**Lõbusad mängud siidrättide ja papptaldrikutega.**

 LIISU 2021

 Karl Sults

15.06.21-16.06.21

**Siidrätid**

1. Peitu ja viska – peida siidrätt enda peosisse ära ja viska see siis õhku. Las rätt maandub ilusasti maha ja siis korja ta uuesti üles.
2. Peitu, viska ja püüa - sama nagu eelmine mäng, aga nüüd püüa siidrätt ka kinni kahe käega.
3. Peitu, viska, puhu ja püüa – Sama nagu eelmised mängud, aga nüüd enne püüdmist proovi siidrätti puhuda ka.
4. Viska ja püüa ühe käega – rätti viskamine ja püüdmine nii parema kui ka vasaku käega
5. Näpu püüdmine – viska rätt õhku ja proovi ta kinni püüd erinevate näppudega.
6. Viska ühega, püüa teisega – rätti viskamine ühe käega ja püüdmine teise käega.
7. Varbaga tõstmised – proovi varvastega tõsta rätt üles. Proovi teise jalga ka
8. Rätiga lehvitamine – tõsta varbaga rätt üles ja proovi sõbrale rätiga lehvitada.
9. Viska ja püüa – võta rätt varbaga üles, viska ta siis õhku ja püüa käega kinni.
10. Karusell – aseta rätt maha istu täpselt rätile ja keeruta end rätil.
11. Püüa kehaosaga – viska rätt õhku ja proovi püüda rätt kinni erineva kehaosaga.
12. Rätijooks – tõsta rätt enda kõhu juurde, alusta vaikselt jooksu hoides rätti kinni. Kui oled saavutanud piisavalt suure hoo, siis lase rätt lahti ja jookse edasi. Kui rätt kukub maha, siis tõstad räti üles ja alustad rahulikult otsast peale.
13. Pimesikujooks – sama nagu eelmine mäng, aga rätt on nüüd peas.
14. Hoia õhus – liigu saalis ringi nii et sa puhud rätti koguaeg. Rätt maha kukkuda ei tohi 
15. Paarides harjutused:
	1. Ühe rätti visked paarilisele
	2. Kahe räti visked paarilisele
	3. Korraga ühe räti viskamised paarilisele
	4. Risti viskamised paarilisele
16. Žongleerimine – alguses ühe rätiga, siis kahe rätiga, siis kolme rätiga
17. Tants – Tantsu juhendaja hoiab rätti käes ja hakkab rätti liigutama nii nagu ise soovib. Teised lapsed on tantsijad kes hakkavad siis räti järgi ennast liigutama, proovides võimalikult hästi räti liikumist imiteerida.
18. Räti reageerimine – lapsed seisavad ringselt ja igal ühel on oma rätt. Märguande peale viskavad kõik rätiku õhku ja siis püüavad kinni vasakul seisva sõbra rätiku (võib ka parema, õpetaja otsustab). Jätkatakse liikumist seni kuni iga laps jõuab oma rätini tagasi või kui õpetaja soovib, siis saab neid saata kord vasakule poole, kord paremale.
19. Lennukid – Igal lapsel on kaks rätti ja muusika saatel lendavad nad ringi. Kui muusika jääb vaikseks, maanduvad nad maha põllule.
20. Ahne sabakratt – igal lapsel on kas üks või kaks rätti sabaks. Toimub siis klassikaline sabakull, aga sabade külge panemiseks on olemas erinevad pesad, kus ei tohi sabasid ära röövida.
21. Pikuta ja puhu – tegevuse lõpetuseks hea rahunemismäng kus lapsed on pikali maas ja rätt on neil näos. Nad siis hingavad kopsud õhku täis ja proovivad rätti oma näolt ära puhuda.

**Papptaldrikud**

1. Taldriku lennutamine – laps viskab taldriku üles ja proovib selle kätte saada.
2. Autosõit – muusikasaatel toimub autosõit.
3. Paadisõit – laps istub taldrikul ja proovib taldrikuga koos liikuda edasi. Kasutada võib nii käsi kui jalgu.
4. Karusell – laps istub taldrikul ja hakkab end keerutama.
5. Käru – kui lapsed teevad üksi käru, siis laps on toenglamangus ja jalad on taldrikul. Kui tehakse kahekesi käru, siis laps istub taldrikul ja võtab oma kätega põlvede alt kinni. Sõber võtab siis jalgadest kinni ja hakkab tagurpidi sõpra tõmbama.
6. Jõu- ja tasakaaluharjutused:
	1. Puu - Seisa ühel jalal taldriku peal. Õpetaja käib metsas ja proovib puid ümber puhuda
	2. Kellaseier – ühe jala all on papptaldrik. Taldrikuga hakkad tegema ringe ümber teise jala. Tee seda mõlema jalaga mitu korda.
	3. Taldriku libisemine – Laps on plangu asendis ja libistab taldrikut käte vahel edasi tagasi.
		1. Kahekesi koos olles saab plangu asendis libistada taldrikut sõbrale

Samasid asju saab teha ka jalgadega!

1. Suusatamine/uisutamine – erinevad mängud imiteerides suusatamist/uisutamist.
2. NR-jooks – nummerdatud taldrikud on jaotatud lastele. Õpetaja hõikab ühe numbri ja siis õige numbriga lapsed peavad jooksma.
3. Lotomäng – Lapsed on jagatud võistkondadeks. Igal võistkonnal on üks täring ja taldrikud numbritega 1-6. Iga laps hakkab siis täringut veeretama ja ta võib tuua ära ainult selle numbri mis tal täringul tuli. Kui seda numbrit enam ei ole, siis laps läheb kohe rivi lõppu tagasi. Võidab see võistkond kellel on saadud kõik oma numbrid korjatud.
4. Kelner – lapsed peavad erinevatest kohtadest tooma värvi palle. Mäng on päris pikk ja saab väga palju oma nägemisejärgi muuta laste liikumist.
5. Ampsutaja – laps võtab taldriku kätte ja proovib sellest teha ampsutaja. Ampsutaja ülesanne on võimalikult palju palle tuua kokkulepitud kohta. Kui pallid on korjatud tahab ampsutaja veel ampsutada ja siis ta tahab lapsi vaikselt ampsutada. Hakkab pihta ampsutajakull.
6. Tuulutaja – pallimere pallide tuulutamine kokkulepitud kohtadesse.
7. Õhupall – õhupalliga erinevad harjutused
8. Sulgpall – paarilisega koos õhupalli kõksimine