

KÄBIMÄNGUD

Käesolev käbimängude kogumik on koostatud eesmärgiga anda kõigile huvilistele lihtsaid ja vahvaid ideid, mida looduses teha. Tegevuste vahenditeks on käbid - seega pole loodusesse/metsa minnes vaja kaasa võtta muud kui hea tuju ning mängulust!

Mõned tegevused lisasime siiski, kus on mõned lihtsad abivahendid.

Ideed tegevusteks on tulnud nii omadest mõtetest-kogemustest kui ka leitud või mugandatud teiste tublide mängukoostajate kogumikest.

1. Käbivisked erineva suurusega ja kaugusega ringi, kausi (vms) sisse.

Leppida kokku mitu punkti mingi vise annab. Lugeda punkte.



2. Käbidega meeskondlik võistlus - meeskonnaliikmed viivad lusika peal käbid ükshaaval ühest punktist teise.
3. Teatud aja jooksul käbide korjamine ja pärast võrdlemine. Moodustada rida suuruse järgi või lapsed võrdlevad käes omavahel. Väidetavalt pole 2 ühesugust käbi - märka erinevusi!



4. Matemaatika käbidega 1.

Saab erinevaid liitmise ja lahutamise tehteid teha - panna käbisid juurde või võtta vähemaks ja arvutada.

5. Matemaatika käbidega 2.

MITU TEISES KÄES? Mängu eesmärgiks on looduslike vahenditega arvude liitehituse tundmaõppimine 10 piires. Vaja läheb igale lapsele nii mitu väikest käbikest, kui on õpitav arv. Õpitakse tundma näiteks arvu 5 koostist. Seistakse poolringis. Iga laps võtab viis käbi ja jagab need kahte pihku ning suleb siis peod. Üks lastest kutsutakse ringi ette, see avab ühe peo ja ütleb seal olevate käbide arvu. Kes esimesena oskab öelda, mitu käbi on teises peos, tuleb rühma ette ja esitab oma ülesande. Teine pihk avatakse ainult siis, kui seal olevate käbide arv öeldi õigesti.

HAREDi kogutud mängud.

Idee: Kütimets, K. Matemaatikamängud lasteaias ja esimeses kooliastmes AS Atlex 2008



6. Reaktsioonimäng – lapsed rivis kahekaupa näoga vastamisi, iga kahe vahel üks käbi.

Juhendaja ütleb, millist kehaosa endal peab puudutama (küünarnukk, käsi, pea, pepu, kõht, selg, sääred, reied, varbad jne) vahepeal ütleb „käbi“ ja siis kumb laps enne saab haarata käbi. Lapsed loevad ise punkte. Käsi-käbi...segadust tekitav!

7. Käbivisked, et üks viskab ja teine nt ühekordse topsiga (või mingi muu anumaga) püüab.

NB! Reeglid ja turvalisus.

8. Kahe oksa vahel käbi kandmine ühest kohast teise. Meeskondlik teatevõistlus või iga laps eraldi.

9. Jalaga käbi veeretamine ühest punktist teise. Meeskondlik teatevõistlus või iga laps eraldi.

10. Käbi viskamine nt vastu puud kokkulepitud kauguselt. Iga puule pihta saadud käbi annab ühe punkti. Punktide arvestus.

11. Kahekesi koos liikudes nii, et käbi on kahe kõrvuti liikuva lapse põlvede või õlavarte vahel.

(Maha kukkuda ei tohi!)

Liikuda kokkulepitud lõik või meeskondlik teatevõistlus (ühest pesast teise viimine).

12. Kåbide rea moodustamine suuruse jårjekorras.



13. Taha kungas ja kåbide veeretamine, vidab see, kelle oma veereb kaugemale.

14. Kåbide vrdlemine. Kas on vimalik leida 2 tåpselt uhesugust kåbi?



15. Voitlus kåbide prast

Koguda kåbisid uhe vorra vahem kui on mangijaid. Kåbid paigutada umbes meetri tagant ritta. 20 meetri kaugusele tmmata kåbidega paralleelne stardijoon. Iga vooru algul asuvad mangijad stardijoonetaha ning jooksevad marguande peale kåbide juurde. Igauks puab hivata uhe kåbi, pannes sellele jala peale. Kåbi kuulub sellele, kelle jalg esimesena sellel oli. Igas voorus jab uks mangija kbita ning langeb mangust valja. Ulejnud mangijad lhevad tagasi stardijoonetaha, mangujuht eemaldab mangust uhe kåbi ning mang algab uuesti. Mang kestab seni kuni alles on vaid uks mangija.

Raamatust "Mere- ja murumangud lasteaedadele", koostaja: Eve Klmallik, lk. 22 "Voitlus kivide prast". Originaal Zapletal, M. 1000 mangu Tallinn, 1984.

16. Oravad talvevarusid kogumas

Mängijad jaotatakse kaheks võrdseks võistkonnaks. Mängijad seisavad kolonnis üksteise taga, kummagi kolonni ühte otsa joonistatakse maapinnale ring ehk pesa (võib kasutada ka hularõngast, teha nööri ring vms), teise otsa asetatakse käbid. Mängujuhi märguande peale hakkab mõlema kolonni esimene mängija ükshaaval maast käbisid võtma ning neid järgmisele mängijale edasi andma. Kolonni viimane mängija asetab käbi kolonni lõpus olevasse ringi ehk pesa. Võidab meeskond, kes kõik käbid esimesena talvevarudeks oma pesa on toimetanud. Mängu võib huvitavamaks teha andes käbi edasi erinevatest asenditest - sirgete kätega, jalgade vahelt, üle pea, pikali olles või kuidas iganes soovi on! Mäng kestab seni kuni kõik käbid on kolonni ühest otsast teise toimetatud. Võidab see meeskond, kes teeb seda kõige kiiremini.

Raamatust "Mere- ja murumängud lasteaedadele", koostaja: Eve Külmallik, lk. 23 "Oravad talvevarusid kogumas", autor E.Sepper

17. Kiired käbid (sarnane eelmisega)

Mängijad jagatakse kaheks või rohkemaks meeskonnaks. Meeskonnad seisavad kõrvuti reas ning rea ühte otsa asetatakse soovitud hulk käbisid. Mängu sisuks on käbide toimetamine rea teise otsa. Viisi, kuidas seda teha, võib ise välja mõelda ja kokku leppida. Näiteks võib käbi edasi anda käest kätte nii, et vasakusse kätte, siis paremasse ja siis järgmisele. Segamini ei tohi ajada, muidu läheb käbi algusesse tagasi. Mäng kestab seni kuni kõik käbid on rea ühest otsast teise toimetatud. Võidab see meeskond, kes teeb seda kõige kiiremini.

E.Sepperi idee alusel.

18. Leht, leht, käbi

Mängijad istuvad (või seisavad) ringis. Mängujuht käib väljaspool ringi, patustab iga mängija õlga või pead ja ütleb iga patsutuse peale "Leht". Kui ta aga ütleb "Käbi", siis peab see mängija püsti hüppama ning mängujuhti taga ajama hakkama. Mängujuht peab jõudma ringiga "Käbi" kohale enne kui ta kätte saadakse. Kui "Käbi" saab mängujuhi kätte, saab ta oma kohale tagasi istuda. Kui mängujuhti kätte ei saada ja ta jõuab "Käbi" kohale enne "Käbi", siis hakkab eelmine "Käbi" ise mängujuhiks ning mäng hakkab otsast peale.

Raamatust "Mere- ja murumängud lasteaedadele", koostaja: Eve Külmallik, lk. 27 - "Part, part, hani". Originaal Dickinson, G., Goodwin, J. Laste peoraamat. Koolibri, 2000.

19. Peegelpildis

Lapsed võtavad paaridesse ja leiavad metsast kumbki võrdse arvu käbisid. Maapinnale tõmmatakse joon. üks lastest laob oma käbid ühele poole joont mustrisse. Teine laps püüab laduda oma käbid peegelpildis teisele poole joont. Kontrollitakse, kas muster sai õige ning vahetatakse rollid.

Raamatust "Mere- ja murumängud lasteaedadele", koostaja: Eve Külmallik, lk. 34 "Peegelpildis", käbide asemel on kivid. Originaal Mänd, M. Mängides õpime ja õpetame. Tea ja toimeta nr. 35. Ilo, 2008.

20. Käbisupp

Mängijad seisavad ringis näod sissepoole õlg-õla kõrval ja annavad üksteisele selja taga edasi käbi. Mängujuht ütleb suvalisel hetkel "Stop!" See, kelle kätte käbi jäi, läheb ringi keskele. Kui sobiv (eelnevalt kokkulepitud) arv "käbisid" on ringi keskel ehk "potis", siis hakatakse käbisuppi keetma. Mängijad hakkavad tegema supi keemise häält (mulisevad, podisevad), samal ajal antakse jätkuvalt selja taga üksteisele edasi käbi. Kui mängujuht ütleb jälle "Stop", siis peab see, kelle käes on käbi, ütlema, mida (milliseid toiduaineid) ta käbisupile lisaks (kartul, porgand, sool, pipar, loorber jne). Keedetakse kuni supp on nii mängujuhi kui mängijate arvates valmis.

Raamatust "Mere- ja murumängud lasteaedadele", koostaja: Eve Küllmallik, lk. 48 "Anna kala edasi - teeme kalasuppi".

Nende raamatusse on idee võetud www.preschooleducation.com lehelt.

21. Kelle käes on käbi?

Mängijad seisavad ringis näod sissepoole õlg-õla kõrval ja annavad üksteisele selja taga edasi käbi. Mängujuht ütleb suvalisel hetkel "Stop!" Mängujuht peab ära arvama, kelle käes käbi on. Kui arvab õigesti, siis vahetavad kohad, kui ei siis jääb ikka ringi keskele.

22. Käbijaht 1

Mängijad jagatakse kahte kuni nelja võistkonda. Igale meeskonnale märgitakse üksteisest võrdsetele kaugustele maha ring, milles on võrdsel arvul käbisid. Mängujuhi signaali peale hakkavad meeskonnaliikmed tooma ükshaaval käbisid vastasmeeskonna ringist enda ringi. Jaht jätkub, kuni järgmise signaalini. Võidab meeskond, kellel on ringis rohkem käbisid. Võib mängida ka teatevõistlusena. Käbisid tuuakse ükshaaval, andes teadet edasi järgmisele meeskonnakaaslasele.

23. Käbijaht 2

Mängijate hulgast valitakse püüdja ehk orav ja püütav ehk käbi. Teised mängijaid otsivad igaüks endale käbi ja panevad selle kuhugi maha, märgistades nii endale "pesa" ning jäävad selle juurde seisma. Käbiks ja oravaks valitud mängijad seisavad esialgu üksteisest parajal kaugusel (ca 3-5 meetrit) ning mängujuhi märguande peale hakkab orav käbi taga ajama. Käbi võib orava eest põgenedes joosta ükskõik millise teise mängija juurde ning hõivata tema "pesa", mispeale mängijast, kes seal enne oli, saab ise käbi ning ta peab orava eest põgenema hakkama. Kui aga orav saab käbi kätte, siis saab käbist orav ja ta peab ise hakkama käbi taga ajama. Mängida võib seni kuni soovi ja mängulusti jagub.

Brügge, B., Glantz, M., Sandell, K. Õuesõpe Ilo, 2008 idee alusel kohandatud.

24. Mitu käbi?

Mängujuht peidab kindlale lõigule/alale käbisid. Kui käbid on peidetud, saavad mängijad kindlaks määratud aja jooksul lõigul/alal ringi liikuda ning lugeda kokku, mitut käbi nad näevad (käbisid ära võtta ei tohi!). Peale aja lõppemist kogunetakse mängujuhi juurde ning arutatakse, mitut käbi keegi nägi.

25. Mänd või kuusk?

Mängijad kogunevad poolkaares või reana mängujuhi ette. Mängujuhil hoiab selja taga üht männi- ja üht kuusekäbi. Mängujuht hakkab mängijatele suvalises järjekorras ja ka käbisid käes vahetades näitama nii männi- kui kuusekäbi, mispeale mängijad peavad sisse võtma eelnevalt kokkulepitud kas mändi või kuuske kujutavad kujundid. Kuuske võib kujutada näiteks kätega pea kohale katust tehes (kuusk kui "vihmavarjupuu") ning mändi kaht sõrme (Kotinõel ja Pikk Peeter) näidates (V - männil okkad kahekaupa).

26. Peegelpildis

Mängijad võtavad paardesse ning otsivad endale võrdse arvu käbisid. Maha tõmmatakse joon ja üks mängijatest laob oma käbid ühele poole joont maha mustrisse. Teise mängija ülesanne on enda käbid peegelpildis teisele poole joont maha laduda. Mängujuht kontrollib, kas ja kuidas käbide mustrisse ladumine õnnestus ning seejärel vahetavad mängijad rollid. See, kes enne ladus käbisid peegelpildis, alustab ja see, kes enne alustas, laob käbisid peegelpildis.

Mänd, M. Mängides õpime ja õpetame. Tea ja toimetaja nr. 35. Ilo 2008

27. Käbimadin

Mängijad jaotatakse kaheks võrdseks meeskonnaks. Kokkulepitud mänguala keskele tõmmatakse joon. Kummalegi meeskonnale jagatakse võrdne arv käbisid. Mängujuhi märguande peale hakkavad mõlemad meeskonnad käbisid teisele poole joont, vastasmeeskonna mängualale viskama. Tagasi tuleb visata ka võimalikult palju vastasmeeskonna poolt oma mängualale visatud käbisid. Kokkulepitud mänguaja möödudes mäng lõpeb ning loetakse kokku kummalgi mängualal olevad käbid. Võidab meeskond, kes on suutnud vastasmeeskonna mängualale rohkem käbisid visata ning kelle enda mängualal on neid vähem.

Eelnevalt tuletatakse mängijatele kindlasti meelde ka ohutusreeglid.



28. Käbiralli

Mängujuht peidab kindlaksmääratud mängualale kindla arvu käbisid. Mängujuhi märguande peale hakkavad mängijad käbisid kokku korjama. Mängida võib nii individuaalselt kui meeskondadena. Võidab see, kes kogub kõige rohkem käbisid.

29. Märka loodust!

Mängijad seisavad näoga sissepoole külge-külje kõrval ringis ja annavad mängujuhi jutu, laulu või muusika saatel selja taga edasi käbi. Kui jutt, laul või muusika katkeb, siis peab mängija, kelle kätte käbi jäi, nimetama midagi või kedagi, mis või kes on osa loodusest (või midagi muud kokkulepitut). Kui see on tehtud, läheb mäng edasi.

Mängitakse seni kuni selleks soovi on.



30. Otsi kohta!

Mängijad otsivad endale igaüks ühe käbi ja kogunevad seejärel ringi. Üks käbi võetakse mängust välja nii et käbisid oleks ühe võrra vähem kui mängijaid. Iga mängija asetab käbi enda ette maha. Mängujuht hakkab seejärel rääkima mõnda juttu või laulma laulu, mängijad liiguvad ringi ja kui jutt või laul katkeb, peab iga mängija proovima astuda ühele käbile. Kuna käbisid on ühe võrra vähem kui mängijaid, siis langeb igas voorus välja mängija, kes ühtki käbi hõivata ei suutnud. Mängitakse seni kuni alles on ainult üks mängija.



31. Kanna käbi!

Variant I

Mängijad jaotatakse kaheks meeskonnaks. Kummagi meeskonna ette tõmmatakse maha stardijoon ja soovitud kaugusele (ca 5-10 meetrit) kaugusele märgitakse maha koht, ümber mille vaja liikuda on. Kummagi meeskonna mängijad võtavad paaridesse ja seisavad oma paarilisega seljad vastakuti. Neile antakse paari peale üks käbi, mis asetatakse nende kokkusurutud selgade vahele. Mängijate ülesanne on mängujuhi märguande peale hakata liikuma, käbi selgade vahel, mahamärgitud punktini ja sealt tagasi meeskonna juurde. Kui üks paar on meeskonna juurde tagasi jõudnud, antakse käbi oma meeskonna järgmisele paarile. Mängitakse seni kuni kõik paarid on saanud osaleda. Kui meeskonnas on mängijaid paaritu arv, siis võib üks mängijatest kaks korda osaleda. Võidab kiireim meeskond.

Variant II

Mängijad jaotatakse kaheks meeskonnaks. Kummagi meeskonna esimesele mängijale antakse käbi, mille ta peab oma kokkusurutud põlvede vahel stardijoonest mahamärgitud kaugusele ja tagasi toimetama. Kui mängija on oma meeskonna juures tagasi, annab ta käbi järgmisele mängijale. Mängitakse seni kuni kõik meeskonnaliikmed on saanud osaleda. Võidab kiirem meeskond.

32. Pesade vahetus!

Mängijad seisavad ringis, külg-külje kõrval, näod sissepoole. Valitakse välja mängija, kes seisab ringi keskele. Mängujuht annab kahele ringis seisvale mängijale käbid, üks ringi ühes ääres olevale mängijale, teine umbes ringis tema vastas paiknevale mängijale. Mängujuhi märguande peale hakkavad mängijad kokkulepitud suunas käbisid selja tagant käest-kätte edasi andma. Kui mängujuht hüüab eelnevalt kokkulepitud märguande (näiteks "Pesade vahetus!"), siis vahetavad need kaks mängijat, kelle käes käbid parajasti on, omavahel kohad ning mängija, kes ringi keskel asub, peab proovima ühe ringis seisnud mängija koha hõivata. Mängija, kes ringis kohta ei saanud, jääb ringi keskele. Mängujuhi märguande peale hakkavad mängijad jälle käbisid selja tagant käest-kätte edasi andma ja läheb mäng edasi.



33. Varbakorvpall

Teha maha ring ja proovida kokkulepitud kauguselt, paljajalu olles, varvastega visata käbi ringi sisse. Võib teha ringi igale lapsele ja kes rohkem sisse saab.

Mõte raamatust "Ilmamängud", Kristel Vilbaste

34. Kari välja

1.aprill on karjalaskepäev.Sel päeval tuleks lasta välja loomakari. Lastele loomadeks sobivad kuusekäbid - lehmad ja männikäbid - lambad.

Visake nad ühe joone tagant veerema ja vaadake, kelle loomad kõige kaugemale jooksevad ja võidupärga väärivad.

Raamatust "Ilmamängud", Kristel Vilbaste



35. Käbide võidujooks

Mängijad moodustavad ringi ja hargnevad väljasirutatud käte laiuselt. Seejärel loenduvad nad esimesteks ja teisteks numbriteks. Ringi kahes erinevas kohas seisjad, üks esimene number ja üks teine number, saavad kumbki ühe käbi. Number ühed katsuvad oma käbiga järgi jõuda number kahe käbile ja vastupidi. Kui käbi maha kukub, tuleb ta kiiresti üles tõsta ja järgmisele mängijale visata. Käbi peab viskama kahe käega ja ainult oma lähimale naabrile, s.o. üle ühe mängija. Käbi edasi viskamisel paigast liikuda ei tohi.

Mängude kogumik "Mängud õpilastele", lk 5 Pallide võidujooks

Idee Kurai,L. Meie mängud Tallinn, 1951

36. Toonekuremäng

Mängijad seisavad viirus. Teatavasse kaugusse asetatakse ritta käbid, ühe võrra vähem kui mängijaid. Märkuande peale hakkavad kõik ühel jalal hüppama ja püüavad igaüks üht käbi haarata. Viimane jääb käbita ja langeb ta mängust välja. Igal korra ajal võetakse üks käbi vähemaks. Kes mängijatest asetab hüppamisel mõlemad jalad maha, langeb samuti mängust välja. Iga väljalangenuga koos kõrvaldatakse ka üks käbi. Võitjaks osutub viimasena hüppama jäänud mängija.

Kristel Vilbaste, Meremängud lk 67

37. Käbide korjamine

Eesmärk: loendamine kuulmise järgi.

Mängu käik: Õpetaja plaksutab käsi 1-10 korda.

Mängijad korjavad vastava arvu käbisid.

Mängu lõpus saab iga laps moodustada käbidest maha oma nime.

38. 12 KÄBI - tähelepanu ja loendamisoskuse arendamine.

Mängu mängitakse paarides või väikeses rühmas. Maapinnal on 12 käbi. Mängijad võtavad kordamööda üks, kaks või kolm käbi. Iga järgnev mängija tohib võtta selle arvu käbisid, mida eelmine ei võtnud. Kui mängija võtab näiteks kaks käbi, siis järgmine peab valima ühe või kolm käbi. Võitjaks osutub see, kes võtab viimased käbid.

39. VÖLUKÄBI

Lapsed istuvad ringis. Mängu juht annab ühe lapse kätte käbi. Õpetaja paneb muusika mängima ja lapsed hakkavad käbi käest kätte edasi andma. Ühel hetkel paneb õpetaja muusika kinni. Kelle kätte jääb käbi, peab tulema ringi keskele ja tegema mingi skulptuuri. Teised lapsed jäljendavad teda. Mäng jätkub.

