

Maastikumäng Lastetöö tegijate suvepäeval 2021

Koostanud Triin Salmu

1. "Talled sikkudest".

Mida vaja: Värvilised paberi tükid + kõrred.

Ülesanne: Võistleja peab hunnikust välja otsima ja kõrre abii kaussi panema kindlat värvi tükke. Kasutada võib ainult kõrt. Käsi kasutada ei tohi.

Kirjeldus: Laua keskele pannakse laiali värvilistest paberitest lõigatud tükid (hea viis kasutada meisterdamistest alles jäänud tükke, mida kusagil mujal kasutada ei saa). Kõikide võistkondade esindajad on laua ümber ning neile jagatakse kõrred. Igal võistlejal on ka tpos või kauss, kuhu enda tükke koguda. Ülesannet võib teha nii aja peale (kes kogub 30 sekundi jooksul kõige rohkem) või, kes esimesena kõik oma värvi sedelid kokku kogub.

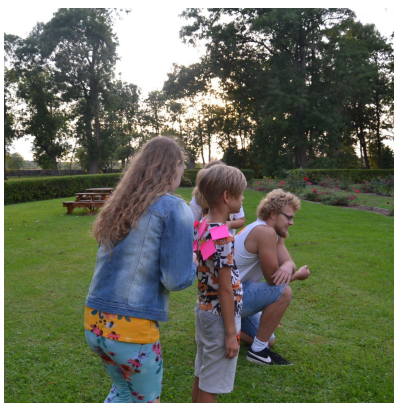


2. Post-it mäng.

Mida vaja: Piisavalt post-it märkmepabereid igale meeskonnale.

Ülesanne: Katta oma paariline post-it paberitega. Mäng on aja peale. *Kui esimene osa on tehtud, anda järgmine ülesanne.* Post-it paberid enda pealt maha raputada. Käsi kasutada ei tohi.

Kirjeldus: Esmalt paneb keegi meeskonnast ühele inimesele nii palju post-it märkmepabereid külge, kui saab (30 sek). Ja siis algab alles ülesanne :) Võimalikult palju märkmepabereid maha raputada 30 sekundi jooksul. Võidab see, kellel kõige vähem pabereid küljes.



3. Pime kunstnik.

Mida vaja: Vesivärvi komplekte igale võistkonnale, pintslid, veetopsid, paber. Vajadusel ka värvimiseks tugev alus.

Ülesanne: Värvida pimesi pilt. Abiline juhendab, kuid ei tohi füüsiliselt aidata.

Kirjeldus: Üks meeskonnast on silmad kinni ja teised (või üks) juhendavad, kuidas pilti teha vesivärvidega. Juhendaja ei tohi füüsiliselt aidata vaid ainult sõnadega juhendades. Võib anda mingi kindla pildi joonistada või võib ka anda vaba teema. Värvimiseks on kindel aeg, näiteks 3 minutit.



4. Viska kolme täringuga 7.

Mida vaja: Kahte või kolme täringut. Hea oleks suured ja pehmed täringud. Kuid võib ka lauamängu täringutega.

Ülesanne: Visata võimalikult väheste katsetega täringuga täpne silmade arv.

Kirjeldus: Meeskonna liige proovib visata täringutega kindlat silmade arvu. Võidab see, kellel läheb kõige vähem viskeid. Võib teha ka lihtsamini ja kasutada ainult kahte täringut. Võib ka muuta silmade arvu :)



5. “Babeli torn”.

Mida vaja: Plastikust topse (suuremaid; hea kui on läbipaistvad, kuid saab ka pabertopsidega), Mängukaarte/ kartongist lõigatud ristkülikuid (hea, kui oleks natuke suuremad, kui tavalised mängukaardid)

Ülesanne: Ehita ettenähtud korras torn ning kaarte välja tõmmates kukuta topsid üksteise sisse.

Kirjeldus: Topsitorni kukutamine. Täpsuse peale. Ehitatakse topsidest torn, kus topside vahel on kaardid. Siis peab kaardid ära tõmbama, ja topsid peavad üksteise sisse kukkuma.



6. “Sõda vilistidega”

Mida vaja: Põrandapinda, teipi, silmakatet, “takistus” (padjad, toolid; midagi, millest peab ümber või üle minema), rajakaarte.

Ülesanne: Juhatada oma pime paariline läbi miinivälja ettenähtud rada pidi.

Kirjeldus: Miinivälja ületamine. Ühel on silmad kinni ja teine mängija peab teda miiniväljast läbi juhatama. Miinivälja on teibiga maha märgitud (võib olla korrapärane ruudustik või ka ebakorrapärane nagu pildid) ja sinna on ka pandud takistusi. Pime mängija ei tohi minna vastu takistusi ega jooni ning vältima ka keelatud kaste.

Rajakaart- Enne oma korra alustamist valib üks mängijatest paari valiku hulgast oma lemmikraja. Sinna on peale märgitud keelatud kastid, kuhu pime mängija ei tohi sisse minna. Rajakaardil on märgitud ka raja algus ja lõpppunkt. Rajakaarte võiks olla nii palju, kui on meeskondi.



7. "Taaveti osavus"

Mida vaja: Topsi, pinksi palle, vajadusel ka muid asju, kui on vaja ehitada "astmeid".

Ülesanne: Põrgata pinksipalli vähemalt kolme põrgatusega kaussi. Eesmärk on teha võimalikult vähe katseid.

Kirjeldus: Mängija peab põrgatades saama pinksipalli topsi. Seda võib teha näiteks trepiastmete peal. Pall peab tegema vähemalt kolm põrgatust enne topsi kukkumist. Kui treppi pole võtta võib tekitada ka laua või põranda peale raamatutest/kastidest/muudest vahenditest astmed. Ja siis palli nende peal põrgatada. Igale meeskonna esindajale võib anda näiteks kolm võimalust proovimiseks, et leida topsile õige koht/ või muuta abivahenditest tehtud astmete asukohta. Kuid päris katsete käigus ei tohi muuta muud, kui oma põrgatuste nurka ja tugevust. Esemed peavad jääma samale kohale.



8. "Läbi punase mere"

Mida vaja: Lauda/põrandat, kõrsi, lõngast palle, teipi.

Ülesanne: Kõrre abil puhudes juhatada lõngapalli läbi punase mere. Ülesanne on kiiruse peale.

Kirjeldus: Rada läbi kõrkjamere on teibiga lauale märgitud. Mängu juhataja võtab aega. Kui läheb üle joone peab uuesti alustama. Rajal võib olla kitsamaid ja laiemaid kohti.



9. Üle õla visked

Mida vaja: Erinevat värvi palle (näiteks pallimere pallid), kausse, ühte suurt korvi/ämbrist.

Ülesanne: Saada kõik oma pallid keskel asuvasse suurde korvi/ämbrisse. Palle tuleb visata üle õla. Mäng on aja peale.

Kirjeldus: Seda ülesannet saavad kõik meeskonnad koos teha. Suur korv või ämber on ringi keskel ning meeskondade kausid asuvad ühtlaste vahedega ringis. Üks meeskonna esindaja on viskaja. Tema on seljaga korvi suunas ja viskab palle üle õla "pimesi" korvi. Teised meeskonna liikmed saavad juhendada ja aidata palle tagasi tuua. Igal võiskonnal võiks olla sama arv palle. Pallid loetakse üle, kui aeg saab otsa või ühel võistkonnal on kõik pallid sisse läinud (enne aja kukkumist).

