

## TÄHELEPANUMÄNGUD

Tähele panna ja märgata ümbritsevat, keskenduda ülesandele, reageerida muutustele – kõik see nõuab pingutust, kuid arendab nägemis- ja kuulmisvõimet, tahet ja vastupidavust. Teatrimängudes on õigeaegsel reaktsioonil väga oluline koht, see saab sündida vaid aktiivse tähelepanu seisundis.



### PLAKSUMÄNG

**LÄHTEASEND:** seistakse ringselt, esipoolega ringi keskele, mängujuht alustab.

Ta lööb ühe plaksu ja kõik mängijad peavad samaaegselt plaksu lööma. Nn petteliigutusi teha ei tohi, kuna mäng nõuab niigi väga suurt keskendumist. Enne järgmist plaksu on soovitatav teha paus. Mängujuhid vahetuvad.



## MULLIMÄNG

**VAHEND:** mullitaja.

Istutakse või seistakse ringselt, õpetaja/laps puhub mulle. Mullide/mulli katkiminemise hetkel tuleb teha käteplaks (põlvepats, jalamats).

## MUUDA 3 ASJA

**LÄHTEASEND:** lapsed seisavad vastastikku kahes viirus, viirgude vahemaa on u 3 m. Mängijate arv on võrdne. Joondutakse nii, et iga lapse vastas seisab tema mängupaariline.

Mängujuht – õpetaja/laps – on kõrvalseisja ja annab vastavaid märguandeid. Tema märguande peale alustatakse mängu. Paarilised vaatlevad teineteist vaikselt ja tähelepanelikult u 10 sekundi jooksul pealaest kuni jalatallani (riietus, soeng jne), seejärel keeravad teineteisele seljad. Nüüd muudetakse oma välimuses 3 asja (nt keeratakse üles üks varrukas või püksisäär, tehakse lahti kingaseos, muudetakse midagi soengus). Märguandel keeravad kõik ümber. Ülesandeks on ära arvata, mis paarilise juures on muutunud. Mõni hetk vaatlust ning kõik paarilised ütlevad üksteisele kordamööda (kohapealt liikumata) need 3 asja, mis välimuses on muutunud. Kõik paarid räägivad üheaegselt. Mängujuht käib pärast seda ridade vahel ja küsib paarilistelt, kas arvati õigesti.

## JÄRGNE MULLE

Valitakse paariline ja seistakse saalis hajutatult, paarisiseselt lepitakse kokku esimene mängujuht.

**LÄHTEASEND:** seistakse vastamisi, mängujuhi käed (küünarnukist kõverdatud) tõstetud ette, käelabad (peopesad) avatud ülespoole. Paariline toetab oma sõrmeotsad mängujuhi peopesadele ja sulgeb silmad.

Mängujuhi ülesandeks on ruumis liikuda ja oma paarilist turvaliselt juhtida nii, et teiste mängijatega kokku ei põrka. Mängujuht liigub tagurpidi ja paariline järgneb talle kõikjale, liikumistempo on rahulik.

**MÄNGUVARIANT:** mängujuht kutsub oma paarilist (vaikselt) nimepidi, kusjuures käed ei ole ühendatud.

## LIIKUMISMÄNGUD

Liikumine laiemas tähenduses läbib elu erinevatel tasanditel. Mõtte-, sõna-, tundeelu ja füüsiline aktiivsus põimuvad kasvamise protsessis. Suur osa laste igapäevategevustest toimub aktiivses liikumises. Loomulikku liikumisvajadust saab rakendada huvitavates ja mitmeid liikumise osaoskusi arendavates liikumismängudes.

Liigutuste valitsemine, koordineerimine, liikumise (liigutuste) emotsionaalne väljenduslikkus, ühtsuse tajumine muusika ja liikumise vahel, rütmitaju, tantsulisus, ruumis orienteerumine, tasakaal, julge improvisatsioon, koostöö – need arendatavad osaoskused annavad tegijatele ka edaspidiseks teatri- mänguks suurema vabaduse saadud kogemusi mitmekülgset rakendada.

### KUJUMÄNG

Lapsed seisavad saalis hajutatult. Õpetaja märguande peale alustatakse liikumist (määratakse üks liikumisviis – jooks, kõnd või hüplemine) tamburiinirütmi või muusika saate järgi vabalt valitud suunas, märguandel (helitaust peatub) liikumine seiskub ja iga laps võtab mingi kuju. Kujude teemades (nt päkapikk, sportlane, kokk, loomavõi linnukuju, lille- või puukuju, emotsionaalset seisundit väljendav kuju, nt üllatus, ehmatus, viha, kavalus jne) võib ka eelnevalt kokku leppida. Huvitavad ettepanekud on kõigi mängust osalejate poolt tere- tulnud.

**MÄNGUVARIANT:** maskimäng.

Sarnaselt eelmisele mängule manatakse (seiskumisel) näole emotsionaalset seisundit väljendav näoilme.



## ÄMBLIK JA KÄRBSED

Üks laps on ämblik, teised kärbsed. Märguande peale tõusevad kärbsed lendu ja lendavad sumisedes mööda saali ringi, märguandel (nt tamburiinilöök) peavad kärbsed jääma liikumatuks. Ämblik liigub vaikselt kärbeste vahel, kui kärbes liigutab, viib ämblik kärbse kaasa. Mängu alustatakse otsast peale, kõik äraviidud kärbsed on nüüd ämblikud, mängitakse seni, kuni jääb alles viimane kärbes, kes on mängu võitja.



## HALDJAKUNINGAS

**VAHENDID:** õhulised nelinurksed rätikud ja kuningakroon.

Lasteringi keskele valitakse haldjate kuningas/kuninganna, kelle pähe asetatakse kroon, ülejäänud ringisolijad on haldjad, kõigil käes rätikud. Muusika (nt valss) järgi improviseerib kuningas/kuninganna liigutusi, mida haldjad matkivad, üht liigutust korratakse mitu korda. Mõne aja pärast peatab kuningas/kuninganna liikumise, tema järgi peatuvad ka kõik teised. Haldjate kuningas/kuninganna asetab krooni enda poolt väljavalitud haldja pähe ja mängu alustatakse uue haldjakuninga juhtimisel.



## HALDJAD JA KIVID

**VAHENDID:** õhulised nelinurksed rätikud.

Lapsed on jaotatud kahte rühma: haldjad, kes hoiavad käes õhulisi rätikuid, ja kivid, kes istuvad (nt kägariste, kägarpõlvitus) maas hajutatult. Muusika saatel liiguvad haldjad tantsides kivide vahel, muusika katkeb ja haldjad kaatavad kivid oma rätikutega. Nüüd saavad kividest haldjad ja haldjad omakorda võtavad kohe kivide asendi, mäng jätkub.



## TEE JÄRGI

Valitakse mängujuht.

**LÄHTEASEND:** seistakse kahes või kolmes viirus (maleasend) mängujuhi ees. Mängujuht teeb kohapeal erinevaid liikumisi: hüpleb, jookseb, nõtkutab põlvi, ringitab käsi, kõigub jalalt jalale, laskub kõhuli jne. Järgijad matkivad mängujuhti. Mängu tempot juhib mängujuht. Kiiremad ja aeglasemad liigutused võivad vahelduda, kuid ühte liikumisviisi korratakse mitu korda.

### MÄNGUVARIANDID

- Samal põhimõttel võtab mängujuht mitmesuguseid nn vigurasendeid ning jääb hetkeks ühes asendis liikumatuks, et järgijad jõuaksid matkida.
- Peeglimäng. Mängujuhi liigutusi jäljendatakse peegelpildis. Liigutuste tempo on sujuv ja rahulik, emotsionaalsust lisab muusikasaade.

## PUUVILJAKORV

**VAHENDID:** 2 tooli (kujuteldavad ostukorvid).

**LÄHTEASEND:** seistakse kahes arvuliselt võrdses kolonnis, kolonnide vahe-  
maa u 2 meetrit. Mõlema kolonni ette (ruumis eespool), u 10 sammu kau-  
gusele, on asetatud tool (ostukorv), isteosa suunaga laste poole. Parempool-  
se kolonni esimene mängija jookseb ette tooli juurde, haarab käega ülevalt  
(riiulilt) kujuteldava puuvilja ja samal ajal hüüab valjult selle nimetuse, siis  
asetab selle kiiresti puuviljakorvi ja tuleb joostes ümber tooli tagasi oma  
kolonni juurde ja rivistub viimaseks. Vasakpoolse kolonni esimene laps, nii-  
pea kui ta on kuulnud väljahüütud puuvilja nime, jookseb nüüd omakorda  
ettepoole oma puuviljakorvi juurde, haarab puuvilja, samal ajal hüüab min-  
gi teise puuvilja nimetuse, ja asetab selle kiiresti ostukorvi, seejärel jookseb  
ümber tooli oma kolonni lõppu.

Mäng jätkub peatumatult, sest nüüd on nimetuse kuulmise peale jälle  
parempoolse kolonni esimese lapse kord joosta.

**REEGEL:** puuviljade nimetusi korrata ei tohi. Kui laps uut nimetust ei oska  
öelda või kordab juba nimetatud puuvilja, siis langeb ta mängust välja. Või-  
dab see meeskond, kes esimesena lõpetab.

**MÄNGUNÄITED:** mänguasjade, toiduainete, riiete, jalanõude, spordivahendi-  
te, juurviljade, raamatute, tööriistade, ehituskaupade, apteegikaupade jne  
ostukorv.

Põnev on minna ka tunnete (emotsioonide) poodi ja ostukorv täita nt pisa-  
rate, naeru või nutuga. Soovitatav on teha mitu proovimängu, et mäng selgeks  
saaks, kasulik on (järjekorras seistes) mitu nimetust tagavaraks valmis mõelda.

## TOOLIMÄNG

**VAHENDID:** toolid.

Toolid on asetatud ringselt nii, et nende vahelt on võimalik läbi liikuda. **LÄHTEASEND:** istutakse toolidel, käelabad toetuvad põlvedele. Valitakse mängu alustaja/esimene mängujuht. Mängujuht võtab tooli suhtes mingi asendi nii, et ta jääb tooliga kokkupuutesse. Näiteks mängujuht tõuseb tooli kõrva- le püsti ja asetab käe toolileenile. Mängijate ülesandeks on kohe tema asen- dit täpselt matkida, kuid nad võivad seda teha alles siis, kui mängujuht on oma liikumise lõpetanud, st asendi toolipuutes sissevõtnud. Kui mängijad on matkimise lõpetanud, liiguvad kõik korraga kiiresti ja vaikselt lähte- asendisse (toolile istuma) tagasi.

Mängujuht hõikab kohe välja järgmise mängujuhi. Mängujuhtide järjekorra võib eelnevalt ka nii kokku leppida, et alustab paremalt/vasakult poolt iga järgmine.

**MÄNGUNÄITED:** tõstab jalad toolile rätsepa- istesse; jookseb tooli taha, kükitab ja samal ajal haarab ühe käega toolijalast; seisab toolile; tõuseb püsti ja asetab jala toolile.





## RÜTMIMÄNGUD

Rütmitaju on vajalik osaoskus mitmes tegevusvaldkonnas (liikumises, tantsus, laulus, pillimängus), kuid rütmi mõjusfäär on palju laiahaardelisem ja seotud meid ümbritsevate elunähtuste ja igapäevase eluga. Rütmitunnetus puudutab nii lavastajatööd kui ka etenduses vajaminevaid teatrielemente – rütmistatud sõna, luule, laul, pillisaade, liikumine, rütmimängud oma keha vahenditega ehk kehapilliga. Etenduses võivad nad esineda iseseisva etteastena, olla kombineeritud, kuid peavad alati haakuma näidendi sisuga. Rütmitunde arendamisel rütmimängudega arenevad ka teised vajalikud oskused: kuulamisoskus, keskendumine ülesandele, mõttekiirus, oskus selgelt rääkida, loovus ja koostöö.

### MINISTRI KASS

**LÄHTEASEND:** põlvitusiste või rätsepaiste ringjoonel, käed toetuvad põlvedele.

**ETTEVALMISTAV OSA:** õpitakse ära rütmimäng meetrumis – 2 plaksu, 1 pats põlvedele, paus.

Korratakse, kuni rütmimäng on täiesti selge. Järgnevalt seotakse rütmimäng tekstiga: ministri kass on (2 plaksu) must (1 pats põlvedele, paus).

Rütmimängu koos sõnadega „ministri kass” teevad kõik korraga, kuid ministri kassi iseloomustava sõna mõtleb välja ja ütleb iga laps üksinda, seejuures ühist rütmimängu katkestamata. Lepitakse kokku mängu alustaja, mäng kulgeb edasi laste istumise järjekorras paremale või vasakule. Mängitakse seni, kuni iseloomustavad sõnad „saavad otsa”.

**REEGEL:** iseloomustavaid sõnu korrata ei tohi, juhul kui sõna ei teata, läheb mängujärg kohe järgmisele, ühine rütmimäng ei tohi katkeda. Kui aga mäng peaks peatuma, on soovitatav jätkata sealt, kus see toppama jäi. Ministri kassi saab iseloomustada välimust või iseloomu kirjeldavate sõnadega, selles võib eelnevalt kokku leppida. Siin võib lasta fantaasial lennata, sest ministri kass võib olla ka kandiline, puust, õhukene, täpiline, tiivuline, kadekops, riukukk, lohakas, nutune, armas jne.

## ANNA JA VÕTA

**VAHENDID:** toolid.

**LÄHTEASEND:** istutakse ringselt toolidel.

Esimene mängujuht (soovitavalt õpetaja) pöörab ennast paremal/vasakul oleva lapse poole ja teeb (meetrumis) käteplakse. Laps jälgib plaksumängu ja mingil hetkel alustab mängu koos õpetajaga, koos plaksutatakse ühises rütmis. Mingil hetkel (kui plaksurütm on omandatud) peatab õpetaja oma mängu ja nüüd jätkab laps mängu iseseisvalt (samas rütmis) mõnda aega. Siis pöörduv ta (samal ajal plaksu lüües) endast järgmise poole, kes omakorda jälgib vaikselt mängu, ning mõne aja pärast plaksutatakse juba koos ühises rütmis. Plaksumäng kulgeb ringis edasi peatumatult lapselt lapsele, kuni jõuab mängu alustajani tagasi. Põhimõte, et üks annab plaksu edasi ja teine võtab plaksu vastu, kehtib ka alljärgnevatel kombinatsioonides.

### MÄNGUNÄITED

- 2 plaksu, 1 pats põlvedele, paus.
- 2 plaksu, 2 vahelduvat põlvepatsu.
- 1 plaks, 1 pats põlvele parema käega, 1 plaks, 1 pats põlvele vasaku käega.

### MÄNGUVARIANDID

- Kahes või enamas ringis.
- Mängureeglid on samad, kuid rütm antakse edasi ja võetakse vastu pillimänguga. Kasutusel on lihtsad rütmipillid: näiteks kõlapulgad, rütmimunad, marakad, kuljused, trumm, tamburiin, kõlaplaat, näpupill, haamrike.



# SÕNAMÄNGUD

Selgest ja väljendusrikkast rääkimisoskusest sõltub tihti öeldust arusaamine ja selle lahtimõtestamine. Ilmekalt esitatud lause, lugu, luuletus või kahekõne paneb kuulama, on usutav ja mõjutab nii mängupartnerit kui ka pealtvaatajat. Head esinemist ehk lavalist enesetunnet aitab saavutada konkreetne teadmine oma kohalolust: teiste ees julgelt seismine, ümbritseva nägemine ja mängukaaslastele otsavaatamine. Erinevate lavakarakterite emotsionaalne väljendus sõna kaudu vajab tundeküllast ja diktsioonilt selget väljendusoskust. Oma hääle tajumine ja selle kasutamisevõimaluste tundmaõppimine võivad saada üllatavaks ja avastuslikuks kogemuseks. Suhtlemisoskust mängupartneriga saab arendada lihtsate kahekõnemängude kaudu. Siin on tähtsal kohal oskused kuulata ja näha, sest hääletoon ja miimika on need väljendusvahendid, mis esimesena mängupartnerit mõjutavad ja talle vastamiseks impulsi annavad. Omal kohal on ka loominguline kuulamismäng ja improvisatsioon, mis sünnivad ilma erilise ettevalmistuseta.

## KASSIDE KALALKÄIK (Adolf Rammo)

*Pita-päta, pita-päta,  
läbi rohu, üle mätta,  
ikka jalalt jalale,  
kassid läksid kalale.*

Luuletus õpitakse pähe.

MÄNGUVARIANDID (päheõppimist soodustab esimene variant)

- Lugemine ühtses lugemisrütmis kohapeal käteplaksudega (sammumise- ga kohapeal, ringjoonel või vabalt valitud suunas).
- Lugemine eri tugevuse või tempoga (seistakse ringjoonel või hajuta- tult).
- Luuleread on jaotatud kahe/nelja rühma vahel.
- Luuletust loetakse nii, et igal lapsel on üks sõna (seistakse ringjoonel või viirus).
- Esinetakse kordamööda teiste ees, luuletust loetakse erineva enesetunde või meeleoluga, näiteks uniselt, hirmunult, rõõmsalt, kavalalt, vihaselt, üleolevalt jne.
- Loetakse erinevates karakterites: pudikeelne tita, peen preili, kuri nõid, hea haldjas, argpüks, naljamees, kuninganna, eideke, tinasõdur jne.

## TERE, MINU NIMI ON...

**LÄHTEASEND:** seistakse viirus (kõrvalseisjate suhtes hoida väikest vahemaad).

Esimene laps viirus paremalt (nt Toomas) kõnnib keskele teiste ette, seisatab ja ütleb:

„Tere, minu nimi on Toomas.”

Kõik lapsed kordavad kohe (kajana) lauset: „Tere, minu nimi on Toomas.” Toomas kuulab lause lõpuni ja läheb seejärel rea lõpu, samal ajal tuleb järgmine rea algusest teiste ette ja ütleb nüüd sama lause oma nimega. Mäng jätkub, kuni kõik on ees käinud.

### MÄNGUVARIANDID

Samal mängupõhimõttel öeldakse lause:

- erineva hääletugevuse või tempoga (sosinal, hõigates, aeglaselt, venitades, kiiresti);
- erineva emotsiooniga (kavalalt, kurvalt, kurjalt, rõõmsalt, uhkeldades, aralt, vaimustusega, hirmunult, üllatusega, laisalt, väsinult);
- karakteriga („Tere, mina olen põialpoiss”).

Muuta võib mitte ainult häält, vaid ka kogu kehaga väljendatakse selle olemust, keda kehastatakse.

### MÄNGUNÄITED

Tere, mina olen jõumees (baleriin, kloun, Miss Maailm, loomataltsutaja, ajakirjanik, kokk, lobamokk, mossitaja, naljanina, Saabastega Kass, meremees, Harry Potter). Nimetuste valik on rikkalik: erineva elukutse või iseloomuga inimesed, taimeriik, loomad, linnud, putukad, loodusnähtused, asjad, muinasjutu- või multifilmikangelased.

