ütlused käivad jalgade asendi järgi. Kelle jalad on kuidagi ristatud, sellel on risti, kellel on otse, sellel on otse. Mängida saab päris kaua, kuni kõik pihta saavad. Alati ei peagi lahti seletama. Võib ka lihtsalt pooleli jätta.

Koostöömängud

Need mängud on kõik meeskondlikud ja eeldavad mängijatelt koostööd, sest üksi nad nendes mängudes edukad olla ei saa. Hea võimalus lähendada üksteisele tõrksaid inimesi ja erinevate seltskondade liikmeid.

Arktiline banaan

Tüüp: koostöömäng

Rahvahulk: 5-10 inimest ühes võistkonnas

Vahendid: banaanid, kommid vms

Kuidas käib: moodustatakse meeskonnad, kes liiguvad käest kinni mänguterritooriumil ringi ja otsivad näiteks komme. Igast meeskonnast valitakse välja kapten, kes jääb meeskonna koju. Kui võistkond leiab kommi, hakkab ta lärmi tegema. Seepeale tuleb kapten jooksuga kommi järgi ja viib selle koju nende hunnikusse. Meeskond ise kommi puutuda ega käest lahti lasta ei tohi. Pärast võib kommid ära süüa.

NB! Eriti naljakas on seda mängida talvel lumega õues, kui kommide asemel on banaanid.

Asjade edasiandmine

Tüüp: koostöömäng

Rahvahulk: 10-30 inimest

Vahendid: igasugused pallid, lendavad taldrikud ja muu raskesti edasiantav. Kasvõi piimapakk (kilest).

Kuidas käib: mängijad seisavad ringis. Mängujuht annab neile iga natukese aja tagant kätte asju, mida neil tuleb erineval moel ja erinevas suunas edasi anda. Mõni asi kella suunas, teised vastu kella suunda. Näiteks jalgpall põlvede vahel, tennisepall küünarõndlas, lendav taldrik ääri pidi küünarnukkide vahel, piimakott jalalabal jne. Nalja saab siis, kui kaks asja korraga ühe inimeseni jõuavad. Asjad maha kukkuda ei tohi.

Köievedu

Tüüp: koostöömäng

Rahvahulk: 2-40 inimest (paarisarv)

Vahendid: pikk ja tugev köis

Kuidas käib: moodustatakse kaks võistkonda, kes hoiavad köie otstest kinni ja katsuvad teist võistkonda üle kahe võistkonna vahelise ala keskele maha tõmmatud piirjoone tõmmata.

Köitega pliiatsi pudelisse ajamine

Tüüp: koostöömäng

Rahvahulk: 5-20

Vahendid: pudel, pliiats, peenike nõör

Kuidas käib: nõör lõigatakse kusagil viie meetri pikkusteks juppideks. Iga nõorijupp seotakse üht otsa pidi ümber ühe ja sama pliiatsi ja teine ots antakse ühe mängija kätte. Mängijad paiknevad ringikujuliselt ja pudel on ringi keskel. Nad peavad üheskoos nõõre sikutama nii, et pliiats pudelisse lõpuks saaks. Võiks jälle aega võtta ja määrata mängijatele ära kindlad kohad, kust nad mängu jooksul ise liikuda ei või. Ainult nõõri sikutades ja järgi andes saab pliiatsit liigutada.

Lusikamäng

Tüüp: koostöömäng

Rahvahulk: 10-20 inimest

Vahendid: kaks pika nõõri otsas rippuvat lusikat

Kuidas käib: tehakse inimestest kaks rivi. Rivid seisavad näoga vastamisi. Kummagi rivi esimene mängija saab enda kätte nõõri otsas rippuva lusika. Käskluse: START peale hakkavad mängijad lusikat koos nõõriga läbi oma üleriie ajama. Ikka ülevalt alla, kuni kogu rivi on lusika oma riiekest läbi ajanud ja lusikas vastu maad kolksatanud. Siis tõmmatakse nõõr kiiresti tagasi välja. Võidab esimesena lõpetanud võistkond. Eriti naljakas, kui võistkonnas on inimesi, kes kannavad liibuvaid riideid.

Oxford ja Cambridge

Tüüp: koostöömäng

Rahvahulk: 20-60 inimest

Vahendid: paberilipikud (kahte sorti)

Kuidas käib: moodustatakse kaks võistkonda. Võistkondade liikmed peavad minema üksikult otsima oma võistkonnale määratud värvi paberilipikuid. Need aga tuleb mängujuhile viia õiges järjekorras. Igal lipikul on seega mingi number. Näiteks 1-10. Kõigepealt tuleb ära viia nr 1, siis nr 2 jne. See, kes leiab selle nr-i, milleni hetkel järjekord jõudnud on, hüüab võistkonnale määratud ülikooli nime. Näiteks: Oxford ja kutsub nii oma võistkonna enda juurde. Koos joostakse käest kinni mängujuhi juurde ja antakse number ära. Mängujuht annab neile siis mingi ülesande. Näiteks käsib kõigil kümme kükki teha. Antud ülesanded võiksid kõigil võistkondadel samasugused olla kas kogu aeg või vähemalt iga konkreetse numbriga kohta. Kui ülesanne on täidetud, siis minnakse järgmist numbrit otsima. Võidab võistkond, mis esimesena oma värvi numbrid õiges järjekorras mängujuhile toob ja ülesanded täidab.

Platsisõit

Tüüp: koostöömäng

Rahvahulk: 5-10 inimest meeskonnas

Vahendid: üks üsna peenike ja pikk palk, väiksed postid või kurikad harjutuste märgistamiseks.

Kuidas käib: terve meeskond istub palgi otsa ja hoiab sellest kinni. Nad peavad aja peale läbima hunniku autokooli platsieksami harjutusi. Näiteks slaalom, külgboks, tagurpidi garaaž jne. Selle jaoks on üles seatud postidest rajad ja piirded. Iga posti riivamise eest pannakse võistkonnale karistuseks aega juurde. Rajad tehakse üsna kitsad, et jääks vähe eksimisruumi. Et ülesandega hakkama saada, peab meeskond ühiselt töötama eesmärgi nimel.

Pimejalgpall

Tüüp: koostöömäng

Rahvahulk: vähemalt kaks kolmeliikmelist võistkonda

Vahendid: sallid (4tk), õhupall, väravad

Kuidas käib: moodustatakse võistkonnad, kes hoiavad üksteisel käevangust kinni. Kahe äärmise silmad seotakse salliga kinni ja keskmine kui nägija peab ise palli puutumata juhtima võistkonnakaaslast, et nad lööksid palli vastaste väravasse. Kumbki võistkond saab selleks oma värava, mida nad kaitsma peavad. Palli väravasse saada on aga väga raske ilma piilumata, kui meeskonna liikmed ei tee koostööd.

Pudelitega teatevõistlus

Tüüp: koostöömäng

Rahvahulk: 20-50 inimest

Vahendid: kaks tühja plastikpudelit

Kuidas käib: mängijad istuvad ringis, kahe võistkonna liikmed vaheldumisi. Poole ringilise vahetega antakse vastasvõistkondade liikmete kätte kaks pudelit ja öeldakse mängijatele, et nad

annaksid pudelit kogu aeg edasi ainult oma meeskonna liikmetele nii kiiresti, et mööduksid vastasvõistkonna pudelist. Mängitakse näiteks kolme punktini. Hästi lõbus.

Soo

Tüüp: koostöömäng

Rahvahulk: 5-10 inimest ühes võistkonnas

Vahendid: lauajupid, stopper

Moodustatakse väiksed võistkonnad. Võistkond alustab liikumist maha tõmmatud piirjoone tagant Kusagil 20-meetrine maajupp kuulutatakse sooks. Soise osa alguses ja lõpus on piirjooned. Mängijatele antakse ülesanne ületada soo koos terve rühmaga. Neil on 5-6 lauajuppi, mis kannatavad raskust ja millel nad peavad kogu aeg seisma soo piires. Selleks peavad nad leidma viisi, kuidas üheskoos maha kukkumata lauajuppide peal püsides üle soo kuivale maale jõuda. Legendi kohaselt upuvad mahakukkujad soosse. Kui keegi kukub maha, siis läheb terve grupp tagasi algusesse. Pidevalt võetakse juppe vähemaks. Mängujuht võtab aega ja hiljem selgitatakse välja, milline võistkond sai ülesandega kõige kiiremini hakkama. Ebasobiva käitumise korral pannakse võistkonna ajale kokkulepitud sekundite arv otsa. Näiteks 15 sekundit.

Suusaralli

Tüüp: koostöömäng

Rahvahulk: 4-20 inimest

Vahendid: pikad palgid, mille külge on kinnitatud võrdsete vahedega kõiejupid.

Kuidas käib: võistkonnad astuvad palkidele ja võtavad köitest kinni. Eesmärk on üheskoos suusatades läbida teatud vahemaa kiiremini kui teised võistkonnad.

Sõlm köies

Tüüp: koostöömäng

Rahvahulk: 6-20 inimest

Vahendid: pikk köis

Kuidas käib: mängijad hoiavad köiest kinni. Nad on paigutatud võrdsete vahedega ja mööda köit liikuda ei tohi. Ülesanne on teha köie keskele sõlm köiest lahti laskmata.

Telefon

Tüüp: koostöömäng

Rahvahulk: 10-40 inimest

Kuidas käib: kõik istuvad reas. Esimene sosistab teisele kõrva mingi sõna või väljendi. Teine sosistab edasi. Seda võib öelda vaid ühe korra. Edasi tuleb öelda seda, mida kuuled. Viimane peab kõva häälega kuuldu edasi ütleva. Kui ta ütleb sama asja, mis alguses liikvele läks, läheb tema ise esimeseks. Muidu rivi ei liigu ja mäng jätkub uue sõnaga, mille rivi esimene välja pakub.

Punastamismängud

Neid mängu soovitan mängida ainult väga ühtsete seltskondadega ning kuna need mängud eeldavad tihti vabatahtlike valimist, kelle kulul tavaliselt hiljem naerda saab, siis peaks väga hoolikalt enne valmis mõtlema, keda nendeks sobib valida ja keda mitte, sest osad inimesed solvuvad väga, kui nende kulul nalja teha. Niisiis mõelge enne hästi järele, kellega te neid mängite ja siis justkui „juhuslikult” valige need vabatahtlikud välja. Siiski, kui te enne hästi läbi mõtlete, millises seltskonnas neid mängite, siis võite kindel olla, et need õnnestuvad ja kõigil on lõbus terve õhtu.

Autokool

Tüüp: punastamismäng

Rahvahulk: ohver ehk mängija + pealtvaatajad

Vahendid: tahmane ja puhas taldrik. Ühesugused.

Kuidas käib: vabatahtlik tuleb autokooli sõidueksamile, kus tema ette maha pannakse taldrik, millel tal kästakse sõrmega üles-alla, ringiratast ja kaheksaid sõita. Kui ta sellega saab hakkama, siis öeldakse, et platsisõit on selge ja küsitakse: KUIDAS MAASTIKUL LÄHEB? Maastikul sõitmiseks sõidab mängija vastavalt mängujuhi juhendamisele sõrmega risti-rästi mööda nägu. Seejärel öeldakse, et ta on tubli, aga pimedas sõit on veel ees. Ta peab panema silmad kinni. Piiluda ei tohi, sest siis ta kukub läbi. Kui ta silmad sulle, vahetatakse taldrik tahmase vastu. Nüüd lastakse tal uuesti platsil trikke teha ja siis uuesti tahmase sõrmega maastikule minna. Nalja saab, kui suudetakse inimest nii kaua petta ja põnevil hoida ning ta ei piilu. Jälle tuleks valida selline vabatahtlik, kes ei solvuks.

Fotograaf

Tüüp: punastamisemäng

Rahvahulk: nii poisse kui tüdrukuid (soovitavalt võrdselt)

Kuidas käib: kõik mängijad peale ühe poisi ja tüdruku on ruumist väljas. Neid hakatakse ükshaaval sisse kutsuma ja neil palutakse ette kujutada, et nad on fotograafid ja nad võivad teha oma kahe modelliga, mis aga pähe tuleb. Lasku kujutlusvõimel lennata. Kui see sissekutsutu teeb neist modellidest mingi kompositsiooni või kuju ja ütleb, et sai valmis, siis läheb ta ise omasoolise modelli asemele. Niimoodi tehakse kõigi sissekutsututega.

Hiina restoran

Tüüp: punastamismäng

Rahvahulk: vabatahtlikud restoranikülastajad ja kelner, ülejäänud vaatavad pealt.

Vahendid: klaas, taldrik, veekann, nuga, kahvel ja köögirätik

Kuidas käib: vabatahtlikud kutsutakse ükshaaval sisse ja kelner paneb nad istuma. Räägib veidi hiina traditsioonidest. Siis asetab ta nõud kliendi ette ja ütleb, et neil seal restoranis on kombeks kõigepealt vett serveerida ning kallab klaasi vett. Samal ajal aga satub ta jutuhuugu ja vaatab ainiti kliendile otsa ning „kogemata” kallab vett maha ka. Siis hakkab kliendi ees vabandama, kui too vihaseks saab. Kelner võtab rätiku ja hakkab „kuivatama”. Vähemalt peab ta suutma sellise mulje jätta. Tegelikult aga haarab ta ohvril jalgadest ja tõmbab läbi veeloigu.

Jaapani restoran a. k. a. hüpnoos

Tüüp: punastamismäng

Rahvahulk: tegija ja ohver/ohvrid

Vahendid: kaks tooli, 4 lusikat, märg lapp

Kuidas käib: toolid on vastamisi ja inimesed istuvad hästi tihedalt maas ringis ümber toolide. Vabatahtlik, kes on kuhugi ära saadetud, kutsutakse sisse ja pannakse ühele toolile istuma.

Mängujuht istub tema vastas. Kumbki saab kaks lusikat. Mängujuht ütleb, et neil on üks rituaal enne söömist ja palub kliendil täpselt enda järgi teha. Ta hakkab krillis silmadega kliendile otsa vahtima ja lusikaid üksteise vastu kolkima. Klient teeb järgi. Ta liigutab käsi lusikatega üles-alla, vasakule-paremale jne. Vahepeal tõuseb ka püsti ja sirutab käed nii kõrgele kui ulatub. Kogu aeg kolgib lusikaid ja klient teeb järgi. Ühel hetkel, kui klient on jälle püsti, libistatakse ta toolile soe märg lapp ja lastakse siis tal sinna otsa istuda. Reaktsioon on väga naljakas, kui vabatahtlik aru saab, et midagi on valesti.

Kas sa tead, mis see on?

Tüüp: punastamismäng

Rahvahulk: mõlemast soost vabatahtlikke ja pealtvaatajad.

Kuidas käib: vabatahtlikud lähevad ukse taha. Seesolijad istuvad ringis ning mängujuhi kõrval on vaba koht. Kui mängujuhiks on tüdruk, siis kutsutakse sisse poiss ja vastupidi. Parem oleks, kui on mitu mängujuhti. Kui vabatahtlik sisse tuleb, siis palub mängujuht tal istuda enda kõrvale ja teeb moosist nägu. Kui too istub, siis nihkub juht oma tooliga talle aina lähemale, kuni istub otsapidi ohvri toolil. Siis hakkab ta rääkima viisakatest asjadest. Näiteks: TERE. KUIDAS SUL LÄHEB? MILLEGA SA VABAL AJAL TEGELED? KAS SUL OMA POISS ON? jne. Seejärel aga hakkab ta oma kätt silitama ja küsib ohvrilt: KAS SA TEAD, MIS SEE ON? Too pakub arvatavasti midagi. Kui ta ei ütle käsi, siis juht ütleb ise. Seejärel küsib juht: KAS SA TEAD, MIDA SELLEGA TEHA SAAB? Too pakub jälle midagi, aga siis paneb juht käe talle ümber. Järgmiseks küsib ta jala kohta sama – silitab ja sirutab jalga ning siis küsib jälle, mis ohver arvab, mida sellega teha annab. Seejärel paneb mängujuht oma jalad talle sülle. Viimaks hakkab ta huuli silitama ja kui ta jõuab juba ära küsida, mis need on ja mis nendega teha saab, siis vabatahtlik tõenäoliselt arvab/kardab, et teda hakatakse kohe avalikult suudlema. Tegelikult aga rullib mängujuht hoopis sõrmega üle huulte ja ütleb: PRUU.

Must roos

Tüüp: punastamismäng

Rahvahulk: paar vabatahtlikku poissi ja 3-5 tüdrukut

Vahendid: jahu

Kuidas käib: poisid saadetakse ukse taha. Tüdrukud pannakse ritta seisma, käed selja taga. Ühel tüdrukul topitakse suu jahu täis, aga ettevaatlikult, nii et pealiskaudsel vaatamisel ei oleks midagi aru saada. Poisid hakkavad ükshaaval sisse tulema. Neile räägitakse, et üks neist neidudest on tema elu armastus/must roos ning, et teada saada, milline neist, siis peab ta hakkama neidude käest küsima: KAS SINA OLED MINU MUST ROOS? Kõigi neidude käed on muuseas selja taga ja rusikas nagu varjaks midagi. Kui poiss küsib valelt tüdrukult, siis raputab too pead. Rääkida tüdrukud ei tohi. Kui on õige tüdruk, siis ta noogutab ja liigub lähemale nagu hakkaks poissi suudlema. Jõudes piisavalt lähedale, puhub ta jahu suust välja otse poisile näkku kui võimalik. Väga naljakas nii pealtvaatajatele kui osavõtjatele.

Ämbritega teatevõistlus

Tüüp: punastamismäng

Rahvahulk: vähemalt kolm võistlejat, mängujuht ja üks esialgu saladuseks jääv isik veel, ülejäänud on pealtvaatajad.

Vahendid: kolm koonust vms. Sobib ka raamat või paberileht maas. Kolm suurt ämbrit, kaks lauda, mis on maani kaetud läbipaistmatu riidega ja kaks suvalist väikest asjakest, stopper.

Kuidas käib: valitakse kolm võistlejat, kes tulevad ükshaaval võistlema. Neile tehakse takistusjooksu rada kolme teatepostiga, mille ümber nad peavad vaheldumisi keerutama 10 ringi paremale ja vasakule, siis jooksma lauani raja lõpus, millele on asetatud kolm tagurpidi

ämbrit ja vaatama ühe äärmise alla. Ta peab meelde jätma, mis seal on ja jooksma algusesse tagasi. Siis läheb võistleja uuele ringile ja seekord vaatab, mis on teise äärmise ämbri all. Ta jookseb jälle algusesse tagasi. Kolmandal ringil peab ta vaatama keskmise ämbri alla. Tõstes ämbri üles, näeb ta aga seal all ühe inimese pead, mis karjub: BÖÖ. Selleks, et see inimene seal olla saaks, tuleb jätta laudade vahele väike vahe ja katta see maani riidega. Kogu aeg jookseb stopperil aeg. Võistlejad arvavadki algul, et tegemist on jooksuga aja peale, mille käigus tuleb ka mõningaid asju meelde jätta. Keskmise ämbri all olevast isikust ei informeerita ka publikut algselt. Sellega esimene võistleja katsed lõppevad. Selle võistluse võivad läbida nii paljud vabatahtlikud, kui mängujuht otsustab, kui neile enne ei näidata, mis toimuma hakkab. Tõeline šokeerija, aga väga efektiivne ja lõbus. Peab jälle hoolega valima vabatahtlikke, et nõrganärvilisi ei oleks.

Laulumängud

Need on suurema seltskonna ringmängud. Neid kõigil on oma sõnad ja viis, mida liigutuste ajal kaasa ümisetakse. Head mängud lõõgastuseks.

I'm singing in the rain

Tüüp: laulumäng

Rahvahulk: pole oluline

Kuidas käib: kõik on ringis ja laulavad koos: I'M SINGING IN THE RAIN, JUST SINGING IN THE RAIN. WHAT A GLORIOUS FEELING. I'M HAPPY AGAIN. Siis annab mängujuht käskluse: KÄED ETTE ja teeb ise ka nii. Teised kordavad käsklust ja teevad järgi. Siis hakkavad kõik selles asendis tagumikku nõksutama ning kükki vajuma ja ütlevad samal aja: SUTSI-SATSIS-SUTSI-SATSIS-SUTSI-SATSIS – AHHAAA. SUTSI-SATSIS-SUTSI-SATSIS-SUTSI-SATSIS - ÖUJEEE Siis hakkab mäng jälle algusest ja nüüd lisandub käsule: KÄED ETTE ka käsk: NUKID TAHA. Hakkab jälle sama trall. Siis järgmistel kordadel lisanduvad: PEA KUKLASSE, PÕLVED KOKKU, VARBAD KOKKU, PEPU TAHA ja KEEL HAMMASTE VAHELE ja katsuge viimasega naerma hakkamata laulda ning seda sutsi-satsit teha.

Kägu

Tüüp: laulumäng

Rahvahulk: 20-50 inimest

Kuidas käib: võetakse umbes 5-6 vabatahtlikku ja ülejäänutest moodustatakse võrdsed ringid. Ringid liiguvad ringiratast käest kinni ja laulavad: KUULA, MU LINNUKE, KÄGU JU KUKUB. KUULA, MU LINNUKE KÄGU JU KUKUB. Siis tõstavad nad käed üles ja jäävad seisma. Edasi lauldakse: PESAST VÄLJA LÜKKAB SU, KUI SA VEIDI TUKKUD. PESAST VÄLJA LÜKKAB SU, KUI SA VEIDI TUKKUD. Sel ajal liiguvad vabatahtlikud pesadesse ja seisavad kellegi ette ning lükkavad ta ringist välja. Vahetada võib nende kahe laulufraasi ajal pesasid nii palju kui vaja. Kui sõnad otsa saavad, lastakse käed alla ja hakatakse lauluga otsast peale. Nüüd on uued inimesed ringidest väljas pesa otsimas. Kui jälle aeg tuleb kedagi pesast välja lükata, siis nad seda ka teevad. Kordub hästi kaua kuni mängijatel veel huvi jätkub.

L-O-V-E

Tüüp: laulumäng

Rahvahulk: 5-50 inimest

Kuidas käib: kõik seisavad ringis. Lauldakse koos ühte laulu ja tehakse vastavalt täheliigutusi. Kuna sõnaks, mida viipekeeles väljendatakse on LOVE, siis sõrmedega tehakse L – nimetissõrm ja põial moodustavad täisnurga all L-tähe, O – nimetissõrm ja põial moodustavad ringi ehk O-tähe, V – nimetissõrm ja kolmas sõrm moodustavad rahumärgi ehk V-tähe, E – põial on alumine kriips, kolmas sõrm keskmine kriips ja nimetissõrm ülemine kriips ehk kokku E-täht. Algul tehakse liigutusi ühe käega, siis kahe käega ja siis terve kehaga (L – üks käsi üles, teine kõrvale, O - mõlemad käed moodustavad pea kohal ringi, V – käed on sirutatud veidi diagonaalis üles ja E – üks käsi veidi kõrgemal, teine madalamal ühe külje peale sirutatud ja samuti samal poolal asub jalg põlvest kõverdatud).

Laulu sõnad on. I say L. I say L-O. L-O-V. L-O-V-E. Iga lausega näidatakse lauldavaid tähti kaasa. Seejärel tuleb refrään: EVERYBODY NEEDS SOME LOVE(4x), kus sõna *love* ajal tehakse kiiresti neid täheliigutusi.

Shooder

Tüüp: laulumäng

Rahvahulk: ükskõik kui palju

Kuidas käib: valitakse vabatahtlikud, kes lähevad ringi keskele ja teised jalutavad ringis nende ümber. Samal ajal laulavad kõik: PÕLEB TULUKE. VILGUB LEEGIKE. TEMA VALGUS MULLE NÄITAB, KUS MU SÕBRAKE. Siis leiavad keskel olijad ringist omale sõbra ja hakkavad käsi kokku lööma uue sõbraga. Koos lauldakse: SHOODER, SHOORED. SIND MA OMA SÕBRAKS VÕTAN. MÄLESTUSEKS SULLE TEEN MA PIKA PAI. Need, keda ei valitud, plaksutavad samal ajal. Sõna PAI koha peal teeb ringi sees olnu sõbrale pai ja siis vahetatakse kohad. Jätkub sama asi otsast peale.

Väike lohemadu

Tüüp: laulumäng

Rahvahulk: 30-60 inimest

Kuidas käib: kõik seisavad ringis ja laulavad peaaegu Kalle Kusta viisil ühte laulujuppi. Ringi sisse lähevad paar vabatahtlikku – lohed. Kui laul lõpeb – laulu eelviimase rea ajal (SINA OELD SABA) paneb lohe käe kellegi õlale. Too peab ronima lohe jalge vahelt läbi ja sabaks minema. Kui viis ära lõpeb, hakkab juba kaheliikmeline lohe jälle suure ringi sees ringi liikuma. Siis võtab järgmise saba, kes juba mõlema jalge vahelt läbi poeb. Lõpuks on kõik mängijad sabades. Hästi lõbus laste jaoks ja ka vabameelsemate vanemate jaoks.

Sõnad käivad nii: Väike lohemadu tuli alla ülalt mäest. Ta saba oli kadunud ja sellest kurblik meel. Kaua otsis saba ta ja lõpuks leidiski. Sina oled saba. Ehk on veel teisigi?

Jäämurdjad

Jäämurdjad on kõik sellised sõbralikud tutvumismängud, mille käigus ei ole kellelgi võimalik ennast vigastada ega ka liiga ära väsitada. Need aitavad seltskonnal ühtsemaks muutuda, seguneda.

Amööbimäng

Tüüp: jäämurdjad

Rahvahulk: 20-50 inimest

Kuidas käib: inimesed on läbiseigi ruumis. Mängu põhimõte on evolutsioon. Arenetakse järgmiselt: amööb → rohutirts → jänes → põder → ahv → inimene.

Mängijatele öeldakse algul, et nad on kõik amööbid ja peavad mängu jooksul arenema läbi mitmete arenguetappide inimesteks. Iga etapiga kaasneb vastav liigutus ja hääletsus. Ühest olekust teise saamiseks tuleb leida teine sama liigi esindaja ja mängida temaga kivi-paberkäärid mängu. Kes ei tea, kuidas see käib, siis selles lühivõistluses on kolm liigutust: kivi – käsi rusikas; paber – käsi sirge ja käärid – kaks sõrme sirged, ülejäänud rusikas. Mängijad hoiavad algul kae rusikas ja loevad: KIVI, PABER, KÄÄRID – ÜKS, KAKS, KOLM! Seejärel nad teevad ühe neist liigutustest. Kivi võidab kääre, käärid paberit ja paber kivi.

Võitja saab ühe astme edasi, kaotaja langeb ühe tagasi.

Liigutused:

Amööb – käed rinnakõrgusel. Liigutatakse nagu konna ujudes, aga väikse raadiusega. Samal ajal karjutakse: AMÖÖB-AMÖÖB.

Rohutirts – paneb käed pea kõrvale, nimetissõrmed püsti, muud rusikas ja laulab tsir-tsirrr. Hüppab ka.

Jänes – kätega tõukab hoogu ja hüppab ringi ise hüüdes: HOP HOP HOP.

Põder – käed kõveralt peakohal liiguvad ette taha. Ise hüüab: KLIBADI-KLOBADI.

Ahv – põristab rusikatega vastu rinda ja ütleb AAAAA.... Kõlab teistmoodi. Proovige koos põrinaga.

Ja ahvist saab inimene, kes väljub mängust. Erilisi reegleid ei ole. Igaüks ise ausalt jälgib, mis tasemel ta parasjagu on ning teeb vastavaid liigutusi ega jäta ühtegi taset vahele.

Chubby bunny

Tüüp: jäämurdjad

Rahvahulk: 2-5 mängijat ja pealtvaatajad

Vahendid: palju vahukomme

Kuidas käib: mängijad istuvad ringis. Nad hakkavad järjest rohkem vahukomme suhu toppima, öeldes iga järgneva kommi järel CHUBBY BUNNY, kuni neist enam aru saada ei ole võimalik või kuni nad loobuvad.

Do you love me baby? – ütle kallid, kas sa armastad mind?

Tüüp: jäämurdjad

Rahvahulk: 10-30 inimest

Kuidas käib: kõik on ringis. Üks inimene on ringi keskel ja hakkab mängijatelt üksikult küsima mängu nimes näidatud küsimust. Ta võib teha samal ajal igasuguseid tobedaid/naljakaid asju, mis pähe tulevad, sest vastaja tuleb naerma ajada. Vastaja peab ütleva: YES I DO, BUT I CAN'T SMILE või siis: ARMASTAN KÜLL, AGA MA EI TOHI NAERMA HAKATA. Kui vastaja naerma hakkab, siis vahetavad tema ja küsija kohad. Kui vastaja aga suudab tõsiselt jääda, siis liigub küsija edasi järgmise inimeseni. Võib mängida ka nii, et kui vastaja naerma hakkab, siis ta läheb teiseks küsijaks jne, kuni kõik on küsijad.

Kaks sõpra

Tüüp: jäämurdja

Rahvahulk: 10-35 inimest

Kuidas käib: kõik on laiali ruumis. Iga inimene peab valima seltskonnast välja kaks teist inimest. Kui valik on tehtud öeldakse mängijatele, et nad peavad paiknema nii, et jääksid mõlemast väljavalitud inimesest ühekaugusele. Hästi lõbus mäng ja nõuab rahulikult otsuste kaalumist, sest kui üks liigutab, siis võib ta kogemata ajada kõigi teiste positsioonid sassi.

Kas härra Mõmin on kodus?

Tüüp: jäämurdja

Rahvahulk: 10-30

Kuidas käib: kõik on ringis. Inimesed peavad küsima seda küsimust oma naabri käest, nii et hambad on kaetud huultega ning naerma hakata ei tohi. Naaber vastab: MA EI TEA. MA PEAN KELLEGI KÄEST KÜSIMA. Ka tema peab suu peaaegu kinni hoidma ning ei tohi naerda. Siis küsib ta oma naabril: (nimi), KAS HÄRRA MÕMIN ON KODUS? Ja too vastab jälle, et ei tea ja peab naabri käest küsima. Naerma hakkaja läheb mängust välja.

Kas sa oled?

Tüüp: jäämurdja

Rahvahulk: 10-100 inimest

Vahendid: kleepribaga paberid, millele on kirjutatud kuulsuste nimed

Kuidas käib: inimesed on algul ringis, pärast läbisegi mänguväljakul. Paberid kleebitakse inimestele otsa ette. Inimesed peavad ära arvama, kes nad on, küsides teistelt mängijatelt jah-ei küsimusi. Näiteks: KAS MA OLEN BLOND? Kui nad saavad jah-vastuse, siis võivad nad samalt inimeselt edasi küsida. Kui ei-vastuse, siis peavad leidma uue inimese, kellele küsimusi esitada. Kaks korda sama inimese juurde minna ei või.

Kas sa pesed hambaid? Ei ma magan

Tüüp: jäämurdja

Rahvahulk: 10-30 inimest

Kuidas käib: kõik seisavad ringis. Üks inimene teeb hammastepesemise liigutust. Naaber küsib talt midagi sellist nagu näiteks: KAS SA PESED HAMBALD? Ta vastab, et ei pese ja ütleb siis mingi teise tegevuse enda kohta. Temast järgmine hakkab tegema liigutust, millele see inimene viitas. Nüüd küsib ta ise endast järgmiselt mingi küsimuse tema tegevuse kohta, mis ei vastaks tema liigutusele kuidagi. Liigutused hakkavad käima niimoodi ringi.

Langevarju kull

Tüüp: jäämurdja

Rahvahulk: 10-25 inimest

Vahendid: langevari

Kuidas käib: Kõik hoiavad langevarju äärtest kinni. Mängujuht karjub ülesandeid. Näiteks: kõik, kellel on midagi valget seljas, vahetagu kohad. Ülejäänud mängijad kergitavad varju kõrgemale, et need saaks langevarju alla joosta ja siis uuele kohale naasta. Mängujuht või üks mängija on parasjagu varju all ja üritab jooksmise ajal omale uue koha leida. See, kes viimaseks jääb, ei leiagi kohta, vaid jääb ise varju alla uut käsiklust andma.

Liigutuse mäng

Tüüp: jäämurdja

Rahvahulk: 20-50 inimest

Kuidas käib: mõned vabatahtlikud saadetakse toast välja. Teised seisavad ringis. Nende seast valitakse välja üks, kes hakkab tegema ees liigutusi ja teised teevad järgi. Siis lastakse vabatahtlikud ükshaaval sisse. Nad peavad ära arvama, kes liigutusi algatab. Teised aga peavad väga kiiresti suutma muuta liigutust, kui algataja seda teeb, et arvaja elu raskemaks teha. Iga arvaja saab kolm võimalust.

Loomad

Tüüp: jäämurdja

Rahvahulk: 10-25 inimest

Kuidas käib: kõik mängijad on ringis teineteise käevangus. Igale mängijale öeldakse tasa ühe looma nimi. Seejärel hakkab mängujuht teatud loomi nimetama. See loom, keda kutsutakse, peab maha kükitama. Teised aga püüdma teda takistada kõvasti kinni hoides.

Ma-Chinga

Tüüp: jäämurdja

Rahvahulk: 10-100 inimest

Kuidas käib: kõik võtavad ringi. Mängujuht tõstab rusikas käed ette ja röögib nii kõvasti kui jaksab :MAAAAAAAAAAAAA... katkestamata. Temast paremal asuv isik järgib kohe tema eeskujuga ja tolle naaber samuti kuni terve ring karjub: MAAAAAAAAAAAA... Siis tõmmatakse korraga küünarnukid taha ja öeldakse: CHINGA. Väga hea moodus, kuidas lapsed saavad end laagris tühjaks karjuda ja hiljem on terve päev tunduvalt vaiksem kui tavaliselt. Seda võib teha harjutamise ettekäändel mitu korda järjest võimalikult kõvasti, aga on oht, et hääl läheb ära.

Mastimäng

Tüüp: jäämurdja

Rahvahulk: 10-40 inimest

Vahendid: kaardipakk, toolid

Kuidas käib: kõik istuvad ringis. Mängujuht ütleb sosinal igale mängijale ühe masti nime. Seejärel hakkab ta pakist kaarte võtma. Kui ta võtab näiteks risti, siis istuvad kõik ristid endast paremal oleva naabri sülele. Kui aga keegi juba neil süles istub, siis nad liikuda ei saa. Neil tuleb niimoodi ringi peale teha ja oma kohale tagasi jõuda. Võidab muidugi esimene, kes ringi täis saab.

Minu tädi tuli Pariisist

Tüüp: jäämurdja

Rahvaarv: 20-40 inimest

Kuidas käib: mängijad seisavad ringis. Üks mängija alustab öeldes, et tema tädi/onu vms tuli Pariisist/Londonist jne. tema vasakpoolne naaber küsib seejärel, mis tädi talle tõi. Siis esimene vastab jälle midagi. Näiteks prillid ja teeb vastavat liigutust. Kõik teised teevad järgi. Nüüd ütleb see vasakpoolne mängija omakorda oma teisele naabrile, et tema onu tuli kuskilt ja kõik hakkab otsast peale. Nii tehakse mängijatele ringi peale. Kui kord uuesti esimeste kätte jõuab, kordub sama, mis kõigi eelnenud mängijate puhulgi, aga see vastaja vastab, et tema tädi tõi talle sumisti, mille peale, kõik mängijad hakkavad korraga oma liigutust tegema. Sellega mäng lõpebki.

Paber kehaosade vahel

Tüüp: jäämurdja

Rahvahulk: 6-20 inimest

Vahendid: hunnik väikseid paberilehti, mille peal on kirjas kehaosade nimed (nt. põlved)

Kuidas käib: inimesed jaotatakse paaridesse. Nad võivad ise ka omale paarilise valida (soovitavalt sama kasvu). Paberihunnik on, kiri allpool, maas. Paarid hakkavad ükshaaval minema paberihunnikujuurde ja sealt silte võtma. Oletame, et esimene võetud silt on: parem käsi. Siis mängijad panevad oma paremad käed kokku ja sildi käte vahele. Seejärel on neil õigus järgmine silt võtta. Kui aga neil ei õnnestunud eelnevat silti saada nimetatud kehaosade vahele ja see kukkus maha, peavad nad katkestama. Võib sattuda järjest ka kaks sellist silti nagu näiteks rind ja selg, mis on füüsiliselt võimatu korruga kokku panna, sest võttes uue sildi, ei tohi ka eelnevalt kokku pandud kehaosasid lahti lasta. Võidab see paar, kes suudab kõige rohkem silte oma kehaosade vahele panna nii, et need maha ei kuku.

Perekonnamäng

Tüüp: jäämurdja

Rahvahulk: 20-40 inimest

Vahendid: toolid, paberid perekonnanimedega ja pisikesed paberid perekonnanime ja seisusega, makk muusikaga

Kuidas käib: inimesed on läbisegi. Ruumi eri osadesse on pandud suvaliselt umbes 5-6 tooli. Iga tooli tagaküljel on suur silt ühe perekonnanimega. Näiteks Kask, Mänd, Kits jne. Mängijatele jagatakse sildid, kus on üks neist perekonnanimedest ja siis perekonnaliikme nimi. Mängu ajal mängib muusika ja niikaua tuleb silte üksteisega vahetada, ise piilumata, mis seal kirjas on. Näiteks Mänd → tütar. Liikmed on vanaisa, isa, ema, poeg, tütar, koer jne. Võite ise vähemaks võtta või juurde panna vastavalt inimeste arvule. Kui muusika vaikib, siis võib oma silte vaadata ja seejärel peavad mängijad leidma oma pere tooli ja istuma just sellises (tähtsuse/suuruse/vanuse) järjekorras üksteisele sülle. Perekond, kes lõpetab viimasena, kukub mängust välja koos oma siltide ja tooliga. Teiste sildid korjab mängujuht uuesti kokku, viskab maha ja laseb mängijatel maast omale uue sildi valida.

Pikk nina

Tüüp: jäämurdja

Rahvahulk: 10-25 inimest

Kuidas käib: pool seltskonda saadetakse ruumist välja. Teised istuvad ringis soovitatavalt. Ükshaaval tagasi tulles peavad väljasaadetud kummardama kellegi ees, kes neid välja oleks võinud valida ja kui sattus õige inimene, siis ta plaksutab, kui aga vale, siis teeb pikka nina – paneb ühe käe põidla vastu nina ja väristab sõrmi. Eksimise korral läheb kummardaja välja tagasi uut korda ootama.

Pomm ja kilp

Tüüp: jäämurdja

Rahvahulk: 20-40 inimest

Kuidas käib: kõik mängijad on läbisegi ruumis. Iga isik peab valima ühe teise inimese enda pommiks ja veel ühe inimese enda kilbiks. Neid isikuid ta ei avalikusta. Siis antakse käsk paikneda nii, et kilp on alati selle isiku ja pommi vahel. Üsna raske ja huvitav ülesanne.

Prüi

Tüüp: jäämurdja

Rahvahulk: 10-40 inimest

Vahendid: sallid

Kuidas käib: mängijad on laiali üle mänguplatsi. Kõigil peale Prüi seotakse silmad kinni. Nad peavad ringi käima ja kui kohtavad kedagi, siis tal kätt suruma ja küsima, KAS SINA OLED PRÜI? Kui ei ole, siis ta ka ütleb, et ei ole. Kui on, siis Prüi vaikib, et teised teda ära ei

tunneks kohe. See inimene, kes Prüi üles leiab, muutub ise ka Prüiks ja võtab salli silmadelt ära. Lõpuks on kõik Prüid.

Silmapilgutusmõrvar

Tüüp: jäämurdja

Rahvaarv: 20-40 inimest

Kuidas käib: mängijad on ringis. Üks vabatahtlik läheb ukse taha. Tema on politseinik. Teised aga peavad korraks silmad kinni panema. Niikaua teeb mängujuht mängijatele ringi peale ja puudutab vaikselt üht ringis seisjat. Temast saab mõrvar. Nüüd kutsutakse vabatahtlik tuppa tagasi. Ta seisab ringi keskele ja peab ära arvama, kes on mõrvar. Viimane hakkab silma pilgutama erinevatele mängijatele. Kui mõni mängijatest märkab, et talle pilgutati, teeb ta nagu hakkaks surema ja vajub maha. Politseinikul on kolm kord õigus arvata, kes teisi tapab. Kui tal see ei õnnestu, siis vahetatakse politseinik välja ja tema võib tagasi ringi tulla. Mängu võib ära lõpetada nii, et mängujuht puudutab ringi käies kõiki mängijaid. Mängijad aga ei tohi omavahel rääkida ega teistele märku anda, et nad teavad, kes mõrvar on. Kui siis vabatahtlik tuppa tuleb ja nad kõik üksteist tappa üritama hakkavad, saab palju nalja.

Šokolaadi söömise mäng

Tüüp: jäämurdja

Rahvahulk: 10-30 inimest

Vahendid: müts, sall, kindad, nuga, kahvel, täring ja suur šokolaad

Kuidas käib: kõik istuvad ringis. Ringi keskel on riided ja šokolaad. Veeretatakse kordamööda täringut. See, kes veeretab kuue, saab võimaluse šokolaadi üks tükk korraga sööma hakata, kui on enne end riidesse toppinud ja hoiab nuga ja kahvlit käes. Järgmine number kuue veeretaja aga võtab talt vahendid ära ning rohkem eelmine õnnelik süüa ei tohi, kuni uue õnneliku viskeni.

Teojooks

Tüüp: jäämurdja

Rahvahulk: 5-20 inimest

Kuidas käib: kõik mängijad seisavad algul joone taga ja peavad läbima teatud vahemaa, aga mitte võimalikult kiiresti nagu tavaliselt, vaid just võimalikult aeglaselt. Võidab see, kes ületab finišijoone kõige viimasena. Tingimus on, et kogu aeg peavad kõik siiski natuke edasi liikuma nähtavalt. Vahemaa ei tohi olla väga pikk, sest muidu venib mäng väga pikale.

Tunnuste alusel grupi moodustamise mäng

Tüüp: jäämurdja

Rahvahulk: 25-60 inimest

Kuidas käib: inimestel palutakse end gruppidesse jagada erinevate tunnuste alusel. Näiteks jala number või sünnikuu. Aitab mängijatel paremini tuttavaks saada.

Vilemäng

Tüüp: jäämurdja

Rahvahulk: 20-50 inimest

Vahendid: vile

Kuidas käib: valitakse vabatahtlikud, kes saadetakse mõneks ajaks eemale. Ülejäänud seisavad ringis. Mängujuht on ringi keskel. Vabatahtlik tuleb tagasi. Inimesed hakkavad vilistama, kui vabatahtlik parajasti mujale vaatab ja talle öeldakse, et vile käib ringi. Kõigil on käed selja taga rusikas ja nad teevad kätega vile edasiandmise liigutusi. Vabatahtlik peab ära

arvama, kelle käes vile on. Tegelikult ripub vile mängujuhi seljal. Mängujuht peab jälgima, et ta poleks kunagi seljaga arvaja poole ja liikuma ringi nii, et mängijad ulatuksid puhuma.

Võõras auk, võõras võõras auk

Tüüp: jäämurdja

Rahvahulk: 5-50 inimest

Kuidas käib: kõik on ringis põlvili maas. Jalad on veidi harkis ja vasak käsi on maas nii, et sõrmedest moodustub väike toru. Mängujuht õpetab inimestele, et kui nad panevad parema käe nimetissõrme oma vasakust käest moodustatud auku, siis see on oma auk. Paremal käel olija vasak käsi on võõras auk ja vasakul käe olija vasak käsi on võõras võõras auk. Mängujuht hakkab reaktsiooni peale neid käsklusi andma. Mõne aja pärast tuleb uus liigutus juurde. See on lift. Käsi liigub üles-alla rindkere ees, peopesa suunatud otse ette. Samuti on võõras ja võõras võõras lift naabrite ees. Nüüd kombineeritakse neid käsklusi varasematega. Kolmas etapp on kelder. Kelder tähendab kätt jalge vahel - keldris. Siin hakkavad tavaliselt mängijad itsitama, aga mängivad rõõmuga edasi. Nüüd kombineeritakse kõiki kolme liigutust. Mäng lõpeb sellega, et inimesed aetakse segadusse sõnaga: lift, mille ette ei käi käsklust: kelle oma?

Õunaussikeste mäng

Tüüp: jäämurdja

Rahvahulk: 8-15 inimest

Kuidas käib: üks mängija läheb ukse taha ja teised saavad ülesande näiteks kujutada ette, et ukse taha läinud isik on õun ja nemad õunaussikesed ning, kui too isik tagasi tuppa kutsutakse, teda niimoodi rünnata. Ukse taha läinud inimesele räägib mängujuht aga hoopis teist lugu. Näiteks, et ta on jäämägi ja peab laeva rammima. Rääkida mängu käigus ei tohi keegi. Rolle vahetatakse pidevalt – kohe, kui üks „arusaamatus” on ära olnud ja lahti seletatud. Siis vahetatakse ka vabatahtlikku.

Ühest sajani

Tüüp: jäämurdja

Rahvahulk: 8-15 inimest

Vahendid: paberid, pliiats, täring

Kuidas käib: mängijad istuvad ringis ja veeretavad kordamööda täringut. Mängija, kes veeretab kuue, võtab pliiatsi ja hakkab oma paberile kirjutama numbreid: 1, 2, 3, 4 jne kuni 100ni. Teised mängijad veeretavad niikaua edasi. Kui järgmine inimene saab kuue, võtab ta pliiatsi eelneva inimese käest ära ja tollel jääb kirjutamine pooleli, kuni järgmise korrani, mil ta kuue veeretab. Nüüd hakkab see mängija oma paberile numbreid kirjutama. Võidab see mängija, kes esimesena sada numbrit kirjutada jõuab.

Tutvumismängud

Need on konkreetselt need mängud, millega õpitakse tundma üksteise nimesid ja saadakse veel üksteisest midagi teada.

Inimbingo

Tüüp: tutvumismäng

Rahvahulk: 10-50 inimest

Vahendid: paberid, millel on koostatud ruudustik. Igas ruudus on üks mõnda inimest puudutav küsimus. Näiteks: kas su silmad on sinised või kas sul on kodus kass.

Kuidas käib: mängijad paiknevad läbiseigi. Nad saavad paberid ja hakkavad nendega koos ringi käima ja teistelt küsima neid küsimusi. Kui vastaja annab jaatava vastuse, siis kirjutatakse tema nimi selle küsimuse juurde ruutu. Temalt rohkem enam küsida ei tohi. Samuti ei tohi samale inimesele uut küsimust esitada peale eitava vastuse saamist. Võidab see, kes suudab esimesena kõik ruudud täita ehk leida inimesed, kes saavad antud küsimustele jaatavalt vastata. Küsimustiku moodustamisel tuleb arvestada mängijate hulgaga, et kindlasti oleks võimalik antud tingimustel kõigile küsimustele vastused saada.

Mari Magus

Tüüp: tutvumismäng

Rahvahulk: 15-50 inimest

Kuidas käib: mängijad istuvad ringis ja hakkavad kordamööda ütlema oma nimesid, millele järgneb eesnime esitähedega algav omadussõna. Aitab ka pingeid maandada. Teised kordavad enne oma nime ja omadussõna ütlemist varem end tutvustanud inimeste nimesid ja neid iseloomustavaid sõnu.

Mari

Tüüp: tutvumismäng

Rahvahulk: 15-50 inimest

Kuidas käib: kõik istuvad ringis või seisavad ringis ja hakkavad kordamööda ütlema oma nimesid tehes samal ajal mingit liigutust. Kui esimene teeb oma liigutuse ära, kordab tema naaber tema liigutust ja nime ning teeb siis enda oma. Iga järgnev kordab kõigi eelnevate nimesid ja liigutusi. Teised võivad vajadusel aidata ja siis tutvustab too ennast ühe liigutusega.

Tekimäng

Tüüp: tutvumismäng

Rahvahulk: 10-50 inimest (oleneb olemasoleva teki suuruselt)

Vahendid: üks suur läbipaistmatu tekk.

Kuidas käib: inimesed peavad enne õppima selgeks üksteise nimed ja siis tehakse kaks võistkonda. Kumbki võistkond läheb teisele poole tekki, mis tõmmatakse varjuks ette kahe võistkonna vahele. Võistkonnad hakkavad kordamööda oma liikmeid teki ette saatma ning siis lastakse tekk alla. Kummalgi pool täpselt teki ees istunud inimene peab hüüdma ruttu oma vastasistuja nime. Kes enne hüüab, saab punkti. Teised ette öelda ei tohi.

WC paber

Tüüp: tutvumismäng

Rahvahulk: 5-30 inimest

Vahendid: WC-paberi rull

Kuidas käib: mängijad pannakse ringi istuma. Neile öeldakse, et rohkem WC-paberit majas ei ole ja nad peavad sealt rullist kohe võtma nii palju, kui arvavad, et neil päeva/laagri jooksul

vaja võib minna. Kui kõik on vähemalt ühe tüki ära võtnud, öeldakse neile, et tegelikult ikka nii hull olukord ei ole, aga neil tuleb iga võetud tüki kohta öelda üks ennast tutvustav lause.

Sketšid

Need ei ole otseselt mängud vaid pigem vahepalad, kus mängujuhid teevad mängijatele veidike tsirkust.

Doomino

Tüüp: sketš

Rahvahulk: pole oluline

Kuidas käib: kõik pannakse sirgesse ritta seisma ja neil kästakse silmad sulgeda. Seejärel lükkab äärmine doominoefektina terve rea ümber.

Hey Frank

Tüüp: sketš

Rahvahulk: kolm kauboi riietes inimest

Vahendid: üks tongipüstol, kolm harjavart vms...

Kuidas käib: kolm meest sörgivad ringi ratast ja teevad, nagu ratsutaks hobusel – jalgevahel harjavars. Suuga teevad hobusehäält ka. Ratsutavad mitu ringi ära, siis üks hüüab: HEY FRANK! Ratsutavad jälle pikalt edasi. Siis Frank küsib: MIS ON? Mitme ringi pärast esimene jälle: PALJU ON 2X2? Jälle tüki aja pärast vastab Frank: NELI. Seepeale tulistab küsija Franki mängult ja too kukub surnult maha – võiks naljakasse asendisse jääda. Ratsutavad edasi. Siis küsib kolmas mees: MIKS SA NII TEGID? Läheb jälle palju aega ja maad mööda ning lõpuks too vastab: TA TEADIS LIIGA PALJU!

Kaamel

Tüüp: sketš

Rahvahulk: vaja on vabatahtlikku ja kolme tegijat, ülejäänud vaatavad pealt. Üks peab olema hea jutuga. Sobiv vabatahtlik tuleks ka enne valmis mõelda, et ei satuks mõni kergesti solvuv inimene olema.

Vahendid: suur tekk ja klaas vett.

Kuidas käib: tuleb tsirkusejuhataja ja räägib, et nende tsirkuses on uus ja väga andekas kaamel. Ta lubab näidata, kui osav nende loom on ja palub vabatahtlikku publiku seast, kes läheks pikali maha. Kõigepealt aga näitab tsirkuse direktor ise ette, mida kaamel teha oskab. Kaamel astub temast üle nii, et ei puutu ka teda. Siis aga on vabatahtliku kord. Too heidab pikali ja kaamel hakkab temast üle astuma. Tsirkusejuhataja muudkui kiidab oma imelooma samal ajal. Kaamel astub esijalgadega ja ühe tagajalaga ohvrilt üle. Teine tagajalg aga tõuseb üles nagu koeral ja kaamel ütleb: PISSSS.... ning kallab vabatahtlikule vett pükstele.

Ränirahnud

Tüüp: sketš

Rahvahulk: kaks poissi või meest soovitatavalt.

Vahendid: kaks puuhalgu

Kuidas käib: kõik istuvad ringis. Äkki jooksevad ruumi ringi keskele suure hädakisaga kaks koopainimest – võivad ka maskeerimata laagripoisid olla, kellel on puuhalg ähvardavalt käes. Üks ajab teist taga. Viimaks saab ta esimese kätte ja siis jäävad korraks aeg ja mängijad seisma. Kõik arvavad, et ta läks hulluks ja lööb kohe kinnipüütut – too on kõssis ka ja teeb hirmul nägu. Siis aga puudutab tagaajaja teda vaba käega, ja ütleb: SINA OLED! ja jookseb nüüd ise eest ära. Teine jookseb rõõmsalt järgi.

Ämbrid

Tüüp: sketš

Rahvahulk: kaks mängijat + pealtvaatajad

Vahendid: üks tühi ja üks vett täis ämber.

Kuidas käib: hea laagrinali. Igal õhtul tehakse vaikusehetk ja kahest suunast tulevad korraldajad ämbritega. Üks kallab oma vee teise ämbrisse ja kumbki läheb oma suunas tagasi. Nii tehakse igal õhtul. Sündmus toimub alati haudvaikuses nagu miski püha. Viimasel päeval aga tulevad kaks ämbritega inimest jälle ja jäävad keskel seisma. Üks küsib: VALMIS? Teine vastab: EI! Varsti küsib esimene jälle: AGA NÜÜD? Teine ütleb: NO OK. Ja siis viskavad nad ämbrite sisu rahva poole ja kõik võpatavad, sest teavad, et saavad märjaks, aga tegelikult sel päeval on ämbrid tühjad.

Kokkuvõte

Kui lugesite läbi kõik eelneva, peaks teil olema juba tunduvalt lihtsam mängu korraldada. Võib-olla ei jää kõik nõuanded kohe meelde või leiata, et miski peaks olema teisiti, kui mina arvan. Mina aga olen püüdnud neid reegleid rakendada ja need on mind aidanud.

Kui teile jäi mulje, et mängimine on palju keerulisem, kui te enne arvasite, siis ärge heitke meelt. Õnnestunud mäng tasub end kuhjaga ära ning kui esimene kord ei tule kõik päris nii välja, nagu te lootsite, siis ärge veel alla andke.

Alati võib juhtuda asju, mis teist ei sõltu ning mille suhtes te midagi teha ei saa. Soovitan uuesti proovida, sest kogemustest ju õpitaksegi. Üritasin panna kirja nende mängude, millega olen ise kokku puutunud, seletused nii hästi, kui oskasin. Loodan, et leidsite siit midagi uut ja huvitavat või hoopis vana ja ununenut. Ootan teilt ka teiepoolseid soovitusi, täpsustusi, nõuandeid. Võite mulle ka uusi mängu juurde õpetada. Ma oleksin väga tänulik. Samuti, kui teil tekib küsimusi või mõni seletus jääb segaseks, siis kirjutage mulle e-maili aadressile maria.tamming@gmail.com. Nüüd ei jää mul midagi muud üle, kui soovida teile: Head mängimist!

Maria Tamming

Kasutatud kirjandus

Endel Isop „Mängima! : liikumis- ja ühismängude metoodika ja kirjeldused”
Tallinn, Eesti Raamat, 1987

Laagrikasvatajate käsiraamat