

MERE- JA
MUROMÄNGÖ,
LATSIAIALÕ





MEREMÄNGO'

KALAMIIS'	3
SILGU' RITTA, ÜTS', KATS', KOLM!	4
VIIMIIS' JA MAAMIIS'	5

MURUMÄNGO'

KAHRÕL OM KIPÕ	6
LUSTILINÕ KAHRUMÄNG'	7
VIHM	8

ÕPPÕMÄNGO'

PUUMÄNG	9
TORMINÕ MERI	10
VÄRMIRALLI	11

SÕNAMÄNG

KAHR-KAHR-REPÄN'	12
------------------------	----

KALAMIIS

Mängija' saisva' tsõõrin ja hoitva' otsõst kokkokõudetüst nõörist mõlõmba käega kinni'. Käe' ommava' kala'. Tsõõri kesken om juhtmängjä ehk kalamiiś. Kalamiiś kõnd' tsõõrin ja lugõ salmikõist: „**Püvvä, püvvä kalakõisi, kon om kõgõ selgemb VESI**“. Sõna „vesi“ aol püüd tä mõnõlõ nõörihoitjalõ käe pääle lüvvä'. Hoitja või hinnäst kaitsa' kässi nõöri päält är'tõmbmisõga. Ku kalamiiś saa kala kätte (saa käele pääle), vaihtasõ' nä' kotussõ är' ja kinni'püütüst saa kalamiiś. Ku kalamiiś om tennü' 3 katsõt ja olõ-i üttegi kalla kätte saanu', määrätäs vahtsõnõ kalamiiś.

Idee: Pollisinskaja, E. "80 mängu" Tallinn, 1970,
Kalamees, A. "Eesti rahvamänge" Tallinn, 2007



SILGU' RITTA, ÜTŠ, KATŠ, KOLM!

Lövvä' mängos pašva sain vai puu. Vali' mängojuht', kiä sais näoga saina poolõ. Tõõsõ' mängjä' saisva' timä sälä takan 10–20 miitrit kavvõmban. Mängojuht' hõikas: „**Silgu' ritta, ütš, katš, kolm!**“. Seo hõikamisõ aol toht'va' tõõsõ' mängjä' timä poolõ juuskõ'. Ku lausõ' hõigat, käänd mängojuht' kipõstõ ümbre. Nüüd tohe-i' inämb kiäki' liiku'. Kiä liigutas, kükütäs maaha ja muutus viialotsõs kivis. Võit tuu, kiä joud kõgõ inne mängojuhi mano ja tedä pututas.

Idee: „100 mängu lapsega“ Pere ja Kodu raamat 2003
AS Ajakirjade Kirjastus



VIIMIIŚ JA MAAMIIS

Māngoala otsõn omma' joonõga tähüstedü' maja'. Māngoala keskehe tähüstedäs ca 2 m laikjunõ riba, nn. Vesi. Māngojuht' ehk Viimiiś, jääs viiala sisse. Tõõsõ' mängjä' ehk Maamehe' läävä' ütele poolõ majja. Viimiiś hõikas: „**Olõ rõõmsa Viimiiś, püvvä sinno kinni' Maamiis!**“ Päält tuud juuskva' Maamehe' üle māngoala tõistõ majja. Viimiiś, kiä tohe-i' viialast vällä minnä', püüd viialast läbi lippavit juuskjit. Kinni'püvvedü' mängjä' jääse' ka Viimehis vai kükütäse' maaha ja saava' kives vii põh'an. Mängitäs seeni', kooni' kinni'püüdmäldä' om jäänü' õnnõ ütś mängjä.



Idee alossõs mäng „Vihm“:
Kurai, L. “Meie mängud” Tallinn, 1951

KAHRÕL OM KIPÕ

Mängjä' jaetasõ' paarõhe – kahrõs. Üts lat's om mängojuht' vai ku mängijit om paarinarv, või kiäki' täuskasunuist taad ossa täütä'. Mängojuht' and kahrõlõ kāske, näütüses „**Saiskõ' ütstõõsõ kõrvalõ!**“ vai „**Istkõ' sälä' vastatsidõ!**“. Kõik' timä käso' tulõva' kahrõl är' täütä'. Ku mängojuht' hõikas: „**Kahrõl om kipõ!**“, piät kõik' paarilisi vaihtama ja ka mängojuht' haard hindäle paarilisõ. Tuu, kiä ütsi jääs, om vahtsõnõ mängojuht'.

Dickinson, G., Goodwin, J. "Laste peoraamat" Koolibri, 2000



LUSTILINÕ KAHRUMÄNG

Mängitäs piiredü' ala pääl. Mängjä' jagonõsõ' paarõhe ja liigusõ' perilde (tõõnõtõõsõ takan näoga ütele poolõ ja hoitva' käsist kinni'). Ku mängojuht' hõikas: „**Kahru' pugõva' kuupa!**“, pugõ edimäne latś tagomadsõ latsõ jalgo vaihõlt läbi. Ku mängojuht' hõikas:“ **Kahru' pugõva' koobast vällä!**“, pugõ tagomanõ latś edimädse jalgo vaihõlt läbi. Hõikamisõ pääle: “**Kahru' hüppäse' üle kivi!**“, kükütäs edimäne latś maaha ja tagomanõ tukõ käe' edimädse tu'ro pääle ni hüppäs üle timä. Ku kõlas: “**Kahru' hullasõ!**“, hoitva' paarilisõ' käsist kinni' ja tandsva' üten tsõõri.

Autor: Sepperi Eve



VIHM

Mängoala mõlõmbahe otsa tõmmatassõ' rööbilde joonõ', miä märk'vä' kattõ majja. Kõik mängjä' omma' üten majan. Katõ maja vaihõlõ ehk vällä jääs üts mängjä, kiä mängo juht' ja tõisi püüd. Mängojuht' kūsūs mängjide käest: „**Kas ti vihma pelgät?**“ Kõik ütenkuun vastasõ': „**Ei pelgä'!**“ ja juuskva tõistõ majja. Mängojuht' püüd juuskjit, kinni'püvvedü' astusõ' mängost vällä. Päält tuud kūsūs mängojuht' jälleki' samma kūsümist ja mängjä' juuskva' tagasi edimäste majja. Mäng kest, kooni' kinni'püüdmädä' om jäänü' õnnõ üts mängjä. Juuskma tohes naada' õkvalt päält sõnno: „**Ei pelgä'!**“ ja juuskõ' või õnnõ edesi, tagasi käändä' ei tohe'.

Variatsiuun' I: kinni'püvvet mängjä jääs ka püüdjas.

Kurai, L. "Meie mängud" Tallinn, 1951

PUUMÄNG

Vaia lätt esi'sugumaidsi puiõ lehti vai naidõ pilte. Tsõõrin nakatas edesi andma käest kätte esi'sugumaidsi puiõ lehti. Juht'mängjä sais pümmest pääst tsõõri kesken ja ütles: „**Sais!**“ Nüüd tege juht'mängjä silmä' ja küsüs noilt, kink käen om puuleht': „**Mis puu sa' olõt?**“ Võlssi vastanu' mängjä om vahtsõnõ juht'mängjä. Ku võls' vastussit tulõ-õi', valitas vahtsõnõ juht'mängjä.

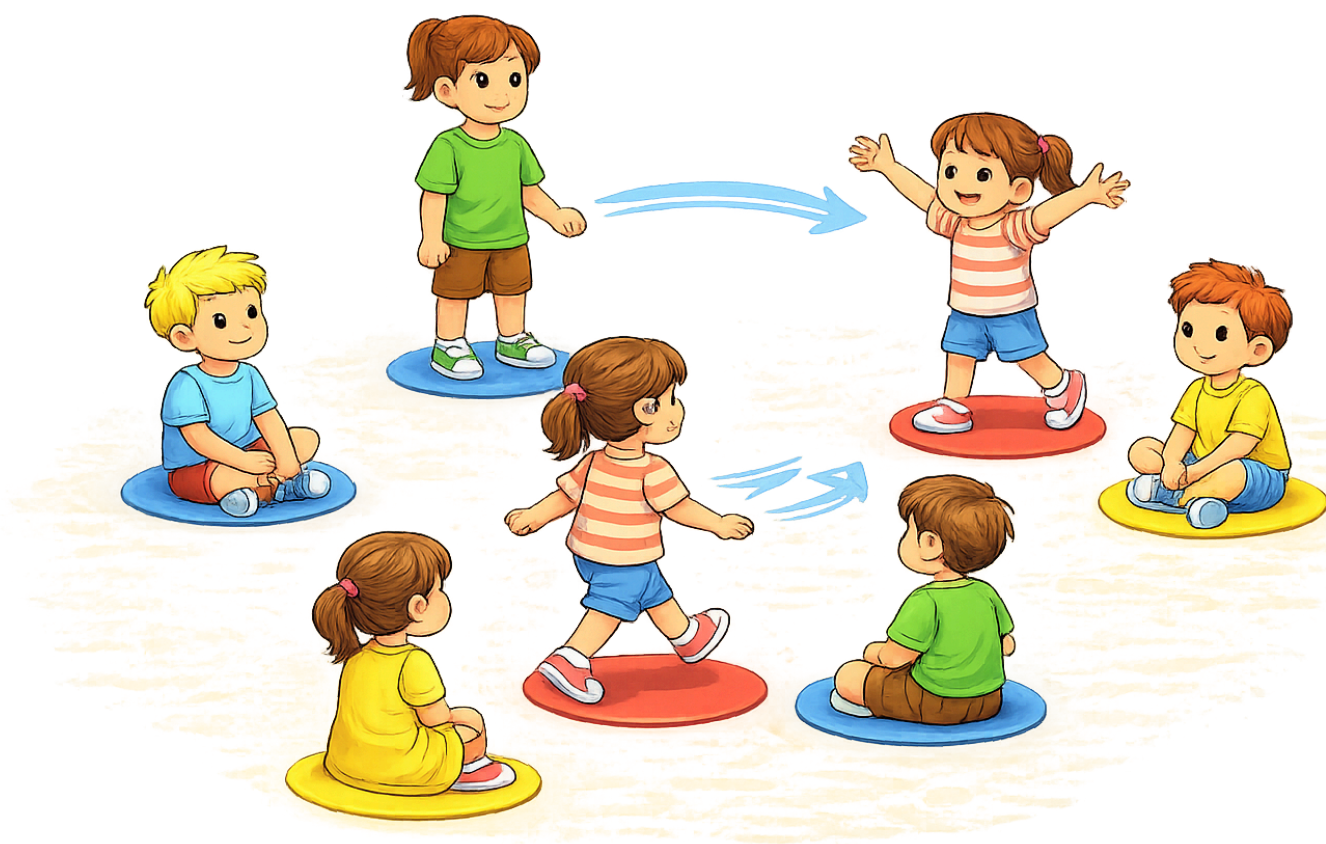
Raadik, S. "Õpime õues mängides" Ilo, 2009



TORMINÕ MERI

Latsõ' istusõ' vai saisva' tsõõrin kotussõtähüse (näütüses väiku istmisalosõ) man. Egäle latsõlõ andas mõnõ kala nimitüs (näütüses kilu, räim, hauǵ jne). Ekä kalla piät mängon olõma vähämbält katś. Ku mängojuht' hõikas: "**Räime!**", vaihtasõ' räime' umavaihõl kotussõ' är'. Ku hõigatas: "**Torm!**", piät kõik' kotussit vaihtama.

Autori': Sepperi Eve, Külmalligu Eve



VÄRMIRALLI

Vaia lätt palli vai mõnt muud asja, midä saa visada' (näütüses kerräköüdet sall'). Mängjä' saisva' tsõõrin. Mängojuht' (oppaja või lats) võtt palli ja sais tsõõri keskehe. Tä viskas palli mõnõlõ tsõõrinolijalõ ja nimmas üte värmi. Lats, kinkalõ pall' visati, piät tuu kinni' püüdmä ja nimmama üte aša, miä om luudusõn tuud värmi (näütüses: Kõllanõ - vöiulill') ni palli tagasi viskama. Ku vastaja jääs hättä, võiva' seldsilise' tedä avita'. Mängo alostusõn lepitäs kokko, kas nimmadu' aša' ja värmi' võiva' kõrduda' vai mitte.

Autori': Sepperi Eve, Külmalligu Eve



KAHR-KAHR-REPÄN

Mängjä' istusõ' tsõõrin. Mängojuht' lepüs mängjidega kokko, mäantsit hulkõ tetäs (näütüses mõtsaeläjä'). Mängojuht' patsutas katś kõrda põlvi pääle, nimmatõn samal aol näütüses „**kahr, kahr**“ ja sis patsutas naabri põlvõ pääle, ütelden „**repän**“. Järǵmäne mängjä patsutas ummi põlvi pääle katś kõrda, ütelden „**repän, repän**“ ja mõtlõs vahtsõ eläjä nime ni patsutas tuud ütelden järǵmädse mängjä põlvõ pääle üte kõrra. Mäng lätt edesi, kooni' tsõõr saa' täüs. Päält tuud valitas vahtsõnõ teema (näütüses tsirgu', kala', puu', kodoeläjä' jne).

Näütüses

Mõtsaeläjä':	Tsirgu':	Kala':	Puu':	Kodoeläjä':
Kahr	Punúpaap	Räim	Tamń	Pini
Repän	Pääsläne	Kristusõkala	Kõiv	Kasś
Põdõr	Tialanõ	Angõrjas	Kuuś	Tsiga
Susi	Musträstäs	Ahhuń	Petäi	Lehm
Orrav	Harak	Sägä	Katai	Hopõń
Kähr	Varõs	Latik	Pihl	Kikas
Mõtstsigä	Varblanõ	Hauǵ	Haav	Kana
Kitś	Toonõkurǵ	Eherüs	Jallai	Partś
Jänes	Kuldnokk	Karp	Pähn	Kul'u
Ilves				

Idee: Mänd, M. "Mängides õpime ja õpetame"

Tea ja Toimeta nr 35 Ilo, 2008