

ÄMBRIVÄLJAKUTSE

Kolme liiki mängud

Toamängud

Õuemängud

Veemängud

Toamängud võtavad vähem ruumi. Neid võib mängida nii toas kui ka õues. Eriti lõbus on mängida neid mängu toas, kui õues on külm või vihmane ilm!

Õuemängud võtavad rohkem ruumi. Neid võib mängida hoovis, pargis, rannas või ka väga suures siseruumis.

Veemänge on kõige parem mängida õues, kandes ujumis- või mängimisriideid, sest mängijad saavad märjaks. Vaja on vett, millega täita ämbrid. Vesi peab olema puhas. Pea meeles, et mõned pinnad võivad märjaks saades olla libedad. Kui mängite õues plaaditud või muul kõval pinnal, valage sellele vett ja proovige, kas pind muutub libedaks. Kui jah, siis valige mängimiseks mõni muu koht.

Võlunumber neli (toamäng)

Mälu- ja küsimismäng. Küsi, mida soovid, ja võib-olla sa saad selle. Kuula hoolega, et välja nuputada, kellel on sulle vajalik värv. Kogu kokku kõik neli sama värvi oakotti ja võida!

Mängu eesmärk:

Koguda kokku neli sama värvi oakotti.

Mängijate arv:

3–6

Vajalikud esemed:

1 ämber igale mängijale

4 sama värvi oakotti iga mängija kohta

Ettevalmistus: mängijad istuvad ringis. Iga mängija saab ühe ämbri. Segage oakotid läbi ja pange need ringi keskele. Mängijad sulgevad silmad, võtavad igaüks neli oakotti ja panevad need oma ämbrisse. Veendu, et teised mängijad sinu oakotte ei näe.

Kuidas mängida: iga mängija vaatab oma oakotid üle ja otsustab, mis värvi ta tahab koguda. Valige mängija, kes alustab, ja käige kordamööda kellaosuti liikumise suunas.

Esimene mängija küsib ükskõik milliselt teiselt mängijalt seda värvi oakotti, mida ta kogub. Näiteks kui mängu alustab Anna, küsib ta Britalt punast oakotti. Kui Brital on punane oakott, peab ta selle andma Annale, kes seejärel annab Britale vastu ükskõik mis värvi oakoti. Kui Brital punast oakotti ei ole, siis Anna ja Brita oakotte ei vaheta ja käib järgmine mängija, kes omakorda küsib ükskõik milliselt mängijalt soovitud värvi oakotti.

Oakottide küsimine ja vahetamine jätkub seni, kuni ühel mängijal on neli ühesugust oakotti. Teised mängijad võivad mängu jätkata. Kaks viimast mängijat jäävad viiki.

Oakottide kogumine (toamäng)

Mis värvi hoida? Mis värvi ära anda? Selles mängus ei tea kunagi, mis sa saad. Kogu kokku neli sama värvi oakotti ja võida!

Mängu eesmärk:

Koguda esimesena kokku neli sama värvi oakotti.

Mängijate arv:

3–6

Vajalikud esemed:

1 ämber igale mängijale

4 sama värvi oakotti iga mängija kohta

Silmasidemed (soovi korral)

Ettevalmistus: : mängijad istuvad ringis. Iga mängija saab ühe ämbri. Segage oakotid läbi ja pange need ringi keskele. Otsustage, kes mängijatest jagab käsklusi. Kui kõik mängijad on valmis, ütleb käskluste jagaja: „Pange silmad kinni ja võtke kotid“. Mängijad sulgevad või seovad silmad, võtavad igaüks neli oakotti ja panevad need oma ämbrisse. Siis avavad mängijad silmad või võtavad silmasideme eest, et näha, mis värvi oakotid nad said. Veendu, et teised mängijad sinu oakotte ei näe. Silmasideme võib äravõtmise asemel lükata otsmikule.

Kuidas mängida: kui igal mängijal on ämbris neli oakotti, võib mäng alata. Mängijad vaatavad oma oakotid üle ja otsustavad, mis värvi koguda ja mis värvid ära anda. Iga mängija valib ühe koti, mille ta soovib ära anda. Kui kõik mängijad on valmis, ütleb käskluste andja: „Pange silmad kinni ja andke edasi“. Mängijad sulgevad silmad või tõmbavad sideme silmadele ning panevad valitud oakoti nendest paremal istuva mängija ämbrisse, saades samal ajal ühe koti vasakul istuvalt naabrilt. Mängijad vaatavad saadud oakotid üle ja otsustavad uuesti, mis värvi kotte koguda ja mis värvi kotid ära anda. Kui kõik mängijad on valmis, ütleb käskluste andja uuesti: „Pange silmad kinni ja andke edasi“. Mängijad jätkavad oakottide andmist ja võtmist seni, kuni üks mängija on kokku kogunud neli sama värvi oakotti. Tema on võitja. Selleks peab ta ütleva „Neli ühesugust!“ Kui samas voorus saavad komplekti kokku kaks mängijat, jäävad nad viiki. Ülejäänud mängijad jätkavad mängu teisele, kolmandale jne kohale. Kaks viimast mängijat jäävad viiki.

Pime vise (toamäng)

See on võistkonnamäng. Aita oma võistkonnal pimesi visata oakotte ämbrisse. Jah, silmad kinni! See on võimalik!

Mängu eesmärk:

Olla võistkond, kes viskab kõige rohkem oakotte ämbrisse, silmad kinni seotud.

Mängijate arv:

4–30 või rohkem, kui mängijad vahetuvad ja mängivad kordamööda.

Vajalikud esemed:

1 ämber igale võistkonnale

4 või rohkem oakotti igale võistkonnale

1 silmaside igale võistkonnale

Paber ja pliats punktide lugemiseks (ei sisaldu komplektis)

Soovi korral 1 tool igale võistkonnale (ei sisaldu komplektis)

Ettevalmistus: moodustage 3–5 mängijast koosnevad võistkonnad. Võistkondi võib olla kuni 6. Iga võistkond saab silmasideme, ämbri ja vähemalt 4 oakotti. Kui võistkondi on vähem kui 6, jaotage kõik oakotid võrdselt. Kui mängijad tahavad istuda toolil, on igal võistkonnal vaja ühte tooli.

Igas võistkonnas alustab mängu viskaja; ülejäänud võistkonnaliikmed on sel korral juhendajad. Ämber paigutatakse viskajast umbes 1–1,5 meetri kaugusele. Iga võistkonna viskajad võivad kas seista või istuda. Kui viskajad soovivad istuda, andke igale võistkonnale tool.

Kuidas mängida: Viskajad vaatavad, kus on ämber, ning seovad silmad kinni. Kinniseotud silmadega viskaja viskab oakotte ükshaaval ämbrisse. Võistkonna ülejäänud liikmed aitavad viskajat, juhendades teda. Nad võivad öelda näiteks „kõrgemale”, „madalamale”, „kaugemale”, „lähemale”, „vasakule”, „paremale” jne. Kui viskaja on kõik oakotid visanud, lõpeb tema käik ning viskama hakkab järgmine võistkonna liige. Mäng jätkub seni, kuni kõik võistkonna liikmed on saanud visata.

Iga ämbrisse visatud oakoti eest saab võistkond ühe punkti. Kui ühes võistkonnas on vähem mängijaid kui teistes, võivad nad valida mängija, kes viskab kaks korda. Punktid kirjutage üles. Võidab võistkond, kes kogub kõige rohkem punkte.

Variants: Kui igal võistkonnal on 4 oakotti, võib iga viskaja visata oakotte kaks korda ning alles seejärel alustab järgmine viskaja.

Oakotijaht (toamäng)

Miks oodata lihavõttepühadeni, et mängida munajahti? Oakotijahti võib mängida aastaringsest.

Mängu eesmärk:

Leida võimalikult palju oakotte.

Mängijate arv:

3 või rohkem

Vajalikud esemed:

1 ämber igale võistkonnale (rihmaga)

24 oakotti

4 piirikoonust (kui mängite õues)

Paber ja pliiats punktide lugemiseks (ei sisaldu komplektis)

Ettevalmistus: seda mängu võib mängida toas või õues. Leppige kokku mänguala ning kui vaja, tähistage see koonustega. Peitke kõik oakotid ära. Iga mängija kannab ämbrit või seob selle rihmaga kõhu või külje peale, et panna sinna leitud oakotid. Kui mängijaid on rohkem kui 6, tuleks ämbriid anda noorimatele mängijatele.

Kuidas mängija: kui oakotid on peidetud ja mängijad valmis, hakkavad nad märguande peale oakotte otsima.

Kui näib, et kõik oakotid on leitud, lugege üle, mitu oakotti iga mängija leidis. Iga leitud oakott annab mängijale 1 punkti. Seejärel pange kõik oakotid hunnikusse ja lugege üle, kas neid on 24. Kui mõni oakott puudub, saatke mängijad uuesti otsima. Need oakotid annavad leidjale 2 punkti. Kui kõik oakotid on leitud, võidab mängija, kes sai kõige rohkem punkte.

Variant: peitke oakotte kordamööda. Lastele väga meeldib neid peita.

Oakoti äraarvamine (toamäng)

Mälu- ja keskendumismäng. Kas suudad meelde tuletada, mis värvi oakott on puudu?

Mängu eesmärk:

Meelde tuletada, mis värvi oakott puudub.

Mängijate arv:

2 või rohkem

Vajalikud esemed:

1 ämber

24 oakotti

Silmaside (soovi korral)

Pliiats ja paber punktide lugemiseks (ei sisaldu komplektis)

Ettevalmistus: laotage oakotid läbisegi maha või lauale nii, et nad on kõik nähtavad. Otsustage, kes käib esimesena, teisenä, kolmandana jne.

Kuidas mängida: esimene mängija vaatab oakotid üle, teised loevad viieni. Seejärel pöörab esimene mängija selja oakottide poole või seob silmad kinni.

Ülejäänud mängijad valivad koos ühe oakoti ja peidavad selle ämbri alla. Kui nad on valmis, vaatab esimene mängija oakotte, teised aga loevad viieni. Kui nad jõuavad numbrini 5, pöörab esimene mängija end taas seljaga oakottide poole või seob silmad kinni ja ütleb, mis värvi oakott on puudu. Kui ta arvab puuduva värvi õigesti ära, saab ta 1 punkti. Peidetud oakott pannakse tagasi ja käib järgmine mängija.

Otsustage, mitu vooru te tahate mängida. Kui voorud läbi, lugege punktid kokku. Võidab mängija, kes sai kõige rohkem punkte.

Variandid:

1. Teises voorus peitke ära 2 oakotti, kolmandas voorus 3. Siis muutub mäng iga vooruga raskemaks.

2. Selle asemel, et peidetud oakott tagasi panna, jätke see peitu. Pärast iga mängija käiku segage oakotid läbi.

Oakoti-korvpall (toamäng)

See mäng on kõigi lemmik! Oakottide viskamine teiste mängijate seljale kinnitatud ämbrisse on väga lõbus.

Mängu eesmärk:

Saada kõige vähem punkte, visates oakotte teiste mängijate ämbrisse, kuid vältides teiste mängijate oakottide sattumist enda ämbrisse.

Mängijate arv:

3–6

Vajalikud esemed:

1 ämber igale mängijale, rihmaga

24 oakotti

4 piirikoonust

Paber ja pliiats punktide lugemiseks (ei sisaldu komplektis)

Ettevalmistus: tähistage koonustega mänguala. Iga mängija seob enda seljale ämbri. Pange kõik oakotid mänguala keskele hunnikusse (põrandale, lauale või muule pinnale, kust neid on kerge kätte saada).

Kuidas mängida: kui kõik mängijad on valmis, võtavad nad märguande peale hunnikust oakoti ja püüavad visata seda teise mängija ämbrisse, hoidudes samal ajal teiste mängijate oakottide sattumisest enda ämbrisse. Mängija, kel õnnestub oma oakott teise mängija ämbrisse visata, võib võtta uue oakoti. Igal mängijal võib korraga käes olla ainult üks oakott. Kui oakott käest maha või ämbrist mööda kukub, võib selle üles korjata ja uuesti visata või võtta hunnikust uue oakoti. Põrandale kukunud oakoti võib üles võtta ükskõik milline mängija. Mängijad, kes võtavad oakotte oma ämbrist, hoiavad teisi mängijaid kinni või neile haiget teevad, peavad mängust lahkuma.

Kui kõik oakotid on visatud (mängijate ämbritesse), võidab mängija, kelle ämbris on kõige vähem oakotte.

Variandid:

1. Otsustage mängu alguses, kui mitu vooru te mängite. Märkige kõikide voorude punktid üles ning liitke need pärast kokku. Võidab mängija, kellel on kõige vähem punkte.

2. Kui mängijaid on rohkem kui 6, mängige kordamööda.

Oakoti tasakaalustamine (õuemäng)

Kas suudad raamatut pea peal hoida? Aga oakotti? Võidab see, kes on kõige osavam!

Mängu eesmärk: jõuda esimesena üle mänguväljaku 4 või rohkem korda, hoides pea peal oakotti.

Mängijate arv:

2–6 või rohkem (võistkonnad)

Vajalikud esemed:

- 1 ämber iga mängija kohta
- 4 oakotti igale mängijale
- 4 nurgakoonust

Ettevalmistus: tähistage koonuste abil stardi- ja finišijoon. Pange finišijoonele iga mängija jaoks ämber. Mängijad rivistuvad stardijoonele, igaühel 4 sama värvi oakotti.

Kuidas mängida: iga mängija alustab ühe oakotiga pealael. Mängijad peavad jõudma stardist finišisse ilma oakotti maha pillamata. Kui oakott maha kukub, korjab mängija selle üles ja alustab uuesti stardijoonelt.

Kui mängija jõuab finišijooneni ja oakott ei ole maha kukkunud, pillab ta selle pealvalt ämbrisse. Kui oakott ei kuku ämbrisse, vaid maha, peab mängija alustama sama oakotiga uuesti stardijoonelt. Kui oakott on edukalt ämbrisse pillatud, jookseb mängija stardijoonest juurde ja võtab järgmise oakoti. Liikumist korratakse seni, kuni kõik oakotid on ämbris.

Võidab mängija, kes esimesena saab kõik neli oakotti ämbrisse. Järgmine mängija saab teise koha jne, kuni kõik on mängu lõpetanud.

Variandid:

1. Muutke rada raskemaks, paigutades sellele takistusi.
2. Kui mängijaid on rohkem kui 6, võib mängida võistkondades.
3. Mängijad peavad oakotiga finišini liikudes keerutama, käsi lehvitama, laulma, roomama, tagurpidi liikuma, pöörlema vms.

Kotipartnerid (õuemäng)

Hoidke koos partneriga oakotti kahevahel ja ületage esimesena mänguväljak.

Mängu eesmärk: olla esimene võistkond, kes viib kõik oakotid üle mänguväljaku.

Mängijate arv:

4–12 või rohkem

Vajalikud esemed:

1 ämber iga võistkonna kohta

24 oakotti

4 piirikoonust

Soovi korral pliats ja paber punktide lugemiseks (ei sisaldu komplektis)

Ettevalmistus: tähistage koonuste abil stardi- ja finišijoon. Pange iga võistkonna jaoks finišijoonele ämber. Mängijad jagunevad kahekaupa võistkondadeks. Võtke stardijoonele ritta, igal võistkonnal 4 oakotti. Iga võistkonna oakotid peavad olema sama värvi nagu nende ämber finišijoonel.

Kuidas mängida: iga mängijate paar peab hoidma ühte oakotti kahevahel, kasutades ükskõik milliseid kehaosi, välja arvatud peopesi. Mängijad liiguvad stardist finišini, hoides oakotti kogu aeg kahevahel.

Kui oakott maha kukub, viib võistkond oakoti tagasi stardijooneni ja alustab uuesti. Kui võistkond jõuab finišijoonel oleva ämbrini, tuleb oakott ilma käte abita ämbrisse kukutada.

Kui oakott kukub ämbrist mööda, tuleb see tagasi stardijoonele viia ja uuesti alustada. Kui oakott kukub ämbrisse, jookseb võistkond tagasi stardijooneni ja võtab uue oakoti ning kordab seni, kuni kõik neli oakotti on ämbris.

Võidab võistkond, kes esimesena toimetab kõik neli oakotti ämbrisse. Järgmine võistkond saab teise koha jne kuni kõik võistkonnad on mängu lõpetanud.

Variandid:

1. Paigutage rajale takistusi.
2. Proovige korraga liikuda kahe või rohkema oakotiga.
3. Kui mängijaid on rohkem kui 12, mängige kordamööda.

Oakoti limbo (õuemäng)

Tasakaalu- ja strateegiamäng. Kuidas panna oakotid oma kehale nii, et jõuda nendega mänguväljaku teise serva ilma neid maha pillamata?

Mängu eesmärk:

Tasakaalustada võimalikult palju oakotte oma kehal ning läbida mänguväljak.

Mängijate arv:

2 või rohkem

Vajalikud esemed:

4 ämbrit

24 oakotti

4 piirikoonust

Ettevalmistus: tähistage koonuste abil stardi- ja finišijoon. Pange stardijoonele kaks oakottidega täidetud ämbrit ja finišijoonele kaks tühja ämbrit. Mängijad rivistuvad stardijoonetaha.

Kuidas mängida: esimene mängija võtab ühe oakoti ja asetab selle oma kehale. Oakotti ei tohi panna peopesadele ega taskutesse ega muul moel riidele kinnitada. Oakoti võib panna pealaele, õlale, käsivarrele, seljale, jalalabale, käeseljale vms.

Mängus püsimiseks peavad mängijad liikuma stardijoonest finišijooneni ilma oakotti maha pillamata. Finišisse jõudnud mängija paneb oakoti ämbri. Oakott võib maha kukkuda teisel pool finišijoonet. Järgmine mängija teeb sama, kuni iga mängija on ühe oakotiga finišisse jõudnud. Järgmises ringis on igal mängijal kaks oakotti, kolmandas kolm. Kui mängija pillab mõne oakoti enne finišit maha, on ta mängust väljas.

Oakottide arvu suurendatakse igas ringis seni, kuni alles jääb üks mängija. Tema ongi võitja.

Märkus: Kui stardijoonel olevad ämbrit saavad tühjaks, vahetage need täis ämbrite vastu.

Võileivaliin (õuemäng)

Andke oakotid edasi mängijalt mängijale, kasutamata seejuures käte abi. Selles mängus ei ole mängijate arv piiratud.

Mängu eesmärk:

Sinu võistkond peab mängijalt mängijale edasi andma kõige rohkem oakotte.

Mängijate arv:

6 või rohkem

Vajalikud esemed:

2 ämbrit (kummalegi võistkonnale üks)

24 oakotti (kummalegi võistkonnale 12)

Soovi korral pliats ja paber punktide lugemiseks (ei sisaldu komplektis)

Ettevalmistus: moodustage kaks võrdset võistkonda. Kumbki võistkond saab 12 oakotti ja võtab ritta. Pange oakotid kummagi rea algusesse ja üks ämber kummagi rea lõppu.

Kuidas mängida: esimene mängija reas võtab oakoti ja asetab selle oma kehale nii, et ta ei puuduta seda peopesadega. Seejärel annab ta oakoti edasi järgmisele mängijale reas nii, et kumbki mängija ei puuduta oakotti peopesadega. Kasutada võib käeselga, käsivarsi, selga, jalgu või muid kehaosi. Taskuid ega muid riiete osi ei tohi kasutada.

Andke oakotti edasi seni, kuni see jõuab viimase mängijani reas. Viimane mängija pillab oakoti ämbrisse. Siis tehke sama järgmise oakotiga. Kui oakott maha kukub või maapinda puudutab, langeb see oakott mängust välja.

Mängijad võivad oma võistkonna liikmeid juhendada ja julgustada. Kui kõik oakotid on rea lõppu jõudnud, võidab võistkond, kelle ämbris on kõige rohkem oakotte.

Variants: kui mängijaid on väga palju, võite moodustada kuni 6 võistkonda. Jagage oakotid võrdselt. Mängu pikendamiseks pange ämbrid ja oakotid samasse rivi otsa. Oakotid liiguvad rea lõppu ja tagasi ning pillatakse siis ämbrisse.

Veejooks (veemäng)

Kas vesi jookseb? Jah, finišijooneni! See mäng nõuab strateegiat. Kas olete kõige kiirem või on teil kõige rohkem vett? Mõlemad võidavad!

Mängu eesmärk

Olla mängija, kes jõuab finišisse esimesena või kellel on finišisse jõudes kõige rohkem vett.

Mängijate arv:

2 või rohkem

Vajalikud esemed:

1 ämber igale mängijale (rihmadega)

4 piirikoonust

Vesi

Ettevalmistus: tähistage koonustega stardi- ja finišijoon. Iga mängija seob ämbri rihmaga kas kõhule või seljale (mängija enda valikul). Täitke iga mängija ämber veega.

Kuidas mängida: kui kõik mängijad on valmis, alustavad nad märguande peale jooksu finiši suunas. Võitjaid on kaks: 1) mängija, kes jõuab esimesena finišisse, ja 2) mängija, kellel jääb ämbriks kõige rohkem vett.

Variandid:

1. Muutke rada raskemaks, paigutades sellele takistusi.
2. Mängijad peavad vett kandes keerutama, käsi lehvitama, tagurpidi liikuma, roomama, pöörlema, laulma või täitma muid ülesandeid.
3. Kui mängijaid on rohkem kui 6, mängige kordamööda.

Veerivi (veemäng)

See on võistkonnamäng. Kogu võistkond liigub finiši poole, kallates vett ämbrist ämbrisse. Võite saada märjaks, kuid on väga lõbus!

Mängu eesmärk:

Olla võistkond, kes ületab finišijoone esimesena või kellel jääb ämbrisse kõige rohkem vett.

Mängijate arv:

6 või rohkem

Vajalikud esemed:

2 ämbrit igale võistkonnale

4 piirikoonust

Vesi

Ettevalmistus: tähistage koonuste abil stardi- ja finišijoon. Jagunege kaheks võrdseks võistkonnaks. Iga võistkond saab kaks ämbrit ja rivistub stardijoone taha. Kaks viimast mängijat reas saavad ämbrid. Viimase mängija ämber täidetakse veega.

Kuidas mängida: kui kõik mängijad on valmis, algab mäng märguande peale. Viimane mängija valab vee oma ämbrist tema ees oleva mängija ämbrisse ja annab tühja ämbri mängijale, kes on veekandja ees. Siis liigub viimane mängija rivis esimeseks.

Mängijad kallavat vett ühe mängija ämbrist teise, andes edasi tühja ämbrit ja liikudes rivi ette. Nii hakkab rivi finiši poole nihkuma. Kui vesi ämbris ületab finišijoone, otsustatakse esimene võitja. Mäng jätkub seni, kuni kõik võistkonnad on finišisse jõudnud. Teine võitja on võistkond, kel jääb ämbrisse kõige rohkem vett.

Variandid:

1. Mängijad seisavad üksteisest kaugemal ja peavad vett ämbrist ämbrisse viskama.
2. Mängijalt mängijale antakse edasi vesi koos ämbriga (sel juhul võib võistkondi olla kuni 6).
3. Kui mängijaid on palju, mängige 3 võistkonnas.

Tõeline paarismäng (veemäng)

Hoidke ämbrit kinni ja liikuge koos!

Mängu eesmärk:

Ületada esimesena finišijoon või olla võistkond, kellel ämbriisse jääb kõige rohkem vett.

Mängijate arv:

4 või rohkem

Vajalikud esemed:

1 ämber igale võistkonnale

4 piirikoonust

Vesi

Ettevalmistus: tähistage koonuste abil stardi- ja finišijoon. Jagunege kahekaupa võistkondadesse. Iga võistkond saab ühe ämbri. Võistkonna mõlemad mängijad hoiavad koos ämbrit. Täitke kõik ämbriid veega. Rivistuge stardijoonele.

Kuidas mängida: kui kõik mängijad on valmis, alustavad nad märguande peale liikumist. Mängijad peavad kogu aeg ämbrit kinni hoidma. Võitjaid on kaks: 1) võistkond, kes jõuab esimesena finišisse, ja 2) võistkond, kellel jääb ämbriisse kõige rohkem vett.

Variandid:

1. Kui mängijate arv on paaritu või kui võistkondi on rohkem kui ämbreid, võib mängida kordamööda.
2. Muutke rada raskemaks, paigutades sellele takistusi.
3. Mängijad peavad vett kandes keerutama, käsi lehvitama, tagurpidi kõndima, roomama, pöörlema või täitma muid ülesandeid.

Veepüüdmine (veemäng)

Veepommi viskamine ilma pommita

Mängu eesmärk:

Olla võistkond, kel on mängu lõpus ämbris kõige rohkem vett

Mängijate arv:

4–6 (kui rohkem, võib mängida kordamööda)

Vajalikud esemed:

2 ämbrit igale võistkonnale

4 piirikoonust

Vesi

Soovi korral paber ja pliiats punktide lugemiseks (ei sisaldu komplektis)

Ettevalmistus: jagunege paarideks. Iga paar seisab üksteisest 1 meetri kaugusel, näoga teineteise poole. Iga paari üks ämber täidetakse veega.

Kuidas mängida: paariline, kellel on täis ämber, viskab vee oma partneri ämbrisse, kelle ülesanne on võimalikult palju vett oma ämbrisse püüda. Mängija, kelle ämber jäi tühjaks, astub sammu tagasi.

Jätkake vee viskamist ja tagasiastumist seni, kuni kõik mängijad on vett visanud kaks korda. Võrrelge, kellel on ämbris rohkem vett. Võidab paar, kellel on kõige rohkem vett alles.

Variandid:

1. Võistkonnad saavad allesjäänud vee koguse eest punkte. Mängige mitu vooru ja lugege punktid kokku.
2. Kui mängijaid on paaritu arv, mängige vaheldumisi.
3. Kui mängijaid on rohkem kui 12, mängige vaheldumisi.
4. Kui vee püüdmine õnnestub hästi, laske igal mängijal visata vett 3 või rohkem korda.

Täitsa märg (veemäng)

Selles mängus saab teisi mängijaid märjaks kasta!

Mängu eesmärk:

Olla mängu lõpuks kõige kuivem mängija.

Mängijate arv:

3–6 (rohkem, kui mängite vaheldumisi)

Vajalikud esemed:

1 ämber igale mängijale

4 piirikoonust

Vesi

Ettevalmistus: veenduge, et kõik mängijad on nõus pealaest jalatallani märjaks saama. Tähistage koonuste abil mänguala. Iga mängija saab veega täidetud ämbri. Kõigepealt hajutage mängijad väljakul. Täitke ämbriid veega.

Kuidas mängida: kui kõik mängijad on valmis, hakkavad nad märguande peale üksteist veega loopima, vältides ise märjaks saamist. Mäng lõpeb, kui kõik ämbriid on tühjad.

Võib valida strateegia, kas valada kogu ämbriid ühe mängija peale või loopida vett kõigile. Võidab mängija, kes jääb kõige kuivemaks.

Variandid:

1. Otsustage, mitu vooru te mängite. Võidab mängija, kes on viimase vooru lõpuks kõige kuivem.
2. Kui mängijaid on rohkem kui 6, mängige vaheldumisi.

Oakotivise (väiksemate laste mäng)

Väiksematele lastele sobiv mäng (alates 4 eluaastast)

Mängu eesmärk:

Saada kõige rohkem punkte.

Mängijate arv:

2 või rohkem

Vajalikud esemed:

6 ämbrit

24 oakotti

1 piirikoonus

Paber ja pliats punktide lugemiseks (ei sisaldu komplektis)

Ettevalmistus: pange kõik 6 ämbrit ritta. Tähistage piirijoon umbes 1 m kaugusel esimesest ämbriest. Sellelt joonelt viskavad mängijad oakotte. Suuremate mängijate jaoks paigutage joon kaugemale, algajate jaoks lähemale. Kui mängijaid on eri vanuses, kasutage kaht viskejoont. Iga mängija saab 4 oakotti.

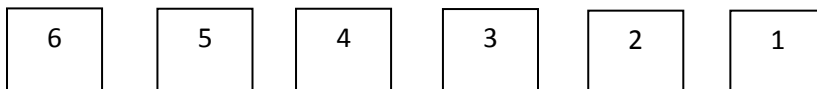
Kuidas mängida: visake kordamööda oakotte ämbritesse. Kõige kaugem ämber annab 6 punkti, järgmine 5 jne. Kõige lähem ämber annab 1 punkti. Lugege punktid kokku. Võidab mängija, kes saab kõige rohkem punkte.

Variandid:

1. Mängige mitu korda ja liitke punktid kokku.

2. Andke igale mängijale 8 või rohkem oakotti.

3. Paigutage ämbriid kaarekujuliselt või muud moodi. Kõige kaugem ämber annab kõige rohkem punkte.



Ämbriid ja punktid

Mängija asukoht

Toredat mängulusti!