



Faktiküsimused

3. Mis mäng oli vanasti trifaa?
a) puukull
b) seinakull
c) peitus
Vastus: c
15. Millisele tänapäevasele mängule vastab kunagine „pikk pall“?
a) rahvastepall
b) pallikull
c) pesapall
Vastus: c
22. Mida endisaja lapsed suviti tegid?
a) surfasid internetis
b) käisid kalal ja tegid kõrtest ehteid
c) hüppasid batuudil
Vastus: b
30. Beebi kõristi valmistati vanasti seapöiest. Mida selle sisse pandi?
a) herneteri
b) helmeid
c) kivikesi
Vastus: a
38. 19. ja 20. sajandi vahetusel toodi lastele laadalt alati kingitusi. Mis võis kingiks olla?
a) värvipliatsid
b) „Monopoli“ mäng
c) kukekommid
Vastus: c
43. Ennevanasti mängiti käbilehmadega. Kas oskad teistele selgitada, kuidas käbilehma meisterdada?
Vastus: käbilehm tehti kuusekäbist ja metsast leitud oksakestest, mis torgati soomuste vahele jalgadeks.
48. Mis alljärgnevast ei seondu endisaja poemänguga?
a) kaardiga maksmine
b) lepalehtedega maksmine
c) kujutletavate kangaste müümine
Vastus: a

Pärimusmäng

5. **Helimaastikud.** Õpetaja on valmistanud ette karpide paarid, milles on ühesugused esemed. Õpilased raputavad neid, kuulavad ja püüavad paarid kokku viia.
10. **Vanaisa vanad püksid.** Üks laps on küsib teistelt naljakaid küsimusi, millele peab kogu aeg vastama vastama: „Vanaisa vanad püksid.“ Kui vastaja hakkab naerma, peab ta karistuseks pandi lunastama. Küsija küsib kõigilt lastelt: „Ütle, mis see pant peab tegema?“ Lapsed mõtleavad välja mõne kehalise harjutuse, näiteks kümme kükki. Vastaja teeb need ära, siis on pant lunastatud ja mäng jätkub.
19. **Silgumäng.** Kõik peavad jõudma kokkulepitud sihtmärgini, kus seisab lugeja, silmad kinni. Teised mängijad seisavad kaugemal piiri taga reas nagu silgud ja ootavad. Kui lugeja ütleb: „Üks, kaks, kolm!“, peavad mängijad sihtmärgi poole liikuma. Kui lugeja ümber pöörab, ei tohi mitte keegi enam liigutada. Kes liigutab, läheb joone taha tagasi ja alustab otsast. Mäng kestab, kuni keegi jõuab sihtmärgini ja temast saab lugeja.
26. **Kass ja hiir.** Mängijad võtavad ringis kätest kinni. Ühte kohta jäetakse n-ö kassiauk ehk väike vahe. Üks mängijatest on kass, teine hiir ja käib tagaajamismäng. Ringis seisjad aitavad hiirt ja lubavad teda käte alt läbi, aga kassi mitte - tema tohib ainult kassiaugust läbi pugeda. Kui kass saab hiire kätte, vahetatakse paar välja.
26. **Paemurdmine.** Istutakse paarikaupa, seljad vastamisi ja käed küünarnukkide kohalt ühendatud. Hakatakse paasi murdma, s.t teineteist püsti sikutama. Võidab see, kes jaksab teise maast lahti tõmmata.
35. **Haned-luiged, tulge koju!** Keskel seisab hunt, temast ühel pool on haned, teisel pool hanekarjus. Hanekarjus kutsub: „Haned-luiged, tulge koju!“ Linnud vastavad: „Ei saa tulla, hunt on ees!“ Hanekarjus meelitab: „Tulge ikka, lennates!“ Haned püüavad hundist mööda silgata. Esimesest kinnipüütust saab uus hunt.
45. **Ussi saba.** Mängijad seisavad üksteise järel, käed eesesisja õlgadel või puusadel. Ussi pea proovib oma saba kinni püüda. Kui see õnnestub, läheb saba lõpus seisja ette peaks ja mäng algab uuesti.
50. **Loramine.** Ütle kümme korda järjest hästi kiiresti „valge lehma saba musta lehma taga, musta lehma saba valge lehma taga“, „kokapapa must müts“ või „pagari piparkook“.