



Kaasrahastatud
Euroopa Liidu Erasmus+
programmist

Villages on Move Baltic



KAUNO
KOLEGIJA
University of
Applied Sciences



XAMK
South-Eastern Finland
University of Applied Sciences

ESLI
Etelä-Savon Liikuntary
Southern Savo Sports Federation

Latvian Rural forum

MODRIKU
LÄÄNE-VIRU
RAKENDUSKÕRGGKOL



University College
Denmark

LOOMINGULISTE TÖÖTUBADE KÄSIRAAMAT: MÄNGUD JA HARJUTUSED

Autorid



Adam Jaroslaw Lis
Henrik Steen Krogh



Laura Baumann
Donatas Misiūnas
Vaida Borkertienė
Milda Gintilienė
Viktorija Piščalkienė
Lijana Navickienė



Marita Mattila
Lassi Pöyry



Petra Muraus



Anita Selicka
Zane Seredina



Helen Kool
Jaana Siik

Joonised: Elina Kuisma

Kujundus: Kestutis Obelenis

Trükitud trükikojas UAB „Vitae Litera“
Savanorių pr. 137, LT-44146 Kaunas
www.tuka.lt | info@tuka.lt

Sisukord

SISSEJUHATUS	5
MIS ON "LOOMINGULINE TÖÖTUBA"?	6
SIHTRÜHM.....	7
KUIDAS ORGANISEERIDA TÖÖTUBA?	7
MIDA TEHA, MIDA MITTE	8
HARJUTUSED	9
1. PLAANI TUTVUSTAMINE JA TUTVUMISHARJUTUS.....	9
2. IDEEDE GENEREERIMINE	10
3. IDEEDE ARENDAMINE.....	10
4. PROTÜÜP.....	11
5. RÜHMADE KOOSSEISU MUUTMINE JA IDEEDE ESITLEMINE	11
6. IDEE TULEVIK	11
IDEEDE GENEREERIMISE NÄIDISLEHED.....	12
„VILLAGES ON MOVE BALTIC“ KOHTUMISTE MÄNGUD JA HARJUTUSED	16
TAANI	16
MÄNG: TORMIVARJEND	16
MÄNG: MEMORY	16
MÄNG: TOPSI TULISTAMINE.....	17
LEEDU.....	17
MÄNG: KALAMEES	17
MÄNG: JAHIMEHED.....	18
MÄNG: HUNT	18
MÄNG: PULKADE PIHTA VISKAMINE	19
MÄNG: KALAPÜÜK	19
MÄNG: JOOKS PABERILEHTEDEGA.....	19
MÄNG: VISKA PALLI	20
MÄNG: TUVID.....	20
MÄNG: PÜÜA AHV KINNI.....	21
MÄNG: VÕTA KOHT	21
MÄNG: MINE MU ALT LÄBI	21
MÄNG: SULG	22
MÄNG: TEISTMOODI KORVPALL.....	22
MÄNG: ISTU	22
MÄNG: PLUSS ÜKS.....	23
MÄNG: ÄRGE SEGAGE ÜKSTEIST	23
MÄNG: BANAANI EDASIANDMINE	23

MÄNG: TUULELOHEDE VÕIDUAJAMINE.....	24
LÄTI	24
MÄNG: PIME VÕRKPALL	24
MÄNG: IMIMPALMIK.....	25
MÄNG: HEINAPALL KÜNKAL	25
MÄNG: VANAEMA, PÄÄSTA MEID!.....	25
MÄNG: VIHMASJOOKSMINE.....	26
MÄNG: TAGUMINE PAAR VÄLJA.....	26
MÄNG: NUMBRITE JÄRJESTAMINE.....	27
MÄNG: KIVI, HÜPPA NÜÜD!	27
MÄNG: JÄÄKUJU	27
MÄNG: MAAPINNAST KÕRGEM	28
SOOME.....	28
MÄNG: TELEFONITA POKEMON GO	28
MÄNG: PRÜGIKORISTUSJOOKS	29
MÄNG: JÄLGIMISE BINGO JALUTUSKÄIK	29
MÄNG: TÄPSUSVISE LAUAL	30
MÄNG: JÄRGI LIIDRIT.....	30
MÄNG: PULKHOBUSTE VÕIDUAJAMINE.....	30
MÄNG: LUMESKULPTUURIDE TEGEMINE.....	31
EESTI	32
MÄNG: VOODILINA JALGPALL	32
MÄNG: ÕHUPALLITANTS.....	33
MÄNG: VÄRVILISED PABERID	33
MÄNG: ÖÖ LOOMAAIAS.....	33
MÄNG: KASSI KUJU.....	34
MÄNG: VÕILILLEPÄRG HIIGLASELE	34
MÄNG: MUNAJOOKS.....	34
VIITED	35

Sissejuhatus

Meie teada on see raamat esimene, millest leiab palju huvitavaid mängu erinevatest riikidest, nagu Leedu, Läti, Eesti, Soome ja Taani. Kõik need mängud prooviti läbi rahvusvahelises projektis „Villages on move, Baltic“.

On teada, et füüsilisel tegevusel on positiivne mõju füüsilisele ja vaimsele tervisele. Kahjuks liiguvad igas vanuses inimesed aina vähem. Enamasti põhjendatakse füüsilise aktiivsuse vähenemist alljärgnevate tavaliste põhjustega: „Sport muutub rutiinseks“, „Harjutuste tegemiseks puudub varustus“, „See on igav ja mitte huvitav“ jms.

Selle raamatu eesmärk on jagada huvitavaid mängu erinevatest riikidest, mida saab kasutada füüsilise aktiivsuse suurendamiseks erinevatesse vanuserühmadesse kuuluvate, erineva sotsiaalse staatuse, usutunnistuse ja füüsilise vormisolekuga inimeste hulgas. See raamat sobib kõigile, kes soovivad liikumist vaheldusrikkamaks muuta.

Kõik selles raamatus kirjeldatud mängud sobivad peredele, sest mängudesse on kaasatud kõik pereliikmed.

Neid mängu võib kasutada ka rühmades meeskonnavaimu tugevdavate või tutvumismängudena.

Usume, et raamat võib olla huvitav ka professionaalsetele spordiõpetajatele ja liikumisentusiastidele.

See raamat võib anda vajaliku tõuke, et muuta end, oma perekonda või kogukonda füüsiliselt aktiivsemaks.

Oleme veendunud, et neid mängu mängida on lõbus ja huvitav!

Selles raamatus on kirjeldatud ka seda, mis on loominguine töötuba ja kuidas seda kasutada. See annab teile ideid, kuidas teha oma mängude loomiseks koostööd ja kuidas olla füüsiliselt aktiivne.

Sellest raamatust leiate „ideede genereerimise näidislehed“.

Täiendavaid ideid leiate meie projekti kodulehelt <http://www.villagesonmove.com/>

Sealt leiate sündmuste, mängude ja harjutuste kaardi.

TÄNUAVALDUSED

Täname kõiki, kes osalesid meie rahvusvahelises projektis „Villages on move, Baltic“. Erilist tänu avaldame maapiirkondade omavalitsuste ja pagulaste keskuste töötajatele ja ekspertidele.



Mis on "loominguline töötuba"?

Esimene samm loomingulise töötoa ettevalmistamisel on mõista, mida see endast kujutab.

Töötuba võib defineerida kui arutamise või praktiliste tööde perioodi, milles rühm inimesi jagab oma teadmisi või kogemusi konkreetse teema kohta.

Loomingulisuse all mõistame aga iseloomuomadust, mis võimaldab inimesel mõelda piiridest väljaspool ja läheneda seega konkreetsele ülesandele uuenduslikul või erineval viisil.

Nende kahe mõiste kombinatsioon annab võimaluse ideest teistmoodi mõelda. Seda võib kasutada paljudes erinevates olukordades, näiteks

- kui projekt on kusil „toppama jäänud“
- kui „normaalsed“ või „tavalised“ meetodid ei tööta ja standardlahendused on ebaõnnestunud
- kui on uus võimalus teha asju erinevalt.

Inimeste kokkukutsumine, et mõelda mõnest konkreetsest probleemist teistmoodi, võib aidata saavutada uusi läbimurdeid või vähemalt mõista üksikasjalikumalt probleemi elemente. Loominguline töötuba on tööriist, mis võimaldab teha koostööd uuenduslikul viisil.

Lisaks erineb loominguline töötuba teistest töötubadest selle poolest, et keskendub osalejatele toetava keskkonna loomisele, et nad saaksid vabalt jagada oma uusi ja innovatiivseid ideid.

Loomingulise töötoa edukaks läbiviimiseks peab see olema hoolikalt läbimõeldud ja planeeritud. Halvasti läbiviidud töötuba võib valmistada pettumuse kõigile osapooltele.

Korraldaja peab olema kindel, et ruumis on õiged inimesed ja et neil on olemas kogu vajalik ruum ja toetus, et mõelda mänguliselt ja loovalt potentsiaalselt tõsistel teemadel.

Sihtrühm

Nagu mainitud, on töötoa läbiviimisel valede inimestega tulemus kavandatule vastupidine. Sellepärast peab kavandamise esimene samm olema sihtgrupi hoolikas valimine.

Loomingulist töötuba saab korraldada lastele, täiskasvanutele või eakatele. Siin on tähtis mees pidada mõningaid piiranguid, millega erinevad rühmad võivad kokku puutuda.

Lisaks võivad erinevad rühmad luua erinevaid lahendusi, sest nende vaatepunktid ja kogemused on erinevad.

Käesolevas juhendis mainitud harjutused on mõeldud peamiselt algkoolilastele, sest nad on väga loovad ja genereerivad hõlpsalt ideid.



Kuidas organiseerida töötuba.

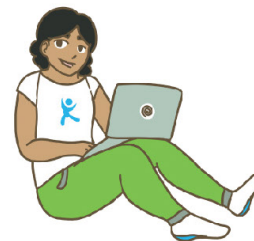
Töötoa eesmärgid, sihtrühmad ja toimumiskohad võivad olla erinevad, kuid kõigil töötubadel on mõned ühised jooned:

- need on isiklikud ja interaktiivsed – keegi ei saa varju jääda, nagu see loengus võiks juhtuda
- nende käigus õpitakse, kasvatakse ja tugevdatakse suhteid
- õigesti läbiviiduna on see inimestele huvitav kogemus ja viib neid, ettevõtteid ja kogukondi edasi

Esimene samm loominguise töötoa kavandamisel on teema valimine. Teema või probleem, mida soovite lahendada, võib olla nii laiahaardeline või kitsas kui soovite. Valides on oluline teada, milline on oodatav lõpptulemus.

Järgmisena tuleb valida toimumiskoht. Loominguise töötoa eesmärk on muuta inimeste harjumuslikku mõttemustrit, seega võib olla hea mõte viia inimesed ideede genereerimise harjutuste ajaks nende tavapärasest keskkonnast välja. Koha valimisel on oluline silmas pidada järgmist:

- mugavus on otsustava tähtsusega; kindlustage nii palju ruumi kui võimalik ja mugav istumiskoht.
- kaaluge töötoa korraldamist tavapärasest keskkonnast eemal, näiteks kooli/kontori erinevas osas või avalikkus ruumis, nagu park või ülikoolilinnak.



- Ärge valige kohta, kus esinevad ootamatud ajapiirangud, sealhulgas ilm või muud segavad tegurid.

Kolmas samm on ajakava koostamine. Ajakava järgimine on väga tähtis. Aeg on tõenäoliselt piiratud, nii et peate olema kindel, et saate õigeks ajaks valmis. Hea mõte on lisada 30 minutit juhuks, kui midagi kestab oodatust kauem.



Mida teha, mida mitte

Loomingulistest töötubades töötatakse ideaalselt nelja- või viieliikmelistes rühmades. Võimalusel kutsutakse meeskonnaga ühinema mõned provokatiivsed võõrad, kes esitavad väljakutse meeskonna tavapärasele mõtlemisele. Probleemi nägemine erineva vaatenurga alt võib tuua erinevaid lahendusi. Matemaatik võib minna ühes suunas, samas kui kunstnik järgib vastupidist rada. Koos võivad nad luua midagi ootamatut.

On hea, kui töötoal on juhendaja. Juhendaja peaks olema rühmast eraldi. Ta saab protsessi juhtimiseks kasutada erinevaid meetodeid. Ettevõtte juht või õpetaja ei ole selle rolli jaoks enamasti hea valik, sest nad võivad panustada sisu kujundamisse või käia välja oma ideid. Juhendaja peaks jälgima, et rühma energiatase oleks ühtlane. See tähendab, et kui rühma töötab, töötavad kõik selle liikmed: ükski inimene ei puhka ega mängi telefoniga. Kui ta märkab, et keegi on väsinud, peaks ta lubama kõigile lühikese pausi.

Kogu protsess toimub mõistvas ja kaasavas õhkkonnas. Keegi ei tohi mõtet kritiseerida ega seda isegi arutada. Kõik ideed, ükskõik kui rumalad, on olulised. Seda saab teha post-it märkmepaberitel, sülearvutitel või pabertahvlitel, kuid idee voolu protsessi ei tohi aeglustada süüdlaste otsimise ega kommentaaridega. Juhendaja peab olema eriti tähelepanelik ja reageerima, kui ta märkab sellist olukorda.

Töötoas osalejad peaksid tundma, et nad ei pea mõtlema tavapära raamides. Hullumeelsed ideed on kasulikud, sest nad lähevad piiridest välja ja aitavad tekitada muid värskeid ideid. Hullumeelse idee maalähedasemaks muutmine on lihtsam kui millegi radikaalse lisamine nõrgale ideele.

Osalejad peaksid püüdma probleemi näha erinevatest vaatenurkadest, mitte ainult enda omast. Ideede arutamisel peaksid nad mõistma, kuidas see mõjutab kõiki inimesi, mitte ainult konkreetseid inimrühmi.

Harjutused

1. PLAANI TUTVUSTAMINE JA TUTVUMISHARJUTUS

Loomingulise töötoa edukaks läbiviimiseks peavad kõik osalejad esmalt selle eesmärgist aru saama. Veenduge, et nad teaksid, mida nad tegema hakkavad ja aidake inimestel oma harjutustele keskenduda.

Järgmine samm on rühmade loomine. Kui töötoas on erineva tausta, oskuste või võimetega inimesi, proovige nad võimalikult ühtlaselt rühmadesse jaotada. See võimaldab neil oma ideid kombineerida ja luua uusi lahendusi.

Kui rühmad ei tunne üksteist või ei ole kunagi enne koos töötanud, on vaja teha mõni tutvumisharjutus. On hea mõte veeta 10 minutit seda tüüpi harjutusi tehes. Need aitavad osalejatel üksteist vähemalt niipalju tundma õppida, et nad saaksid vabamalt rääkida.

Üks sõna

Mis on üks sõna, millega sa end kirjeldaksid? Igaüks valib ühe sõna ja seejärel kutsutakse teda kogu töötoa vältel selle sõnaga. See on enam kui tobe viis kohtumise alustamiseks ja aitab kõigil üksteist paremini tundma õppida.

Asjad üksikule saarele

Lugu algab järgmiste sõnadega: „Mis sul üksikule saarele sattudes kaasas oleks?“ Iga rühm peab leidma kolm asja. Nad võivad otsustada raamatu, muusika, toidu vms kasuks. See on jällegi üks tobe tutvumisharjutus, mis annab hea võimaluse oma meeskonda kuuluvate inimeste paremaks tundmaõppimiseks.

Kolli joonistamine

Selle mängu löid sürrealistid. Paber jagatakse kolmeks, seejärel joonistab esimene inimene paberile pea, teine keha ja kolmas jalad, ilma et nad näeksid, mida eelmine joonistas.





Joonistus on igal juhul naljakas. Mida halvemini joonistatakse, seda lõbusam on lõpptulemus.

Pärast tutvumisharjutusi on aeg tutvustada probleemi, mille rühm peab lahendama ja rõhutama, et hetkeolukorrast edasi liikumiseks on oluline leidlikult mõelda. Osalejad peavad teadma, et see on turvaline keskkond oma ideede teistega jagamiseks ja et kõik ideed on teretulnud, ükskõik kui tobedad need võivad tunduda.

2. IDEEDE GENEREERIMINE

Jagage inimesed rühmadesse, et määratleda alad, millele nad keskenduvad. Mõelge sellele, kuidas te palute rühmadel ideed jäädvustada (näiteks pabertahvlile või post-it märkmepaberitele kirjutades). Kui rühmad töötavad, käige ringi ja kuulake, missuguseid ideid välja käiakse. Suunake rühmad, kes teemast kõrvale kalduvad tagasi olulise juurde – fookusala peaks olema määratletud lühidalt ja selgelt.

Esimese harjutuse käigus peaks iga rühma liige välja pakkuma vähemalt kümme ideed, kuidas probleemi 5 minutiga lahendada. Seda on palju, kuid pärast kõige enesestmõistetavamate ja mõistlikumate üleskirjutamist hakkavad inimesed mõtlema tobedatele ideedele, mis võivad lahendusele kaasa aidata.

Järgmisena tuleb kokku koguda kõik rühma ideed ja nende üle arutleda. Mõned neist võivad olla sarnased, teised on aga täiesti erinevad. Selle harjutuse käigus peab rühm looma neli kategooriat ja oma ideed nende alla liigitama.

Seejärel peab iga rühma liige leidma kümme ideed, mis talle kõige rohkem meeldivad ja need joonistusena esitama. Siin tuleb appi võtta kogu kujutlusvõime! Mida hullumeelsem on idee/joonistus, seda parem. Kui joonistused on valmis, kinnitatakse need tahvlile ja arutletakse nende sarnasuste ja erinevuste üle.

Seejärel on aeg viimase harjutuse käes, enne kui liigutakse järgmisesse etappi. Igale rühma liikmele antakse erinev roll. Nad peavad ette kujutama, et nad on keegi teine. Pakkuge lahendusi kellegi teise vaatevinklist. Kujutage ette, kuidas too (president, teadlane, pagar jne) probleemi näeb. Iga rühma liige peab leidma iga idee eelised ja puudused. Kui ideid on liiga palju või kui aega pole piisavalt, võib rühm keskenduda viiele kõige huvitavamale ideele. Lõpuks peavad nad valima 3–5 parimat ideed.

3. IDEEDE ARENDAMINE

Nüüd panevad rühmad oma ideed kokku. Teemad, millele keskenduda võivad selgelt eristuda; samas võib aga erinevate ideede põhjal määratleda kolm-neli laiahaardelisemat teemat ja paluda igal rühmal kinnitada oma märkmepaberid vastava pealkirja alla.

Kui olete palunud rühmadel ideed pabertahvlile kirjutada, riputage need koos üles.

Nüüd saavad rühmad üksteiselt „varastada“. See võimaldab neil oma ideid ümber mõelda või mõnel rühmal võib tekkida soov jätkata mõne kombineeritud ideega.

Järgmine samm on seoste leidmine: osalejad püüavad leida seoseid ühe teema (pealkirja) alla liigitatud ideede vahel. Proovige need ühte koondada. Seejärel arutlege, mis on välja tulnud.

4. PROTÜÜP

Jätkates tööd samades rühmades, paluge osalejatel mõelda loovalt kesksete teemade üle. Tuletage inimestele meelde, et oluline on pigem ideid genereerida kui täielikult määratletud lahendusi välja töötada.

Loominguline töötuba on hea raamistik erinevate sidusrühmade kogemuste kogumiseks ja jagamiseks. Seega on hädavajalik anda inimestele aega ja ruumi oma mõtteid jagada ja teistel neid kuulata. Ärge kartke kasutada oma rolli juhendajana, et tagada kõikidele võrdne osalemine.

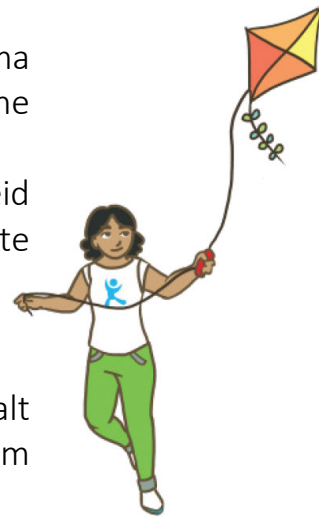
Iga rühm peab esitlema oma ideid ja prototüüpi. See ei pea olema plakat, vaid võib olla ka lühike video, koomiks, skulptuur või muu käsitöö. Eesmärk on oma idee olemust võimalikult hästi esitleda. Joonise algus Joonise lõpp.

5. RÜHMADE KOOSSEISU MUUTMINE JA IDEEDE ESITLEMINE

Kui prototüübi ettevalmistamise aeg lõpeb, tooge rühmad kokku ja paluge ühel rühmal esitleda oma parimat ideed. On oluline, et idee esitlemisel osaleks kogu rühm. Sellega näitavad nad, kui suuri jõupingutusi nad selle loomisel tegid ja kindlustavad, et tutvustasid idee kõiki aspekte. Küsige igalt rühmalt, kas kõik on rahul, kuidas nende esindaja käsitles kõiki tõstatatud olulisi punkte.

6. IDEE TULEVIK

Osalejad otsustavad ühise rühmana, kuidas ideega kõige paremini edasi liikuda. Neid julgustatakse minema oma esialgsetest väljunditest kaugemale ja iga idee eeliseid kriitiliselt kaaluma.





Ideede genereerimise näidislehed

IDEE NIMI: _____

1. Sissejuhatus. Selgitage meeskonnale/liikmetele selle ülesande eesmärki. Võimalik, et teie klubi või organisatsioon kavatseb teha rohkem tegevusi. Selle harjutuse eesmärk on pakkuda uusi ja uuenduslikke lähenemisviise vanade ideede asendamiseks uutega.

Leidke rühmale huvipakkuv probleem/väljakutse. Probleeme/väljakutseid võib olla mitu ja igale rühmale kas määratakse probleem/väljakutse või valivad nad selle.

2. Kuidas

- Pärast osalejate rühmadesse jagamist tehke tutvumisharjutus, et julgustada inimesi olema avatud ja mõtlema positiivselt. Näiteks võib kasutada tutvumisharjutust Asjad üksikule saarele.
- Pärast tutvumisharjutust alustage harjutusega. Hea idee väljamõtlemiseks on kasutada 30–60 minutit.
- Lõpetuseks kirjutage idee käesolevasse dokumenti.

3. Ajurünnak vanurite tegevuste jaoks siseruumides Võtke hulk post-it märkmepabereid. Iga grupi liige kirjutab kaks objekti, mida saab kasutada tegevusteks siseruumides (kaardid, õhupall, laud, tool jne). Kui kõik grupi liikmed on seda teinud, proovige erinevaid märkmepabereid omavahel kombineerida ja luua selle põhjal tegevusi. Võimalusel looge rohkem tegevusi. Kirjutage need tegevused post-it märkmepaberile.

Ärge unustage harjutusse kaasata mõnesid nende harjutuste tegijaid. Neil võib olla harjutuste jaoks häid ideid. Kui tegevus on paberile kirjutatud, ärge seda unustage, vaid pange see kõrvale, et saaksite arendada uut ideed.

4. Mida teha

- Toetage üksteise ideid.
- Küsige üksteiselt, mida saab idee parandamiseks teha.
- Püüdke viia ideed üle piiri ja laske neil areneda.

4. Mida mitte teha

- Ärge kasutage sõna „ei“
- Ärge piirake protsessi liigselt.
- Ärge öelge „see on halb mõte“.
- Ärge öelge „see pole võimalik“.

5. Idee (Kirjutage oma idee siia kasti):

IDEE NIMI: _____

1. Sissejuhatus. Selgitage meeskonnale/liikmetele selle ülesande eesmärki. Võimalik, et teie klubi või organisatsioon kavatseb teha rohkem tegevusi. Selle harjutuse eesmärk on pakkuda uusi ja uuenduslikke lähenemisviise vanade ideede asendamiseks uutega.

Leidke rühmale huvipakkuv probleem/väljakutse. Probleeme/väljakutseid võib olla mitu ja igale rühmale kas määratakse probleem/väljakutse või valivad nad selle.



2. Kuidas

- Pärast osalejate rühmadesse jagamist tehke tutvumisharjutus, et julgustada inimesi olema avatud ja mõtlema positiivselt. Näiteks võib kasutada tutvumisharjutust Asjad üksikule saarele.
- Pärast tutvumisharjutust alustage harjutusega. Hea idee väljamõtlemiseks on kasutada 30–60 minutit.
- Lõpetuseks kirjutage idee käesolevasse dokumenti.

3. Ajurünnak

See on suurepärane ja lõbus harjutus väikestele rühmadele. Paluge rühma liikmetel kujutleda, kuidas nad saaksid lahendada antud probleemi, kui nende meeskonda juhiks tuntud isik või väljamõeldud tegelane. Kuidas juhiks Batman, Iron Man või Donald Trump oma ettevõtteid virtuaalses reaalsuses? Mida teeks Steve Jobs, et parandada teie viimast sidepaketti? Kuidas Julius Ceasar selgitaks millenniumi põlvkonnale teie peamisi ideid? Võite oma idee arendamiseks valida kellegi, kellel on teie arvates töö jaoks sobivad omadused. Samas võite valida ka kellegi, kes on skaala teises otsas, et läheneda ideedele ebatavalisel viisil.

Arutlege ja uurige ideid. Püüdke valida kõige sobivam idee.

4. Mida teha

- Toetage üksteise ideid.
- Küsige üksteiselt, mida saab idee parandamiseks teha.
- Püüdke viia ideed üle piiri ja laske neil areneda.

4. Mida mitte teha

- Ärge kasutage sõna „ei“.
- Ärge piirake protsessi liigselt.
- Ärge öelge „see on halb mõte“.
- Ärge öelge „see pole võimalik“.

5. Idee (Kirjutage oma idee siia kasti):

IDEE NIMI: _____



1. Sissejuhatus. Selgitage meeskonnale/liikmetele selle ülesande eesmärki. Võimalik, et teie klubi või organisatsioon kavatseb teha rohkem tegevusi. Selle harjutuse eesmärk on pakkuda uusi ja uuenduslikke lähenemisviise vanade ideede asendamiseks uutega.

Leidke rühmale huvipakkuv probleem/väljakutse. Probleeme/väljakutseid võib olla mitu ja igale rühmale kas määratakse probleem/väljakutse või valivad nad selle.

2. Kuidas

- Pärast osalejate rühmadesse jagamist tehke tutvumisharjutus, et julgustada inimesi olema avatud ja mõtlema positiivselt. Näiteks võib kasutada tutvumisharjutust Asjad üksikule saarele.
- Pärast tutvumisharjutust alustage harjutusega. Hea idee väljamõtlemiseks on kasutada 30–60 minutit.
- Lõpetuseks kirjutage idee käesolevasse dokumenti.

3. Ajurünnak õues toimuvate tegevuste leidmiseks Võtke hulk post-it märkmepabereid. Iga grupi liige kirjutab kaks objekti, mida saab kasutada õues toimuvateks tegevusteks (pall, saapad, pulgad, köis jne). Kui kõik grupi liikmed on seda teinud, proovige erinevaid märkmepabereid omavahel kombineerida ja luua selle põhjal tegevusi. Võimalusel looge rohkem tegevusi. Kirjutage need tegevused post-it märkmepaberile. (näide: pall + pulk + köis = köiepulgapall; Tegevus, kus pall liigutatakse köie ja pulga abil asukohast A asukohta B, kiirem võidab).

Kui tegevus on paberile kirjutatud, ärge seda unustage, vaid pange see kõrvale, et saaksite areneda uut ideed.

4. Mida teha

- Toetage üksteise ideid.
- Küsige üksteiselt, mida saab idee parandamiseks teha.
- Püüdke viia ideed üle piiri ja laske neil areneda.

4. Mida mitte teha

- Ärge kasutage sõna „ei“.
- Ärge piirake protsessi liigselt.
- Ärge öelge „see on halb mõte“.
- Ärge öelge „see pole võimalik“.

5. Idee (Kirjutage oma idee siia kasti)

IDEE NIMI: _____



1. Sissejuhatus. Selgitage meeskonnale/liikmetele selle ülesande eesmärgi. Võimalik, et teie klubi või organisatsioon kavatses teha rohkem tegevusi. Selle harjutuse eesmärk on pakkuda uusi ja uuenduslikke lähenemisviise vanade ideede asendamiseks uutega.

Leidke rühmale huvipakkuv probleem/väljakutse. Probleeme/väljakutseid võib olla mitu ja igale rühmale kas määratakse probleem/väljakutse või valivad nad selle.

2. Kuidas

- Pärast osalejate rühmadesse jagamist tehke tutvumisharjutus, et julgustada inimesi olema avatud ja mõtlema positiivselt. Näiteks võib kasutada tutvumisharjutust Asjad üksikule saarele.
- Pärast tutvumisharjutust alustage harjutusega. Hea idee väljamõtlemiseks on kasutada 30–60 minutit.
- Lõpetuseks kirjutage idee käesolevasse dokumenti.

3. Ajurünnak

Alguses paluge osalejatel silmad sulgeda ja välja mõelda kõige võimatum, äärmuslikum ja ebapraktilisem lahendus, mida nad antud probleemile leida suudavad. Paluge need post-it märkmepaberile joonistada. Looge nimekiri võimalikult paljudest soovidest, mis on antud ülesandega seotud. Järgmise sammuna valitakse soovid ning kaalutakse ja arutatakse ideid üksikasjalikult, et leida uusi realistlikumaid eesmärgi, mille poole püüelda. Mis muudab need nii võimatuks? Kuidas saaks seda ideed maalähedasemaks muuta? Milliseid selle soovi elemente saab integreerida sellesse teise lähenemisviisi? Valige üks idee, mis võiks probleemi lahendamiseks kõige sobivam olla.

4. Mida teha

- Toetage üksteise ideid.
- Küsige üksteiselt, mida saab idee parandamiseks teha.
- Püüdke viia ideed üle piiri ja laske neil areneda.

4. Mida mitte teha

- Ärge kasutage sõna „ei“.
- Ärge piirake protsessi liigselt.
- Ärge öelge „see on halb mõte“.
- Ärge öelge „see pole võimalik“.

5. Idee (Kirjutage oma idee siia kasti):

„Villages on Move Baltic“ kohtumiste mängud ja harjutused

TAANI

MÄNG: TORMIVARJEND

Varustus: pall, riis

Osalejate arv: piiramatu

Seda mängu kasutati esmakordselt VOMB tuuril. See on mõeldud õues mängimiseks, kuid väheste kohandustega on seda võimalik mängida ka siseruumides. Selles mängus peavad mängijad viskama riisiga palli läbi ühest aukudest.



MÄNG: MEMORY

Varustus: pildid

Osalejate arv: rohkem kui neli mängijat

Kaks meeskonda püüavad samaaegselt nii kiiresti kui võimalik leida samasuguste piltide paare. Kümne paari hulgas võivad olla UCL ja VOMB logod. Punkte saab liigutuste arvu põhjal, mida tuli kõikide piltide avamiseks teha.

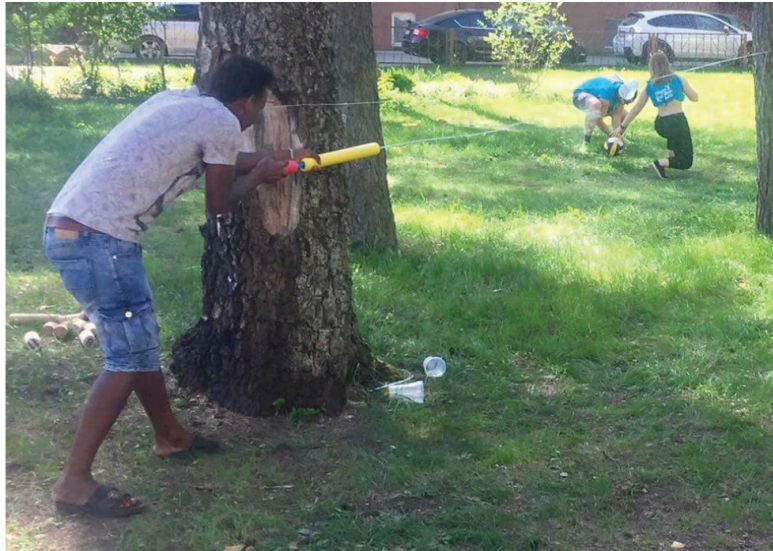


MÄNG: TOPSI TULISTAMINE

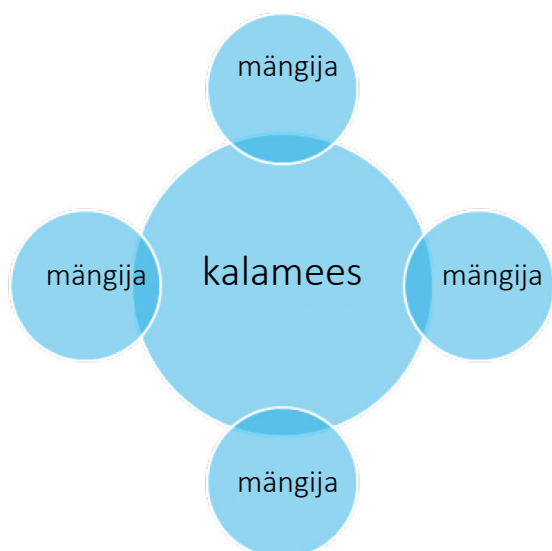
Varustus: veepüstol või Nerf püss, tops, nööri

Osalejate arv: rohkem kui kaks

Mängijad peavad topsi veejoaga lükkama. Tops on kinnitatud kahe objekti vahel oleva nööri külge. Eesmärk on tops lõpuni lükata võimalikult väikese veekuluga. See mäng on mõeldud õues mängimiseks, kuid siseruumides võib veepüstolid asendada Nerf püssidega, mis kasutavad vahust kuule.



LEEDU



MÄNG: KALAMEES

Varustus: õng, köis, kott ja pall

Osalejate arv: rohkem kui 4

Mäng sobib kõigile.

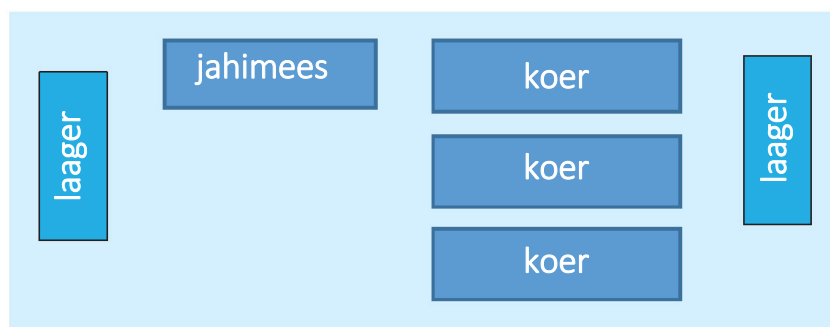
Kõik mängijad seisavad ringis. Kalamees seisab ringi keskel ja hoiab käes õnge. Õnge külge on kinnitatud nööri ja selle külge kott pallidega. Kalamees hakkab keerutama ja kott liigub vaevu maapinda puudutades. Mängijad peavad üle koti hüppama. Mängijad, kellel ei õnnestu õigeaegselt üle koti hüppata, peavad ringist lahkuma. Võitja on see, kes jääb viimasena kohale.

MÄNG: JAHIMEHED

Varustus: riskülik

Osalejate arv: rohkem kui 6

See mäng sobib igas vanuses lastele. Mängijad jaotatakse „jahimeesteks“, „jahikoerteks“ ja „jänesteks“. Risküliku otstes on „laagrid“. Jänesed püüavad joosta ühest laagrist teise. Jahimehed ja nende koerad püüavad jäneseid. Kui koer püüab jänese kinni, peab ta teda hoidma kuni jahimees sinna kiirustab ja jänest puudutab. Mängija, keda kinni ei püütud, on järgmisena jahimees ja kolm enne teda kinnipüütut on koerad.

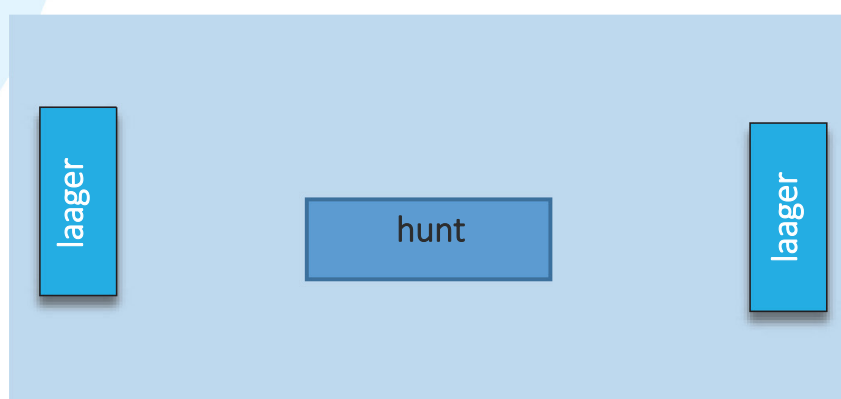


MÄNG: HUNT

Varustus: Kitsas riskülik

Osalejate arv: rohkem kui 6

Mäng sobib kõikides vanustes lastele. Mänguväljak on pikk ja kitsas riskülik. Mängijad seisavad selle ühes otsas ja „hunt“ seisab ala keskel ja hüüab: „Kes kardab suurt kurja hunti?“. Kõik vastavad: „Mitte keegi!“ ja jooksevad temast mööda teisele poole. Hunt püüab jooksjaid kätte saada. Kui see tal õnnestub, saab kinnipüütust hundi abiline ja nad püüavad koos teisi. Viimasena kinnipüütust saab hunt.

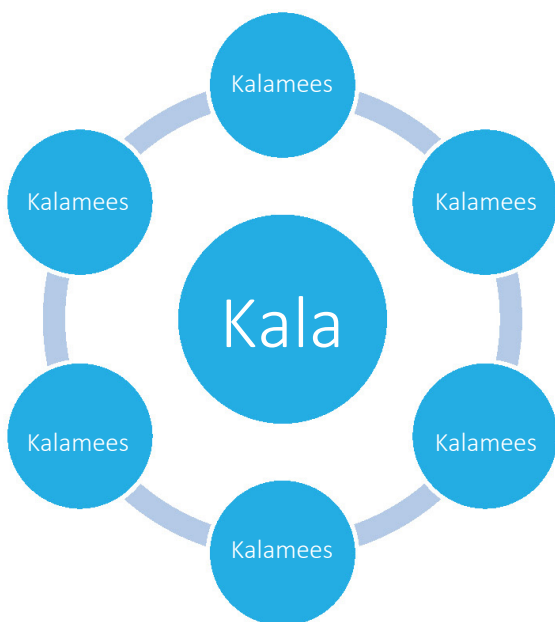
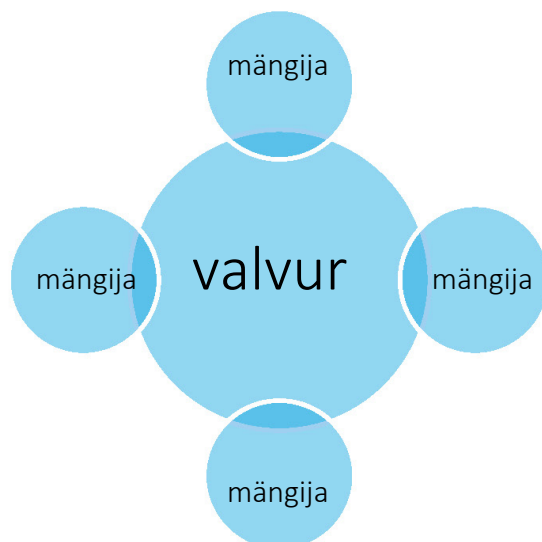


MÄNG: PULKADE PIHTA VISKAMINE

Varustus: Pall, kolm pulka

Osalejate arv: rohkem kui 6

Kolm pulka asetatakse ala keskele. Valvur seisab nende kõrval. Mängijad seisavad 6 meetri kaugusel ümber valvuri. Nad viskavad palli üksteisele ja püüavad leida võimaluse püstiseisvatele pulkadele pihta saamiseks. Valvur peab pulkasid valvama ja palli eemale lükkama. Võidab mängija, kellel õnnestub „kolmjalg“ kõige kauem kaitsta.



MÄNG: KALAPÜÜK

Varustus: Suur ruut

Osalejate arv: 15–45 mängijat.

Mängijad valivad suure ruudukujulise ala („tiik“). Mängijad jaotatakse võrdselt kaluriteks ja kaladeks. Kalurid seisavad üksteise kõrval ja hoiavad kätest kinni, moodustades kalapüügivõrgu. Siis hakkavad kalurid kala püüdma, moodustades selleks ringi. Püütud kalad lähevad ruudust välja ja mäng jätkub. Mängus ei ole lubatud kala püüda kätest kinni hoidmata. Kui kalavõrk laguneb, tuleb

see taastada. Kui kalurid saavad kõik kalad kätte, vahetatakse rollid: kaladest saavad kalurid ja kaluritest kalad.

MÄNG: JOOKS PABERILEHTEDEGA

Varustus: kaks paberi- või papilehte

Osalejate arv: 6 või enam mängijat

Mängida saab nii siseruumides kui õues. Mängijad saavad kaks paberilehte. Üks mängija astub ühele paberilehele. Teine leht asetatakse selle ette.



Seejärel astub mängija teisele lehele ja paneb teise enda ette. Võidab kiireim jooksja. Mängu saab mängida kahe meeskonnaga. Esimesena ülesande täitnu saadab lehed järgmisele osalejale, kes on ootel. Vahemaa algusest lõpuni on umbes 10 meetrit.

MÄNG: VISKA PALLI

Varustus: Pall

Osalejate arv: enam kui 5 mängijat

Seda mängu saab mängida õues või suuremas ruumis. Mängijad moodustavad ringi. Keskel on palliga mängija. Palliga mängija karjub kolm korda: „Püüa, püüa, püüa“. Kolmanda sõna hüüdmisel viskab mängija palli üles ja hüüab valjult valitud mängija nime. See, keda hüüti, peab palli kinni püüdma ja ülejäänud peavad põgenema ringist võimalikult kaugele. Kui mängija palli kinni püüab, hüüab ta stopp. Kõik mängijad peatuvad ega liiguta. Palliga mängija valib mängija, kelle poole ta teeb 5 sammu, ja üritab talle seejärel palliga pihta saada. Kui ta tabab, vahetavad mängijad kohad ja mängivad uuesti.



MÄNG: TUVID

Varustus: Ristkülik

Osalejate arv: enam kui 5 mängijat

Joonistatakse ring, mida nimetatakse tuvi pesaks. Mängijad valivad taluniku ja kulli. Ülejäänud on tuvid. Kui talunik annab selleks loa, lahkuvad tuvid pesast ja lähevad jalutama. Kui talunik hüüab:

„Tuvid pessa, kull tuleb!“, püüavad mängijad pessa tagasi jõuda ja kull üritab nad kinni püüda. Kinnipüütud mängijast saab kull ja mäng jätkub. Seda mängu saab mängida ka madalas vees.

MÄNG: PÜÜA AHV KINNI

Varustus: Ristkülik

Osalejate arv: 3 või enam

See on lihtne kullimäng, selle erinevusega, et püüdja peab tagaaetava liigutusi jäljendama: kui näiteks jooksja hakkab ühel jalal hüppama, peab ka püüdja sama tegema. Tagaaetav peab oma liigutusi muutma ja selle abil püüdja eest põgenema.

MÄNG: VÕTA KOHT

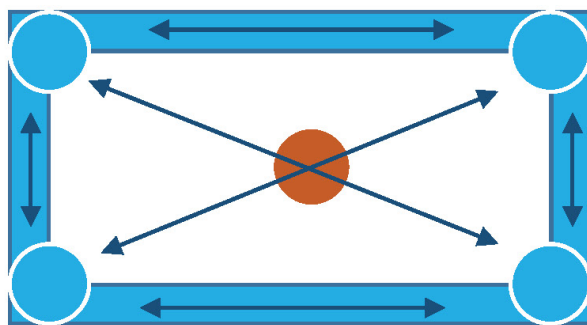
Varustus: Ruut

Osalejate arv: 5 mängijat

Neli mängijat seisavad ruudu nurkades. Viies mängija seisab ruudu keskel.

Nurgas seisvad mängijad peavad tihti kohti vahetama.

Mängijad võivad kohti vahetada nii kõrvalolevate mängijatega kui diagonaalis. Keskmise mängija peab jooksma ja tühja koha endale võtma. Kui see õnnestub, läheb kohata jäänud mängija ruudu keskele.



MÄNG: MINE MU ALT LÄBI

Varustus: pall

Osalejate arv: rohkem kui 10

Kaks meeskonda seisavad nägu allapoole, toetudes jalgade ja kätega põrandale. Rivi viimane roomab palliga ettepoole. Seejärel võtab ta sama asendi nagu ta sõbrad ja veeretab palli rivi lõppu. Meeskond, kes esimesena eesmärgile jõuab on võitnud.

MÄNG: SULG

Varustus: Kaks sulge

Osalejate arv: rohkem kui 2

Osalejad seisavad rivis ja viskavad sulge võimalikult kaugele. Võidab see, kes suudab sulle kõige kaugemale visata. See on väga naljakas mäng.



MÄNG: TEISTMOODI KORVPALL

Varustus: Pall ja korv

Osalejate arv: rohkem kui 2

Seisa kummargil korvi ees, nii et näed seda jalgade vahelt. Võidab mängija, kes tabab viiest viskest enim kordi.

MÄNG: ISTU

Varustus: toolid (üks vähem, kui osalejaid), muusika (pole kohustuslik)

Osalejate arv: rohkem kui 5

Toolid on paigutatud ringikujuliselt (seljatugi ringi poole). Osalejad seisavad ümber ringi.

Kui muusika hakkab mängima, liiguvad kõik tantsusammul päripäeva. Kui mängujuht peatab muusika, peavad kõik osalejad istuma (igaüks eraldi toolile). Kuna toole on ühe võrra vähem kui osalejad, jääb üks inimene ilma istekohata ja langeb mängust välja. Seejärel tõusevad kõik püsti, eemaldatakse üks tool ja algab teine voor. Mäng lõpeb kui alles on jäänud vaid üks mängija, kes on mängu võitja.

Seda mängu võib mängida ka teistsuguse liikumisega, näiteks palub mängujuht kõigil ringis liikudes ühel jalal hüpata.



MÄNG: PLUSS ÜKS

VARUSTUS: PUUDUB

Osalejate arv: rohkem kui 5

Kõik osalejad seisavad ringis. Esimene mängija näitab ette liikumise, temast paremal seisev mängija peab seda kordama ja ette näitama teistsuguse liikumise (esimene mängija kordab seda koos temaga). Kolmas mängija kordab mõlemat liigutust ja lisab veel ühe (esimene ja teine mängija kordavad koos kolmanda mängijaga). Nii mängitakse mängu, kuni see jõuab uuesti esimese mängijani ja ta peab kogu järjestust kordama (kõik mängijad kordavad koos). Märkus: mida keerulisemaid liigutusi näidatakse, seda raskem ja huvitavam on mäng.

MÄNG: ÄRGE SEGAGE ÜKSTEIST

VARUSTUS: PUUDUB

Osalejate arv: piiramatult

Kõik osalejad seisavad ringis ja peavad ükshaaval loendama 20ni. Võite öelda numbrit kaks korda või rohkem, kuid see ei tohi olla järjest. Kui kaks inimest ütlevad numbri korraga, peate loendamist algusest alustama. Samuti ei tohi loendada üksteise järel ringis, loendamine peab toimuma erinevatest külgedest.

MÄNG: BANAANI EDASIANDMINE

Varustus: banaan

Osalejate arv: 6–10 inimest

Mängijad lamavad rohul reas, kusjuures iga mängija jalad on võistkonnakaaslase peast umbes poole meetri kaugusel. Mängu alguses haaravad esimesed mängijad banaanist jalgadega kinni ja ulatavad selle üle oma pea järgmisele mängijale, kes selle jalgadega vastu võtab. Järgmised mängijad teevad sama, kuni banaan jõuab viimase mängijani. See, kes banaan maha pillab, peab selle jalgadega ära koorima ja ära sööma.



MÄNG: TUULELOHEDE VÕIDUAJAMINE

Varustus: tuulelohe

Osalejate arv: 2 või enam

Osalejad võistlevad püüdes lennutada kõige värvikama ja pikema tuulelohe taevasse.

Tuulelohe lennutamine on lõbus tegevus, samuti ka väga hea ravi kaelale ja aitab kaelavalu korral. Seega võtke tuulelohe alati kaasa, kui lähete pikka nädalavahetust veetma!



LÄTI

MÄNG: PIME VÕRKPALL

Varustus: läbipaistmatu lina, riie või muu materjal, võrkpall

Osalejad: Nagu tavaline võrkpall. Kaks võistkonda.

Nagu tavaline võrkpall, aga kogu võrkpalli võrk on kogu pikkuses kaetud läbipaistmatu materjaliga.

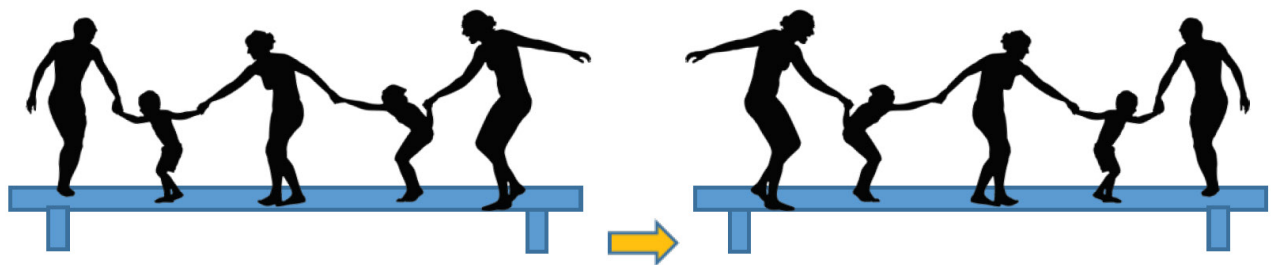


MÄNG: IMIMPALMIK

Varustus: palk või muu kitsas objekt

Osalejad: vähemalt 4, kuid sõltub palgi või muu kitsa objekti pikkusest

Vähemalt 4 inimest seisavad üksteise kõrval palgil või muul maapinnast kõrgemal kitsal objektil. Eesmärk on vahetada järjekord vastupidiseks ilma palgilt maha astumata ja maad puudutamata. Näiteks järjestus 1, 2, 3, 4, 5 tuleb muuta järjestuseks 5, 4, 3, 2, 1: see, kes oli alguses paremalt esimene on lõpuks vasakult esimene. Mängu hõlbustamiseks võivad inimestel olla järjekorranumbrid.



MÄNG: HEINAPALL KÜNKAL

Varustus: heinapall

Osalejad: kaks või enam 3–5-liikmelist võistkonda

Võistkond peab kõigepealt heinapalli mäest üles ja seejärel tagasi alla veeretama ning pärast finišijoone ületamist peab kogu meeskond heinapalli otsa istuma. Võidab kiireim võistkond.

MÄNG: VANAEMA, PÄÄSTA MEID!

Varustus: puudub

Osalejad: enam kui 5

Üks osalejatest on vanaema. Alguses peab ta ära minema, et mitte toimuvat näha. Samal ajal seisavad teised osalejad kätest kinni hoides ringis.



Eesmärk on käsi lahti laskmata segapundar tekitada. Kui mängijad on valmis, hüüavad nad: „Vanaema, tule päästa meid!“ Ja mängija, kes on vanaema, hakkab teisi mängijaid lahti harutama. Kätest ei tohi seejuures lahti lasta.

MÄNG: VIHMAS JOOKSMINE

Varustus: pikavarrukaline riietus ja pikad püksid

Osalejad: 2 või enam

Osalejad jooksevad pikavarrukalise riietuse ja pikkade pükstega vihmas. Võidab mängija, kellel on lõpus kõige kuivemad riided (mõõdetakse kuivaksjäänud ala suurus). Seda saab kasutada päeva lõpus, kui väljas sajab vihma.



MÄNG: TAGUMINE PAAR VÄLJA



Varustus: puudub

Osalejad: nii palju kui võimalik

Mida rohkem mängijaid, seda lõbusam. Paarid seisavad üksteise taga. Paariliseta on ainult mängujuht, kes seisab kõigi ees ja ütleb: „Tagumine paar välja!“.

Viimane paar laseb kätest lahti ning jookseb ette, üks ühelt, teine teiselt

poolt, püüdes ees jälle kokku saada. Kui mängujuht püüab ühe neist jooksmise ajal kinni, saab paariliseta jäänud mängijast mängujuht. Uus paar seisab rivi ette.

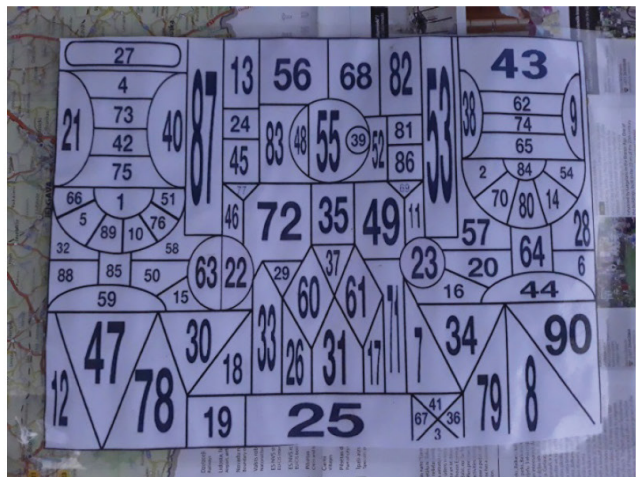
See mäng arendab koordineerimist, õpetab kiirelt jooksmist ja koostööd tegema ning olukorra muutumisele kiiresti reageerima.

MÄNG: NUMBRITE JÄRJESTAMINE

Varustus: paberileht erineva suuruse ja kujuga numbritega vahemikus 1 kuni 90 või vähem

Osalejad: mängida võib eraldi või võistkondadena

Iga võistkonnaliige saab paberi numbritega 1–90. Numbrid on paberile paigutatud juhuslikult ja need on erineva kuju ja suurusega. Eesmärgiks on leida kasvavas järjekorras kõik numbrid ja neid valjult öelda.



MÄNG: KIVI, HÜPPA NÜÜD!

Varustus: väike kivi, mida saab pihku peita

Osalejad: Vähemalt 4

Peab olema vähemalt neli osalejat. Istutakse üksteise lähedal. Mängujuhil on käes kivike. Ta käib ringi ja poetab kivikese kellegi pihku, teiste puhul ta ainult imiteerib seda tegevust. Seejärel hüüab mängujuht: „Kivi, hüppa

nüüd!“ See, kelle käes on kivi, peab püüdma hüpata. Teised püüavad teda takistada. See mäng õpetab vaatlema, jälgima teiste reaktsioone ja kiirelt reageerima.

MÄNG: JÄÄKUJU

Varustus: puudub

Osalejad: 3 või enam

Üks osalejatest on püüdja ja kui ta kedagi puudutab, siis see „jäätub“, st jääb liikumatult paigale. Teised saavad jäätunud mängijaid puudutades lahti päästa.



Püüdja eesmärk on võimalikult palju mängijaid „jäätuma“ panna ja hoolitseda selle eest, et teised neid lahti ei päästaks. Mäng lõpeb, kui kõik mängijad on „jäätnud“.



MÄNG: MAAPINNAST KÕRGEM

Varustus: puudub

Osalejad: 3 või enam

Üks mängijatest on püüdja, teised üritavad tema eest põgeneda, kuid neil on teatud ohutud alad, kus püüdja ei tohi neid puudutada. Need on maapinnast kõrgemad kohad, näiteks võib ronida kivile, toolile, lauale vms.

Kui püüdja puudutab teist mängijat, kes pole ohutus alas, saab viimasest püüdja.

SOOME

MÄNG: TELEFONITA POKEMON GO

Varustus: paberid, värvipliatsid

Osalejad: piiramatul arvul

Telefonita Pokemon GO on idee, mis mõeldi välja Soomes Mikkeli pikapäevarühma laste ideekonkursil. Eesmärk on lapsed kaasata juba mängu ettevalmistavas etapis, kui valitakse 10 erinevat pokemoni. Need valmistatakse siis looval viisil (kunst ja meisterdamine). Mängu saab mängida nii siseruumides kui õues. Õpetaja peidab pokemonid ära ning peab iga pokemoni jaoks välja mõtlema ühe spordiülesande. Seejärel peavad lapsed püüdma kogu raja läbida, koguda kõik pokemonid ja teenida välja klepsu. Kui töötate mitu korda samade lastega, siis lisage iga kord uusi pokemone ja spordiülesandeid. Lastele meeldis mäng väga!



MÄNG: PRÜGIKORISTUSJOOKS

Varustus: prügikotid, kummikindad

Osalejate arv: piiramatult

Tegevus/harjutus sobib nii lastele, noortele, täiskasvanutele, kui ka eakatele. Rühmale jagatakse prügikotid ja kummikindad. Inimesed võivad jagada meeskonnadesse. Rühm võib ise otsustada, kas joosta või kõndida. Ka marsruuti võivad nad ise valida. Marsruuti läbides korjatakse prügi. Kõige rohkem prügi korjanud meeskonnale võib anda auhinna. On väga oluline hoolitseda nii oma planeedi eest kui olla füüsiliselt aktiivne. Osalejad on selle mängu hästi vastu võtnud. Inimestele on väga motiveeriv jooksmisele või jalutamisele lisaks veel midagi kasulikku teha.



MÄNG: JÄLGIMISE BINGO JALUTUSKÄIK

Varustus: paberilehed, millele on trükitud erinevad objektid

Osalejad: piiramatul arvul

See tegevus, mis sündis meie ideekonkursil, kujutab endast jalutuskäiku. See sobib hästi sissereändajatele või põgenikele, kes osalevad integratsioonikursusel. Samuti võib seda kasutada lastega, kes õpivad võõrkeeli.

Tuleb ette valmistada paber, millel on pildid erinevatest objektidest või asjadest, mida võib jalutuskäigul näha. Seejärel viiakse rühm jalutuskäigule (30–60 min), kus nad otsivad asju

või esemeid, mis on paberile märgitud, ja kirjutavad asjade nimed keeles, mida nad õpivad.

MÄNG: TÄPSUSVISE LAUAL

Varustus: 2 pehmet palli

Osalejad: piiramatul arvul

Eakad istuvad laua taga, mille keskele pannakse suur pehme pall. Igaüks püüab järgemööda teise pehme palliga tabada laua keskel olevat palli. Tabamuse korral peavad nad jutustama teistele midagi endast, mida nad soovivad teistega jagada. See ei ole mitte ainult füüsiline harjutus, vaid treenib ka aju, sest vanemad inimesed kalduvad asju unustama ja see on võimalus suhtlemiseks ja uute suhete loomiseks aktiivse tegevuse ajal.



MÄNG: JÄRGI LIIDRIT

Varustus: pole vajalik

Osalejate arv: piiramatu

Ideekonkursi käigus töötasime välja mängu „Järgi liidrit“.

Seda mängu sobib kasutada eelkõige lasteaedades, kuid ka vanemad või vanavanemad võivad seda lastega mängida.

Täiskasvanu peab leidma mängu jaoks sobiva koha. Arutlesime, et pargid on selle jaoks sobivad, sest seal pole ei liiklust ega muid asjaolusid, mis võiks tegevuse ohtlikuks muuta. Täiskasvanu juhib lapsi läbi erinevate takistuste või naljakate tegevuste (nt korraks peatumine ja naljakate hüpete tegemine). Kui lapsed on tegevusest aru saanud, saab igaüks järjest liider olla.

Nii et järgi liidrit ja naudi!



MÄNG: PULKHOBUSTE VÕIDUAJAMINE

VARUSTUS: Pulkhobune on laste mänguasi.

Osalejate arv: piiramatu

Tänapäeval ei ratsuta pulkhobustega mitte ainult lapsed, vaid ka teismelised ja täiskasvanud. Mängijad võistlevad rajal. Võidab mängija, kes läbib vahemaa kõige kiiremini .

Mängijad võivad pulkhobustega võistelda samadel aladel nagu ratsanikud pärishobustega.

MÄNG: LUMESKULPTUURIDE TEGEMINE

VARUSTUS: kindad, erinevad tööriistad

OSALEJAD: piiramatul arvul

Lumeskulptuuride tegemine on tore füüsiline tegevus kogu perele. Selle muudavad huvitavaks loovus ja koostöö.

Kavandage ja joonistage oma skulptuur paberile kahes vaates ja lisage mõõdud. Kasutage häid tööriistu, nagu saag, kühvel, lauajupid, plasttorud, müüriladumise tööriistad jms.

Valmistage vorm: võtke suur vastupidav pappkarp, eemaldage sellelt põhi ja kaas. Võtke lumelabidas ja alustage vormi täitmist tasasel pinnal 20 cm kaupa - võite kasutada nii sulalund, kui külmunud lund. Suruge lumi sellel trampides kokku, lõhkuge kõvad lumetükid.



Kui vorm on peaaegu täis, koputage kätega ühtlaselt selle servadele ja seejärel võite vormi üles tõsta. Võite teha skulptuuri nii kõrgeks, kui soovite.

Kui olete jõudnud soovitud kõrguseni, võite vormi eemaldada. Lume eemaldamist on hea alustada kuju ülaosast. Kasutage erinevaid tööriistu – proovige ja õppige. Kandke sooje niiskuskindlaid kindaid.



Kontrollige aeg-ajalt, et skulptuur vastaks joonisele.

Kui olete detailidega lõpule jõudnud, võite lisada veidi lund (vajadusel kasutage pisut vett). Teatud kujuga osade tegemiseks saab kasutada eraldi väiksemaid vorme. Lumeskulptuuridest saab parimad pildid tihti pimedas. Skulptuuri võib ka valgustada.



Lumeskulptuuride tegemine on kogu pere jaoks tore füüsiline tegevus. Selle muudavad huvitavaks loovus ja koostöö.

Selle juhendi koostas Markku Sohlman Mantyharjun Reissupolkust, mis on Villages on Move projekti sidusrühm.

EESTI

MÄNG: VOODILINA JALGPALL

Varustus: lina, jalgpall

Osalejad: piiramatu. Kaks võistkonda

Lina mõlemasse otsa lõigatakse auk, mis on piisavalt suur, et jalgpall sellest läbi mahuks.

Võistkonnaliikmed hoiavad lina nurkadest kõvasti kinni.

Lina liigutamisega (tõstmine, langetamine, kallutamine) peab meeskond palli auku (väravasse) saama.

Mäng kestab seitse minutit, võidab võistkond, kes sai rohkem punkte.

MÄNG: ÕHUPALLITANTS

Varustus: Õhupallid, juhe või nöör, muusika

Osalejate arv: piiramatul arvul

Tantsitakse paarides. Ühe inimese jala külge kinnitatakse õhupall. Teised paarid peavad tantsu ajal õhupalli purustama. Samal ajal peavad nad kaitsma oma õhupalli purunemise eest. Võitja on paar, kelle õhupall on tantsu lõpus terve. Mängu aeg ja kiirus: vastavalt füüsilistele võimetele.



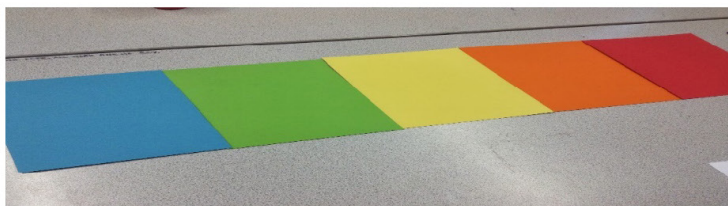
MÄNG: VÄRVILISED PABERID

Varustus: A4 värviline paber

Osalejad: kuni 8 inimest (4 paari)

Põrandal on võimalikult erivärvilised paberid. Vähemalt 4 värvi.

Mängijad mängivad paarides. Mängujuht hakkab nimetama värve kohalikus keeles ja inglise keeles. Mängijad peavad minema kuuldu värvi juurde ja seisma mõlemad paberil – need, kes kukuvad või vea teevad, lahkuvad mängust. Võitja on paar, kes jääb viimasena mängu ega tee vigu.



MÄNG: ÖÖ LOOMAAIAS

Varustus: Palju pehmeid mänguloomi

Osalejate arv: piiramatu

Osalejad seisavad ringis, osalejate arv pole piiratud. Osalejad peavad pehme mängulooma üksteisele viskama, ilma seejuures häält tegemata.

Omavahel rääkimine on keelatud, mängijad võivad üksteisega suhelda ainult pilkude abil. Need, kes looma maha pillavad, peavad mängust lahkuma. Mängus võib olla mitu looma – see sõltub osalejate oskuste tasemest. Mäng lõpeb siis, kui osalejaid on alles samapalju kui loomi.

MÄNG: KASSI KUJU

Varustus: muusika

Osalejate arv: piiramatul arvul

Osalejad mängivad kasse, kes liiguvad ettevaatlikult muusika saatel. Mängu jooksul annab mängujuht erinevaid käsklusi: „kass jäi magama“, „kass sai hiire kätte“, „kass sirutab end“ jne. Mängijad jäävad liikumatult magava, sööva, kratsiva jms kassi asendisse ja ei tohi liigutada enne, kui muusika jälle algab. Kasulikkus: kassi liikumise jälgendamine on füüsiliselt raske ja mängijad peavad end üsna palju sirutama. Asendite hoidmine treenib lihaseid ja tasakaalu. Mängu lõpus saab auhinna see, kes kõige paremini kassi jäljendas.



MÄNG: VÕILILLEPÄRG HIIGLASELE

Varustus: võililled (võivad määrada riideid)

Osalejad jagatakse paaridesse – üks on korjaja ja teine punub pärga. Rolle võib vahetada. Võistkonnad hakkavad pärgi tegema ja võidab võistkond, kes teeb 10 minuti (või muu kokkulepitud aja) jooksul kõige pikema pärga.

MÄNG: MUNAJOOKS

Varustus: munad

Osalejate arv: piiramatu

Osalejad jaotatakse kahte võrdsesse võistkonda. Võistkonnad seisavad ravis, umbes 0,5 m vahedega.

Mängujuht annab kummalegi võistkonnale ühe muna ja osalejad peavad muna kuni real lõpuni üksteisele veeretama, ilma et see katki läheks. Muna ei tohi maast üles tõsta. Mängu võib mängida ka palliga, kuid munaga on huvitavam, sest see võib katki minna.

Võidab esimesena lõpetanud võistkond, kelle muna katki ei lähe.

Harjutus võib eakatele olla füüsiliselt raske (nad peavad kummardama) ja seda peaks nende jaoks lihtsustama (järjestikku istudes vms).

Viited

1. Paul Sloane, artikkel "Dos and Don'ts for Small Group Ideation Sessions"
2. Kajs Westman, artikkel "How to get the most out of your creative workshop"
3. Creative Workshop - DIYLearn online kursus
4. Petter Karlsson, artikkel "How to make creative workshops fun for everyone"
5. Mark A. Runco, Creativity, 2004
6. Elaine Dundon, The SEEDS innovation, 2002
7. <https://pixabay.com/>
8. <https://www.pexels.com/>
9. Fotod ja joonised VOMB projekti meeskonnalt.
10. <https://www.shutterstock.com/>

