

# Käümatõmbamis- kaardi

ÕPETAJA  
ÕPILANE  
NOORSOOTÖÖTAJA  
KORRALDAJA

Kõik saavad olla "käümatõmbajad"!



Co-funded by  
the European Union



Kaardid on valminud projekti  
"COOLTOUR-Cultural heritage as a source  
of future competencies in youth" raames.

## Iga kaart sisaldab:



läbiviimise juhendit



tegevuse kestvust



soovitavat osalejate arvu



vajaminevaid vahendeid

## Märka ka neid märke!




Tegevus on seotud võru kultuuriruumiga.




Otsetee abistavale materjalile.

*Tõmbame käümäl!*

# Plaksumäng

 3–5 min

 min 6

- Grupp seisab või istub ringis. Mängu eesmärk on vastavalt mängureeglitele plaksu edasi anda.
- Mängujuht suunab plaksu omale meelepärases suunas liikuma.
- Järgmine mängija annab plaksu edasi.
- Plaks hakkab ringis edasi (topeltplaksu korral vastassuunas) liikuma.

## Mängi mängu ka nii!

- 1 Topeltplaksu korral muutub plaksu suund vastupidiseks ja mäng jätkub ühekordsete plaksudega, nagu alguses.
- 2 Kolmas mängutase on kolmekordne plaks, kus plaksutamine jätkub samal suunal, kuid plaksutajast järgmine mängija jääb vahele. Kui mängija valel ajal plaksutab, siis langeb ta grupist välja.

# Tiit tege tüüd

🕒 7 min

👤 min 5

- Mängijad seisavad ringis, üks neist on mängujuht ehk teksti eestütteleja.
- Teksti eestütteleja loeb regilaulu põhimõttel mängijatele rida-realt ette mängu teksti. Mängijad kordavad iga rida.
- Mängu edenedes lisanduvad tekstile ka sulgudes kirjeldatud liigutused 🖐️ – eestütteleja teeb liigutust, mängijad kordavad.
- Iga liigutus jääb kestma kuni mängu lõpuni.

**Eestütteleja:** (loeb reakaupa ja mängijad kordavad):

*Hei, mu nimi om Tiit,  
tüütä liinan, mis om kavvõn siist.*

*Ütspäiv küsse ülembüs:*

*“Tiit, om sul kipõ?”*

*Ma ütli “ei”.*



**Lisandub liigutus** – eestütteleja näitab parema käega nupu pressimise liigutust ja loeb:

**Tä üteli:** *“Tiit, sa pressi’ hää käega siist”.*

**Kõik kordavad teksti ja liigutus kestab kuni mängu lõpuni. Eestütteleja kordab peale iga liigutuse lisandumist salmi algusest (roheline tekst). Viimane rida (sinine lause) asendub uue ülesandega:**

- ... **Tä üteli:** *“Tiit, sa pressi’ kura käega nii”* (vasaku käega pressimise liigutus)
- ... **Tä üteli:** *“Tiit, sa pressi’ häd jalga nii”* (jalaga trampimine)
- ... **Tä üteli:** *“Tiit, sa pressi’ kura jalga nii”* (jalaga trampimine)
- ... **Tä üteli:** *“Tiit, sa pressi’ pääga õkva nii”* (peaga noogutamine)
- ... **Tä üteli:** *“Tiit, sa pressi’ pepuga viil siist”* (kükitamine)

**Kõik liigutused jäävad kestma ning samal ajal loeb eestütteleja lõputeksti:**

*Hei, mu nimi om Tiit,  
Tüütä liinan, mis om kavvõn siist.*

*Ütspäiv küsse ülembüs:*

*“Tiit, om sul kipõ?”*

*Ma ütli JAH. 🙇*

# Pästä püssä- näpp


🕒 3 min


👤 min 6

- Grupp seisab või istub ringis.
- Iga osaleja sirutab välja parema käe, peopesa allpool.
- Mängijad tõstavad vasaku käe nimetissõrme püsti ja asetavad kõrvalolija parema käe alla.
- Kui mängujuht hüüab "**Pästä!**", peab iga osaleja püüdma päästa oma nimetissõrme, samal ajal haarates parema käega naabri nimetissõrmest.
- Mängija, kelle nimetissõrme naaber kinni haaras, langeb mängust välja.



# Lasõ rõivas alla!

 10 min

 min 6

 tekk,  
2 tooli

- Mängijad peavad teadma üksteise nimesid. Moodustatakse kaks meeskonda.
- Kahe meeskonna vahele tõmmatakse tekk nii, et kõik mängijad on teki taga peidus. Mõlema grupi ette asetatakse tool.
- Kummastki meeskonnast istub toolile näoga teki suunas üks mängija.
- Koos hüütakse: **“Üts, kats, kolm – lasõ rõivas alla!”**. Tekk kukub mängijate vahelt alla.
- Toolil istuv mängija peab hüüdma oma vastasistuja nime.
- Kaotaja läheb vastasmeeskonda.
- Võitja on meeskond, kellel on lõpuks rohkem liikmeid.

# Vihm



3 min



min 6

- Kõik seisavad ringis. Mängujuht alustab käte kokku hõõrumisega ja tema paremal käel seisev inimene kordab sama liigutust. Nii kordavad kõik jägemööda liigutust (n-ö "lainena").
- Kui ring saab täis, alustab mängujuht järgmist liigutust.
- Iga osaleja jätkab eelmist liigutust, kuni uus liigutus vasakult mängijalt temani jõuab.
- Liigutuste järjekord:
  - käte hõõrumine
  - põlvede patsutamine
  - jalgade trampimine
  - käteplaksud

Vihm on saabunud! 😊



10 min



min 6

# Katskümmand



- Kõik osalejad seisavad ringis ja hakkavad loendama 1-20ni.
- Mängujuht ütleb **“Üts”**. Edasi loendamisel ei tohi kõrvalseisjad järgmist numbrit öelda.
- Kui kaks inimest ütlevad numbri samaaegselt, peab loendamist alustama algusest.

## Mängi mängu ka nüü!

- 1 Mängida võib ka suletud silmadega.
- 2 Kasuta mängu erinevates keeltes numbrite õppimiseks.
- 3 Loenda võru keeles: “Üts, kats, kolm, neli, viis, kuus, säidse, katõssa, ütessä, kümme, ütstõist, katstõist, kolmtõist, nelitõist, viistõist, kuustõist, säidsetõist, katõssatõist, ütõssatõist, katskümmand”.

# Joonista mõte



2-5 min



min 6



paber, pliiats  
kell

- Moodustage kolmesed tiimid. Jagage igale tiimiliikmele number ühest kolmeni.
- Iga tiim saab paberi ja joonistusvahendid.
- Kahe minuti jooksul visualiseerivad mängijad etteantud teemal võimalikult palju pildikesi.
- Esmalt joonistab tiimi esimene, seejärel teine ja kolmas liige. Paberil ei tohi pildid korduda.
- Mängujuht ütleb ühe võrukeelse sõna või lause ning käivitab taimeri.
- Võidab see tiim, kes saab kokkuvõtteks kõige rohkem visuaalseid tõlgendusi.

## Kasuta neid sõnu!

Pudsunudsija, harak, härm, Uma Pido, luidsas, elläi, kewäi, üsäpuutri, lasõrtsõör jne.



# Kala, tulõ' vällä!



5 min



min 6



õng (pulk),  
kõis, kott,  
pall

- Kõik mängijad seisavad ringis.
- Kalamees seisab ringi keskel ja hoiab käes õnge.
- Õngena saab kasutada hüppenööri või nõori, mille küljes on raskuskott vms.
- Kalamees hüüab: **"Kala, tulõ' vällä!"**\* ja alustab maas õnge keerutamist. Kott liigub vaevu maapinda puudutades.
- Mängijad peavad üle koti hüppama. Kellel ei õnnestu üle koti hüpata, peab mängust lahkuma.
- Võitja on see, keda kalamees kinni ei püüa.

## \* Kas oled uurinud oma kodukoha kalurite sõnumisi?

Kalaõnne jaoks tuli võtta konna luune hark tõmmata sellega üle kalapüügiirista (väster, õng või võrk) ja puhuda kolm korda peale üteldes juurde:

*Olku' vesi vai hain,  
oja vai jõgi,  
lâte' ehk suun,  
tiik vai järv -  
kala tulõ' vällä!*



# Kivi-papõr-kääri hussimäng



5 min





min 6


- Osalejad liiguvad ruumis. Iga mängija leiab endale paarilise, kellega mängib **“kivi-papõr-kääri”, üts-kats-kolm”**.
- Kaotaja läheb võitja selja taha “sabaks” ning hakkab võitjat ergutama (hõikab hoogsalt tema nime ja talle kaasa).
- Tekkinud “sabade” juhid mängivad omavahel “kivi-papõr-kääri”. Kaotanud “saba” liitub võitjaga. Kõik rivis olijad ergutavad “saba” eestvedajat.
- Mäng jätkub, kuni moodustub üks pikk “saba”. 😊



# Kiä ma olõ?

 10 min

 min 10

 paber

- Tuntud inimeste nimedega sedelid kinnitatakse mängijatele otsa ette.
- Mängu eesmärk on mängijal teada saada, kes ta on.
- Mängijad liiguvad mööda ruumi ja küsivad osalejatelt JAH-EI vastustega küsimusi (Näiteks: "Kas ma olen blond?").
- Kui küsija saab jah-vastuse, siis võib ta samalt inimeselt enda kohta edasi küsida.
- Kui küsija saab ei-vastuse, siis peab leidma uue inimese, kellele küsimusi esitada või vastab vastasmängija küsimustele.
- Mäng lõpeb kui kõik mängijad arvavad ära oma sedelil oleva tegelase nime.

## Mängi mängu ka nüü!



Kasuta siltidel oma kultuuriruumis tuntud inimesi. Näiteks Mari Kalkun, Jan Rahman, Pulga Jaan, Aapo Ilves jne.

# Tiit tege tüüd

🕒 5 min

👥 min 5

- Players form a circle.
- One of them takes the role of a game leader and starts reading the poem line by line and shows movements. Others must repeat their words and moves. Every movement lasts until the end of the game, every round one more is added.

## Game leader:

Hei, mu nimi om Tiit,  
tüütä liinan, mis om kavvõn siist.  
Ütspäiv küsse ülembüs:  
"Tiit, om sul kipõ?"  
Ma ütli "ei".  
Tä ütel: "Tiit, sa pressi' hää käega siist"

(Game leader shows the movement of pressing the button with their right hand.)

## Game leader:

... Tä ütel: "Tiit, sa pressi' kura käega nii"

(Game leader shows the movement of pressing the button with their left hand.)

## Game leader:

... Tä ütel: "Tiit, sa pressi' hääd jalga nii" (stomping with right foot).

... Tä ütel: "Tiit, sa pressi' kura jalga nii" (stomping with left foot).

... Tä ütel: "Tiit, sa pressi' pääga õkva nii" (bowing down).

... Tä ütel: "Tiit, sa pressi' pepuga viil siist" (squatting).

Hei, mu nimi om Tiit,  
Tüütä liinan, mis om kavvõn siist.  
Ütspäiv küsse ülembüs:  
"Tiit, om sul kipõ?"  
Ma ütli JAH.



# Save your Gun-finger

🕒 3 min

👥 min 6

- The group sits or stands in a circle. Choose a game master.
- Every participant reaches out their right hand with their palm pointed downwards.
- Then everybody must raise their left hand's index finger and position it under the right palm of another player next to them.
- Now the fun begins! When the game master shouts: "PÄSTÄ" (release), everybody must try to grab other players' index finger with their right hand and at the same time try to save their own left finger from getting grabbed.
- Each player who's index finger gets caught, must leave the game (when there are enough players).



