

Piraadid, tulnukad ja viirused jalgpallis.

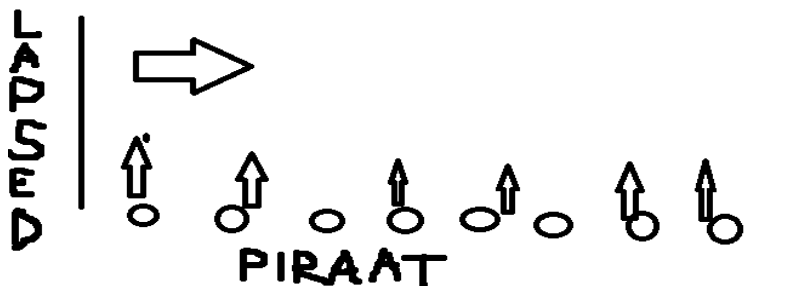
Madis Kirss

Soojendus:

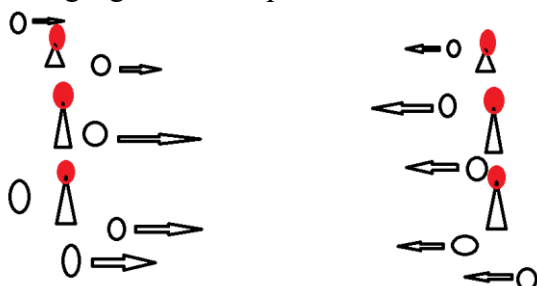
- ❖ Pallid käes joostakse väljakul. Kull püüab ja puudutab käega. Kui kull su kätte saab, siis tõstad palli peakohale ja seisad jalad harkis. Sõber saab päästa, kui veeretab palli jalgade vahelt läbi.
Raskemas variandis liiguvad kõik palli vedades ja kui kull saab kätte, võtad oma palli ja tõstad peakohale. Sõber saab päästa, kui lööb palli sinu jalgade vahelt läbi.
- ❖ Kõik lapsed liiguvad ja veavad palli jalaga. Mängujuht ütleb ühe kehaosa mis tuleb panna pallile, näiteks „käsi“, laps peatub ja paneb käe pallile. Jalg, kõht, põlv, pea, pepu jne. Saab teha ka nii, et mängujuht jälgib, kes on kõige kiirem või kõige aeglasem.

➤ MÄNGUD:

- Piraat ja laevad: Pallid on kõik rivistatud ühele mänguväljaku küljele. Piraat on nende pallide juures ja need pallid on piraadi kahurid. Lapsed on laevad, kes peavad ületama mere, seda teevad nad joostes, ühest väljaku otsast teise. Piraat aga pommitab merel seilavaid laevu. Kes saab kahuriga pihta muutub piraadiks. Piraate tuleb aina rohkem juurde. Mängu võib lõpetada kuni viimane laev saab üle mere ja võidab, või võidavad piraadid.



- ❖ Tornide pommitamine: Väljak jagatakse kaheks, mõlemal pool sama arv mängijaid. Kõikidel lastel on pallid ja nad on oma kuningriigis. Nende valvata on kolm torni (koonus, mille peal on üks pall) ja nende ülesanne on hävitada teise kuningriigi tornid. Palle tohib lüüa ainult jalaga ja samas võib ka kaitsta oma torne. Mäng kestab nii kaua kuni ühe kuningriigi tornid on pikali.



- Tulnukad ja inimesed: Pallid on mänguväljaku keskel. Kõik inimesed on ühel pool mänguväljaku otsas ja nad peavad maalt saama teisele planeedile. Vahepeal on aga tulnukas kes üritab kosmosereisijaid takistada. Kui saad tulnuka palliga pihta, siis muutud järgmiseks mänguks tulnukaks. Mäng kestab kuni kõik on tulnukad või viimane inimene pääseb teisele planeedile ja päästab inimkonna.
- Viiruse pall: Lapsed on jagatud kaheks võistkonnaks ja seisavad mänguväljakute otstes. Väljaku keskel on suur võimlemispall mis on viirus. Lapsed peavad viirust enda kodust eemal hoidma, lüües väiksemaid palle vastu suurt viirusepalli. Kui viirus ületab kummagi kodu joone, jääb see võistkond haigeks. Mängida võib näiteks kolme võiduni.
- Piraat jahib mereületajaid: Lapsed liiguvad pallidega ühelt saarelt teisele (saared on väljaku erinevates nurkades) Merel on piraat, kes peab püüdma laevasid. Kui piraat saab laeva kätte, võtab ta kätte saadu palli ja seilab sellega ise edasi. See kes saadi kätte on uus piraat ja peab hakkama teisi jahtima.

▪ SÖÖDUHARJUTUSED:

- Kullarööv – Lapsed on vastamisi ja söödavad teineteisele palli. Nende vahelt jooksevad kaks last, kes üritavad teiselt poolt väljakult varastada tähiseid ja joosta koju tagasi. Pallidega pihta saada ei tohi.
- Palli tabamine – Lapsed samuti vastakuti ja söödavad teineteisele palli. Nende vahel on aga mõlema väljaku otsas laps kes söödab palli pika sööduga söötjate vahelt. Nende ülesanne on teha võimalikult palju sööte nii, et teised oma pallidega nende palli ei tabaks.
- Paari peal on pall ja nende vahel on koonus. Koonusele tuleb pihta saada ja seda järjest vastase poole liigutada. Kumb saab tähise paarilise ette, see võidab. Vahemaa võib alguses olla lühem ja mida osavamaks saavad, seda suuremaks võib minna ka laste vaheline kaugus.

LÕPUMÄNG:

- JAHIMEHE MÄNG. Üks laps on jahimees ja teised on metsloomad. Jahoimees peab palli lüües tabama liikuvaid loomi. Kui loom saab pihta, muutub ta jahimeheks. Lõpuks peaks kõik loomad olema jahimehed.