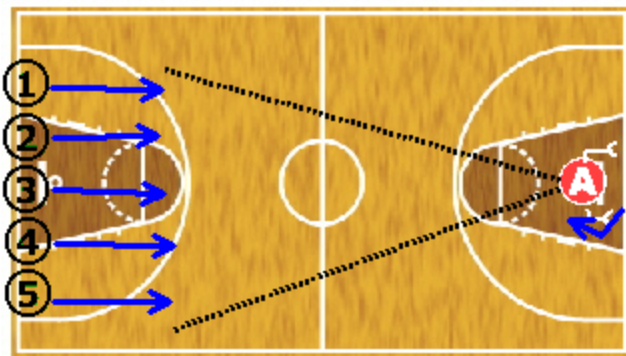


Seminar Kuremaal 27.-28.05.2017
Teema: Mängud 1.-3. klassi lastele.
Lektor Arp Pressraud

1. **Jahimees.** Kull on keskjoonel ja püüab jooksjaid, kes liiguvad otsajoonest otsajooneni.
Muuda- jahimehel on võrkpall tabamiseks.
Muuda- kinnipüütud mängijad on "hernehirmutised", eks seisavad käed laiali ja ei tohi liikuda.
2. **Jahimees 2 tiimiga.** Eesmärk on tabada vastasvõistkonna liiget, palliga joosta ei tohi, sööta võib oma tiimi kaaslasele.
3. **Paaris kull.** Paari peale 1 pall ja 3-4 kulli kas palliga või ilma. Need, kellel on pall põrgatavad, kullid võivad lüüa ainult neid kellel on pall. Paar peab söötma omavahel.
4. **Autod garaazi!** Neljas nurgas on garaažid, kust autod(lapsed) välja sõidavad ja jätkavad sõitmist ümber keskringi, Keskringi sees on politsei, kes vile peale hakkab garaaži sõitvaid autosid püüdma. Kes tabatakse tuleb politseisse tööle!
5. **Heeringas, heeringas 1-2-3**
Individuaalne, eesmärk trennida põhiasendit, viskeasendit, pidurdust. Hea rakendada, kui eelpool nimetatud on varasemalt harjutatud.
1 laps (A) on ühel pool üht otsajoonet, teised teisel pool teist otsajoonet. Mäng algab, kui A keerab selja ja hakkab lugema: "heeringas, heeringas 1-2-3". Siis peavad teised jooksma temani. Kui saab loetud, keerab lugeja end ümber, misjärel peavad teised peatuma ja asendi võtma, soovitatavalt hüppelt pidurdus 1.-2. klassi puhul. Et säästa laste jaksu, peab lugeja 5-10 sekundi jooksul kindlaks tegema, kas kõik seisavad liikumatult asendis. Kes tabatakse liigutamisel, peab pöörduma tagasi otsajoone taha. Pärast teiste kontrollimist, pöörab lugeja selja ja alustab uuesti lugemist, teised jooksmist. Kes jõuab esimesena lugejani, on järgmine lugeja. Et asjal oleks laste jaoks rohkem lõbu, võib lõpetuseks teha vabavooru, kus nad võivad võtta omavalitud asendi.



Sama keskendumise hüppepidurdusele "vaiksete jalgadega"! Kui A pöörab, siis ta jälgib ainult kiiret vaikset pidurdust ja et ei tehtaks jooksu. Põhiasendi hoidmine toimub ainult paar sekundit.

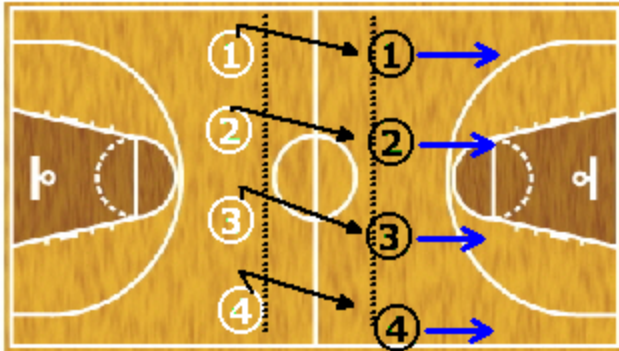
6. ROHELISED-PUNASED! (Arp)

2 võistkonda keskjoonega parraleelselt kahel joonel. Üks võistkond on Roheline ja teine Punane. Treener hüüab ühe värvi- need alustavad teise võistkonna omade püüdmist, kes jooksevad üle oma poolse otsajoone. Joonisel hüüdis treener: "Valge!" ja mustad põgenesid parema otsajoone suunas. Valged püüavad.

Muuda: - kas nägude või selgadega vastamisi

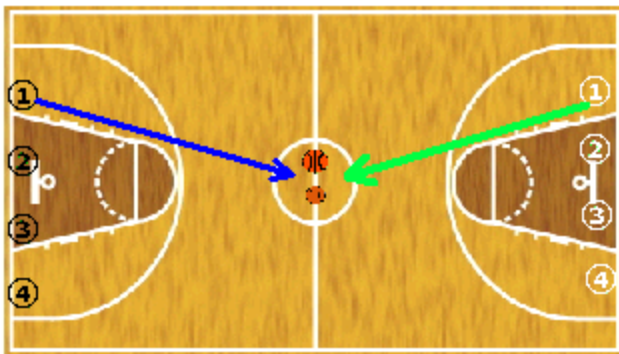
- erinevad lähteasendid: Seis, põlvitus, harkseis, iste, lamang jne.

- liikumisviis: hüpped ühel jalal.- võistkondade vahelist kaugust



7. Kahe palli mäng (Arp)

2 võistkonda otsajoontel, mängijad on nummerdatud (näiteks 1-4). Keskringis on 1 korvpall (topispall) ja 1 pehme pall. Treener hüüab numbrit ja mõlemast võistkonnast vastav number jookseb keskringi, ülesandega võtta korvpall ja joosta (või põrgatada) tagasi üle oma otsajoonele. See, kes korvpalli ei saanud võtab pehme palli ja püüab korvpalliga jooksjat tabada. Kui see õnnestub, siis viimane peab korvpalli kohe maha panema ja jooksma pehme palli järgi, et omakorda korvpalliga jooksvat vastast tabada.



8. Lippude varastamine

2 meeskonna vaheline, eesmärk arendada laste kiirendusvõimet, otsuste tegemist, vastase tegevuse lugemist, ka vastupidavust

On kaks võistkonda, kummalgi on oma väljaku pool, mida piirab keskjoon. Mõlemal võistkonnal on võrdne arv "lippe". Võidab võistkond, kes saab esimesena vastase lipud enda turvaalasse toodud või

kummal on rohkem lippe oma turvaalas teatud aja möödudes.

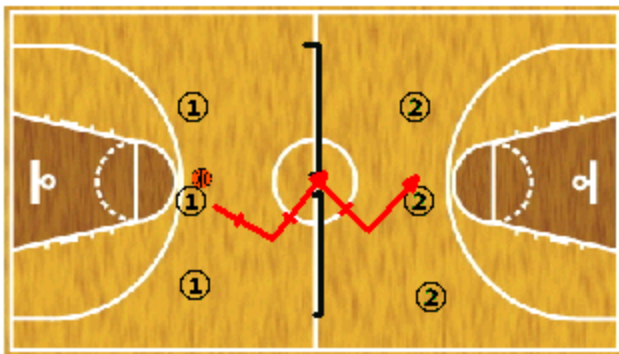
Kui vastane satub "sinu alale" - väljaku poolele - võid teda puudutada. Kui vastane sind puudutab, oled kivi ja liikuda ei tohi. Liikuda võid alles siis, kui oma võistkonna liige sind puudutab. Iga võistkonna alal on ka turvaala, kus ei tohi vastast puudutada. Seal paiknevad ka lipud. Turvaalaks võib olla 3 sekundi ala. Et mäng liialt ei stagneeruks või soiku ei vajuks, tutvustame lastele 3 sekundi reeglit, mida järgides ei tohi turvaalas üle 3 sekundi korraga viibida. Kui sealt lahkud, pead juba oma poolele jõudma, mitte tagasi hüppama.

Lippudena võib kasutada nii koonuseid, markereid/täppe, palle või mida iganes. Kui palle kasutada, võiksid lapsed lippude varastamisel pörgatada palliga oma turvaalasse. Kui lapsed mängu idee lahti jagavad, hakkavad nad nautima vastaste jälgimist ja kiirendusi. On valmis end lausa ribadeks jooksmata. Mäng vajab pikka ja korduvat selgitustööd.

9. Ping-pong.

2 võistkonna vaheline, eesmärk trennida pörkesöötu, selle tugevust ja täpsust.

Mänguala võiks olla näiteks võrkpalli mängu ala, mida lõikab keskelt pink. Laste ülesanne on koguda oma võistkonnale punkte. Et saada punkte, peab pall tegema oma alal 1 pörke, pörkama üle pingi ja ka vastase poolel 1 pörke tegema. Kui vastased pärast enda platsil toimunud pörget palli oma valdusesse ei saa - pall läheb auti või pörkab 2. korda - saavad vastased punkti. Alustab punkti saanud meeskond serviga. Eelnevalt peavad lapsed olema kokku puutunud pörkesöödu tehnikaga. Et 1 kindel figuur ei hakkaks palle endale hakkama, võib igale lapsele määrata kindla ala, kus ta võib palli kinni püüda. Lapsed jagavad kiiresti pörkesöödu tugevuse vajaduse ja mõned hakkavad koheselt palli suunama sinna, kus kedagi pole ees seismas või kus on ebakindlad püüdjad.



Sama pinkidest moodustatakse vaba koridor laiusega 3-4 meetrit piki keskjoot. Pörkesöödu pörge peab minema sellesse alasse. Palli võivad vastased püüda kohe õhust, peale pörget.

10. Pallide veeretamine oma poolelt ära teisele poole:

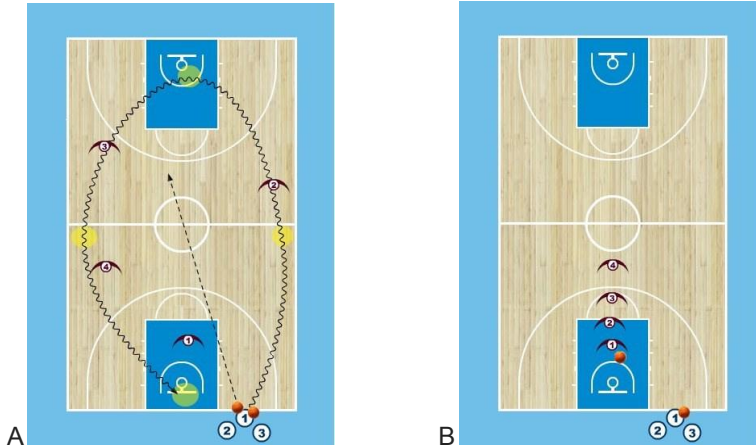
2 võistkonda, kõigil pallid, peavad kõik pallid saama enda poolelt ära, nõ tühjaks, tohib ainult veeretada! Üle keskjoot minna ei tohi, pall tuleb ära tuua pörgatades!

11. Kaardimäng (Martin):

2-4 võistkonda väljaku nurkades, kaardid väljakul tagurpidi(keskringis), igal võistkond kogub ühte masti, laps pörgatab keskringi, pöörab kaardi ümber ja kui saab õige masti pörgatab kaardiga tagasi. Saab lisada nt kükid, kui võtab vale masti jne.

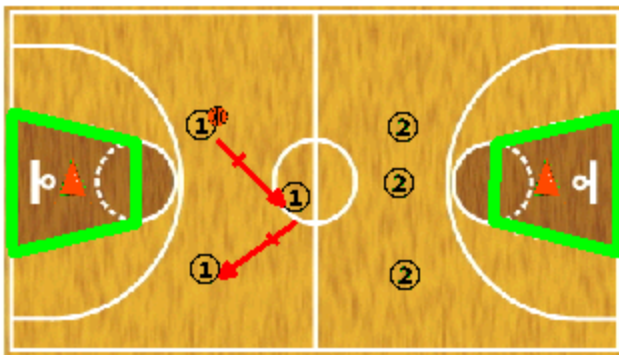
12. Korv-pesapall (Martin):

Nagu pesapallis 2 meeskonda- üks ründab ja teine kaitseb. Ründajad otsa joone taga kahe palliga. Kaitsjad väljakul (A) Esimene õpilane viskab palli väljakule ja hakkab teise palliga liikuma läbi pesade. Kaitsjad püüavad võimalikult kiiresti palli kinni püüda ja hakata sooritama korda mööda viskeid korvile (B). Ründaja saab läbida pesasid nii kaua kuni kaitsjad on saanud palli korvi.



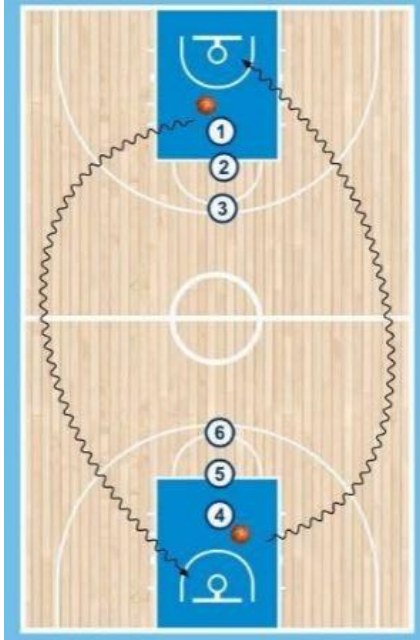
13. Viska vastu koonust!

Mõlema väljakupoole 3-sek alasse paigutatakse koonus, tehakse 2-võistkonda, mäng toimib korvpalli põhimõttel ja reeglitega ainult, et korvi viskamise asemel tuleb saada koonus pikali, koonus on siis 3-sek ala keskel ja keegi ei tohi minna 3-sek alasse sisse vaid peab viske-söödu sooritama väljaspoolt ala, ka kaitsemängijad ei tohi olla 3-sek alas.



14. Kass püüab hiirt.

Mängijad on jagatud kahte gruppi. Üks grupp ühel pool vabaviske joonel ja teine teisel pool. Vile peale grupi esimesed jooksevad teise korvi alla ja sooritavad esimese viske sammude pealt, visatakse perimeetritl nii kaua kuni vise sees ja seejärel liigutakse teisele poole, esimene vise sammudest ja viskab nii kaua kuni sisse saab(perimeetritl). Nii nagu vise sees alustab grupi järgmine mängija sama harjutusega. Punkti saab see võistkond kes teise esimesena kinni püüab. Tähtis on pöörata tähelepanu sammudelt viskele ja visetele perimeetritl(ala nõue on visata lauapõrkest jne)



15. Halfcourt touch.

Kõikidel mängijatel on pall. Mängija Nr 1 alustab otsa joone tagant ja mängija nr 2 3p joone tagant. Püütav annab stardi. Kui mängija nr 2 saab nr 1 kätte enne keskjoont, siis nr 1 jääb püüdjaks ja uus mängija alustab otsa joone tagant. Võib teha ka paarides, kordamööda ja punktide peale. Punkti annab iga kätte saamine. Tähtis on pöörata tähelepanu, et mängijad ei võtaks vahepeal palli kätte ja pörgataks ühe käega.

