

# MÄNGUDE ANDMEBAAS

1.	ALTVEDAMISMÄNGUD	1
2.	ERGUTUSMÄNGUD	1
3.	MEESKONNAMÄNGUD	2
4.	MUUD MÄNGUD	3
5.	TUTVUMISMÄNGUD	6
6.	TÄHELEPANU NÕUDVAD MÄNGUD	7

## 1. Altvedamismängud

### 1.1 Noa laev

Mängijad seisavad ringis. Mängu juht seletab, et igale mängijale sosistatakse kõrva ühe looma nimi, kelle häält ta siis käsu peale tegema peab; kõikidele mängijatele antavat käsk korraga ja seega tuleb kõvasti karjuda.

Nüüd käib mängu juht ringi ja sosistab kõikidele peale ühe kõrva: "Ole tasa!", ühele inimesele sosistab aga nt. "Lammas". Käsu peale teeb siis häält üksainus inimene.

### 1.2 Hiina müür

Inimesed seisavad ringis ja panevad käed naabri õlgadele. Selle mängu eesmärgiks on kõiki osalisi alt vedada. Nimelt räägitakse ringis seisvatele inimestele, et neile sosistatakse kõrva erinevad loomanimed, ning kui see nimi siis kõva häälega välja hüütakse, peavad väljahüütud kükitada püüdma, nende naabrid aga peavad neid püsti hoida üritama. Tegelikult aga sosistatakse kõikidele osalejatele ainult üks nimi kõrva, ning siis hüütakse valju häälega see nimi, mispeale kõik suure hooga maha kükitavad.

### 1.3 Sõnade seletamine

Üks vabatahtlik saadetakse ukse taha. Talle seletatakse, et ta peab sõnu ja hääliitsusi kasutamata seesolijatele selgeks tegema ühe sõna, nt. "lehm". Seesistujatele aga räägitakse, et väljasolija tuleb kohe sisse ning üritab neile selgeks teha sõna "lehm", nemad aga võivad pakkuda kõike muud, ainult mitte lehma. Mängu mängitakse, kuni seletaja närvid vastu peavad.

## 2. Ergutusmängud

### 2.1 Sõjaväe ergutusmäng

Mäng käib lihtsalt: osavõtjad seisavad ringis ning hüppavad kolm korda üles, keeravad paremale, hüppavad kolm korda üles, uuesti paremale, uuesti kolm korda üles ja uuesti paremale jne. jne, pidevalt hüppamisrütmi kiirendades, kuni tempo tõuseb liiga kiireks, et kaasa teha.

Ergutusmängud on kasulikud loengutel või muudel istumistel, kui pealtkuulajad väga ära väsima hakkavad ja enam kuulata ei jõua.

### 2.2 Vihmamäng 1

Mängijad seisavad ringis, mängu juht alustab liigutuste tegemist, teised lähevad järk-järgult kaasa.

Esimene liigutus on peopesadega õrnalt vastu sääri plaksutamine; hetk peale seda, kui mängu juht liigutustega alustab, teeb sama liigutust mängija temast vasakul, siis mängija mängijast vasakul jne. Kui viimane mängija on jõudnud liigutuseni, alustab mängu juht uue liigutusega: ta hõõrub peopesi vastamisi, ning kui ka see liigutus läbi on, siis hakkab sõrmi nipsutama.

Ergutusmängud on kasulikud loengutel või muudel istumistel, kui pealtkuulajad väga ära väsima hakkavad ja enam kuulata ei jõua.

### 2.3 Vihmamäng 2

Mängijad jagatakse umbes viiesteks-kuuesteks gruppideks, üks mängijatest seisab teiste keskel. Ringis seisvad panevad käsu peale oma sõrmed väljavalitu (ringi keskel seisja) pealaele ja hakkavad õrnalt trummeldades sõrmi mööda keha alla kuni jalgadeni viima. Nii tehakse kolm korda, siis vahetatakse keskmine inimene välja, ja mängitakse senikaua, kuni kõik on ringi sees saanud olla.

Ergutusmängud on kasulikud loengutel või muudel istumistel, kui pealtkuulajad väga ära väsima hakkavad ja enam kuulata ei jõua.

### 2.4 Millal on sinu sünnipäev?

Toolidest moodustatakse ring ning mängijad seisavad nende peal. Nüüd on mängijate eesmärgiks ilma rääkimata võtta sünnikuude ja kuupäevade järgi ritta, enne on kindlaks määratud, kus täpselt on jaanuar (algus). Mängijad ei tohi rääkida ja võivad liikuda ainult paremale.

Pärast kontrollitakse üle, kas kõik seisavad õiges kohas.

Mängu saab paremini mängida seltskonnas, kus üksteist väga hästi ei tunta.

## 3. Meeskonnamängud

### 3.1 Teki keeramine

Vaja läheb: väikest tekki ja kahtekümmet mängijat. Mängijad peaksid teki peal seisma suhteliselt kitsalt; teki suurust ja mängijate arvu saab alati varieerida.

Nüüd on mängijate eesmärgiks tekk tagurpidi pöörata, ilma tekilt maha astumata või maad puudutamata.

### 3.2 Usaldusmäng

Kaheksa kuni kümme inimest seisavad tihedalt ringis, käsi peopesadega ettepoole hoides. Üks inimene seisab ringi keskel, sulleb silmad ja laseb ennast kukkuda, keha siiski sirgelt hoides. Ringis seisjad hakkavad teda kätega vastassuunas tõukama, vastasseisjate käte vastu.

Teatud aja järel ringis seisjat vahetatakse, kuni kõik on ringi seest läbi käinud.

### 3.3 Üle nõori

Umbes 150 cm. kõrgusele maapinnast/põrandast tõmmatakse pingule nõor. Nüüd on meeskonna ülesandeks nõorist üle saada, ilma mingeid abivahendeid kasutamata ja nõori puudutamata. Nõori kõrgust võib muidugi varieerida, vastavalt raskusastmele ja mänguks vajaminevale ajale.

## 4. Muud mängud

### 4.1 Sharaad

Mängijad võiks jagada kahte (või rohkemasse) gruppi, aga ei pea ilmtingimata. Mäng ise käib nii: üks mängija tuleb ette, ning talle üteldakse või antakse paberitükk ühe sõna või fraasiga (näiteks "kuu on juustust"). Nüüd peab ta seda seletama ainult käte ja kehaga, ning ei tohi häälitseada ega millegi peale osutada.

Grupp või inimene, kes kõige rohkem fraase/sõnu ära on arvanud, on võitja.

### 4.2 "Ma ostsin poest..."

Sellel mängul on üldiselt palju nimesid ja vorme. Põhimõtte on üldiselt üks ja sama: vaja on kahte vabatahtlikku; üks neist läheb ruumist välja, teine jääb sisse ja talle määratakse mingi keerulisem sõnapaar, näiteks "lepatriinu täpilised püksid" (või midagi, mis leiutati, millega midagi teha saab: näiteks triikraud, millega saab kohvi keeta).

Nüüd tuleb mängija ukse tagant sisse ja istub esimese vabatahtliku ette, peidab oma käed ära ning hakkab rääkima, mis ta ostis. Teine vabatahtlik on ta selja taga tema käte asemel ja ei tohi sõnagi ütelda ega ühtegi häälitust teha, ja esimene räägib just tema käte põhjal (oluline on see, et ta võimalikult palju räägiks, kuigi jutt ei pruugi tulla just kõige mõistlikum).

Mängu mängitakse, kuni ese on ära arvatud, siis otsitakse uus paar. Paare vahetatakse, kuni tahtmist on.

### 4.3 Kassid ja hiired

Eeldused: palju ruumi.

Mängijad seisavad paarides, hoides käsi käevangus. Üks mängijatest on kass ja üks hiir. Kass peab hiire kätte saama teiste mängijate vahel joostes. Hiir võib haarata mõne paari endale käevangu. Siis saab kassist hiir ja tekkinud kolmiku äärmisest liikmest saab uus kass, kes peab hakkama uut hiirt püüdma.

Kui kass saab hiire kätte, vahetavad nad omavahel rollid.

### 4.4 Amööbid

Inimene = käitub normaalselt

Ahv = hüppab ringi ja teeb ahvi häält

Jänes = käed on kõrvadeks ja hüppab üles-alla

Madu = paneb kaks sõrme otsaesisele ja teeb ussi häält

Amööb = "ujub" ringi

Alguses on kõik mängijad amööbid. Mängijad lähevad ühe endasuguse juurde (amööb amööbi juurde jne.) ja mängivad "Paber, käärid, kivi." Võitja liigub ühe astme võrra ülespoole, kaotaja allapoole. Mängitakse seni, kuni pooled mängijatest on inimesed.

### 4.5 Stop-mäng

Osavõtjad seisavad ringis, kaks mängijat ringi keskel. Nad hakkavad kujutama mingit suvalist situatsiooni, nt. kuidas kaks sõpra tennist mängivad. Keegi ringist hüüab varsti "Stop!", mõlemad mängijad "kivistuvad" ja hüüdja vahetab ühe mängijaist välja (selle, kes on kauem ringis olnud; esimesel korral lihtsalt ühe mängijaist). Nüüd hakkab ringi tulija mängima mingit uut situatsiooni samast asendist alustades, kus eelmised "kivistusid", ning teine tuleb temaga kaasa.

Mängu mängitakse ideaalkorras senikaua, kuni kõik ringis seisjad ringi seest läbi käivad.

#### 4.6 Aatomid ja molekulid

Mängijad on "aatomid", nad käivad üksikult ringi, hoiavad sõrmi sarvedena ja teevad "piip-piip-piip". Kui mängujuht hüüab mingi arvu, siis peavad aatomid moodustama molekuli, kus oleks täpselt see arv osakesi - ehk siis kui mängu juht hüüab "kuus", siis peavad mängijad moodustama kuuesed grupid, ja kes grupist välja jääb, on ka mängust väljas. Siis lagunevad molekulid jälle aatomiteks, kuni mängu juht hüüab uue numbri.

Mängu mängitakse, kuni alles on jäänud kaks mängijat.

#### 4.7 Kas sulle meeldivad su naabrid?

Mängu jaoks peavad inimesed istuma tihedalt kül-g-külje kõrvale paigutatud toolideringis. Üks tool on puudu, inimene, kes on ringi keskel, peab üritama vabale toolile istuda. Ta astub ühe istuja juurde ja küsib ta käest: "Kas sulle meeldivad su naabrid?". Kui istuja vastab "Ei", peavad ta kaks naabrit ruttu omavahel kohad vahetama, samal ajal püüab seisja ühele kohale enne kedagi teist istuda. Kes toolita jääb, peab ringi keskel sama küsimust edasi küsima. Istuja, kelle käest küsitakse, võib ka vastata "Jah, mulle meeldivad mu naabrid, aga mulle ei meeldi..." ning nimetama seejärel mingi omaduse, näiteks "punaste sokkidega inimesed" või "inimesed, kes ei oska ujuda". Seejärel peavad kõik, kellel on punased sokid jalas või kes ujuda ei oska, kohad vahetama; sealjuures ei tohi nad oma vanale kohale tagasi istuda. Niisiis juhul, kui püsti tõuseb ainult üks inimene, jääb tema ringi keskele ning eelmine küsitaja võib tema kohale istuda. Mäng kestab, kuni seda mängida viitsitakse!

Natuke raskendatum mänguvariant: iga kord, kui kellegi kõrval paremal on koht vaba, peab ta sinna ruttu istuma, samuti istub paremale nüüd vabanenud toolile tema naaber jne. Natuke põnevam variant mängust on see, kui võetakse kasutusele järgnev reegel: iga kord, kui kellegi kõrval paremal on tühi tool, peab ta sinna kiiresti peale istuma.

Ettevaatust! Toolid kipuvad mänguhoos lagunema.

#### 4.8 Tunne oma sõpru

Selle mängu eesmärgiks on teada saada kui hästi sõbrad teineteist tunnevad. Seetõttu oleks parem mängida seda mängu koos tuttavate inimestega, sest vaja läheb teadmisi nende iseloomu, harjumuste jms. kohta.

Mängust võiks osa võtta võimalikult palju inimesi, siis on huvitavam. Iga mängija võtab paberilehe ning joonistab sellele oma käe või jalajälje ning kirjutab juurde oma nime. Siis saadavad kõik need paberid järgmisele inimesele, kes tema kõrval on. Edaspidi hakkavad need paberid mööda ringi inimeselt-inimesele liikuma, jättes alati vahele paberi omaniku. Iga kord kui paber on edasi antud, on üks kindel teema, näiteks mööbliese, ilm, kuulus inimene, toit, hüüdlause jne, ning iga osavõtja kirjutab vastaval teemal parajasti tema käes olevale paberile paberiomaniku kohta kehtiva või teda meenutava sõna/lause.

#### 4.9 Psühholoog

Mängu tingimuseks on, et üks mängijatest mängu mõtet ei tea - temast saab psühholoog. Talle seletatakse, et kõikidel osalejatel on üks ja seesama haigus, mille too ära arvama peab. Psühholoog istub ringi keskel, teised osalejad ringis. Nüüd hakkab psühholoog küsimusi esitama, vastaja vastab aga hoopis inimese eest oma vasakul (või ka paremal, vastavalt kokkuleppele). Näiteks küsib psühholoog Jüri käest, kuidas ta oma vennaga läbi saab, kuna aga Jüri vastab oma vasakul istuva Mari eest, kellel pole venda, satub psühholoog tõendoliselt suurde segadusse. Mäng on muidugi huvitavam, kui osalejad üksteist natuke lähemalt tunnevad. Juhul aga, kui Jüri vastab Mari eest valesti, hüüab Mari "Psühholoog!" ja nad Jüriga vahetavad kohad või siis vahetavad kohad kõik mängijad (vastavalt eelnevale kokkuleppele). Mängitakse senikaua, kuni psühholoog on ära arvanud, mis haigus osavõtjaid vaevab ning mispärast nad hüüde "Psühholoog!" peale kohti vahetavad.

#### 4.10 Maffiamäng

Mängu jaoks peaks olema vähemalt kuus osalejat, et mäng huvitav oleks. Loositakse välja maffia, arst; rohkema kui seitsme-kaheksa mängija puhul ka politsei. Teistele oma rolli öelda ei tohi, v.a. politsei. Ülejäänud mängijad on linnarahvas, kelle ülesandeks on ära arvata, kes on maffia. Kohe alguses peale looside väljajagamist "hukkab" linnarahvas ühe kahtlusaluse, oma kahtlust põhjendades. Pärast iga hukkamist näitab hukatu oma loosi, näidates, kas oletus vastas tõele või mitte, ja on seejärel mängust väljas. Kui tegemist oli maffiaga, on mäng muidugi lõppenud. Esimene hukatu on jutustaja ja hakkab edasist mängu juhtima. Ta räägib, et linna kohale laskub öö ja kõik linnakodanikud sulevad silmad ning jäävad magama (kõik peale mängujuhi sulevad silmad). Öösel ärkab aga maffia, kes saadab toime kohutava kuriteo: hukkab ühe linnakodanikest. Maffia avab seepeale silmad ja osutab oma ohvrile ning suleb jälle silmad. Seepeale "ärkab" jutustaja käskluse peale arst ja osutab kel! legi peale näpuga, teda ravida püüdes. Juhul, kui ta ohvri ära arvab, on tolle elu päästetud. Hommikul ärkavad linnakodanikud üles ja neile teatatakse, kas ja kes "tapeti". Seejärel alustavad linnakodanikud juurdlust, oma teooria esitab ka politsei, kes kahtlusaluse "hukkamise" läbi viib. Seejärel saabub jälle öö ning toimub järgnev mõrv... Mängitakse niikaua, kuni maffia hukatakse. Reegleid võib muidugi vastavalt soovile muuta.

#### 4.11 Ha-ha-mäng

Osalejad heidavad põrandale, pea seljataguse inimese kõhu peal, niimoodi, et moodustub pikk saba. Alustab tagumine mängija, kes ütleb "Ha", järgnev mängija lisab ühe ha juurde ("Ha-ha"), iga järgnev mängija veel ühe ha. Kui mõni mängija oma ha' dega hakkama ei saa, algab mäng otsast peale, kuni see suudetakse korralikult läbi teha. See võib olla raskem, kui esialgu tundub!

#### 4.12 Istu minu sülle!

**Mänguks vajalik:** pakk mängukaarde, ca. 8-20 mängijat, toolid mängijatele.

**Kirjeldus:** Mängijad istuvad ringis toolidel. Mängujuht (võib ka ise mängust osa võtta) jagab igale mängijale ühe mängukaardi. Igaüks jätab meelde oma kaardi masti ja annab seejärel kaardi mängujuhile tagasi. Mängujuht segab kaardid ja seejärel alustatakse mänguga. Mängujuht võtab pakist järjest kaarte ja ütleb kõva häälega, mis mastiga on tegu. Iga kord võivad need mängijad, kellel on öelduga sama mast, ühe tooli võrra päripäeva liikuda, istudes vajadusel seal olevale mängijale sülle. Mängu eesmärgiks on jõuda ringiga oma algsele kohale tagasi. Oluline on aga asjaolu, et liikuda saab vaid kõige pealmine ühel toolil istuvatest inimestest (allpool istujad on nn. blokeeritud). Erilise tähendusega on jokkerid, ässad ja kahed (väiksema kaardipaki puhul kahtede asemel kuued) - sellise kaardi tulekul vahetavad kõik toolidel istujad kohad. Kõige ülemine istub otse toolile ja endine toolil istuja on nüüd kõige pealmine. Mängu käigus juhtub sageli seda, et üksteise süles istub viis või enam inimest, seega saab mängu käigus palju nalja ja inimesed muutuvad lähedasemateks.

**Näide:** Jaan, Juta, Jüri ja Jaanika otsustasid koos oma 10 sõbraga mängida "Istu minu sülle!". Jaan oli mängujuht ja segas kaardid. Iga osaleja tõmbas ühe kaardi - mängujuht Jaan sai risti kuninga, Juta ruutu nelja, Jüri ruutu kaheksa ja Jaanika poti ässa. Jaan korjas kaardid tagasi ja segas paki ära. Kõik mängijad istusid ringis toolidele - Jaani vasakul käel istus Juta, tema kõrval omakorda Jüri ja seejärel Jaanika. Esimese kaardina tõmbas mängujuht Jaan risti seitsme. Liiksid kõik risti mastiga mängijad - Jaan istus Juta sülle. Järgmise kaardina tuli pakist ruutu emand. Ruutu masti saanud mängijad liikusid ühe tooli võrra päripäeva - Jaan ja Juta jäid paigale (Jaan seetõttu, et tema liigub risti masti korral, Juta aga oli Jaani poolt blokeeritud), Jüri liikus ühe tooli võrra edasi, istudes Jaanikale sülle. Seejärel tuli pakist ärtu kaks. Jaan ja Juta vahetasid kohad - Juta istus nüüd Jaanile sülle. Samamoodi käitusid ka kõik teised mängijad toolidel, kus oli rohkem kui üks mängija - seega istub nüüd ka Jaanika Jüri süles. Mäng jätkub senikaua, kuni üks mängijatest on jõudnud tagasi oma esialgsele positsioonile.

#### 4.13 Kiisumäng

**Paigutus:** Kõik osalejad on ringis. Üks, kes on ringi keskel, on Kiisu.

**Mängu käik:** Kiisu läheb ühe ringisoliija juurde ja üritab teda naerma panna. Kiisu peab väljavalitule ütleva: “My darling, if you do love me, could you please, please smile?”. Seejuures võib Kiisu kasutada kõikvõimalikke võrgutusmeetodeid, mis jäävad hea maitse piiridesse. Ütlemise tempo, hääletooni jms võib Kiisu ise valida. Väljavalitu peab ilma naermata (ka naeratamata) Kiisule vastama: “I do love you, but I just can’t smile at you.” Kui Väljavalitu naerma ei hakka, siis peab Kiisu mõne teise ringisoliijaga uuesti proovima. Kui aga väljavalitu hakkab naerma, siis peab ta Kiisuga kohad vahetama.

#### 4.14 Musi-mäng

**Paigutus:** Kõik on ringis. Igaüks saab endale ühe numbri, nii et poisid saavad paaritud arvud ja tüdrukud saavad paaris arvud. Seejärel läheb üks ringi sisse.

**Mängu käik:** Ringi sees olija (edaspidi: Valija) peab nimetama kaks enda suhtes vastassoost inimeste numbrit (st kui Valija on poiss, siis ta nimetab kaks paarisarvu, kui Valija on tüdruk, siis ta nimetab kaks paaritud arvu). Need, kelle numbrid nimetati, peavad ringi sisse kiirustama ja püüdma Valijale musi teha. Nad peavad selle eest võitlema. Kumb enne saab Valijale musi teha, see jääb järgmisena ringi sisse ning nimetab kaks enda suhtes vastassoost oleva inimese numbrit. Mängida võib nii kaua, kui osalejatel soovi on.

## 5. Tutvumismängud

### 5.1 Tunnete ring

Kõik seisavad ringis. Esimene inimene astub ringi keskele, ütleb enda nime kurja häälega ja astub ringi tagasi. Nüüd astuvad kõik samal ajal ringi keskele ja ütlevad tema nime täpselt samamoodi - isegi kehakeel. Siis astub see inimene uuesti ringi keskele, ütleb enda nime malbe häälega, ja kõik teised teevad jälle sedasama.

Siis teeb järgmine inimene sama asja ja kõik teised kordavad. Mäng kestab seni, kuni kõik on enda nime kaks korda öelnud.

### 5.2 Õhupallid

Puhu täis nii sama palju õhupalle, kui on mängijaid, ja kirjuta kõikide nimed erinevatele õhupallidele. Muusika hakkab mängima ja kõik käivad ringi õhupalle lüües. Kui muusika seisma jääb, peab igaüks endale õhupalli haarama, lugema õhupalli pealt nime ja selle inimese üles leidma.

### 5.3 Ajalehemäng

**Paigutus:** Kõik osalejad istuvad või seisavad ringis (edaspidi: Ringisoliijad), üks on ringi keskel (edaspidi: Keskmine). Keskmisel peab käes olema rulli keeratud ajaleht vm pehmemat sorti ese. Eelnevalt peavad kõik end tutvustama.

**Mängu käik:** Seejärel nimetab suvaline Ringisoliija teise Ringisoliija nime. Keskmine peab nimetatut ajaleherulliga puudutama. Nimetatu aga peab kiirelt ütleva mõne teise ringisoliija nime. Kui Keskmine jõuab nimetatut ajalehega puudutada enne, kui see jõuab nimetada mõne teise Ringisoliija nime, siis vahetavad Keskmine ja puudutatu kohad. See, kes varem oli Keskmine, peab nüüd nimetama uue nime. Mängu võib mängida nii kaua, kuni osalejad tahavad.

**Tähelepanu:** Kui Keskmine jõuab ringisoliija enne uue nime nimetamist ära puudutada ning seeläbi ise Ringisoliija asemele asub, siis peab ta uue nime nimetama ENNE kohale istumist. Kui ta seda ei tee, siis läheb ta tagasi Keskmiseks.

### 5.4 Liigutusemäng

**Paigutus:** Kõik osalejad seisavad ringis.

**Mängu käik:** Üks suvaline ringisoliija astub sammu ette (st. ringi sisse), ütleb oma nime ja teeb endale iseloomuliku või meeldiva liigutuse. Seejärel astub ta ringi tagasi. Temast järgmine astub ette, kõigepealt ütleb endale eelnenud inimese nime ja teeb tema liigutuse ning seejärel ütleb enda nime ja teeb enda liigutuse. Astub ringi tagasi. Seejärel kordab järgmine inimene endale eelnenud osalejate nimesid ja liigutusi ning esitab seejärel enda liigutuse ja nime. Ja nõnda tuleb seda teha nii

kaua, kuni kõik mängus osalejad on oma nimed ja liigutused esitanud, st. kõige viimane peab meeles pidama kõigi teiste nimed ja liigutused.

#### 5.5 Tundmaõppimise mäng

**Paigutus:** Kindel paigutus puudub. Igaüks peab saama lehe valget paberit ja kirjutusvahendi.

**Mängu käik:** Igaüks joonistab oma lehele ennast nii kuidas ise tahab end kujutada. Seejärel asetab ta oma pildi ruumi keskele põrandale. Kui kõik on oma pildid ruumi keskele pannud, siis võtab igaüks sealt kellegi teise pildi ja otsib pildil oleva inimese üles. Seejärel peab pildi võtnud inimene küsima pildil olevalt inimeselt tema kohta küsimusi (mis ta nimi on, millega ta tegeleb, mida talle teha meeldib vms), ning kirjutama pildi juurde mõned peamised “faktid” pildil kujutatud inimese kohta. Kui kõik on kellegagi sel kombel tutvunud, tehakse ühine ring. Igaüks peab tutvustama teistele inimest, keda ta küsitles ja kelle pilt tal käes on.

#### 5.6 Mina-mäng

**Paigutus:** Kindel paigutus puudub. Ideaalsel juhul peaks inimesi olema paaris arv.

**Mängu käik:** Osalejad jagunevad paardesse, nii et koos oleksid kaks inimest, kes teineteist veel kas üldse või eriti hästi ei tunne. Paarilised püüavad teineteise kohta võimalikult palju teada saada küsimusi esitades ja kuuldot meeles pidades. Kui kõik on paarilisega piisavalt tutvunud, siis istutakse ühisesse ringi. Kordamööda seisab igaüks oma paarilise selja taha, paneb käed paarilise õlgadele ja hakkab oma paarilisest rääkima, nii nagu räägiks ta iseendast, st. rääkida tuleb mina vormis. Mängitakse nii kaua, kuni kõik on tutvustatud.

#### 5.7 Tekimäng

**Paigutus:** Grupp on jagatud võrdselt pooleks. Vaja on ühte tekki ja kahte Tekihoidjat (kumbki hoiab ühest tekiotsast kinni). Kumbki grupipool läheb teine teisele poole tekki ja kükitab või istub maha. Eelnevalt peavad kõik osalejad end teistele tutvustama.

**Mängu käik:** Tekihoidjad tõstavad teki üles grupipoolte vahele, nii et kumbki pool teist ei näe. Kumbki grupipool seab ühe endi seast teki taha näoga teise grupipoolte poole. Seejärel lasevad Tekihoidjad teki alla ning teki taha seatud kummagi grupipoolte liikmed peavad ütlema vastas olija nime. See, kes teise nime ennem ÕIGESTI ütleb, on oma grupipooltele võitnud uue liikme, st. et see teki taga olija, kes vastasolija nime hüüdmisega hiljaks jääb, peab üle minema teise grupipoolde. Seda korratakse nii kaua, kuni ühest grupi poolest on kõik teise poole üle võidetud.

## 6. Tähelepanu nõudvad mängud

### 6.1 Tshornõi mäng

Mängu eesmärgiks on mängijatel ära arvata, mis loogika järgi annab üks mängujuhtidest teisele märku. Hea on, kui mängu põhimõtet teavad ainult kaks inimest (kaks mängujuhti).

Mäng käib nii, et üks mängujuhtidest läheb ukse taha, ja mängijad valivad ühe eseme ruumis, ning teavitavad sellest esemest teist (ruumi jäänud) mängujuhti. Nüüd tuleb sisse esimene mängujuht, ja kõik mängijad peavad intenziivselt vastavale esemele mõtlema. Nüüd hakkab teine mängujuht kõikvõimalikele esemetele ruumis osutama ja/või neid nimetama, ja teine mängu juht ütleb, kas tegu on õige esemega. Muidugi arvab ta alati ära (seletus natuke hiljem).

Mängijad võivad ka kehtestada igasuguseid reegleid seesolevale mängujuhile, näiteks et ta ei tohi rääkida, vaid peab ainult näpuga näitama, või peab vastavat eset näitama viiendana vms.

Mängu nipp seisneb aga selles, et mõlemad mängu juhid on eelnevalt kokku leppinud, et just enne õige eseme näitamist osutab mängujuht mustale esemele. Nii teab teine mängu juht, et järgnev ese peab olema õige. (Nii näiteks ei saa kehtestada

reeglit, et näidatav ese peab olema esimene.)

Mängu mängitakse, kuni kõik mängijad on loogika ära taibanud või alla andnud.

## 6.2 Bap-mäng

Osalejad istuvad ringis ning tõmbavad huuled sissepoole; kelle hambaid mängu käigus näha on, arvatakse mängust välja. Nüüd hakkab "bap"-hääletsus mööda ringi liikuma (kokkuleppeliselt kas paremale või vasakule); ühesõnaga ütleb "bap" mängija nr. 1, siis kiiresti mängija nr. 2, siis nr. 3 jne. Võimalik on ütelda ka kaks korda järjest "bap", mispeale hääletsus hakkab vastupidises suunas liikuma. Näiteks ütleb mängija nr. 4. "bap-bap", mispeale ütleb "bap" mängija nr. 3, siis nr. 2 (iga mängija valib ise, kas ta ütleb ühe või kaks korda bap) jne. Kui keegi eksib - teeb häält siis, kui pole tema kord jms. - arvatakse ta mängust välja. Et mängu raskendada, võivad väljalangenud oma kohale istuma jääda. Mäng lõpeb, kui alles on jäänud ainult kaks mängijat.

## 6.3 Põdramäng

**Mängu käik:** Kõik on ringis. Üks ringisoliija (mängu alustaja) osutab kokkupandud kätega kellelegi teisele ringisoliijale. See, kellele osutati (edaspidi: Põder) peab kiirelt kahe käega (sõrmed laiali aetud) põdra sarvi imiteerima oma meelekohtadel ning tegema põdra häält (nt. MÖRR!). Samal ajal, kui Põder teeb oma liigutust ja häält, peavad Põdra naabrid imiteerima enda meelekohal üht põdra sarve. Seda peavad nad tegema Põdra poole jääva käega. Seejärel peab Põder osutama kahe käega uuele inimesele, kellest saab nüüd Põder. Põdra ja tema naabrite liigutused peavad olema samaaegsed!!!

**Tähelepanu:** Mäng peab käima kiiresti, tuleb kiiresti reageerida. Kui keegi teeb midagi valesti, unustab midagi tegemata või "jääb magama", siis langeb ta mängust välja. Siiski jääb väljalangenu ringi koos teistega istuma ja tema naabrid peavad üle võtma tema funktsioonid, st meeles pidama, et ta on välja langenud.

## 6.4 "Uuu"-mäng

**Mängu käik:** Kõik on ringis. Mängu alustaja paneb käed suu ette torru ja saadab mõnele teisele ringisoliijale mõne kokku lepitud heli (siin: "uuu"). See, kellele heli saadeti (edaspidi: Vastuvõtja), paneb oma käed oma kõrvade taha ja imiteerib talle saadetud heli "Uuu". Seejärel Vastuvõtja naabrid pööravad näo vastuvõtja poole, varjavad ringi sisse jääva käega küljepealt oma suu ning imiteerivad sama heli "Uuu". Viimaks peab Vastuvõtja heli mõnele teisele ringisoliijale edasi saatma, pannes käed suu ette torru. Liigutused-helid käivad vaheldumisi: heli saatja – heli vastuvõtja – vastuvõtja naabrid ...

**Tähelepanu:** Mäng peab taas käima võimalikult kiiresti. Mängu võib mängida niisama löbu pärast või võib eksijaid mängust välja ajada, nagu Põdramänguski. See jäägu osalejate otsustada. Kui üks heli muutub igavaks, võib valida mõne teise heli või hääletsuse.

## 6.5 Kätemäng

**Paigutus:** Kõik osalejad on ringis, kui võimalik, siis põrandal kõhuli või laua ümber. Igaüks paneb oma vasaku käe endast vasakul asuva naabri parema käega risti (st. paneb oma vasaku käe teisele poole vasaku naabri paremat kätt) ning oma parema käe endast paremal asuva naabri vasaku käega risti (st. paneb oma parema käe teisele poole parempoolse naabri vasakut kätt). Lepitakse kokku mängu alustamise suund.

**Mängu käik:** Mängu alustaja teeb käega laual-põrandal ühe plaksu tegema. Seejärel teeb plaksu alustaja käest järgmine käsi, siis tollest järgmine jne. Kui keegi teeb kaks plaksu, siis mängu suund muutub (st. plaksude liikumise järjekord pöördub ümber). Kui keegi aga eksib, siis peab ta oma eksinud käe mängust eemaldama (nt. Endale selja taha panema).

**Tähelepanu:** Mäng on kiire, kiirelt peab reageerima. Kes "magama jääb", peab oma "magama jäänud" käe mängust eemaldama.