

Meeskonnatöö mängude kogumik

ver. 1.95 – aprill 2010

See mängude kogumik on sündinud paljude inimeste ühise panuse tulemusel ja areneb pidevalt edasi. Suur tänu Teile kõigile!

Uku Visnapuu
koostaja

Tartu, 2010
alustatud veebruaris 2002

Kõik siintoodud mängud on igähele vabaks kasutamiseks. Kogumikku võib kopeerida, muuta ja tasuta levitada. Kogumik on koostatud heas usus, et ükski alltoodud mängudest ei ole "kellegi oma", saladus, ega kaitstud autorikaitsega, kui kellelgi on selles osas pretensioone, siis palun pöördu minu poole uku@escu.ee / tel 5121616 ja vaatame, mis saab.

Väga oodatud on igasugune tagasiside, täiendused ja kommentaarid. Kuidas ja kellega need mängud Sul töötasid? Mida märkasid ja tahaksid teistele mängude kasutajatele edasi öelda?

Mida on mängude läbiviijal hea teada ja silmas pidada?

Mängud pole imevahendid, mis lahendaks kõik (koostöö)probleemid ja haaraks alati kaasa igaüht, küll aga on imelised vahendid, millega saab luua vajalikku õhkkonda, aidata inimesi lähendada, tõsta eneseteadlikkust ning kohendada enesehinnangut, tekitada võimsa meie-tunde, mõnusalt lõõgastuda...

...ja läbi kogemise, mõtestamise ning arutelu õppida.

Selleks on vaja osata mängu valida – tähtsad asjad, mida arvestada, on **eakohasus, grupi suurus, ajakulu, vajalik pingutuse ja riskiaste**; ja läbi viia – selge **instruktsioon, paindlik, empaatiline mängu** ja vajadusel ka **järeларutelu e refleksiooni juhtimine**.

Osa mängu on lihtsamad, teised pretensioonikamad, näiteks tuleb ettevaatlikum, inimlikult soojem, olla mängudega, kus osalejad saavad aru, et neil tuleb nüüd originaalne või lahe paista; kus on vaja üksteisega füüsilises kontaktis olla; hoida kedagi kukkumast; või kus mõni meeltest on pärsitud, näiteks silmad kinni seotud. Või on osalejad mingil muul moel abitud, segadusse aetud, üksi jäetud, pettumustega silmitsi pandud, võidu peal väljas jne.

Olen kogenud, et mõnikord peavab mängujuht silmas vaid üht – et enamusel oleks lõbus. Nad ei püüagi saavutada mitut korraga: et oleks lõbus ja samal ajal kõigi inimväärikust hoidev, et oleks lahe ja ühtlasi turvaline ning õpetlik kõigi jaoks. Miks? Oletan, et ta pole oma rolli piisavalt läbi mõelnud. Ja ehk jääb vahel vajaka empaatiast mängijate suhtes. Või mis päris hull, normiks ongi see, et ühe võib seltskonna huvides ohverdada küll. Järgmine kord on ta jälle nende seas, kellel on lõbus, mis see siis ära ei ole: küll kannatab välja...

Mängud ei tohiks olla ebaõiglasel, julmad ega vastumeelsed. Kuigi see võib paberil näida enesestmõistetav, ei pruugi igas situatsioonis kõik ühtviisi neid asju tõlgendada. Seega tuleb läbiviijal lähtuda riskide maandamise printsiibist – valida ärevamate tõlgenduste seast, lähtudes sellest, et keegi ei tohi põhjendamatult haiget saada või liiga suurde pingesse/segadusse sattuda. Haiget saamise riskiga mängude kasutamine on enamasti küsitav, taktitunne ja mõõdutunne on lisaks loovusele ja julgusele läbiviijale oluliseks abiks. Meditsiinist tulnud printsiip „peaasi – mitte kahjustada“ võiks olla üheks juhtmõtteks.

Lühidalt sellest, kuidas valida, kas üht või teist riskantsevõitu mängu kasutada: proovi teha järgmisi eetilisi teste (allikas: Mari Meel „Ärieetika“ 2003., 2. trükk, kirjastus „Külim“):

- **ema-test** – kas Sinu ema kiidaks heaks, et Sa sellist mängu läbi viia tahad;
- **media test** – kui näiteks „Eesti Ekspressi“ ajakirjanik saaks teada, et tegid sellise grupiga sellise mängu, siis kas ta kajastaks Sind positiivse või negatiivse tegelasena;
- **autoriteedi test** – küsi kogenud koolitajalt, psühholoogilt, mängujuhilt ekspertnõu;
- **teise nahas olemise test** – mõtle iseennast kõikidesse rollidesse ja tunnet, kas tahaksid ise sellisesse olukorda sattuda, eriti, kui oled ärev, kaitsetu või võõras olukorras/ seltskonnas. See on pingutav, aga võimas vahend mängu valimiseks;
- **100 tänaval vastutulija test** – kuidas nemad jaotuksid suhtumises sellesse mängu;
- **lõhna test** – kokkuvõttes – kas selline asi lõhnab hästi või lõhnab halvasti.

Neid teste saab teha kas päriselt läbi või intuiitiivse mõttemänguna. Kui saad kusagilt negatiivse vastuse, siis see veel ei tähenda, et peaks mängu tegemata jätma. See võib olla signaaliks, et võibolla tuleks mängu natuke kohendada. Ja kui Su ema või 99 inimest 100-st, kes tänaval vastu tulevad, arvavad, et see mäng ei sobi, siis neil ei pruugi ju ka õigus olla.

Paljud siintoodud mängud on kasutatavad ka väljaspool algselt mõeldud õpilasmavalituse meeskonnatöö koolituse kontkkesti, nt kommunikatsiooni, eestvedamise jpt teemade õppimisel, ka lihtsalt seltskonnas. Eri seltskonnad toovad endaga kaasa erinevad ootused mängukogemusele ja erineva küpsuse. Näiteks avaldub see selles, kui palju ollakse valmis alluma grupisurvele ja läbiviija suunistega kaasa tulema ning kuidas suudetakse mõtestada toimuvat. Tihti on mõttekas mängu kohendada, et see oleks eakohane, põnev ja õpetlik.

Läbiviija vastutab oma mängu õnnestumise ja selle mõjude eest ja peab hea seisma, et kõik piisavalt hästi reeglitest ja mängu eesmärgist aru saaksid. Kui mitte kohe, siis vähemalt tagantjärele, kui seda eeldab mängu eripära (osa mängu on pettuse või segadusse ajamise elemendiga). On tähtis, et igäüks teaks ja meeles peaks, et ta võib mistahes hetkel mängust välja astuda, kui ta näiteks enam ei suuda või ei soovi jätkata. Seda juhtub siiski harva, sest enamasti ei taheta kaaslaste lusti rikkuda ja nii mängitaksegi, hambad ristis, lõpuni.

Immanuel Kanti järgi, kes on üks euroopaliku mõtteloo nurgakivide ladujaid, ei tohi üks inimene teist kunagi kohelda kui vahendit, ikka eeskätt kui eesmärki. Üks viis sellest aru saada on selline, et mängud, kus inimesi ära kasutatakse teiste hüvanguks, on kurjad. Kui soovime kuuluda euroopa kultuuriruumi (vastandina näiteks ida või USA kultuuridele, kus üksikisiku väärtus enamusega võrreldes pole nii tähtis), võiks ka meie mängud seda ideaali kanda. Kui teeme näiteks mängu, kus keegi on mõnda aega teadmatuses ja segaduses, kus tema üle naerdakse, siis tuleks hoolega valida neisse rollidesse inimesi, kes selle väga tõenäoselt hästi välja kannavad ja pakkuda neile pehmet maandumist pärast sellist kogemust.

Mängudes, kus selgub võitja, võib talle anda auhinna. Ma arvan, et niigi üsna võistluslikus ühiskonnas oleks tarvis olla võistlusmängudega mõõdukas ja rohkelt kasutada koostööd vajavaid mängu, kus võitjaid-kaotajaid ei teki. Kuna mängudega saab luua paremat tänast ja homset maailma, võib samamoodi kinnistada vana, juurdunud – nii heas kui halvas mõttes.

Vahel tahaksid inimesed pärast mängu jagada oma mõtteid ja tundeid – seda võimalust ei saa neile keelata, selleks võiks olla varutud lisa-aega. Mõnikord on vaid vaja muljetamise ja arutlemise võimalust pakkuda – selleks uks avada. **Tagasiside** pärast mängu võib anda ootamatult palju juurde, mõni esmapilgul pelgalt lõbumäng on tegelikult vaid tee ühise analüüsi e **refleksiooni** juurde. Näiteks koolituses kasutatavate mängudega on see tihti nii. Mängukogemus ei tähenda alati veel õppimist, palju õpitakse just ühise refleksiooni käigus.

Erinevad mängijad ja eri rollide kandjad näevad tihti asja oma vaatenurgast (ning varasemate kogemuste valguses) ja leiavad omi nüansse. Sellepärast tuleb vahel suureks kasuks, kui kogetust kohe räägitakse, nii saab toota uut väärtust ja avardada üksteise maailmapilt.

Arutelu õnnestub väga hästi tavaliselt vaid siis, kui see on enne põhjalikult ning süsteemselt läbi mõeldud: samm-sammult – mida ja mis järjekorras tahan küsida ja kuhu juttu tüürida. Alustada võiks avatud küsimustest, mis suunavad inimesi vabalt jutustama sellest, mida nad kogesid. Selle kaudu koorub tasapisi välja ka, kui palju mäng läks sinna suunda, mida läbiviija kavatses, mis oli inimeste jaoks tegelikult tähelepanuväärne ja kõneainet andev.

Olgugi, et läbiviijal võib olla mõnikord üsna direktiivne roll, parem teadlikkus toimuvast; lisaks sellele rohkem haridust, vanust, positsiooni, karimat, vastutusõigust jne, on ta **inimesena siiski võrdne** kõigi osalejatega. Osalejatega tuleb aktiivsusest või muudest asjaoludest sõltumata inimestena võrdsetena suhelda – see on väga põhimõtteline

seisukoht, mis peaks võimalike raskete situatsioonide kerkides õiget teed näitama. Näiteks kui läbiviija algne plaan oli mängu rakendada ühel eesmärgil, aga inimesed räägivad hoopis muud juttu, võib olla kohane algset suunda korrigeerida, leida uus, ühine, tee.

Ühest küljest on see vajalik selleks, et nii õnnestub säilitada ideaali, et inimestena oleme võrdsed. Teisest küljest praktilistel kaalutlustel – oma emotsionaalse kogemuse väljendamise ja mõtestamisega hõivatud inimeste grupp tuleb muude, nende jaoks hetkel kõrvaliste, küsimustega tõeliselt kaasa alles siis, kui nende **oma ühine teema** on piisavalt ammendatud. Mõnes mõttes on sellel ajal grupp läbiviija poolt juhitamatu või vähemalt direktiivsete meetoditega halvasti juhitud. On kujunenud välja kaos, mida saab juht vaid empaatilise kuulamise kaudu tüürida. Seda kaost ei ole vaja karta, sellest settib peagi välja uus kord. Kui siiski kardad, siis ehk on Sul arukas valida mõni selline mäng, mis ei tekita tõenäoselt emotsionaalset puhangut, millega hiljem Sul hirmutav või raske silmitsi olla on.

Teiseks näiteks tasub mängujuhil vältida poolte valikut, kui on suured lahkavused, näiteks et kuidas ikkagi oleks õige olnud seda või teist teha. Igaühel võib lõpuni olla oma tõde. Ja võib olla nii, et risti vastukäivad seisukohad on samal ajal mõlemad tõesed. Mängujärgses arutelus läheb vahel palju tühja auru sellele, et eri leerid püüavad üksteist veenda, et teine eksib või teine oli süüdi. Läbiviija saab sellele hästi piiri panna, tehes vahekokkuvõtte, mis rahuldab kõiki osalisi ja suunates jutu konstruktiivsele lainele, näiteks – „teades nüüd, et saime nendest asjadest eri moodi aru, kuidas võiks järgmine kord teisiti tegutseda?“

Seega, kuna mängu läbiviijal on ülaloodud põhjustel eriline eelis-seisund, peaks tal olema ka üsna palju vastutust nii mängu kulgemise kui ka selle tulemuste/ tagajärgede eest. Mida rohkem usaldavad mängijad end läbiviija hoole alla, seda suurem see eelis-seisund on.

Kuigi üldiselt ei ole inimesel põhimõtteliselt võimalik vastutada selle eest, mida ta ei suuda ise kontrollida, mis on tema suhtes paratamatu (ja võib näida, et mängu tulemus on mängujuhist tihti peaaegu sõltumatu – tegelikult pole see enamasti üldse nii, ta saab teha palju), on mängu läbiviijale pandud lõviosa vastutusest nii mängu protsessi kui ka tulemuste eest. Sarnases valdkonnas, nõustamises, on asi oluliselt leebem – vastutus on jagatud tavaliselt nii: abistaja vastutab rohkem protsessi, klient rohkem tulemuste eest. Nõustamine on aga tüüpiliselt pikemaajalisem ja väiksema inimeste arvuga protsess.

See ebavõrdsus vastutuse kandmises mängimisel on vajalik läbiviija rolli eripära tõttu. Unustamata seda, et inimesena on läbiviija võrdne kõigi teiste osalejatega, on tarvis tõdeda, et ta on sellel ajal üsna teistsuguses rollis. Tahame või mitte, tihti annab läbiviija roll inimesele jõupositsiooni, mis annab rohkem õigusi ja tihti ka väga-väga vaba voli. Kui mängu läbiviijal on rohkem õigusi ja vabadust, siis võib tal ka tasakaalustamiseks olla rohkem vastutust, isegi siis, kui on eeldatud, et ta ei suuda kõike toimuvat ja kunagi hiljem toimuma hakkavat otseselt kontrollida. Juba sobiva mängu valikuga ja instruksiooni andmise nüanssidega on pandud paika palju sellest, milliseks mängukogemus kujuneb.

Instruktsiooniga saab kaasa anda peenetundelisi viiteid, kuidas mängu mängida. Näiteks Michael Rehm kirjeldas seda, kuidas ämblikuvõrgu mängus (suur nõõridest tehtud vertikaalne võrk, kust inimesed ükshaaval teineteist kätel kandes läbi aitavad) sai mäng hoopis teise ilme, kui sissejuhatuses oli lisa: „eelmises grupis kohtlesid poisid tüdrukuid, nagu neil mõtlemist polekski – tegid kõik ette-taha ära.“ Michael Rehm kutsub seda eel-laadimiseks.

Iga mängu puhul on tähtis aru saada, kuidas see mäng/ versioon on määratletud **osalejate, eesmärkide, reeglite ja mängu mängimise kontekstiga**. Ja et mäng tuleks hästi välja, on läbiviijal mõistlik endalt küsida nende aspektidega seotud küsimusi:

- kellele on just see mänguversioon jõukohane, pinget pakkuv, arenguruumi avardav?
- mis võiks selle mängu tulemusel juhtuda, mis mõju ma ootan? Mida ma soovin, et inimesed kogeksid mängu käigus ja kui vaja, siis refleksiooni käigus? Milliste mõtete ja tunnetega ma soovin, et inimesed mängust väljuksid? Miks? Mida see anda võiks?
- milliseid olemasolevaid reegleid see mäng kõnetab, vaidlustab, ümber lükkab?
- mida veel inimeste normidest, väärtustest, tabudest oleks hea teada ja arvesse võtta?

Tihti piisab kahest küsimusest: „Mis on seda mängu läbi viies minu kaugemad eesmärgid (mis kaugemat mõju ma ootan) ja mis on minu lähemad eesmärgid (mis lähemaid tulemusi ma ootan) ?” Need kaks lihtsat küsimust aitavad tabada otse märki ja ka maandada riske.

Näiteks koostööd õppida võimaldavast mängust lahkudes võiks pikemas perspektiivis olla tuge saanud osalejate iseseisev kriitiline mõtlemine, väärikus, enese- ja kultuuriteadlikkus, energiavarud, teotahe, vahel kõik need korraga. Lühemas perspektiivis võiks olla nende saavutamiseks vajalik näiteks see, et mängija teadvustab, kui tähtis on tagasiside ühise ülesande täitmisel, omavaheliste pingutuste koordineerimine ja teineteise usaldamine.

Mäng peaks olema mänguline. See esmapilgul tautoloogiline (must kass on musta värvi) lause tähendab lahtiseletatult seda, et õnnestunud mäng pakub parajalt rõõmu ja põnevust, on vabatahtlik ja loob sellise erilise keskkonna, kus toimivad mingiks ajaks omad reeglid. Hea on, kui see keskkond pakub ühteaegu parajasti tasakaalus turvalisust ja väljakutset.

Selle pika ja mitmetahulise jutu kokkuvõtteks – mängu läbiviija võiks endalt mängu valides, kohaldades ja rakendades küsida kolm lihtsat küsimust:

1. millist kaugemat mõju ma selle mänguga soovin?
2. millist lähemaid tulemusi ma selle mänguga soovin?
3. Kuidas ma tunneksin ennast just selle grupi mistahes mängija asemel, igas mängusituatsioonis ja rollis?

Mõisted ja sõnakasutused

väike grupp on selles kogumikus kuni 10 inimest

keskmine grupp 10-25 ja **suur grupp** üle 25 inimese

rahvamass alates 50-st ja üle selle

nimemängus saadakse põgusalt tuttavaks, **tutvumismängus** põgusalt kuni lähemalt

energiamäng (energiser) e **virgutus** on mäng, mis annab jõudu, aitab puhata vaimutööst

meeskonnatöö mäng (vahel öeldakse ka „meeskonna ehituse mäng, mis on toortõlge sõnast „teambuilder“) on mäng, mis aitab arendada meie-tunnet, luua meeskonda, lähendada.

Loobusin inglisekeelseid sõnu praktikas kasutamast, kui sain aru, et selle „nõiasõnade kasutamisega“ ma ei tee muud kui rõhutan enda tähtsust ja erilisust. Ja see üldiselt ei aita mängijaid eriti edasi :D

¹ Selle sõna sain Enn Kasakult (astrofüüsik ja filosoof), kes esines Kuku Raadios

läbiviija seletab põhimõtteid ja enamasti ka juhhib mängu ja selle refleksiooni
mängujuht võib olla suvaline mängija, kes parasjagu selles rollis on
allikas – kirjeldaja, tavaliselt inimene, kes on ise seda mänginud või kuulnud, ei pea alati olema algallikas, kui on teada selle mängu autorlus, siis ka **autor**

Mängude jaotus selles kogumikus:

1. osas on nimemängud ja tutvumismängud;
2. osas energiamängud;
3. osas on ka energiamängud, aga sellised, mida saab kasutada avamaastikul;
4. osa sisaldab mängu, kus on märkimisväärselt füüsilist kontakti või intiimsust;
5. osast „eriotstarbelised ja muud mängud“ võite leida ülejäänud mängu, mille hulgas on sellised, mis on mõeldud välja, et nende abil saaks midagi konkreetset õppida või näitlikustada. Paljud varasemates osades loetletud mängud sobiksid ka sinna, kui neid grupiga oskuslikult analüüsida ja/või natuke kohendada. Samuti sobivad mõned selle osa mängudest tutvumiseks, energia saamiseks, mingile teemale soojenemiseks jne.

Kes kujutaks ette ujumise õppimist kuival või ainult raamatu järgi? Kõige paremini õpib mängu läbi viima ise seda läbi mängides. Mängigem ja tundkem sellest rõõmu!

Praegune versioon – mis on selles uut võrreldes eelmisega?

1.95 versioon sai tehtud aprillis 2010. Olen väga tänulik Aune Lillemetsale, kelle panus sellesse versiooni on ühelt poolt mitu olulist täiendust (mängud, kommentaarid) ja teiselt poolt ergutus, et üldse selle versioonini jõuda. Väga suur on ka Maria Tammingu panus. Tänutäheks on see versioon pühendusega Teile. Omalt poolt olen nüüd välja pakkunud eeldusi ja riske, millest on hea teadlik olla, et mängimise tulemus oleks nauditav ja viljakas.

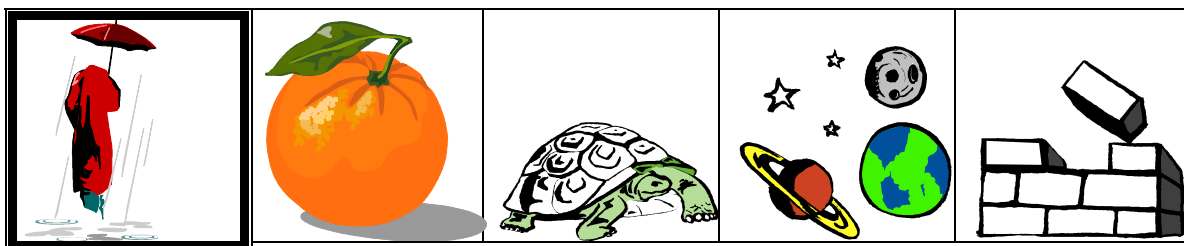
Olulise uuendusena on nüüd mängu nime juures ka tärnid, mis tähistavad seda, kui nõudlik see läbiviija asjatundlikkuse suhtes on (ma ei ole sellega veel lõpuni valmis):

- * ma arvan, et igaüks, kes teistest tõesti hoolib, tuleb toime selle mängu rakendamise;
- ** ka täitsa lihtne ja enamasti lollikindel mäng, mis võib vahel ootamatult tagasilööke anda;
- *** üsna nõudlik mäng, tahab hoolikat ettevalmistamist, läbimõtlemist ja head timmist;
- **** kui Sa töös inimestega väga kogenud ei ole, siis parem ära puutu, võid märkamatu käivitada protsesse, mida hiljem juhtida, mille eest vastutada, ei suuda.

Lisaks arvukatele lisandunud mängudele on kogumikus nüüd rida praktilisi soovitusi ja veidi minu jaoks silmi avanud õpetusi, mis üheskoos aitavad sügavama huviga inimestel valida just õige mäng. Kogu tekst on nüüd vähem manitsevas sõnastuses ja terviklikum. Lisandunud on nende inimeste arvamusi, kes neid mängu kasutanud on. Märkasin, et paljudes mängukirjeldustes on sees „peab“. Kus jõudsin, vahetasin selle sündi väljendava sõna millegi neutraalsema vastu. Ma olen sellega alles poole peal.

Valisin välja Maria Tammingu kirjeldatud mängudest need, mis minu meelest siia hästi täienduseks sobisid. Need on esialgu lakoonilisemalt (algsel kujul) kirja pandud ja minu poolt vormistamata, seega kergesti äratuntavad. Maria kontakt: maria.tamming@gmail.com

I osa nime- ja tutvumismängud



Tühi ruum siin ja seal on jäetud märkmete tegemiseks

Tulen ja kirjutan oma nime tahvlile ja räägin loo nime- või tutvumismäng*	
inimeste hulk	väike ja keskmine grupp, 5-10 min
ruum ja vahendid	toolid (pool)ringis, tahvel, marker, nimesildid
mängu kirjeldus	Läbiviija palub kõigil ükshaaval tahvli juurde tulla, kirjutada sellele oma nime ja rääkida selle saamisloo või lihtsalt mõni tore loo oma nimega seoses. Kordamööda tõusevad inimesed ja teevad seda. Kui nad on oma loo ära rääkinud ja hakkavad kohale minema, annab või kinnitab läbiviija igäühele rinda nende nimesildi
variatsioonid	võib ka midagi enesekohast joonistada (sümboli, looma/linnu vms), kusjuures joonistus-oskus ei ole tähtis
märkused	vahel on see hea valik esimeseks mänguks, aga kohmetu seltskonna puhul võiks enne seda olla midagi käivitavat. tugevused: toimub veidi liikumist, igäüks on korra tähelepanu keskpunktis, arendab veidi esinemisoskusi; nõrkused: vahel kipuvad inimesed kohe kohale tagasi pöörduma, ootamata oma nimesilti ära; kui on liiga palju inimesi, siis viimaseid ei kuulata piisavalt, sarnane probleem võib olla ülemeelikuse korral.
allikas, kontakt	Uku Visnapuu uku@escu.ee kogumikku lisamise aeg veebr-02

Võtame ritta tutvumismäng, sobib ka virgutuseks*	
inimeste hulk	väike ja keskmine grupp, 5-10 min
ruum ja vahendid	võib kasutada toole
mängu kirjeldus	Mängijatel tuleb rääkimata järjestada kogu rühm mingi tunnuse alusel, nt pikkuse järgi, vanuse, sünnipäeva, nime esitähe.
variatsioonid	inimesed seisavad toolidel, poomil, rääkimine on lubatud
märkused	Kui reastada osalejad silmavärvi järgi, siis tekib silmside, mis peaks aitama edasist suhtlemist soodustada. (Aune Lillemets)
allikas, kontakt	Uku Visnapuu uku@escu.ee kogumikku lisamise aeg veebr-02

"Järgmine, palun!" nimemäng**...***	
inimeste hulk	väike ja keskmine grupp, 5-10 min
ruum ja vahendid	
mängu kirjeldus	Läbiviija seisab ringi keskel, näitab ühele mängijale ja nõuab "Järgmine, palun!" Kui läbiviija osutab parema käega, tuleb mängijal öelda endast paremal istuva inimese nime, kui vasaku, siis vasakul istuva mängija nime (muidugi peaks eelnevalt tegema väikese tutvustusringi). Mäng läheb järjest kiiremaks ja välja langevad kõik, kes eksivad suunaga või unustavad mõne nime.
variatsioonid	"võitjale" või anda auhinna, kui mängitakse lõpuni; Inimestel võivad olla rinnas sildid nime esitähga, et teha meenutamist lihtsamaks
märkused	mängujuht võiks olla läbi mõelnud, et mida siis teha, kui inimene jääb nimedega korduvalt kimpu (näiteks selles ja eelmises mängus ka) ja tunneb end seejuures halvasti
allikas, kontakt	Andrus Paat andru23@hotmail.ee kogumikku lisamise aeg veebr-02

Isiklik vapp tutvumismäng*	
inimeste hulk	väike ja keskmine grupp, 35-50 min
ruum ja vahendid	eelnevalt valmistatud vapipaberid või lihtsalt valged lehed, igäihel kirjutusvahend, kleeplint või dokumendinäts, pabertahvel või vaba seinapind
mängu kirjeldus	<ol style="list-style-type: none"> Läbiviija palub võtta paaridesse nii, et partnerid teineteist ei tunne (või võimalikult vähe tunnevad) ja joonistab tahvlile 2x2 väljadega kauni vapi kontuurid, mille igäüks maha joonistab (või saab eelnevalt valmistatud vapipabereid). Koos lepitakse kokku: <ul style="list-style-type: none"> - dialoogi ajapiirid, nt 15 minutit kokku; - mis teema millisel väljal kajastub; nt: minu ootused päevale, millega mulle meeldib tegeleda, minu ambitsioonid, kuhu tahaks reisida jne; - mitu asja välja tuuakse, nt 3 hobi, 3 ambitsiooni, 1 koht kuhu tahaks sõita; Vapile kirjutatakse partneri nimi Algab dialoog, kordamööda kuulatakse ja joonistatakse partnerile vapp tutvustatakse kõigile partnerit, kastutades vappi. Kõik ei pea meeles olema ja partner on teretunud lisama ja parandama, kui vaja. vapid pannakse seinale üles
variatsioonid	välju täidetakse sõnade asemel sümbolite, värvide, skeemide jms-ga. Vapi asemel võivad olla muud raamid. Et aega ja energiat kokku hoida, võib paluda tutvustada ka ainult üht asja igalt vapi väljalt.
märkused	tugevused: võimaldab sisse juhatada päeva, selgitada välja ootusi, seisukohti, eesmäärke

	nõrkused: mida rohkem inimesi ja arutelupunkte, seda raskem on tähelepanu hoida ja viimaseid kuulata, sellest ülesaamiseks võib vahepeal teha ka pausi ja/või väikse virgutuse või energiamängu
allikas, kontakt	Uku Visnapuu uku@escu.ee
	kogumikku lisamise aeg veebr-02

	Kus ma kaardil paiknen? tutvumismäng, sobib ka väikeseks virgutuseks*
inimeste hulk	väike ja keskmine grupp, 5-10 min
ruum ja vahendid	piisavalt vaba põrandapinda, soovi korral pehme lelu
mängu kirjeldus	Mängijad tõusevad püsti. Kujutatakse ette, et toas mingi osa on Eesti (või piirkonna või maalima) kaart, mängujuht näitab kätte põhja suuna, sellejärel kõik leiavad oma koha, nt sünnikoha, kodukoha, suvila jne
variatsioonid	võib ära keelata verbaalse suhtlemise või piirata ka mitte-verbaalset; võib ka paluda täiendavalt midagi teha või öelda; lelu käest kätte andes on selge, kes parajasti räägib
märkused	tugevused: kui küsida sobiv küsimus, siis igäihel on võimalik endale koht leida ja sellest veidi rääkida; aitab tunnetada oma identiteeti, näha naabreid, sobib esimeseks tegevuseks algse häbelikkuse korral
allikas, kontakt	Uku Visnapuu uku@escu.ee
	kogumikku lisamise aeg veebr-02

	Näo joonistamine tutvumismäng*
inimeste hulk	väike ja keskmine grupp, 10-20 min
ruum ja vahendid	igale inimesele leht valget paberit ja (võimalusel jämedam) kirjutusvahend
mängu kirjeldus	<ol style="list-style-type: none"> Mängujuht ütleb, et nüüd kõik panevad valge paberi endale pea peale (ei ole vahet, kas piki- või ristipidi) ja joonistavad mängujuhi korralduse peale silmad (mängujuht ise teeb ka kõike kaasa ja näitab ette). <ol style="list-style-type: none"> Kui silmad valmis, tuleb kirjutusvahend kõrgele üles tõsta ja seda teistele näidata (et järg käest ära läheks), siis joonistatakse nina, siis suu, kõigele pea kontuurid ümber ja lõpuks juuksed ka <p>(kõik ühekaupa ja vahepeal näidatakse alati kirjapulka).</p> <ol style="list-style-type: none"> Seejärel võivad kõik vaadata, mis neil välja tuli, kirjutada joonistusele nime alla ja kõik pildid riputatakse seinale, et teised saaksid oma grupikaaslastega „tutvuda“.
variatsioonid	Pastakat võib käest kätte, järgmisele naabrile anda.
märkused	Tugevused: alati saab nalja Mina olen sissejuhatuses rääkinud, et tahan, et igast minu koolitatud grupist ka mulle midagi mälestuseks jääks ja hea on tüki aja pärast vaadata, milline keegi välja näeb. Nüüd joonistame minu õpetuste järgi igäüks enda portree.

allikas, kontakt	Evelin Tiitsaar evelin@meediaklubi.ee kogumikku lisamise aeg okt-04
"Kui see käib tema kohta" nime- või tutvumismäng*...***	
inimeste hulk	väike ja keskmine grupp, 5-10 min
ruum ja vahendid	Vaja pliiatseid ja paberit
mängu kirjeldus	<ol style="list-style-type: none"> 1. Iga mängija kirjutab paberi ülemisele nurgale ühe osavõtja kohta käiva omadussõna, mis teda kõige paremini iseloomustab (nt: jutukas, abivalmis jne). 2. Paberid volditakse kokku ja antakse mängujuhile, kes selle omadussõna ette loeb. Mängijad arutavad omavahel, kes see olla võiks, kusjuures ka see, kes selle kirjutab, võtab osa arutelust (aga ta ei tohiks ennast avalikustada, et tema selle kirjutab) 3. Kui on jõutud ühisele arvamusele inimese suhtes, teeb mängujuht paberile kirjutatud nime osavõtjatele teatavaks. Päris vahva mäng – paneb rahva suhtlema.
variatsioonid	
märkused	Võib juhtuda, et oletused solvavad kedagi. Kuulsin ükskord analoogsest mängust, kus keegi nägi kelleski kaalikat ja see tekitas palju meelehärmi
allikas, kontakt	Andrus Paat andru23@hotmail.ee kogumikku lisamise aeg veebr-02
WC-paber sai otsa tutvumismäng*...**	
inimeste hulk	väike ja keskmine grupp, 10-20 min
ruum ja vahendid	rull WC-paberit
mängu kirjeldus	<ol style="list-style-type: none"> 1. Mängujuhil on käes rull wc-paberit. Ta räägib, et majas rohkem paberit ei ole ja sellepärast, et kõik hakkama saaksid, peavad nad võtma nii palju, kui arvavad endal päeva jooksul kuluvat, kusjuures igaüks peaks vähemalt ühe tüki võtma. Järgmise päeva pärast (kui on mitme-päevane üritus) ei pea muretsema, selleks on teine rull. 2. Mängujuht võtab paberit ka endale. 3. Kui kõik on paberi ära võtnud, siis ütleb mängujuht, et nüüd peavad kõik ennast tutvustama. 4. Mängujuht alustab. See näeb siis välja nii, et nimetis-sõrm tuleb sirgelt välja sirutada ja hakata paberit selle ümber kerima, iga ringi juures peab ütleva midagi enda kohta. Mida rohkem paberit võtsid, seda rohkem räägid.
variatsioonid	Jutule võib anda ka kindla teema – räägi seoses kooliga, räägi oma isikuomadustest, koduloomadest vms; Ümber sõrme kerimist ei toimu ja rääkida tuleb selle järgi, kui mitu paberitükikest võtsid.
märkused	tugevused: üllatused on alati toredad. nõrkused: mõnele võib valmistada piinlikkust
allikas, kontakt	Evelin Tiitsaar evelin@meediaklubi.ee kogumikku lisamise aeg okt-04

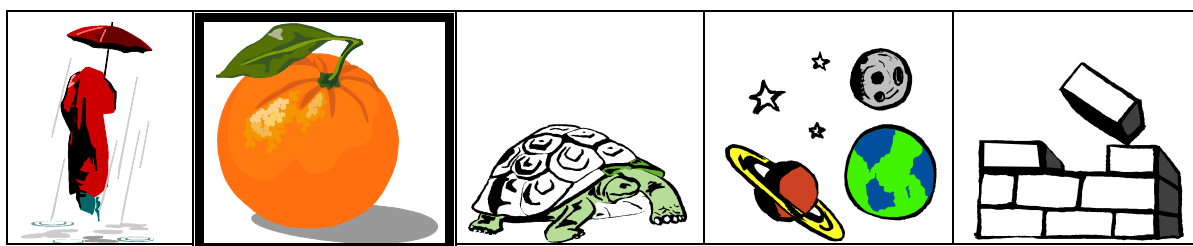
Minu nimi on ja mulle meeldib... nimemäng*...***	
inimeste hulk	väike ja keskmine grupp, 5-10 min
ruum ja vahendid	piisavalt vaba põrandapinda
mängu kirjeldus	<ol style="list-style-type: none"> 1. Inimesed seisavad ringis, mängujuht ka. 2. Keegi alustab: "Minu nimi on Heino ja mulle meeldib..." ise teeb samal ajal näitkeks treimise liigutust 3. Naaber ütleb: "Tema nimi oli Heino ja talle meeldis..." püüab järele aimata eelmise liigutust, antud juhul treimist. Seejärel teeb enda nime ja mingi hobiliigutuse. 4. Asi kordub viiendani samamoodi, aga tema ütleb kõigi viie nimed ja teeb liigutused ning arvab ära, mis liigutused neil järjest olid
variatsioonid	<ul style="list-style-type: none"> • viiest tsüklit ei ole ja liigutusi ei tehta, terve ring saab täis ja vaene viimane peab KÕIGI nimed ütleva. Pean seda julmaks variandiks, mida kasutada ettevaatusega. • kiirem variatsioon: öeldakse ainult nimi ja tehakse sõnatu, endale iseloomulik liigutus
märkused	<p>tugevused: aitab luua sundimatut ja sallivat õhkkonda</p> <p>nõrkused: võib tekitada piinlikke olukordi, kui läbiviija seda ennetada ei suuda</p>
allikas, kontakt	Uku Visnapuu uku@escu.ee
	kogumikku lisamise aeg veebr-02

Räägi, räägi tutvumismäng / eriotstarbeline mäng*...**	
inimeste hulk	väike ja keskmine grupp, 5-15 min
ruum ja vahendid	vaja on ettevalmistatud küsimusi (paljundatud jaotuslehtedel või mitte), kõigile kirjutusvahendit, toole
mängu kirjeldus	<ol style="list-style-type: none"> 1. Mängijad jagatakse paarideks, soovitatavalt nii, et nad teineteist ei tunne. 2. Siis ütleb mängu läbiviija, et üks hakkab teisele rääkima 3 minutit oma lemmikfilmist ja teine tähelepanelikult kuulama, pärast tuleb vastata küsimustele. 3. Kui aeg täis, siis palutakse paarilistel istuda seljad vastamisi ja antakse neile paberid küsimustega. 4. Seejärel hakkavad mõlemad vastama küsimustele oma paarilise välimuse kohta (mida nad ei osanud oodata). <p>Näidisküsimused: Mis värvi juuksed tal on? Mis värvi silmad tal on? Mis värvi on tema sokid? Kas ta kandis kella? Millised ehted olid Sinu paarilisel? Kas tal on prillid? Millisest materjalist püksid/ seelik tal seljas olid? Jne jne</p> <ol style="list-style-type: none"> 5. Kui küsimused vastatud, siis saavad paarilised oma vastuseid võrrelda ja selgitada välja, mida paremini oli mäletatud jne
variatsioonid	Võib teha nii, et mõlemad saavad võimaluse mängu esimeses faasis endast rääkida, või ainult üks saab seda teha. Kõigile võib jagada ka tühjad lehed ja küsimused kirjutada tahvlile ja/või ette lugeda;

allikas, kontakt	Evelin Tiitsaar evelin@meediaklubi.ee kogumikku lisamise aeg okt-04
JAH-EI mäng nime- või tutvumismäng*...**	
inimeste hulk	keskmise ja suur grupp, 5-15 min
ruum ja vahendid	Liikumisruumi on vaja + ettevalmistatud küsimusi, (kriit)
mängu kirjeldus	Läbiviija tõmbab toa keskele kriidiga joone (võib olla ka kujutletav joon) ja seletab osalejatele, et ühel pool joont on „jah“ pool ning teisel „ei“ pool. Kui läbiviija esitab mingi väite, tuleb osalejal valida, kas see käib tema kohta ning liikuda vastavale poolele. Näiteid väidetest: Armastan süüa maasikaid/Mul on noorem õde/ Olen käinud Hiinas.
variatsioonid	Osalejad seisavad ringis. Läbiviija ütleb väite, kõik kelle kohta see käib, vahetavad kohti (kõrvalolijaga ei tohi kohti vahetada). Kes viimasena kohta otsib, läheb ringi keskele ja ütleb järgmise väite. Nii käib mängujuhi roll käest kätte. Sobib mängimiseks ka väljas või ringis toolide peal istumisega. (vt ka energiamängu „puuviljasalat“)
märkused	tugevused: toimub veidi liikumist, samastumise efekt- „näe talle meeldib ka lumelauaga sõitmas käia, meil on midagi ühist“; saab teha suurte gruppidega, kus igähele sõna andmiseks kuluks väga palju aega, variatsioon ringisolemise on lõbusam ja paneb osalejad aktiivselt kaasa mõtlema. nõrkused: tutvumine jääb pealiskaudseks, nimede õppimist ei toeta
allikas, kontakt	Aune Lillemets, aunelill@gmail.com kogumikku lisamise aeg: märts 2010
Tutvumisviled/tutvumislained nime- või tutvumismäng*	
inimeste hulk	suur grupp ja rahvamass, 5-10 min
ruum ja vahendid	Pole vaja eritingimusi- vahendeid
mängu kirjeldus	Osalejad istuvad konverentsisaalis. Läbiviija seletab, et tutvumise eesmärgil on kõik nüüd oreliviled ja koos mängime heliredeli ette. Esimene inimene tõuseb püsti, ütleb oma nime ja istub siis kähku tagasi; seejärel tõuseb kähku järgmine ja teeb sama. Niimoodi teevad kõik saalis viibijad. Kui ring täis on, siis võib paluda seda korrata-põhjendusega, et suudame veel paremini teha. Seda võiks siis täpsustada ka, et mis mõttes paremini.
variatsioonid	Osalejad teevad laineid- ühesõnaga tõusmiste ja laskumiste puhul rõhutame voolavust, sujuvust. Lisaks eesnimelisele võib öelda ka oma organisatsiooni nime, aga see tähendab liiga pikki sõnu tihtipeale ja rikub efekti.
märkused	tugevused: toimib ergutavalt; võimaldab väga suurte gruppidega lühikese ajaga ilma liikumisruumita saalis tutvumismängu teha. nõrkused: nimed ei jää nii ruttu meelde, kellegi poole ollakse ikka seljaga, kui toolid on ridades.
allikas, kontakt	Aune Lillemets, aunelill@gmail.com

kogumikku lisamise aeg: märts 2010	
Autoportree nime- või tutvumismäng*...**	
inimeste hulk	Väike või keskmine grupp, 15-20 min
ruum ja vahendid	Paber ja pliiats igale osalejale, natuke liikumisruumi
mängu kirjeldus	Läbiviija palub osalejatel joonistada oma autoportree 30 sekundiga. Läbiviija kogub portreed kokku, segab ära ning palub igaühel võtta üks portree (kui saad enda oma, siis tuleb vahetada). Seejärel tuleb leida autoportree omanik ning küsida tema huvialade kohta. (Aega kulub, sest korraga saad rääkida vaid sellega, kes tegi portree või osalejaga, kes sai Sinu joonistatud portree, mitte mõlemaga korraga). Seejärel tuleb portreele kirjutada autori nimi ja joonistada juurde midagi, mis neid huvialasid iseloomustab. Portreedest tehakse soovi korral hiljem näitus.
variatsioonid	Sündmuse, lõpetamise mäng, kus osaleja joonistatud autoportreele saavad ülejäänud osalejad kirjutada oma häid soove ja tänu.
märkused	tugevused: nalja saab (eriti autoportree omanikku otsides) ning ühe osaleja kohta saab midagi huvitavat teada. nõrkused: tutvud ainult kahe inimesega, mitte kõigiga; võimalik põdemine oma joonistusoskuse pärast
allikas, kontakt	Aune Lillemets, aunelill@gmail.com
kogumikku lisamise aeg: märts 2010	
Millise loomaga samastud? nime- või tutvumismäng*...**	
inimeste hulk	Väike ja keskmine grupp, 5-15 min
ruum ja vahendid	4 nurka või soppi ruumis, kuhu pääseb kergesti ligi
mängu kirjeldus	Läbiviija annab osalejatele 4 valikut ja näitab, kuhu tuleb valikule vastavalt ruumis liikuda. Näiteks on valikud: sipelgas, lõvi, rebane ja siil. Osaleja otsustab, millise loomaga ta enim samastub ning liigub vastavasse nurka ruumis. Igas nurgas olivad arutavad omavahel, miks nad tulid sinna ja mis on nende ühisomadused, seejärel palub läbiviija olulisemaid märksõnu jagada teiste gruppidega.
variatsioonid	Valikud võivad olla ka näiteks aastaajad, ilmastikunähtused või teised loomaliigid, see on läbiviija otsustada.
märkused	tugevused: osalejad saavad hea pildi, milliseid omadusi teised enda puhul oluliseks peavad; sobib eriti hästi grupile, kes juba natuke tunnevad üksteist; kuna vahepeal jaotatakse väiksematesse gruppidesse, siis saavad tavaliselt kõik sõna. nõrkused: nimede õppimist ei toeta; peab ettevaatlik olema seoses võimalike negatiivsete siltidega, mis on inimeste peas juurdunud (sügis on nii masendav aastaeg, mina küll sügis pole; kes tahab olla rott või kits vms). Tähtkujud/ looma-aastad mõjutavad inimeste valikuid- lõvi tähtkujus sündinud valivad tavaliselt lõvi.
allikas, kontakt	Aune Lillemets, aunelill@gmail.com
kogumikku lisamise aeg: märts 2010	

II osa Energiamängud



	Laest piri keeramine, lae värvimine, põranda pesemine, kõik need samad... energiamäng*
inimeste hulk	väike grupp kuni massid, 2-5 min
ruum ja vahendid	
mängu kirjeldus	...ehk rahvas on püsti, üks inimene palub neil nii kõrgele kui võimalik end sirutada ja teha harjutusi, nagu keeraksid piri laest välja, siis võimalikult rahvas maa ligi ajada, et nad seal näiteks põranda pesemisharjutusi teeksid. Põhimõtteliselt lasta rahval liigutada, kasvõi üksteise õlgu masseerida.
variatsioonid	Sukeldumine (võtad ninast kinni ja laskud kiiresti kükakile) – Aune Lillemets
märkused	tugevused, nõrkused
allikas, kontakt	Andrus Albi andrus.albi@mail.ee kogumikku lisamise aeg veebr-02

	Hüppamine 1-2-3-4 energiamäng*
inimeste hulk	väike ja keskmine grupp, 1-2 min
ruum ja vahendid	
mängu kirjeldus	Kõik inimesed tõusevad oma kohtadel püsti (ringi ei pea seisma ja seda on võimalik edukalt ka suure hulga rahvaga teha). Hakatakse hüppama ning loetakse kõvasti kaasa: üks-kaks-kolm-neli. Siis pöörduakse paremale kõik korruga ja hüpatakse edasi: üks-kaks-kolm-neli. Pöörduakse jälle paremale: 1-2-3-4 ning jälle paremale 1-2-3-4. (sisuliselt tehakse ringe enda ümber) kui ring saab täis ja kui kõik on näoga läbiviija poole, hüpatakse 1-2-3. Tehakse jälle ring ümber enda ja hüpatakse 1-2-3. Ollakse jälle näoga läbiviija poole ning siis hüpatakse 1-2. Ring täis. Siis hüpatakse ainult 1. 1. 1.1. ja ongi kogu muusika.
variatsioonid	
märkused	tugevused, nõrkused
allikas, kontakt	Kadri Kroon kadrikroon@hotmail.ee kogumikku lisamise aeg veebr-02

"Püüa kepike kinni" energiser	
inimeste hulk	väike ja keskmine grupp, 5-10 min
ruum ja vahendid	Vaja läheb mingit pulka, toole
mängu kirjeldus	<ol style="list-style-type: none"> 1. Mängijad istuvad toolidel ringis, mängujuht on ringi keskel ja vibutab kepikest. 2. Igale mängijale öeldakse ühe linna nimi ja kogu linnade nimekiri antakse mängujuhi kätte. 3. Tõstes kepi üles ütleb ta ühe linna nime. Nime omanik peab kepi kinni püüdma, enne kui kepp maha kukub; 4. kui kukubki maha, siis läheb mängija välja. 5. kui kepp kinni püütakse, vahetavad edukas püüdja ja mängujuht kohad. Mängutempo võiks seejuures alati kiiremaks minna.
variatsioonid	Kepi asemel võiks olla ka näiteks mingi karvapall vms.
märkused	tugevused, nõrkused
allikas, kontakt	Andrus Paat andru23@hotmail.ee
	kogumikku lisamise aeg veebr-02

Second handi mäng *

Tüüp: teatevõistlus

Rahvahulk: kuni 10-liikmelised võistkonnad.

Vahendid: suur läbipaistmatu kott, vanad naljakad riided

Kuidas käib: inimesed hakkavad jooksma kotini, mis on asetatud neist teatud vahemaa kaugusele ja sirutavad käe pimesi kotti ning tõmbavad välja suvalise riideeseme, panevad selge ja jooksevad tagasi. Jõudes võistkonnani annavad oma eseme(d) järgmisele, kes need selge topib ja toob omale veel ühe juurde. Mäng jätkub, kuni kõik liikmed on saanud riietuda mingil määral. Hästi naljakas.

Numbritega kull*

Tüüp: maastikumäng

Rahvahulk: kaks võrdset võistkonda

Vahendid: üks liputaoline moodustis ja palju silte numbritega.

Kuidas käib: mõlema võistkonna liikmed saavad samavõrdsete numbritega sildid ja oma lipu, mille nad peavad ära peitma. Algul antakse aega lipu peitmiseks. Siis kogutakse võistkonnad jälle kokku ja nad peavad hakkama otsima vastaste lippu ning tooma selle ära oma maa peale – kumbki saab võrdse maa-ala. Et teha mängu veel keerulisemaks, tuleb püüda vastasmeeskonna liikmeid kinni, neid takistamaks. Kui suudate vastasmeeskonna elimineerida sel viisil, olete ka võitnud. Kui ühe meeskonna liige ajab teist taga ja saab kätte, siis näitavad nad üksteisele oma numbreid. Oletame, et püüdjal oli 16 ja kätte saadul 11. siis on see, kellel 11 oli, mängust väljas. Kui aga juhtus nii, et tagaetataval oli suurem number, siis oli kogu tagaajamine asjatu ja on tagaajaja mängust väljas. Kõik on õnneasi.

I'm singing in the rain*

Tüüp: laulumäng

Rahvahulk: pole oluline

Kuidas käib: kõik laulavad koos: I'm singing in the rain, just singing in the rain. What a glorious feeling. I'm happy again. Siis annab mängujuht käskluse: käed ette. Teised kordavad ja teevad järgi. Siis hakkavad kõik selles asendis tagumikku nõksutama ja ütlevad samal ajal sutsi-satsi-sutsi-satsi- sutsi- satsi – ahaa. Sutsi-satsi-sutsi-satsi- sutsi –satsi- õujee. Siis jälle algusest ja nüüd lisandub käsule käed ette ka nukid taha. Hakkab jälle sama trall. Siis järgmistel kordadel lisanduvad: pea kuklasse, põlved kokku, varbad kokku, pepu taha, keel hammaste vahele ja katsuge viimasega naerma hakkamata seda sutsi-satsit teha. :D:D:D

Šokolaadi söömise mäng*...**

Tüüp: seltskonnamäng

Rahvahulk: 10-30

Vahendid: müts, sall, kindad, nuga, kahvel, täring ja suur šokolaad

Kuidas käib: veeretatakse kordamööda täringut. See, kes veeretab kuue, saab võimaluse šokolaadi üks tükk korraga süüa hakata, kui on enne end riidesse toppinud ja hoiab nuga ja kahvli käes. Järgmine nr 6 veeretaja aga võtab talt vahendid ära ning rohkem süüa ei tohi kuni uue õnneliku viskeni.

Kent*...**

Tüüp: kaardimäng

Rahvahulk: 4-12

Vahendid: mängukaardid

Kuidas käib: mängijatest moodustatakse paarid. Iga paar mõtleb välja ühe salaliigutuse, mida teeb siis, kui saab täis neli ühesugust kaarti. Kui täissaaja paariline seda märkab, siis ta hüüab: KENT! Kui aga mõne teise paari mängija paneb tähele, et kellelgi on kõik kaardid koos, hüüab ta: STOP. Õige hütide eest saab paar ühe plusspunkti, eksimuse eest ühe miinuspunkti. Mängitakse kümne punktini. Kui aga paarilised märkavad, et neil on üheaegselt neli ühesugust kokku saadud, siis hüüavad nad: TOPELTKENT! Kui aga keegi märkab, et mõne teise paari mõlemad liikmed on neli ühesugust kokku saanud, hüüab ta: TOPELSTOP! Selle eest teenib siis vastavalt +2 või -2 punkti. Väga hea tähelepanu harjutamise mäng.

Kas härra Mõmin on kodus*

Tüüp: seltskonnamäng

Rahvahulk: 10-30

Kuidas käib: inimesed peavad küsima seda küsimust oma naabri käest, nii et hambad on kaetud huultega ning naerma hakata ei tohi. Naaber vastab, et MA EI TEA. MA PEAN KELLEGI KÄEST KÜSIMA. Ka tema peab suu peaaegu kinni hoidma ning ei tohi naerda. Siis küsib ta oma naabril: (nimi), KAS HÄRRA MÖMIN ON KODUS? Ja too vastab jälle, et ei tea ja peab naabri käest küsima.

Röster, mikser...

Tüüp: reageerimismäng

Rahvahulk: 20-50

Kuidas käib: inimesed on ringis. Neile õpetatakse kolme inimest puudutavad tegevused. Röster – kaks külgmist võtavad ümber keskmise käest kinni ja keskmine hüppab nagu sai. Mikser – keskmine tõstab käed naabrite peade kohale ja äärmised hakkavad keerutama. Elevant – keskmine teeb nina, äärmised kõrvu. Koer – keskmine sitsib, äärmised tõstavad jalga, James Bond – keskmine teeb püstolit ja äärmised libistavad kätega mööda õhku tema külgedel alla nagu esitledes ja ütlevad: üüüü. Üks inimene on keskel ja hakkab näitama mõne ringis olija peale andes ühe neist käskudest. Too ja tema naabrid peavad kohe seda liigutust tegema, muidu läheb hiljaks jääja ise keskele.

Elas kord perekond Kask...

Tüüp: jooksumäng

Rahvahulk: 20-50

Kuidas käib: tehakse mitu kolonni. Iga kolonniliige saab omale mingi ameti – pereema, kass, koer, vanaisa, ristiema, pisibeebi jne. kõigis kolonnides on samad ametid järjekorras samadel inimestel. Mängujuht hakkab nende perest lugu jutustama. Iga kord, kui ta ütleb mõne pereliikme nime, siis see peab jooksuma ringi ümber oma kolonni ja oma kohale tagasi. Hästi lõbus.

Bobidi-Bo energiser	
inimesed, ajakulu	väike ja keskmine (suur) grupp, 5-10 min
ruum ja vahendid	nii palju ruumi, et saaks ringis seista
mängu kirjeldus	<p>1. osalejad seisavad ringi, mängujuht astub esimesena keskele, seletab:</p> <ul style="list-style-type: none"> - kui ma näitan ühe inimese peale ja ütlen: "Bobidi!", siis see, kelle peale näitasin, vastab: "Bo!" - kui ma ütlen "Bo!", siis ta valib ühe kolmest figuurist ja tema naabrid peavad tegema selle figuuriga kaasaskäiva liigutuse <p>Figuurid on:</p> <p>"viiking" keskmine astub ühe jalaga ringi sissepoole, paneb käe silme kohale ja justkui vaatab merekaugustesse. Naabrid teevad kiiresti aerutamislüügitust, kumbi "väljapoole paati", st parem naaber paremale ja vastupidi;</p> <p>"lendur" keskmine teeb, nagu vaataks läbi lenduriprillide, naabrid teevad kätega tiibu kergelt ettepoole kummardudes;</p> <p>"Jamaika tantsija" keskmine tantsib puusi nõksutades, naabrid aimavad järele palmipuu kõikumist tuules – lehvitavad pea kohal kätega</p> <p>2. kes eksib, astub ise ringi keskele</p> <p>3. alguses tehakse paar ringi aeglaselt ja lastakse kõigil selgeks saada</p> <p>4. tempot tõstetakse</p>
variatsioonid	
märkused	tugevused, nõrkused
allikas, kontakt	Uku Visnapuu uku@escu.ee
	kogumikku lisamise aeg veebr-02

Pelikan ja pingviin energiser	
inimeste hulk	väike ja keskmine grupp, 5-10 min
ruum ja vahendid	
mängu kirjeldus	<p>Alguses on kõik mängijad pingviinid ja üks on pelikan. Pingviinid käivad oma moodi ja pelikanid oma moodi. Pelikan hakkab pingviine püüdma, kui ta kellegi kätte saab, siis muutub see pingviin ka pelikaniks ja hakkab oma korda teisi pingviine jahtima ja nüüd on juba kaks pelikani. Ning mäng kestab kuni kõik pingviinid on kinni püütud.</p>
variatsioonid	võib rääkida vigurjuttu juurde; paluda erilisel häälitseada.
märkused	"nakatumine" tugevused: alati saab nalja; nõrkused
allikas, kontakt	Andrus Albi andrus.albi@mail.ee
	kogumikku lisamise aeg veebr-02

“WC” või “Sipelgakarü”	
	energiser
inimeste hulk	väike ja keskmine grupp, 5-10 min
ruum ja vahendid	
mängu kirjeldus	<ol style="list-style-type: none"> mängijad seisavad ringis, läbiviija jaotab suvaliselt igäühele rollid: <ul style="list-style-type: none"> esimene hierarhias on Tarzan ja tema liigutus on: taob rusikatega vastu rinda; teine on Jane ja tema lehvitab ja ütleb "Hi!"; Kolmas on Sipelgakarü, tema teeb sellise liigutuse: sirutab parema käe ette ja justkui haarab sipelgaid, siis toob peo suu juurde, ise kogu aeg mõnusalt imemishäält tehes; neljas on Hansapank, tema teeb mobla liigutust, ütleb reipalt: "Hansapank!"; viies on Kala ja tema liigutab hääletult suud; kuues on Supermees, tema sirutab parema käe ette ja vasaku taha ja seisab justkui hakkaks lendu tõusma; järgmine on Jänes, tema hoiab endal kätega kõrvu ja näitab hambaid, ... viimane inimene on WC-paberi rull ja tema liigutab käsi rullivalt ja kummardab ettepoole. mäng on järgmine: esimene inimene – Tarzan teeb oma liigutust ja siis teeb tervituseks kellegi teise liigutust. See keegi teine peab oma liigutuse ära tundma, tegema enda oma ja siis tervitama kedagi teist tolle inimese liigutusega. kes eksib, läheb ise wc-paberi rulliks jne, (viimaseks) ja kogu hierarhia liigub ühe koha võrra edasi. Niisiis on oluline, et Tarzan oleks esimene ja wc-paberi rull viimane.
variatsioonid	
märkused	tegelikult peaks kõiki selle mängu liigutusi üle näitama, seletada pole neid eriti võimalik. tugevused, nõrkused
allikas, kontakt	Nele Sarrapik, Kadri Kroon kadrikroon@hotmail.ee kogumikku lisamise aeg veebr-02
“Tüng!”	
	energiser
inimeste hulk	väike ja keskmine grupp, 5-10 min
ruum ja vahendid	toolid
mängu kirjeldus	Palutakse kõigil toolidele tõusta ja inimesed on juba põnevust täis, et mis nüüd saama hakkab, aga ei saagi midagi.
variatsioonid	
märkused	tugevused, nõrkused
allikas, kontakt	Märt Aro cutsu@one.ee kogumikku lisamise aeg veebr-02

"Siimon ütleb"	
energiser	
inimeste hulk	väike ja keskmine grupp, 5-10 min
mängu kirjeldus	Valitakse üks osavõtja Siimoni ossa, kes hakkab ülejäänud seltskonnale käsklusi jagama. Kui ta näiteks ütleb: "Siimon ütleb: patsuta oma tagumikku", siis peavad kõik seda ka tegema. Kui ta aga ütleb: "patsuta oma tagumikku", ei tohi käsklust täita. Täitmisele kuuluvad ainult need käsud, mis algavad ütlusega "Siimon ütleb". Mängutempo järjest kiireneb.
variatsioonid	Muidugi ei pea just ütleva "Siimon ütleb", vaid võib ka näiteks "Uku ütleb", "Kadri ütleb" jne.
märkused	tugevused, nõrkused
allikas, kontakt	Andrus Paat
	kogumikku lisamise aeg veebr-02

Loendamine keelatud numbriga	
energiser	
inimeste hulk	väike ja keskmine grupp, 5-10 min
ruum ja vahendid	
mängu kirjeldus	Kõik seisavad ringis ja lepatakse kokku keelatud number, nt 3, mille nimetamise kohal tuleb teha plaks ja vaikida. Et mängu keerulisemaks teha, võiks keelata ära ka selle numbriga kordsed. Hakatakse järjest alates ühest loendama ja ükshaaval langevad need välja, kes eksivad, nt ütlevad 3, 6, 9, 12, 13...
variatsioonid	
märkused	tugevused, nõrkused
allikas, kontakt	Uku Visnapuu uku@escu.ee
	kogumikku lisamise aeg veebr-02

Pimesi joonistatud pildid	
energiser	
inimeste hulk	väike ja keskmine grupp, 5-10 min, vaja paarisarvu osalejaid
ruum ja vahendid	
mängu kirjeldus	<ol style="list-style-type: none"> 1. Üks paariline joonistab, teine hoiab tal silmi kinni. 2. Kõik joonistajad peavad joonistama oma kodumaja, siis liiguvad paberid edasi 3. ja kõik joonistajad peavad joonistama auto, siis liiguvad paberid uuesti edasi 4. ja kõik joonistajad peavad nüüd joonistama näiteks pilved taevas (seda nimekirja võiks veel pikendada, näiteks joonistaksid puid, lillepeenraid jne.) 5. Lõpuks vaataks, mis välja tuli (kindlasti suur segadus)
variatsioonid	
märkused	tugevused, nõrkused
allikas, kontakt	Andrus Paat andru23@hotmail.ee
	kogumikku lisamise aeg veebr-02

"Tegudemäng"	
	energiser
inimeste hulk	väike ja keskmine grupp, 5-10 min
mängu kirjeldus	Ühel suvalisel hetkel, kui järsku kõigil üle viskab, võib mängujuht (koolituse läbiviija) järsku püsti hüpata ja paluda, et teised tema tegevust järgiksid- näiteks hüpata, kätega plaksutada, sea moodi rõhutada vms (ükspuha mis pähe tuleb)
variatsioonid	
märkused	tugevused, nõrkused
allikas, kontakt	Andrus Paat andru23@hotmail.ee
	kogumikku lisamise aeg veebr-02

"Müksamine"	
	energiser
inimeste hulk	väike ja keskmine grupp, 5-10 min
ruum ja vahendid	
mängu kirjeldus	Mängijad istuvad tihedalt üksteise kõrval ringis. Mängujuht näiteks müksab oma kõrval olevat inimest, see jälle tema kõrval olevat, kuni järjekord jõuab jälle mängujuhini, kes mõtleb välja mõne muu tegevuse, näiteks kõrvalesta näpistamist, nina puudutamist, mis iganes. Oluline on, et keegi ei tohi selle juures naerda, vaid peavad jääma tõsisteks, vastasel korral peavad mängust lahkuma.
variatsioonid	Viimasele, "võitjale" võib anda auhinna (Uku Visnapuu)
märkused	tugevused, nõrkused
allikas, kontakt	Andrus Paat andru23@hotmail.ee
	kogumikku lisamise aeg veebr-02

"Vanaema sammud"	
	energiser
inimeste hulk	väike ja keskmine grupp, 5-10 min
ruum ja vahendid	
mängu kirjeldus	<ol style="list-style-type: none"> 1. Üks osaline valitakse mängujuhiks. Aeglaselt, kuid sihikindlalt liigub juht toas ringi, ülejäänud mängijad paarikaupa hanereas tema sabas. 2. Äkki, ilma ette hoiatamata, pöördub mängujuht ümber, s.t. kõigi jaoks kohest paigaleardumist. 3. Kui mängujuht näeb kedagi liigutamas, siis peab liigutanu mängust lahkuma. Mäng jätkub niikaua, kuni alles jääb vaid üks mängija.
variatsioonid	
märkused	tugevused, nõrkused
allikas, kontakt	Andrus Paat andru23@hotmail.ee
	kogumikku lisamise aeg veebr-02

"Ma-Tsinga!"	
väga mõjus energiser ja meie-tunde arendaja	
inimeste hulk	väike ja keskmine grupp, 3-5 min
ruum ja vahendid	
mängu kirjeldus	<p>Kõik seisavad ringi ja lasevad käed rippu. Siis suruvad sõrmed rusikasse (peopesad üleval) ja tõstavad küünarvarred 90 kraadi ette (nagu lükkaks titekäru), õlavarred jäävad kehaga ühele joonele. (kõige parem on seda näha)</p> <p>Mängujuht hingab sügavalt sisse, viib rusikas käed (nüüd peopesad allapoole) kiiresti enda ette ja alustab ühe hingetõmbega valjuhäälselt "Maa..." (silp jääb kestma nii kauaks, kuni õhku jätkub)tema naaber teeb kiiresti järele ja omakorda tema naaber, kuni kogu ring on ühel valjuhäälsel silbil kui mängujuhil (esimesel häälitsejal) hakkab õhk otsa saama, siis tõmbab ta käed algasendisse tagasi ja hüüab seejuures kogu järelejäänud õhuvarust "Tsinga!" Teised näevad ja kuulevad seda ja teevad kohe koos temaga.</p>
variatsioonid	võib kasutada ka teisi täishäälikud "a" asemel võib teha mitu ringi järjest, eriti kui esimene lahjaks jäi
märkused	tugevused, nõrkused
allikas, kontakt	Uku Visnapuu uku@escu.ee kogumikku lisamise aeg veebr-02

"Mõrtsukas!"	
energiser	
inimeste hulk	väike ja keskmine grupp, 5-10 min
ruum ja vahendid	
mängu kirjeldus	<ol style="list-style-type: none"> 1. Inimesed istuvad ringis toolidel või maas. 2. Mängujuht jagab kaardipakist igale osavõtjale ühe kaardi, nende seas ka üks jokker. 3. See, kes saab jokkeri, on mõrvar, kuid ta hoiab seda saladuses. Ta tapab teisi neile silma pilgutades, ise samal ajal jälgides, et keegi teda seda tehes tähele ei paneks. 4. Pärast tapvat silmapilgutust peab ohver umbes 30 sek. ootama ja siis näiteks toolil kokku vajuma või teatraalselt põrandale prantsatama – ühesõnaga surema. 5. Igaüks, kes on veendunud, et märkas mõrvarit tegutsemas, võib ohvreid hoiatada. Kui kahtlus leiab kinnitust, mõrvar vahistatakse, kui süüdistaja paneb puusse, järgneb tõenäoliselt süüdistaja surm, sest siis on ta mõrvari järgmine ohver.
variatsioonid	Tunnistaja kas niisama hoiatab või ütleb kahtlustatava nime
märkused	tugevused, nõrkused
allikas, kontakt	Andrus Paat andru23@hotmail.ee kogumikku lisamise aeg veebr-02

"Kokkuklammerdamine"	
energiamäng*	
inimeste hulk	väike ja keskmine grupp, 5-10 min
ruum ja vahendid	Vaja toole ja kirjaklambreid
mängu kirjeldus	<ol style="list-style-type: none"> 1. Mängijad jagatakse kahte võistkonda ja pannakse vastamisi ritta istuma. 2. Mängujuht annab igale mängijale kirjaklambri ja palub neil seda selja taga hoida. 3. Märkuande "läks" peale annab esimene mängija kirjaklambri selja taga edasi järgmisele mängijale, see haagib klambrid kokku ja annab omakorda edasi. Kirjaklambritest kett saadetakse rea lõpust tervena uuesti ette ning siin peab esimene mängija selja taga ühe lahti koukima ja ülejäänud ridapidi edasi andma. Iga mängija pea keti küljest ühe klambri lahti koukima. Võidab meeskond, mille igal liikmel on kirjaklamber ette näidata.
variatsioonid	
märkused	
allikas, kontakt	Andrus Paat andru23@hotmail.ee
	kogumikku lisamise aeg veebr-02

Puuviljasalat	
energiamäng*...**	
inimeste hulk	väike ja keskmine grupp, 5-10 min
ruum ja vahendid	toolid ringis, üks tool vähem kui kohalolijaid kokku
mängu kirjeldus	<ol style="list-style-type: none"> 1. Läbiviija palub mängijatel nimetada suvalised neli puuvilja, nt: kirss, banaan, apelsin, õun; 2. loetakse neljaks ja iga number saab vastava puuvilja; 3. kui mängujuht hüüab: "kirisalat!" siis kõik Kirsid vahetavad kohad ja keegi jääb toolita, temast saabki järgmine mängujuht
variatsioonid	võib hüüda ka "Puuviljasalat!" "Tomatisalat!"

Variatsioone Evelin Tiitsaarelt (evelin@meediaklubi.ee):
 Mängujuht ütleb ühe asja, mida ta teinud on (mina olen käinud Moskvas, mina olen langevarjuga hüpanud vms) ja kõik, kes selle väitega nõustuvad (on ka seda teinud) peavad püsti tõusma ja kohad vahetama. Mängujuht istub ka, kes ilma toolita jääb, seisab keskele ja ütleb järgmise asja.

Võib mängida ka:
 Mina ei ole... (näiteks odekolonni joonud),
 Mina... (käin 7. klassis, elan oma majas),
 Mulle meeldib... (Vanilla Ninja, jalgrattaga sõita)
 Mulle ei meeldi... (vihmane ilm, hakklihakaste)

Samuti võib anda mingi kindla teema, mille kohta ütlused käima peaksid (kool, kodu jne). Selles vormis saab mängu ka tutvumiseks kasutada.

märkused	tugevused: vajab tähepanelikkust ja head reaktsiooni, põnev – Evelini variandis saab kaaslaste kohta palju teada.
----------	---

	nõrkused: liiga energilise mänguhoo korral võivad mõned toolid puruneda või inimesed haiget saada; mõne teema puhul võivad väited piinlikkust valmistada
allikas, kontakt	Uku Visnapuu uku@escu.ee
	kogumikku lisamise aeg veebr-02

Naeruteraapia

energiamäng*

inimeste hulk	väike ja keskmine grupp, 5-10 min
ruum ja vahendid	
mängu kirjeldus	1. Inimesed loetakse gruppidesse: esimene teeb "hahaha!", teine "hoohohoo!", kolmas "huhuhuu!", neljas "hehehee!", viies "hihihi!" jne; 2. mängujuht annab igale grupile järgemööda märku alustada ja inimesed naeravad end oimetuks.
variatsioonid	
märkused	tugevused: mina naersin end küll laua alla (Uku),
allikas, kontakt	Uku Visnapuu uku@escu.ee
	kogumikku lisamise aeg veebr-02

Doominoefektiga mäng

energiamäng/ eriotstarbeline mäng **...***

NB: Kes selle mängu kirjelduse on läbi lugenud, enam ise seda täie lõbuga mängida ei saa

inimeste hulk	väike ja keskmine grupp, 3-5 min
ruum ja vahendid	
mängu kirjeldus	1. Kõik mängijad seisavad ühes pikas ravis. Mängu läbiviija ise seisab esimeseks ühte rivi otsa ja vaatab hoolega, et ümbrus oleks ohutu, kui keegi peaks mingil põhjusel kukkuma, et ta siis viga saada ei saaks. 2. Teise rivi otsas seisva viimase inimese ja seina, mööblieseme vms takistuse vahele jäetakse vähemalt poolteist meetrit tühja ruumi. 3. Läbiviija küsib enda kõrval seisvalt esimeselt inimeselt: "Kas sa Peetrit tunned?". Olenemata sellest, kas keegi mängijatest mõnda Peetrit tunneb, peavad kõik kiiresti vastama, et ei tunne. 4. Läbiviija kõrval seisja vastab: "ei tunne." Läbiviija ütleb: "Peeter teeb nii..." ja lööb ühe jalaga vastu maad. 5. Nüüd küsib esimene inimene enda kõrval seisvalt järgmiselt inimeselt, kas tema Peetrit tunneb ja kõik teevad nii järgi, nagu läbiviija ees tegi. Ja nii rivi lõpuni. 6. Siis küsib läbiviija esimeselt inimeselt enda kõrval: "Kas sa Peetrit tunned?" "Ei tunne," vastab too. "Peeter teeb nii..." ütleb läbiviija ja hüppab õhku. Kõik teevad järele. 7. Kord jõuab jälle rivi algusesse. Kas sa Peetrit tunned?" - "Ei tunne." - "Peeter teeb nii..." ja läbiviija kükitab. Kõik küsivad järjest üksteise käest ja lõpuks terve rivi

	kükitab ja jääbki kipakasse kükkasendisse.
	8. Kord jõuab jälle algusesse. Läbiviija küsib jälle: "Kas sa Peetrit tead?" – "Ei tea" – "Peeter teeb nii..." ja läbiviija lükkab kõigest jõust enda kõrval kükitavat inimest. Too ei jõua reageerida nii kiiresti ja vajub peale teisele inimesele, see omakorda järgmisele jne. kukkumine käib kiiremini kui isegi tagumised inimesed jõuavad reageerida ja eest ära tulla. Nalja kui palju.
variatsioonid	Läbiviija ei ütle, et "Peeter teeb nii...", vaid teeb kohe liigutuse
märkused	tugevused: tihti väga lõbus, nõrkused: kukkumine võib olla ohtlik
allikas, kontakt	Kadri Kroon kadrikroon@hotmail.ee kogumikku lisamise aeg veebr-02

	"Kus pigistab?" energiamäng*...**
inimeste hulk	väike ja keskmine grupp, 5-10 min
ruum ja vahendid	
mängu kirjeldus	1. Mängijad seisavad ringis ja hoiavad kätest kinni, üks mängija on ringi keskel. 2. Mäng algab, kui üks ringis seisev mängija pigistab õrnalt kõrvalseisja kätt, see omakorda naabri kätt jne. 3. Ringi keskel olev mängija üritab arvata, kes parajasti kätt pigistab. 4. Et segadust tekitada, võib ka pigistamisringi vastasuunas ja uuesti pärisuunas teha. (Hoi a jumal ainult, et keegi sellest seltskonnast mingi rammumees ei ole).
märkused	tugevused, nõrkused
allikas, kontakt	Andrus Paat andru23@hotmail.ee kogumikku lisamise aeg veebr-02

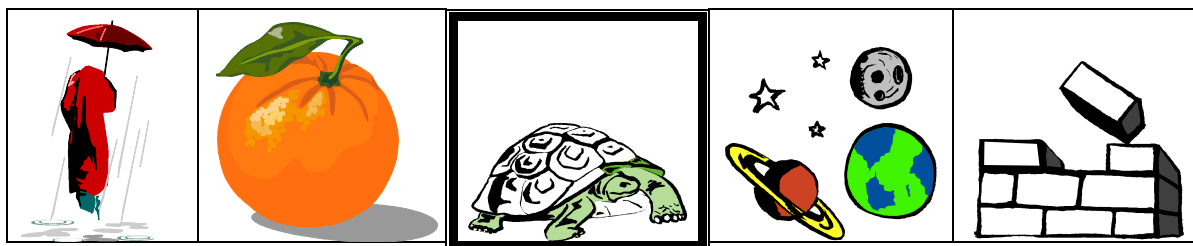
	Oxford-Cambridge energiser / teemat sisse juhataav mäng
inimeste hulk	väike, keskmine või suur grupp, 10-20 min
ruum ja vahendid	ettevalmistatud temaatilised paberilipikud lausetega / sõnade-ga, vastavalt grupiliikmete arvule; vaba põrandapinda
mängu kirjeldus	1. Mängijad jaotatakse 5-10 liikmelisteks võistkondadeks. Võistkonnad on kõrvuti, võistkonnaliikmed istuvad üksteise selja taha, jalad sirutavad kõrvale, käed ette. 2. Mängujuhi märguande peale hakkavad mängijad ühes rütmis sõudma, see tähendab, et teevad kõik koos sõudmisliigutusi. Igal võistkonnal võib olla oma rütm. Mängijad loevad ise tõmmetega valjul häälel kaasa, vaja on teha tsüklis järjest kümme tõmme. 3. Siis jookseb esimene mängija ruumist otsima nende võistkonna paberit (võib teha nii, et ühel võistkonnal on sinised, teisel punased jne). Kui ta on selle leidnud, jookseb võistkonna lõppu, istub, aerutatakse jälle 10 korda ja esimene jookseb järgmist paberit otsima. 4. Kui kõik paberid koos, tuleb neist moodustada lause.

	5. Võidab võistkond, kes kõigea esimesena valmis saab. Lausetena võib kasutada filmiklassikat (John lase vesi välja, Meil viisi rotid kapsaraua minema jne), ladinakeelseid sententse (cogito ergo sum, in vino veritas vms).
variatsioonid	Paberitele võib kirjutada ka tähti, et moodustada sõnu vms.
märkused	Toolidega ruumis on kaval peita need paberid toolipõhjade alla (kleepida sinna), esimesel läheb päris kaua aega ja saab vaadata, kas teised tabavad süsteemi või otsivad ikka mujalt ka. Väga kärarikas ja lõbus mäng. Võib peita ka nt koridori.
allikas, kontakt	Evelin Tiitsaar evelin@meediaklubi.ee

kogumikku lisamise aeg okt-04

Evolutsioon	
Energiamäng*...***	
inimeste hulk	Keskmine ja suur grupp, 10 min
ruum ja vahendid	Piisavalt ruumi, et mahuks liikuma
mängu kirjeldus	Mängu läbiviija seletab osalejatele, et alguses on kõik munad, kes teevad häälightsust „Egg-egg”. Kui nad kohtuvad teise munaga, siis tuleb mängida mängu kivi-paber-käärid ja võitja liigub edasi evolutsioonis (käärid löikavad paberi st võidavad, kivi nüristab käärid, paber katab kivi). Munale järgneb kana, kes kaagutab ja lehvitab küünarnukist kõverdatud käsi. Kana, kes võidab teist kana kivi-paber-käärid mängus liigub tasemele kotkas: lehvitab tiibu ja lõpuks kotkast saab edasi Supermaniks, kes vuhiseb üks käsi ette sirutatult mängust välja. Lõpuks jääb igale tasemele üks esindaja. Läbiviija palub neil öelda, kuhu nad pidama jäid (teeb heatahtlikku nalja).
variatsioonid	Evolutsiooniredelit võib varieerida: amööb- konn-ahv-Tarzan jms. Ja üks variant on lõpuks saada inimeseks, kes võib nüüd istuda ja vaadata, kuidas teised arenevad :-D
<p>Maria Tamming:</p> <p>Arenetakse järgmiselt: amööb → rohutirts → jänes → põder → ahv → inimene.</p> <p>Iga olekuga kaasneb vastav liigutus ja häälightsus. Ühest olekust teise saamiseks tuleb leida teine sama liigi esindaja ja mängida temaga kivi-paber-käärid mängu. Võitja saab ühe astme edasi, kaotaja langeb ühe tagasi.</p> <p>Liigutused:</p> <p>Amööb – käed rinnakõrgusel. Liigutatakse nagu konna ujudes, aga väikse raadiusega. Samal ajal karjutakse AMÖÖB.</p> <p>Rohutirts – paneb käed pea kõrvale, nimetissõrm püsti, muud rusikas ja laulab tsir-tsirrr. Hüppab ka.</p> <p>Jänes – käed sirgelt pea kohal. Liigub keksiva sammuga ja hüüab hop hop hop.</p> <p>Põder – käed kõveralt peakohal liiguvad ette taha. Ise hüüab klibadi-kolbadi.</p> <p>Ahv – põristab rusikatega vastu rinda ja ütleb AAAAA....</p> <p>Kõlab teistmoodi. Proovige koos põrinaga.</p> <p>Ja ahvist saab inimene, kes väljub mängust.</p>	
märkused	Lõbus mäng, mis paneb inimesi end vabalt tundma. Ettevaatust lõpus sildistamisega: muna, kana, amööb vms võib saada inimesi hüüdnimeks, kes nõ kaotas selles mängus. Tegelikult see ei olnud ju kaotamine, kuigi see võib nii näida. Inimesele lihtsalt ei jätkunud partnerit.
allikas, kontakt	Aune Lillemets, aunelill@gmail.com kogumikku lisamise aeg: märts 2010

III osa liikumismängud maastikul

**Tagurpidi peitus**

jooksumäng

inimeste hulk	väike ja keskmine grupp, 5-15 min
ruum ja vahendid	väljak, peidupaikadega avamaastik, park
mängu kirjeldus	<ol style="list-style-type: none"> 1. Üks inimene on mänguväljaku keskel, nt mõne puu juures ja paneb silmad kinni ning loeb tagurpidi 10 - 1. 2. Numbrite lugemise aja jooksul peavad kõik tema selga puudutama ja siis end ära peitma. 3. Kui loetud saab, pöörab ta ümber ja oma kohalt liikumata peab inimesi üles leidma ja ülesleitute nimesid hüüdma, kui ei leia, siis katab silmad ja hakkab uuesti lugema – seekord juba 9-1 jällegi tuleb osalistel selga puudutada ja end peita ja nii kaua kuni kõik on üles leitud või 1 -1 loetud.
variatsioonid	
märkused	tugevused, nõrkused
allikas, kontakt	Andrus Albi andrus.albi@mail.ee
	kogumikku lisamise aeg veebr-02

Saba püüdmine

energiamäng maastikul*

inimeste hulk	väike ja keskmine grupp, 5-10 min
ruum ja vahendid	väljak, avamaastik, park
mängu kirjeldus	<ol style="list-style-type: none"> 1. mängijad jagatakse enam-vähem võrdsetesse gruppidesse, nii et kokku oleks 3-6 gruppi. Gruppides võetakse ritta, hoitakse üksteisel vöö kohalt kinni; 2. mängujuht (siin rohkem kull) püüab puudutada ühe grupi viimase inimese selga. Kui tal see õnnestub, siis esimene sellest grupist "vabaneb", so hakkab ise püüdma. Endine mängujuht asub reas viimaseks ja eest otsast vabanenust saab uus mängujuht-tagajaaja.
variatsioonid	ei pruugi inimesi enne jagada gruppidesse, nad võivad ise selle vajaduse ära tabada
märkused	tugevused, nõrkused
allikas, kontakt	Uku Visnapuu uku@escu.ee
	kogumikku lisamise aeg veebr-02

Arktiline banaan*...**

Tüüp: meeskonnamäng

Rahvahulk: meeskonnas kuni 10.

Vahendid: banaanid, kommid vms

Kuidas käib: meeskonnad liiguvad käest kinni territooriumil ringi ja otsivad näiteks komme. Igast meeskonnast valitakse välja kapten, kes jääb staapi. Kui võistkond leiab kommi, hakkab ta lärmi tegema. Seepeale tuleb kapten jooksuga kommi järgi ja viib staapi nende hunnikusse. Meeskond ise kommi puutuda ega käest lahti lasta ei tohi. Pärast võib kommid ära süüa. Nalja saab ka alati.

NB! Eriti naljakas on seda mängida talvel lumega õues, kui banaanid on.

Kuusalumäng*

Tüüp: väli seltskonnamäng

Rahvahulk: 25-51

Kuidas käib: moodustatakse paarid, kes hoiavad käest kinni ja seisavad üksteise selja taga. Käed on sirutatud üles ja moodustavad tunneli. On ka üks ilma paariliseta mängija, kes läheb rivi lõppu ja jookseb tunnelisse, kus ta haarab kellelgi käest kinni ja nad jooksevad koos rivi esimeseks paariks. See, kes nüüd üksi jäi, jookseb rivi lõppu ja ka tunnelisse, kust leiab omale paarilise ja jookseb esimeseks. Mäng käib kogu aeg nii ja tunnel muudkui liigub edasi.

Numbritega kull*

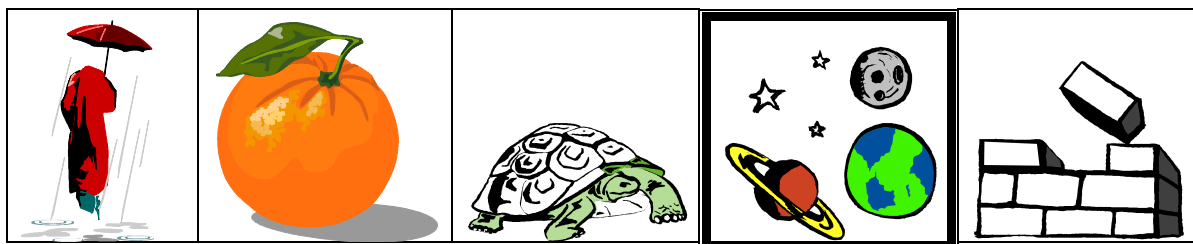
Tüüp: maastikumäng

Rahvahulk: kaks võrdset võistkonda

Vahendid: üks liputaoline moodustis ja palju silte numbritega.

Kuidas käib: mõlema võistkonna liikmed saavad samavõrdsete numbritega sildid ja oma lipu, mille nad peavad ära peitma. Algul antakse aega lipu peitmiseks. Siis kogutakse võistkonnad jälle kokku ja nad peavad hakkama otsima vastaste lippu ning tooma selle ära oma maa peale – kumbki saab võrdse maa-ala. Et teha mängu veel keerulisemaks, tuleb püüda vastasmeeskonna liikmeid kinni, neid takistamiseks. Kui suudate vastasmeeskonna elimineerida sel viisil, olete ka võitnud. Kui ühe meeskonna liige ajab teist taga ja saab kätte, siis näitavad nad üksteisele oma numbreid. Oletame, et püüdjal oli 16 ja kätte saadul 11. siis on see, kellel 11 oli, mängust väljas. Kui aga juhtus nii, et tagaetaval oli suurem number, siis oli kogu tagaajamine asjatu ja on tagaajaja mängust väljas. Kõik on õnneasi.

IV osa märkimisväärse füüsilise kontaktiga või intiimsed mängud

**Koos püsti tõusmine**

Meeskonnatöö mäng füüsilise lähedusega*...**

inimeste hulk	väike ja keskmine grupp, 5-10 min
ruum ja vahendid	Piisavalt ruumi, et mahuks ringis istuma ning poleks ohtu end ära lüüa
mängu kirjeldus	Mängijad istuvad põrandale, seljad vastakuti, ringis (ovaal ei toimi). Seejärel panevad kõik oma käe kõrvalolija käe alt läbi ja kõverdavad käsi küünarnukist (küünraõndlad on kohakuti). Läbiviija (üks osalejatest) loeb 1-2-3 ja 3 peal üritavad kõik koos püsti tõusta üksteisel käe alt endiselt kinni hoides. Hästi koos toimiv meeskond saab sellega esimesel korral hakkama, muidu tuleb mitu korda proovida, enne kui õnnestub.
variatsioonid	
märkused	Olen edukalt kasutanud meeskonnatöö koolitustel illustratsioonina ja meeskonnatunde arendamiseks koolitustel, kus jagunetakse gruppidesse, et koos mingi ülesanne täita
allikas, kontakt	Aune Lillemets, aunelill@gmail.com kogumikku lisamise aeg: märts 2010

Naermine

energiser

inimeste hulk	väike ja keskmine grupp, 5-10 min
ruum ja vahendid	
mängu kirjeldus	Mängijad heidavad põrandale pikali. Pikali tuleb inimesi panna ükshaaval. Iga järgmine paneb oma pea eelmise rinnale. Hea oleks, kui oleks võimalik inimesi "üksteise peale laduda" ruumi suhtes diagonaalis, saab pikema rivi teha, kui inimesi on palju. Alustatakse ühest rivi otsast ning esimene inimene peab ütleva HA. Teine inimene Ha-Ha, kolmas Ha-Ha-Ha jne, iga inimene lisab ühe Ha juurde. Kui jõutakse ilma ühegi eksimusega rivi lõppu, on mäng läbi ja rühm raske ülesandega hakkama saanud. tavaliselt see nii kähku ei lähe ja tuleb palju kordi otsast alata. Samuti on palju elevust kui põrandale heidavad vaheldumisi poiss-tüdruk-poiss-tüdruk...
variatsioonid	
märkused	tugevused, nõrkused
allikas, kontakt	Kadri Kroon kadrikroon@hotmail.ee

kogumikku lisamise aeg veebr-02	
Kallistamise mäng	
energiser	
inimeste hulk	väike ja keskmine grupp, 5-10 min
ruum ja vahendid	
mängu kirjeldus	Kõik seisavad ühes pikas ravis ja hakatakse üksteist kallistama. Esimene kallistab enda naabrit, siis järgmist ja järgmist ja järgmist ja kui jõuab rivi lõppu jääb sinna seisma. Kui esimene on juba paar inimest ära kallistanud, võib järgmine inimene alustada kõigi kallistamist ja siis järgmine inimene jne. kuni rivi on jälle koos, ainult et ühe rivi pikkuse paigast ära nihkunud. Kallistamine annab energiat väga paljudele inimestele.
variatsioonid	
märkused	tugevused, nõrkused
allikas, kontakt	Kadri Kroon kadrikroon@hotmail.ee
kogumikku lisamise aeg veebr-02	
Grupikallistuste mäng	
energiser	
inimeste hulk	väike ja keskmine grupp, 5-10 min
ruum ja vahendid	tühi ruum keset tuba, kus saaks vabalt liikuda
mängu kirjeldus	Kõik mängijad seisavad mingil kohal keset vaba ruumi ja ootavad, et mängujuht hüüaks mingi arvu. Arv näitab, mitu inimest peaksid kiiresti koos kallistama. Alguses hüütakse väiksemaid arve, lõpuks võib hüüda kõigi kohalolijate arvu.
variatsioonid	
märkused	tugevused, nõrkused
allikas, kontakt	Visnapuu uku@escu.ee
kogumikku lisamise aeg veebr-02	
Reaskallistamise mäng	
energiser	
inimeste hulk	väike ja keskmine grupp, 5-10 min
ruum ja vahendid	toolid
mängu kirjeldus	Inimesed istuvad ringipandud toolidel nii, et vaheldumisi on ühel jalad ringi sisse, teisel välja. Siis algab kallistamine: vasakut naabrit ja paremat naabrit...
variatsioonid	
märkused	tugevused, nõrkused
allikas, kontakt	Imbi Jaks jaksi@hotmail.ee
kogumikku lisamise aeg veebr-02	

Soo*...***

Tüüp: meeskonnamäng

Rahvahulk: väike grupp. Kuni 10.

Vahendid: lauajupid vms.

Inimestele antakse ülesanne ületada koos terve rühmaga soo. Neil on 5-6 lauajuppi, mis kannatavad raskust ja millel nad peavad kogu aeg seisma soo piires. Kui maha kukub keegi, siis läheb terve grupp tagasi. Pidevalt võetakse juppe vähemaks. Nõuab koostööd. Naljakas.

Seisame ringis, istume üksteisele sülle ja kõnnime	
Meeskonnatöö mäng füüsilise lähedusega*...**	
inimeste hulk	väike ja keskmine grupp, 5-10 min
ruum ja vahendid	
mängu kirjeldus	Kõik mängijad seisavad ringis ja pööravad ennast kõik paremale poole, nii et seistakse üksteise selja taga. Ring tõmmatakse nii kokku kui saab, kõik peavad üksteiste vastas tihedasti olema ja samas peab asja ikka saama ringiks nimetada (ovaal vms ei tööta selles ülesandes). Kõik istuvad üksteise sülle. Seda tehakse korraga, et keegi ümber ei kukuks. Kui istumisega on hakkama saadud, proovitakse niimoodi üksteise süles istudes kõndida. Kui rühm suudab seda teha, on nad väga hea meeskond, mis suudab koos toimida ja ühte jalga astuda. Aga vahel kukub terve rivi pikali. Seekord siis ei õnnestunud. Tihti saab palju nalja.
variatsioonid	
märkused	tugevused, nõrkused
allikas, kontakt	Kadri Kroon kadrikroon@hotmail.ee kogumikku lisamise aeg veebr-02

Inimsõlm	
Meeskonnatöö mäng füüsilise lähedusega*...**	
inimeste hulk	väike ja keskmine grupp (+ jaotatud suur grupp) 5-10 min
ruum ja vahendid	Piisavalt ruumi, et mahuks ringis seisma ning poleks ohtu end ära lüüa
mängu kirjeldus	Osalejad tuleks jagada paarisarvulistesse gruppidesse (8, 10 või 12 inimest kõige parem). Mängijad seisavad ringis, panevad silmad kinni ja sirutavad vasaku käe ette, haarates kellegi teise käest; seejärel sama parema käega. Nüüd võib silmad lahti teha ja asuda täitma ülesannet: harutada tekkinud sõlm lahti ilma kordagi käest lahti laskmata. Võib läbi pugeda, astuda üle teiste käte (ettevaatust, et haiget ei tee!). Kui tekib 2 ringi, siis see ka ok.
variatsioonid	
märkused	Olen edukalt meeskonnatunde arendamiseks koolitustel, kus jagunetakse gruppidesse, et koos mingi ülesanne täita. Alla 13. aastastega ei pruugi toimida, kuna käed on lühikesed ja ei teki liikumisruumi. Kui korraga mõlemad käed sirutatakse, siis ei taha ring välja tulla: tekib 8 vms.
allikas, kontakt	Aune Lillemets, aunelill@gmail.com kogumikku lisamise aeg: märts 2010

Masseerime üksteist	
energiser	
inimeste hulk	väike grupp kuni massid, 1-2 min
ruum ja vahendid	
mängu kirjeldus	Kõik koolitatavad tõusevad püsti ja sirutavad ennast hästi pikaks, nii pikaks kui vähegi saavad. (käsi veel alla ei lase)pööravad sinu käsu peale kõik paremale poole ja asetavad oma käed enda ees seisva inimese õlgadele (hea on, kui inimesed seisavad ringis. Pole hullu ka teistmoodi seistes, aga serval seisjad jäävad poolest energiserist ilma) ja masseerivad seda inimest, jagades talle kogu oma armastuse ja hoolitsuse või hoopis vihkamise selle inimese vastu. Siis tõstavad jälle kõik käed üles ja sirutavad end hästi pikaks ning pööravad ennast 180° (sisuliselt teistpidi) ning asetavad oma käed enda ees seisva inimese õlgadele ja jagavad neile kogu selle hoole ja armastuse, mis nad eelnevalt sellelt inimeselt said. Siis tõstetakse käed üles ja sirutatakse ennast hästi pikaks ning pööratakse näoga ringi keskele (nii nagu enne energiseri algust oldi) ja siis kukuvad kõik (kummarduvad ja lasevad enda käed rippu). Siis palutakse neil tõusta ja oma kohtadele asuda.
variatsioonid	
märkused	tugevused, nõrkused
allikas, kontakt	Kadri Kroon kadrikroon@hotmail.ee
	kogumikku lisamise aeg veebr-02
Sülest sülle rändamine	
energiser	
inimeste hulk	väike ja keskmine grupp, 5-10 min
ruum ja vahendid	toolid
mängu kirjeldus	<ol style="list-style-type: none"> 1. Inimesed istuvad ringi, toolid pannakse lähestikku 2. Mängujuht hakkab hüüdma korraldusi, nt "Kellel on sinised silmad, istugu kaks kohta edasi" kes tingimusele vastab, istub edasi, kusjuures need, kellel on keegi süles, jäävad paigale, st ainult kõige pealmised inimesed liiguvad. 3. võidab see, kes jõuab esimesena oma kohale tagasi, talle võib anda auhinna.
variatsioonid	<ol style="list-style-type: none"> 1. korraldusi võib hüüda igaüks; 2. ka need, kellel on keegi süles, istuvad edasi, kui korraldus nende kohta kehtib (st kogu sülem liigub). 3. Sarnane mäng: Värvimäng Inimesed istuvad ringis, igaühele öeldakse üks mast (ruutu, risti, ärtu või poti) ja mängujuht hakkab oma suva järgi nimetama maste. See kelle masti ta ütles, istub ühe koha võrra edasi (on suur tõenäosus, et seal, kuhu ta istub, on juba keegi ees ja ta peab sülle istuma). Mäng lõpetatakse, kui enam ei viitsita või siis, kui on saadud suurim üksteise põlve peal istuv rida. <p>(Andrus Paat)</p>
allikas, kontakt	Uku Visnapuu uku@escu.ee
	kogumikku lisamise aeg veebr-02

Võõras auk, võõras võõras auk*...**

Tüüp: seltskonnamäng

Rahvahulk: 5-50

Kuidas käib: kõik on ringis põlvili maas. Jalad on veidi harkis ja vasak käis on maas nii et sõrmede vahele jääb auk. Mängujuht õpetab inimestele, et kui nad panevad sõrme oma vasaku käe moodustatud auku, siis see on oma auk. Paremal käel olijal on võõras auk ja vasakul käel olijal on võõras võõras auk. Mängujuht hakkab reaktsiooni peale neid käsklusi andma. Mõne aja pärast tuleb uus liigutus juurde. See on lift. Käsi liigub üles-alla, peopesa suunatud otse ette. Samuti on võõras ja võõras võõras lift. Nüüd kombineeritakse neid käsklusi. Kolmas etapp on kelder. Kelder tähendab kätt jalge vahel. Siin hakkavad itsitama, aga mängivad lõbuga edasi. Nüüd kombineeritakse kõiki kolme liigutust. Mäng lõpeb sellega, et inimesed aetakse segadusse sõnaga lift, mille ette ei käi käsklust kelle oma?

Seljale joonistamine*...**

Tüüp: osavusmäng

Rahvahulk: 10-50. vahet pole

Vahendid: paber, pliiats, varem tehtud pildid.

Kuidas käib: tehakse võistkonnad, mis istuvad üksteise selja taga maas. Viimasele näidatakse mingit pilti, mille ta peab sõrmeaga joonistama eesistuja seljale. See omakord oma eesistuja seljale jne. rivi esimene peab selle suutma paberile joonistada.

Lusikamäng ***...****

Tüüp: seltskonnamäng

Rahvahulk: 10-20

Vahendid: kaks pika nõõri otsas rippuvat lusikat

Kuidas käib: tehakse inimestest kaks rivi. Rivid näoga vastamisi. Käskluse START peale hakkavad inimesed lusikat koos nõõriga läbi oma üleriiee ajama. Ikka ülevalt alla, kuni kogu rivi on lusika oma riietest läbi ajanud ja lusikas vastu maad kolksatanud. Siis tõmmatakse nõõr kiiresti tagasi välja. Võidab esimesena lõpetanud võistkond.

Elekter*...***

Tüüp: reaktsioonimäng

Rahvahulk: 20-60

Vahendid: münt või kaardipakk

Kuidas käib: inimesed istuvad kahes võrdses rivis, seljad vastamisi ja silmad kinni. Oma meeskonnal hoitakse ka käest kinni. Ainult võistkonna esimestel mängijatel on silmad alatud. Nemad jälgivad mündi viskamist või kaardi tõmbamist. Vastavalt, siis kas kull või kiri ja punane või must. Lepitakse kokku, kumma valiku kumb variant on õige märk. Näiteks punane kaart. Kui mängujuht tõmbab musta kaardi, ei tee esimene midagi. Muidu on viga. Kui aga punane, siis ta pigistab naabri kätt. Pigistus hakkab mööda rivi liikuma, kuni viimane selle saab ja tõstab käe üles. Võitja meeskonna viimane liige läheb siis esimeseks ja rivi liigub ühe koha võrra edasi. Mängitakse seni, kuni üks meeskond on jõudnud tagasi oma algsetele kohtadele.

Perekonnamäng*...***

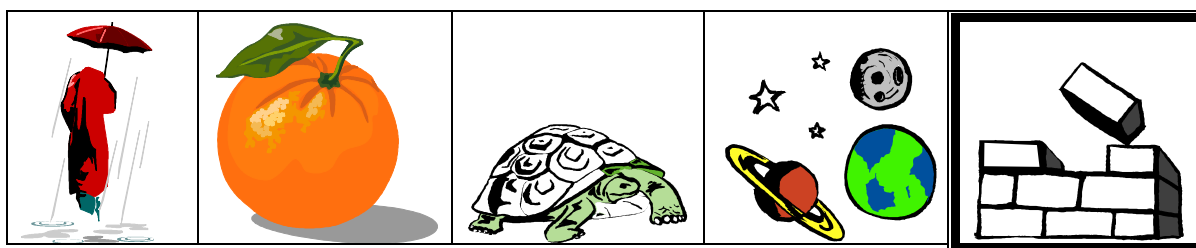
Tüüp: seltskonnamäng

Rahvahulk: 20-40

Vahendid: toolid, paberid perekonnanimedega ja pisikesed paberid perekonnanime ja seisusega.

Kuidas käib: ruumi eri osadesse on pandud suvaliselt u5-6 tooli. Iga tooli all on suur silt ühe perekonnanimega. Näiteks Kask, Mänd, Kits jne. mängijatele jagatakse sildid, kus on üks neist perekonnanimedest ja siis amet. Näiteks Mänd → tütar. Ametid on vanaisa, isa, ema, poeg, tütar, koer jne. võite ise vähemaks võtta või juurde panna vastavalt inimeste arvule. Saades omale sildi, peavad mängijad leidma oma pere tooli ja istuma just sellises järjekorras üksteise sülle. Perekond, kes lõpetab viimasena, kukub mängust välja koos oma siltide ja tooliga.

V osa Eriotstarbelised ja muud mängud

**Energiaimpulss**

meeskonnatöö mäng, sobib ka energiamänguks*

inimeste hulk	väike ja keskmine grupp, ka suur grupp, 5-10 min
ruum ja vahendid	Piisavalt ruumi, et osalejad saavad võtta ringi
mängu kirjeldus	<ol style="list-style-type: none"> 1. Mängijad seisavad ringis ja hoiavad kätest kinni 2. Mängujuht saadab teele energiaimpulsi, pigistades kergelt enda kõrvalolija kätt. 3. Osaleja, kes tunneb, et tema kätt pigistati, hakkab kiiresti järgmise inimese kätt pigistama. Eesmärk on, et reageeritakse kiiresti ja pigistamisega jõutakse uuesti mängujuhini võimalikult ruttu. 4. Võib spetsiaalselt aega võtta ning öelda, et kui me koos töötame, siis saame veel kiiremini teha ning vaadata, kas läheb kiiremini.
märkused	Sobib ka toetama meeskonnakoolitust: proovime koolituse alguses ja lõpus, kas meie meeskonnatunne suurenes ehk kas impulss liigub kiiremini.
allikas, kontakt	Aune Lillemets, aunelill@gmail.com kogumikku lisamise aeg: märts 2010

KommunikatsioonimängMängu eeltingimus on see, et oleks paarisarv osalejaid ja et inimesed eelnevalt üksteist ei tunne

Mängu eesmärk	panna inimesed suhtlema ja endast rääkima, aja peale rääkimine tekitab piisavalt elevust ja pärast mängu on hea arutada et oh, mulle ei jäänud midagi meelde, mida see tüüp rääkis jne
inimeste hulk	väike ja keskmine grupp, (5)7-10 min
ruum ja vahendid	
mängu kirjeldus	<ol style="list-style-type: none"> 1. Mängijad seisavad ringis külgedega sissupoole, nii et moodustuvad paarid. (nagu "Kaks sammu sissepoole") Mängujuht loendab inimesed üle ühe A-deks ja B-deks, nii et igas paaris oleks üks A ja üks B ja kõik A-d ja B-d oleksid sama koha peal. 2. Esiteks: Kõikidel A-del on poolteist minutit aega rääkida endast ja B-d kuulaku tähelepanelikult. 3. Nüüd keeravad kõik oma paarilisele selja ja saavad nii uued paarilised, kusjuures igas paaris on endiselt üks A ja üks B. 4. Teiseks: Kõikidel B-del on minut aega rääkida, mis nad

	<p>just äsja kuulsid ja A-d kuulaku tähelepanelikult.</p> <p>5. Nüüd astuvad B-d viie paarilise võrra edasi ja nii on jälle kõigil uued paarilised.</p> <p>6. Kolmandaks: A-del on pool minutit aega rääkida, mis nad just äsja kuulsid.</p> <p>7. Nüüd mängujuht näitab suvalise B peale, et räägi, mis sa viimati kuulsid, ja siis ta küsib inimeselt, kelle kohta jutt käis, kas räägitu on õige ja mis sa veel rääkisid. Nii võib veel paar inimest läbi küsitleda olenevalt sellest, kui palju on mängijaid.</p>
variatsioonid	Võib ka kõik läbi küsida, aga siis läheb pikaks ja igav hakkab.
märkused	<p>Aga miks meie seda mängisime oli, et kui sa tahad, et sinust jääks võimalikult palju olulist meelde, siis alusta sellest, mis sa arvad, et peaks inimesele sinust meelde jääma ja püüa rääkida nii värvikalt kui oskad.</p> <p>Nii käib ka ajakirjanduses lugude kirjutamisega. Ja mäng tegelikult näitas hästi inimeste selektiivset mälu. Näiteks, kui mina rääkisin poolteist minutit endast, kes ma olen, kust ma tulen, siis ainuke asi, mis lõpuks inimestele meelde jäi ja viimasesse pooleminutilise juttu mahtus oli, et ma tulen Eestist ja mängin viiulit.</p> <p>tugevused, nõrkused</p>
allikas, kontakt	<p>Kadri Tonka tonka@ut.ee</p> <p>kogumikku lisamise aeg veebr-02</p>

Paberussi kergitamine

Meeskonnatöö mäng*...**

inimeste hulk	väike ja keskmine grupp (+ jaotatud suur grupp) 5-10 min
ruum ja vahendid	Piisavalt ruumi, et mahuks reas seisma, paberuss (20-30 cm ajalehest keerutatud ja teibiga üle tõmmatud)
mängu kirjeldus	<p>Mängijad seisavad vastakuti kahes reas, sirutavad käed vaheliti ette, nimetissõrm välja sirutatud, teised sõrmed kõverdatud. Tekkinud sõrmede reale paneb läbiviija paberussi. Meeskonna ülesandeks on paberussi niimoodi põrandale langetada, et kõigi sõrmed puutuvad pidevalt ussi. Kui keegi kaotab kasvõi ühe sõrmega kontakti, siis annab ta sellest märku ja langetamine algab otsast peale.</p>
variatsioonid	<p>Paberussi võib ka maast ülesse tõsta samal moel.</p> <p>Mida raskem on paberuss, seda kergem on ülesanne ja vastupidi. Näiteks sarnase pikkuse ja läbimõõduga raudlatti kergitada ja põrandale langetada on hoopis kergem.</p>
märkused	Lõbus mäng, mis tekitab meeskonnavaimu ja ei tohiks kellelegi üle jõu käiv või piinlik olla.
allikas, kontakt	<p>Aune Lillemets, aunelill@gmail.com</p> <p>kogumikku lisamise aeg: märts 2010</p>

" Usaldusmäng"	
meie-tunde arendaja***...****	
inimeste hulk	väike ja keskmine grupp, 5-10 min
ruum ja vahendid	
mängu kirjeldus	Inimesed võtavad paaridesse (üks paneb silmad kinni ja ei vaata) ja nad liiguvad nii, et nägija hakkab pimedat juhtima (nägija käed pimedal seljal) ja pimedal tuleb nägija liikumisele ka vastavalt reageerima.
variatsioonid	
märkused	võib kasutada alles siis, kui grupp on piisavalt arenenud (Uku Visnapuu) tugevused, nõrkused: oht viga saada on mõnes keskkonnas suur
allikas, kontakt	Andrus Paat andru23@hotmail.com kogumikku lisamise aeg veebr-02

" Usalduskukkumine"	
meeskonnatöö mäng suure füüsilise lähedusega ****	
inimeste hulk	väike ja keskmine grupp, 10-20 min
ruum ja vahendid	
mängu kirjeldus	Inimesed seisavad vastakuti kahes ravis, tihedalt kõrvuti-olevad käed ette sirutatud, peod ülespoole. Seista tuleks niimoodi, et sõrmeotsad ulatuvad vastasolijani tema käte vahel – st sama inimese käed ei ole kõrvuti, vaid vastasolija üks käsi on tema omade vahel, et tagada ohutus. Üks osaleja seisab laua peale, seljaga inimeste poole, käteriviga kohakuti. Kui ta on valmis, siis kukutab ta end rivi valmisoleku signaali järel selili käte peale. NB! Kukkuja peab olema pulksirge (käed keha kõrval) ja ütleva, et ta on nüüd valmis kukkuma. Seega enne iga kukkumist peab toimuma mõlemapoolne infovahetus, mis kinnitab, et kõik on selleks valmis. NB: põlvede kõverdamine ja kätega vehkimine võib vigastada püüdjaid, ekstreemsel juhul ka viia selleni, et inimene kukub maha. Ilma eelhoiatusest võib juhtuda, et püüdjad ei ole valmis.
variatsioonid	Inimesed seisavad ringis, käed kõverdatud, pihud avatud. Üks osaleja on ringi sees ja laseb end lõdvaks, kukutades end tahapoole, ringis olivad tõukavad teda õrnalt tagasi.
märkused	võib kasutada alles siis, kui grupp on piisavalt arenenud ja vastutustundlik. Läbiviija peab seletama võimalikke ohtusid ja pidevalt silma peal hoidma, et tähelepanu ei hajuks. tugevused: väga võimas meeskonnatunde tekitaja, nõrkused: oht viga saada on mõnes keskkonnas suur
allikas, kontakt	Aune Lillemets, aunelill@gmail.com kogumikku lisamise aeg: märts 2010

Vanaema sünnipäev *...**

Tüüp: mõtlemise mäng

Rahvahulk: 5-20

Kuidas käib: keegi seltskonnast on mängult vanaema ja tal on sünnipäev. Sünnipäevaks aga tehakse kingitusi ja siis mängijad hakkavad korda mööda pakkuma, mida nad kingiksid. Vanaema aga kõiki kingitusi vastu ei võta. Vanaema võtab vastu vaid kingitusi, mis algavad sama tähega nagu kinkija eesnimigi. Seda aga sünnipäevalistele ei öelda. Näiteks Eerik kingib elevandi. Maria aga elevanti kinkida ei väi. Maria võib moosi kinkida.

Oda ja pada*...**

Tüüp: mõtlemismäng

Rahvahulk: 10-20

Vahendid: mingi odataoline väike ese – näiteks pliats ja paja taoline ese – näiteks pudelikork.

Kuidas käib: hästi segane mäng, mis nõuab palju mõtlemist. Algul on ühe inimese käes nii oda kui pada. Ta annab näiteks endast vasakule oda ja ütleb: oda. Järgmine küsib: mida? Ja siis ta ütleb uuesti. Oda ning naaber võtab alles nüüd oda oma kätte ning hakkab järgmisele oda pakkuma. Aga kui see järgmine küsib: mida, siis tema küsib omakorda eelmiselt: mida ja see veel eelmiselt, kuni mängu alustanud inimese kord on. Too vastab, et oda ja sõna oda rändab tagasi sinna, kuhu mäng pooleli jäi. Teiselt poolt hakkab liikuma pada. Mingil hetkel saavad nad keskel kokku ja siis läheb eriti keeruliseks. Kindlasti läheb algul sassi, aga nalja saab ka. Seltskond olgu pigem väike ja tuttav esialgu. Kõik peavad keskenduma.

Diivan*...**

Tüüp: seltskonnamäng

Rahvahulk: 25-40

Vahendid: paberilipikud mängijate nimedega, toolid

Kuidas käib: inimesed istuvad ringis toolidel. Toole on üks rohkem kui inimesi. Tehakse kaks võistkonda ja pannakse nad istuma vaheldumisi. Samuti peab olema neli tooli, mis erinevad teistest ja pannakse kõrvuti. Need neli on diivan. Diivanile tuleb saada istuma neli sama võistkonna liiget. Mäng käib aga nii, et paberid nimedega visatakse maha ja iga üks võtab ühe nime. Nimi ei ole tema pärisnimi, aga edaspidi reageerib too isik sellele nimele. See inimene, kelle paremal käel on tühi tool, kutsub enda kõrvale mõnda oma võistkonnakaaslast nimepidi, aga see nimi võis sattuda hoopis mõnele vastasvõistkonna mängijale. Kui too läheb tema kõrvale, vahetatakse pabereid ja identiteeti. Nüüd saab kutsuda uus mängija, kelle kõrval paremal koht vabaks jäi. Niimoodi kutsudes üritatakse saada ühe võistkonna samad inimesed diivanile. Kuigi nimed muutuvad, jäävad võistkonnakaaslasteks samad inimesed. Tuleb üritada jälgida, kes kelle nime sai. Minu lemmikmäng

Selgeltnägija *...***

Tüüp: mõtlemismäng

Rahvahulk: 10-30 inimest, vajadusel ka rohkem

Vahendid: väike peegel

Kuidas käib: on üks mustkunstnik, kes läheb ukse taha. Tavaliselt mängujuht. Keegi teine peab veel mängu oskama, aga hea oleks, kui ülejäänud mängijad seda ei tea. Viimane koos ülejäänud seltskonnaga jääb tuppa. Keegi neist teeb sõrmejälje peeglile ja siis kutsutakse mustkunstnik sisse, kes uurib jälge ja inimesi jms ja siis arvab ära, kes tegi. Teistel katsetel võtab ta omale vabatahtliku kaasa ukse taha, kellega koos püütakse ära arvata järgmise sõrmejälje tegija. Nii jätkub, kuni keegi välja mõtleb, milles asi seisneb. Mängujuht peab iga kord eksimatult ära arvama jälje tegija. Teised vahetuvad. Trikk seisneb selles, et see inimene, kes ka mängu teadis ja tuppa jäi, võtab iga kord samasuguse asendi nagu jälje tegija. Mängujuht ajab lihtsalt jama ja teeb, nagu uuriks jälge ja käsi. Tegelikult ütleb kaasategija talle alati ette. On vaja efektiivset mängujuhti, kes käitub nagu tõeline mustkunstnik ja ajab asja põnevaks.

Võtan otse, annan risti*...**

Tüüp: mõtlemismäng

Rahvahulk: 10-40

Vahendid: käärid

Kuidas käib: käärid hakkavad mööda rahvaringi ringi käima. Igaüks ütleb saades, kas ta võttis otse või risti ning edasi andes, kas ta annab otse või risti. Vastuseid kommenteerib mängujuht, kes algul ainsana teab, mida otse ja risti tähendavad. Võib liigutada kääre kokku ja lahti ja anda käepide või tera ees. Tegelikult on see kõik segaduse tekitamiseks ja ütlused käivad jalgade asendi järgi. Kelle jalad on kuidagi ristatud, sellel on risti, kellel on otse, sellel on otse. Mängida saab päris kaua, kuni kõik pihta saavad. Alati ei peagi lahti seletama. Võib ka lihtsalt pooleli jätta.

Liigutuse mäng*...***

Tüüp: seltskonnamäng

Rahvahulk: 20-50

Kuidas käib: mõned vabatahtlikud saadetakse toast välja. Ülejäänute seast valitakse välja üks, kes hakkab tegema liigutusi ja teised teevad järgi. Siis lastakse vabatahtlikud ükshaaval sisse. Nad peavad ära arvama, kes liigutusi algatab.

Inim-memoriin*...**

Tüüp: seltskonnamäng

Rahvahulk: 26-50

Kuidas käib: kaks vabatahtlikku ukse taha. Ülejäänud jagunevad paaridesse. Iga paar mõtleb oma liigutuse või hääliitsuse ja siis paarid segatakse. Tulevad sisse vabatahtlikud. Nad hakkavad kordamööda paare koguma, näidates korruga kahele inimesele, kes seepeale teevad oma asja. Kui asi on ühesugune, siis ongi paar käes ja sama vabatahtlik võib edasi küsida. Kui aga valesti pakkus, siis läheb kord teisele vabatahtlikule. Mängu lõpus loetakse üle, kes sai rohkem paare.

Must maagia*...**

Tüüp: mõtlemismäng

Rahvahulk: 10-30

Kuidas käib: on mängujuht ja tema abiline, kes teavad mängu põhimõtet. Abiline ja üks vabatahtlik saadetakse ruumist välja. Vahepeal valivad ülejäänud mängijad välja ühe detaili ühe mängija küljest. Siis kutsutakse abiline ja vabatahtlik sisse. Mängujuht hakkab osutama erinevatele esemetele ja küsima: KAS SEE? Vabatahtlikud peavad arvama ära, milline pakutud esemetest on õige. Mängujuhi abiline aga teab nõksu. Alati näitab mängujuht ühte musta asja. Sellele järgnev asi on SEE. Kõik muud asjad, mis sellele eelnevad ja ka esimene must asi on valed.

Do you love me baby? – ütle kallid, kas sa armastad mind?*...**

Tüüp: seltskonnamäng

Rahvahulk: 10-30

Kuidas käib: üks inimene on ringi keskel ja hakkab mängijatelt ükshaaval küsima seda küsimust. Ta võib teha samal ajal igasugu asju, mis pähe tuleb, sest vastaja peab naerma hakkama, et ta oma kohale tagasi istuda saaks. Vastaja aga peab ütlema: yes I do, but I cant smile või siis armastan küll, aga ma ei tohi naerda. Kui vastaja naerma hakkab, siis vahetavad tema ja küsija kohad. Võib mängida ka nii, et kui vastaja naerma hakkab, siis ta läheb teiseks küsijaks jne, kuni kõik on küsijad.

Ränirahnud*...***

Tüüp: sketš

Rahvahulk: 2 poissi soovitatavalt. Või meest ja pealtvaatajad.

Vahendid: kaks puuhalgu

Kuidas käib: äkki jooksevad ruumi suure hädakisaga kaks koopainimest – võivad ka maskeerimata laagripoisid olla, kellel on puuhalg ähvardavalt käes. Üks ajab teist taga. Viimaks saab ta esimese kätte ja siis korra jääb aeg seisma. Kui kõik arvavad, et ta läks hulluks ja lööb kohe kinnipüütut – too on kõssis ka ja teeb hirmul nägu. Siis aga puudutab tagaajaja teda teise käega, ütleb: SINA OLED! Ja jookseb nüüd ise eest ära, teine jookseb rõõmsalt järgi.

Ämbrid **...***

Tüüp: sketš

Rahvahulk: 2 + pealtvaatajad

Vahendid: üks tühi ja üks vett täis ämber.

Kuidas käib: hea laagrinali. Igal õhtul tehakse vaikusehetk ja kahest suunast tulevad korraldajad ämbritega. Üks kallab oma vee teise ämbriksse ja kumbki läheb oma suunas tagasi. Nii tehakse igal õhtul. Sündmus toimub alati haudvaikuses nagu midagi püha. Viimasel päeval aga tulevad kaks ämbritega inimest jälle ja jäävad keskel seisma. Üks küsib: VALMIS? Teine vastab: EI! Varsti küsib esimene: AGA NÜÜD? Teine: NO OK. Ja siis viskavad nad ämbrite sisu rahva poole ja kõik võpatavad, sest teavad, et saavad märjaks, aga tegelikult sel päeval on ämbrid tühjad.

Fotograaf **...****

Tüüp: punastamisemäng

Rahvahulk: nii poisse kui tüdrukuid

Kuidas käib: kõik mängijad peale ühe poisi ja tüdruku on väljas ruumist. Neid hakatakse ükshaaval sisse kutsuma ja neil palutakse ette kujutada, et nad on fotograafid ja nad võivad teha oma kahe modelliga, mis aga pähe tuleb. Lasku kujutlusvõimel lennata. Kui ta teeb neist mingi asendi või kuju ja valmis saab, siis läheb ta ise omasoolise asemele. Niimoodi tehakse kõigi sissekutsututega.

Pomm ja kilp*

Tüüp: aktiivne seltskonnamäng

Rahvahulk: 20-40

Kuidas käib: iga isik valib ühe teise inimese enda pommiks ja veel ühe enda kilbiks. Neid isikuid ta ei avalikusta, aga siis antakse käsk, et olge nii, et kilp on alati teie ja pommi vahel. Tuleb mõnus segapundar.

Pimedate juhtumine rongis***...****

Tüüp: usaldusmäng

Rahvahulk: 20-50

Kuidas käib: tehakse võistkonnad, mille liikmed seisavad üksteise taga rivis, käed eelmise õlgadel. Silmad on kinni kõigil peale viimase inimese rivis. Viimastele õpetatakse selgeks mingi marsruut, mida mööda nad oma pimedate võistkonda juhtima hakkavad. Kui nad tahavad, et võistkond läheks otse, patsutavad nad mõlemat õlga. Kui paremale, siis paremat õlga ja vasakule minemiseks vasakut õlga. Kui nägija rivi lõpus tahab, et võistkond seisma jääks, surub ta kergelt eelmise õlgu. Liigutused peavad kiiresti liikuma rivi tagumisest otsast esimesse. Kui pimesi on teekond läbitud ja ollakse tagasi alguspunktis, siis palutakse kõigil silmad lahti teha ja sama tee mälu järgi läbida. Seekord varem nägija olnud inimene kaasa ei lähe.

Kas ma olen...? *...**

Tüüp: jäämurdja

Rahvahulk: 10-100

Vahendid: kleepribaga paberid, millele on kirjutatud kuulsuste nimed

Kuidas käib: need paberid kleebitakse inimestele otsa ette. Inimesed peavad ära arvama, kes nad on, küsides teistelt mängijatelt jah-ei küsimusi. Näiteks: kas ma olen blond? Kui nad saavad jah vastuse, siis võivad samalt inimeselt edasi küsida. Kui ei-vastuse, siis peavad leidma uue inimese, kellele küsimusi esitada. Kaks korda sama inimese juurde minna ei või.

Sõnatu alias*...***

Tüüp: mõtlemismäng

Rahvahulk: ükskõik

Vahendid: üks tool

Kuidas käib: mängujuht hakkab andma soovijatele sõnu, mida nad peavad ülejäänutele selgeks tegema sõnadeta, kasutades ühte tooli selle asjana, mida see sõna tähendas. Näiteks hambahari – selgitaja teeb, nagu peseks tooli jalaga hambaid.

Joonistan sulle kuu

Tüüp: viisakusemäng

Rahvahulk: 5-15

Kuidas käib: inimesed hakkavad naabrile õhku joonistama kuusid/Q-sid. Mõni joonistab lillelise, mõni joonistab ilusa jne. mängu oskavad inimesed kritiseerivad neid öeldes, et oli väga ilus või kole kuu. Point seisneb selles, et kuu on alati ilus, kui üks joonistaja joonistab ära ja ütleb palun ning talle järgnev mängija tänab teda selle eest. Kõik on viisakuse peale. Kui inimene ei ütle palun korda edasi andes, siis on kuu väga kole.

Sultanile maitseb T

Tüüp: mõtlemismäng

Rahvahulk: 5-25

Kuidas käib: iga mängija hakkab järgmiselt küsima: KAS SULLE MAITSEB... ja teine peab vastama JAH või EI. Mängujuht parandab valesti vastajaid. Asi käib selle järgi, kas pakutud asjas on nimetavas käändes T täht sees või mitte, sest juba mängunimi ütleb ära, et T maitseb, aga T ja tee kõlavad ühtemoodi :P

Psühholoog

Tüüp: mõtlemismäng

Rahvahulk: 15-30

Kuidas käib: võetakse paar vabatahtlikku, kes lähevad korraks ukse taha. Tagasi tulles peavad nad olema psühholoogis ja arvama ära, mis haigus kõigil mängijatel on. Selleks võivad nad esitada igale inimesele üksikult kas-küsimusi. Näiteks: kas sa oled poiss, kas sul on punane pluus? Kas sul on ninarõngas jne. vastused aga ajavad neid arvatavasti segadusse, sest vastatakse tegelikult endast paremal istuva inimese kohta. Kui aga kogemata vale vastus antakse, siis see, kelle kohta väide tegelikult käis hüüab: PSÜHHOLOOG ja kõik vahetavad kohad. See ajab vabatahtlikud veel rohkem segadusse. Aga haigus ongi naabri kohta vastamine.

Kimi mäng

Tüüp: mõtlemismäng

Rahvahulk: 5-15

Vahendid: kandik väikeste asjadega.

Kuidas käib: inimestele näidatakse ühe minuti jooksul kandikut vähemalt kümne asjaga ja siis viiakse kandik ära. Nüüd palutakse neil asjad mälu järgi kirja panna. Hea mälu treening

Trikiga Kimi mäng

Tüüp: mõtlemismäng

Rahvahulk: 5-15

Vahendid: kandik asjadega

Kuidas käib: inimestele, kes on varem Kimi mängu mänginud näidatakse kandikut asjadega ja lastakse pähe õppida. Siis aga läheb kandiku toonud inimene ära ja palutakse hoopis selle inimese välimust kirjeldada.

Paaridega kassi-hiire mäng

Tüüp: jooksumäng

Rahvahulk: 30-60

Kuidas käib: kõik seisavad ringis paari kaupa. Kaks üksikut jooksevad ringi. Kass ajab hiirt taga. Kui kätte saab, siis muutub ise tagaaetavaks. Kui hiir väsib, haarab ta käest kinni kellelgi. Selle vana paariline muutub aga üleliigseks ja peab nüüd ise kassi eest ära jooksuma hakkama.

Oma hindamatu panuse kogumikku on andnud:

Andrus Albi, Märt Aro, Imbi Jaks, Aune Lillemets, Andrus Paat, Nele Sarrapik, Kadri Tali (Kroon), Maria Tamming, Evelin Tiitsaar, Kadri Tonka, Uku Visnapuu

Illustratsioonid programmi MindManager2002 (MindJet LLC) ja Hemera Technologies Inc. programmide galeriidest

Kirjandust ja veebiviiteid

- "Maailma parimad seltskonnamängud" täpsemad andmed: andru23@hotmail.ee
- www.du.edu/~citi/activitypage.html
- "Loomismäng" TPÜ Terviseuuringute labor Tallinn 2001, eriti sealt algusest Eha Rüütli artikkel abistamise psühholoogilisest keerukusest ja rühmatöö põhimõtetest
- "Rühmatöö harjutused" Interdistsiplinaarsete Uuringute Instituut

Varasemad versioonid

0.5 versioon valmis 15. – 17. veebruaril 2002 Jõhvis toimunud õpilasomavalitsuste koolituslaagri tarbeks

1. versioon valmis juulis 2003, lisatud on mängu, edasi arendatud – täpsustatud ja täiendatud ülejäänud kogumiku osasid.

1.1. versioon valmis oktoobris 2004, Tallinnas toimunud Eesti Õpilasomavalitsuste Liidu XI Üldkoosoleku eelfoorumi tarvis, lisatud on saatvat teksti, illustratsioone ja mängu; sisu ümber paigutatud ja täiendatud, tehtud õigekirja- ja sisulisi parandusi.

Lahti kirjutamata mõttelõngade osa

Need mängud, tegevused ja märkused, mis saavad tulevikus lahti kirjutatud

Inimbingo

samba!

park,avenüü

suvikõrvits, varasakabi

Müüdi edasiandmine

Toolidega seinast seina

Rütmikas plaksutamine Evelini järgi,

"valetamise mäng" teeb mingi muu liigutuse, mida tegelikult ei ütle.