

AARDEKIRST

1

Aseta keskele
aardekirst.

2

Jookse
teatevõistlusena
kirstu juurde.

3

Võta iga kord üks
aare kaasa.

4

Kui palju aardeid suudab
sinu tiim koguda?

OHUTUS



- Veendu, et maapind oleks takistustevaba ja libisemiskindel.
- Välti peade kokkupõrkeid.
- Aseta aarded laiali, et mängijad ei jookseks üksteisele otsa.

VAHENDID



- Starditähised igale tiimile, nt koonus, lint, kriidijoon.
- Aarded, nt pallid, hernekotid, mänguasjad, pulgad, kivid, plastpudelid.

KUIDAS MÄNGIDA



- Aseta mänguala keskele hunnik aardeid („aardekirst“).
- Loo 4 väikest tiimi, igaühe baas asub 5-10m kaugusel kirstust.
- Mängijad jooksevad teatevõistlusena kordamööda kirstu juurde, võtavad ühe aarde ja viivad selle oma baasi.
- Mängi määratud aja jooksul (nt 3 minutit) või kuni kõik aarded on võetud.
- Tiim, kellel on mängu lõpus kõige rohkem aardeid, võidab.

ISIKLIK VÄLJAKUTSE



Kas oled kohe valmis jooksmas, kui on sinu kord aardeid tuua?

AARDEKIRST

PÕHIOSKUSED

- Osavus.
- Tasakaal.
- Koordinatsioon.
- Reaktsioonivõime ja reaktiivsed liigutused.

NÕUANDED

- Ole stardiks valmis juba siis, kui eelmine jooksja aaret võtab, et saaksid kohe startida, kui ta tagasi baasi jõuab.

ELUOSKUSED JA VÄÄRTUSED

Hindamine

Mõtle oma tugevustele ja väljakutsetele. Mida tegi sinu tiim teisel korral, et olla edukam?

Uhkus

Kiida oma kaaslasi. Mida ütlesid oma tiimiliikmetele pärast mängu, et nende tugevusi tunnustada?

KOHANDATAV KERGEJÕUSTIK: KAASA, RAKENDA, TOETA JA ESITA VÄLJAKUTSE

RUUM

- Suurenda või vähenda vahemaad baasi ja aardekirstu vahel.
- Anna igale tiimile oma aardekirst „raja“ lõpus, mitte ühine aardekirst mänguala keskel.

ÜLESANNE

- Määra erinevatele aaretele erinevad punktiväärtused ja liida mängu lõpus tiimi punktid kokku.
- Iga tiimiliige peab liikuma erineval viisil, nt jooksmas, tagurpidi kõndima, liikuma külgsammuga vasakule või paremale.

VAHENDID

- Värvide järgi märgitud aarded, et iga tiim koguks ainult oma värvi aardeid.
- Lisa takistusi, mille üle või ümbert peavad jooksjad liikuma, et oma aareteni jõuda.

INIMESED

- Suurenda või vähenda tiimiliikmete arvu.
- Mõned tiimiliikmed kaitsevad oma aardeid teiste tiimide „varaste“ eest.
- Üks mängija – draakon – kaitseb aaret, püüdes jooksjaid puudutada enne, kui nad aardeni jõuavad. Kui mängija jõuab aardeni, on ta kaitstud.

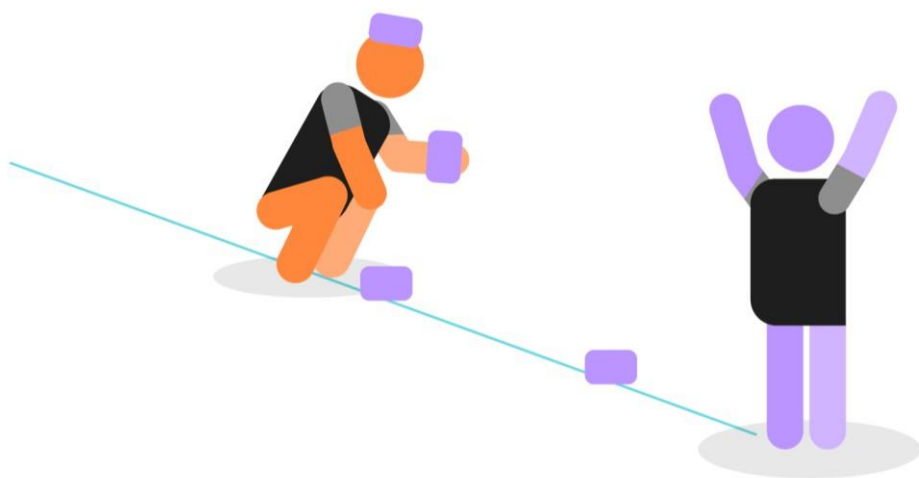
KORJA ÜLES

1

Mängija A asetab esemed joonele.

2

Mängija B korjab esemed üles.



3

Ära astu joonelt maha!

4

Tasakaalusta kõndides eset oma pea peal

OHUTUS



- Vaata ette, kuhu liigud.
- Ära viska esemeid.

VAHENDID



- Joone tähistus, nt lint, mullajoon, kriit, nööri.
- 3 eset üleskorjamiseks, nt hernekotid, pulgad, mänguasjad.
- Valikuline: 1 ese tasakaalustamiseks, nt hernekott

KUIDAS MÄNGIDA



- Märgi maapinnale sirged jooned, igaüks umbes 5m pikk.
- Töötage paarides või väikestes tiimides; mängijad vahetavad rolle.
- Mängija A kõnnib mööda joont ja asetab sellele 3 eset.
- Mängija B kõnnib mööda joont ja korjab esemed üles.
- Korda mängu iga mängijaga; vahetage rolle nii, et kõik asetavad ja korjavad esemeid.
- Korda harjutust, tasakaalustades samal ajal ka eset oma pea peal.
- Mitu eset suudad üles korjata, ilma et astuksid joonelt maha või laseksid esemel kukkuda?

ISIKLIK VÄLJAKUTSE

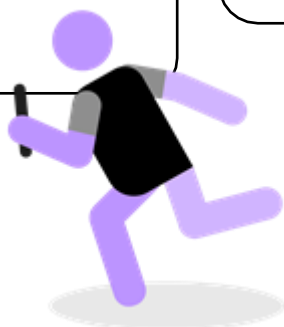


Kas suudad kõndida mööda joont ilma joonelt maha astumata?
Kas suudad kummarduda või kükitada eseme üles võtmiseks ilma joonelt maha astumata?

KORJA ÜLES

PÕHIOSKUSED

- Tasakaal.
- Kehatunnetus.
- Koordinatsioon.
- Ruumitaju.



NÕUANDED

- Hoia oma pea võimalikult paigal.
- Fokusseeri pilk kindlale punktile silmade kõrgusel, et tasakaalu hoida.



ELUOSKUSED JA VÄÄRTUSED

Keskendumine

Ära lase end häirida. Millele keskendusid, et õnnestuda?

Sihikindlus

Sea endale eesmärk. Millised sihid seadsid, et oma oskusi parandada?

KOHANDATAV KERGEJÕUSTIK:

KAASA, RAKENDA, TOETA JA ESITA VÄLJAKUTSE

RUUM

- Tee joon laiemaks, kitsamaks või kumeramaks.
- Liigu ühe joone asemel paralleelsete rööbasjoonte vahel.
- Suurenda või vähenda joone pikkust ja esemete vahekaugust.

ÜLESANNE

- Harjuta esmalt mööda joont kõndimist ilma esemeta.
- Aseta esemed mõlemale poole joont ja siruta külgsuunas, et need üles korjata.
- Muuda sammude pikkust, nt tibusammud, suured sammud.

VÄHENDID

- Kõnni mööda pinki või madalat tala tasase joone asemel.
- Anna igale tiimile ämber esemetega ja mööda, kui kaua kulub kõigi nende asetamiseks ja üleskorjamiseks.
- Lisa madalaid esemeid, millest nii üle astuda kui ka üles korjata.

INIMESED

- Mängi teatevõistlusena, kus iga mängija korjab üles ühe eseme eelnevalt paigutatud esemetest.
- Mängijad alustavad joone mõlemast otsast ja võistlevad, kes jõuab esimesena keskel asuva esemeni.

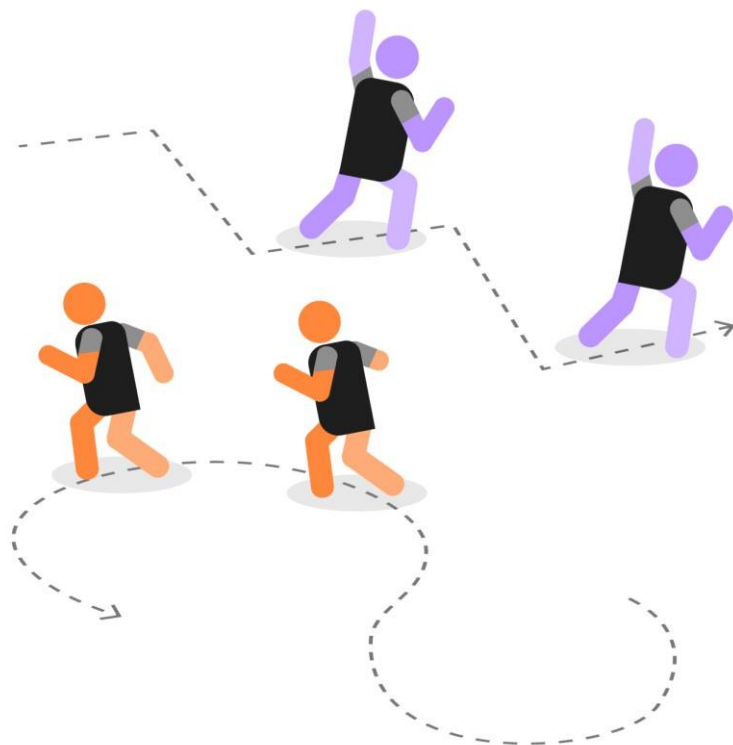
LIKUV VARI

1

Mängige
paaris.

2

Üks mängija
on juht.



3

Üks mängija on
järgija – vari.

4

Vari jäljendab juhi
liigutusi.

OHUTUS



- Vaata, kuhu liigud.
- Ole tähelepanelik teiste mängijate suhtes.
- Vari jääb juhist umbes 2 m kaugusele.

VAHENDID



- Puuduvad.
- Valikuline: muusika või rütmipill.

KUIDAS MÄNGIDA



- Mängige paarides: üks mängija on juht ja teine järgija (vari).
- Juht liigub mängualal ringi, muutes pidevalt kiirust ja suunda.
- Vari „kleepub“ juhi külge, jäljendades tema liigutusi võimalikult täpselt.

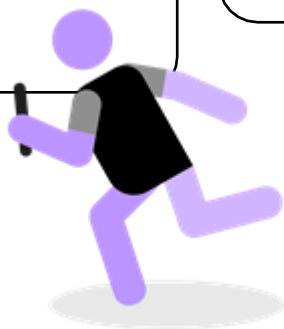
ISIKLIK VÄLJAKUTSE



Kas suudad varjuna juhti järgida? Kas suudad jäljendada tema liigutusi võimalikult täpselt?

LIIKUV VARI**PÕHIOSKUSED**

- Osavus.
- Tasakaal.
- Reaktsioonivõime ja reaktiivsed liigutused.
- Ruumitaju.

**NÕUANDED**

- Ole tähelepanelik – hoia silmad ja kõrvad lahti.
- Säilita piisav vahemaa juhi ja varju vahel.

**ELUOSKUSED JA VÄÄRTUSED****Suhtlemine**

Vaata ja kuula. Kuidas aitas kehakeele jälgimine sul õnnestuda?

Sõprus

Aidake üksteist. Milliseid juhiseid ja signaale kasutasid, et su vari saaks sind paremini jälgida?

KOHANDATAV KERGEJÕUSTIK:**KAASA, RAKENDA, TOETA JA ESITA VÄLJAKUTSE****RUUM**

- Suurenda või vähenda mänguala – kogu grupile või konkreetsetele paaridele.
- Määra igale paarile oma mänguala, et vältida teistega kokku põrkamist.
- Muuda maastikku, lisades ebatasaseid pindu.

ÜLESANNE

- Luba juhtidel valida kiirused ja suunad.
- Üks inimene annab käsked, millele nii juhid kui ka varjud peavad reageerima.
- Juhid püüavad varju maha raputada, tehes ootamatuid liigutusi.

VAHENDID

- Liigu muusika või rütmi saatel.
- Kui mängijad muutuvad osavamaks, lisa takistusi, mida nad peavad vältima.
- Tee slaalomirada, mida paarid peavad läbima, kusjuures juht otsustab liikumise viisi.

INIMESED

- Muuda mängualal liikuvate paaride arvu – vähenda või suurenda.
- Vaatlejad tegutsevad kohtunikena ja annavad paaridele punkte.
- Mängige kolmikutes või väikestes rühmades, kus varjud jooksevad järjestikku juhi taga.

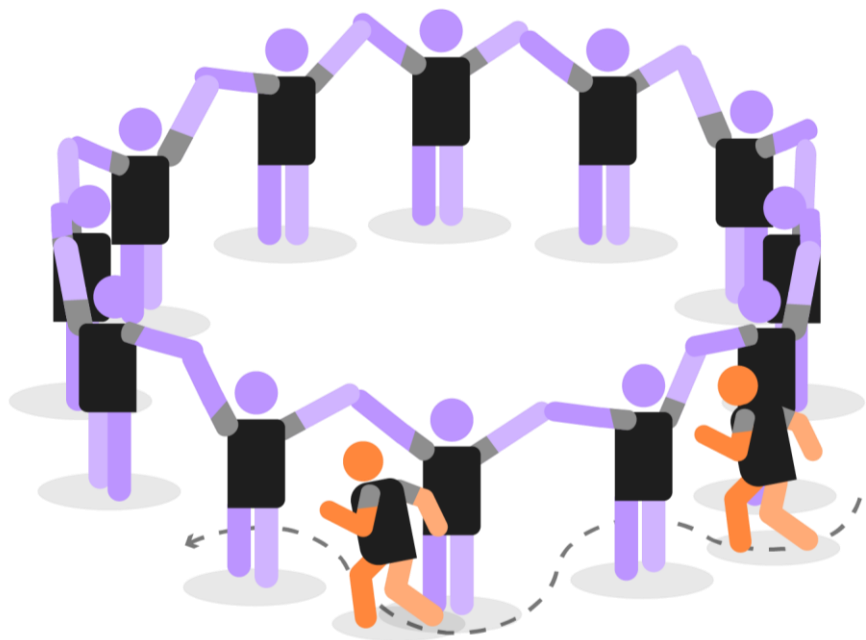
MEO DUOI CHUOT

1

Hoia kätest kinni ja moodusta ring, et luua kaared.

2

Kass ajab hiirt taga.



3

Jookse kaarte alt sisse ja välja.

4

Kas kass suudab hiire kinni püüda?

OHUTUS



- Veendu, et pind on takistuste vaba ja libisemiskindel.
- Ole tähelepanelik ja hoia kaar tugevana, kui jooksjad lähenevad.

VAHENDID



- Puuduvad.

KUIDAS MÄNGIDA



- Kõik peale kahe mängija seisavad ringis.
- Hoidke kätest kinni, et moodustada kaared.
- Üks mängija on hiir ja alustab ringi ühest küljest.
- Teine mängija on kass ja alustab ringi teisest küljest.
- Kass ajab hiirt taga, mõlemad jooksevad kaarte alt sisse ja välja.
- Kas kass suudab hiire kinni püüda?

ISIKLIK VÄLJAKUTSE



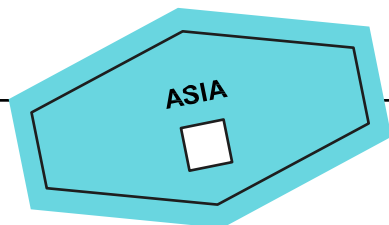
Kui paljudest kaartest suudad sa hiirena läbi joosta enne, kui kass sind kinni püüab?

MEO DUOI CHUOT

REGIONAALNE MÄNG

Meo Duoi Chuot on **Aasiast** pärit mäng, kus üks mängija – kass – ajab taga teist mängijat - hiirt.

Kas tead mõnda teist loomi kaasavat tagaajamismängu? Õpeta seda oma sõpradele!



PÕHIOSKUSED

- Osavus.
- Koordinatsioon.
- Rütmitunnetus.
- Ruumitaju.

NÕUANDED

- Vaata sinna suunda, kuhu jooksed.

ELUOSKUSED JA VÄÄRTUSED

Empaatia

Mõista, kuidas teised ennast tunnevad. Kuidas näitasid lahkust, kui kellegi jaoks oli harjutus keeruline?

Austus

Ole tähelepanelik teiste suhtes. Kuidas näitasid austust kassile ja hiirele, kui seisis ringis?

KOHANDATAV KERGEJÕUSTIK: KAASA, RAKENDA, TOETA JA ESITA VÄLJAKUTSE

RUUM

- Jälitamine sirgetes ridades ringi asemel.
- Tõsta või langeta käsi, et muuta kaarte kõrgust (enne jooksja kohale jõudmist).
- Muuda kassi ja hiire alguspunktide vahekaugust.

ÜLESANNE

- Määra ajapiirang või kindel ringide arv, mille jooksul kass peab hiire kinni püüdma.
- Muuda, kuidas kass ja hiir liiguvad, nt kõndimine, külg ees liikumine, tagurpidi jooksmine.

VAHENDID

- Kasuta inimeste asemel tähiseid või slaalomiposte.
- Anna hiirele „saba“, nt vöö vahele pistetud sall, mida kass peab püüdma.

INIMESED

- Suurenda või vähenda mängijate arvu, et muuta ring vastavalt suuremaks või väiksemaks.
- Mängi ilma tagaajajata – kassita – ja mõõda, kui kaua võtab igal hiirel aega ringi läbimiseks.



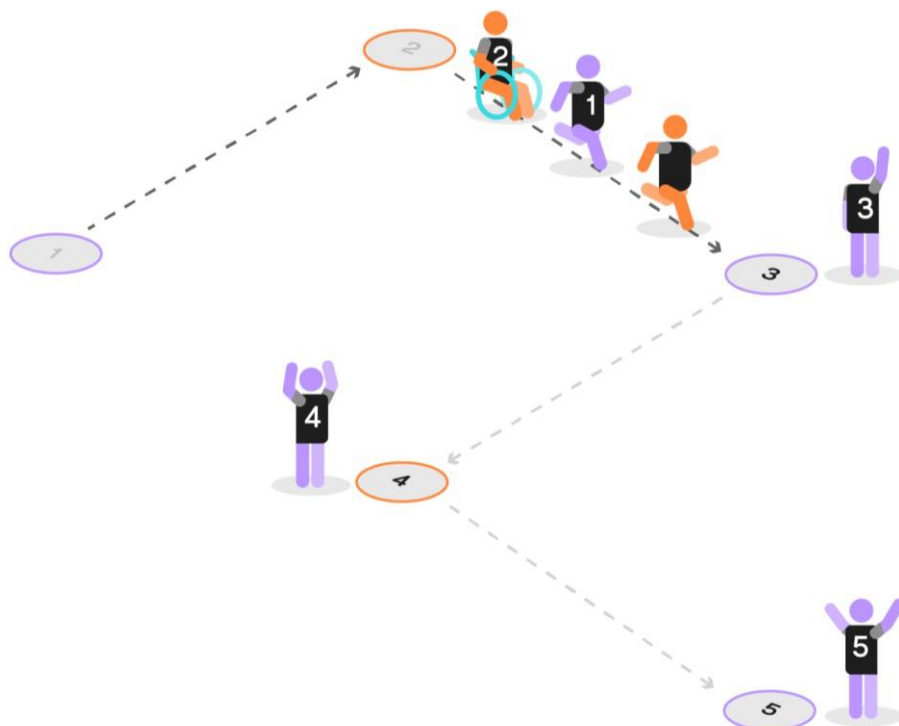
RONGIREIS

1

Üks mängija on vedur.

2

Külasta järjest kõiki peatusi.



3

Võta igast peatusest uus mängija kaasa – vedur.

4

Hoia rong koos, kui edasi liigute.

OHUTUS



- Veendu, et maapind oleks takistustevaba ja libisemiskindel.
- Ära hoia teistest kinni.
- Hoia mängijate vahel piisavalt ruumi.

VAHENDID



- Puuduvad.
- Valikuline: punane ese peatumissignaali andmiseks, nt sall, koonus, lipp.

KUIDAS MÄNGIDA



- Määra mängualale mitmeid peatusi.
- Üks mängija alustab vedurina.
- Liigu järjest peatusest peatusesse, nt 1-5.
- Igas peatuses liitub rongiga uus mängija – vagun.
- Järgi eesliikuvat mängijat, kuid ära hoia temast kinni.
- Harjuta erinevatel kiirustel liikumist peatuste vahel.
- Ole valmis peatuma, kui ilmub punane signaal!

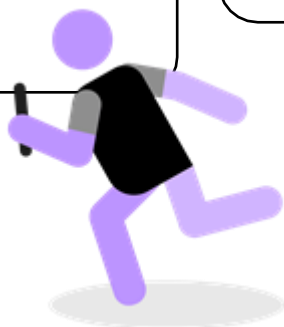
ISIKLIK VÄLJAKUTSE



Kas suudad vedurina rongi koos hoida? Kas suudad õigeaegselt suunda muuta?

RONGIREIS
PÕHIOSKUSED

- Osavus.
- Tasakaal.
- Bilateraalsed liigutused.
- Rütmitunnetus.


NÕUANDED

- Jookse sirgelt, hoides pea püsti.
- Vaata alati sinna suunda, kuhu liigud.


ELUOSKUSED JA VÄÄRTUSED

Otsustamine

Mõttele enne tegutsemist. Millele pidid mõtlema, kui olid vedur?

Austus

Hoolitse teiste eest. Kuidas käitusid veduri või vagunina, et teiste vastu sõbralik olla?

KOHANDATAV KERGEJÕUSTIK: KAASA, RAKENDA, TOETA JA ESITA VÄLJAKUTSE
RUUM

- Suurenda või vähenda peatuste arvu.
- Muuda peatuste vahemaid ja nurki.
- Aseta peatused ringikujuliselt või juhuslikult, mitte sirgjoones.

ÜLESANNE

- Hüüa peatusenumbreid suvalises järjekorras, nt 1, 4, 2, 5, 3, et mängijad peaksid reageerima.
- Määra mängijate kiirused.
- Mängi võistlusena: mõõda, kui kaua erinevatel rongidel kulub raja läbimiseks.

VAHENDID

- Kasuta peatustena tähiseid inimeste asemel.
- Lisa erinevaid signaale, nt punane, kollane, roheline.
- Lisa takistusi, mida rong peab läbima, nt kõis tunnelina.

INIMESED

- Harjutage alguses paarides; vahetage vedurit ja vagunit.
- Suurenda või vähenda vagunite arvu rongis.
- Lisa teine vedur, kes kogub teise rongi vaguneid, järgides esimest vedurit.

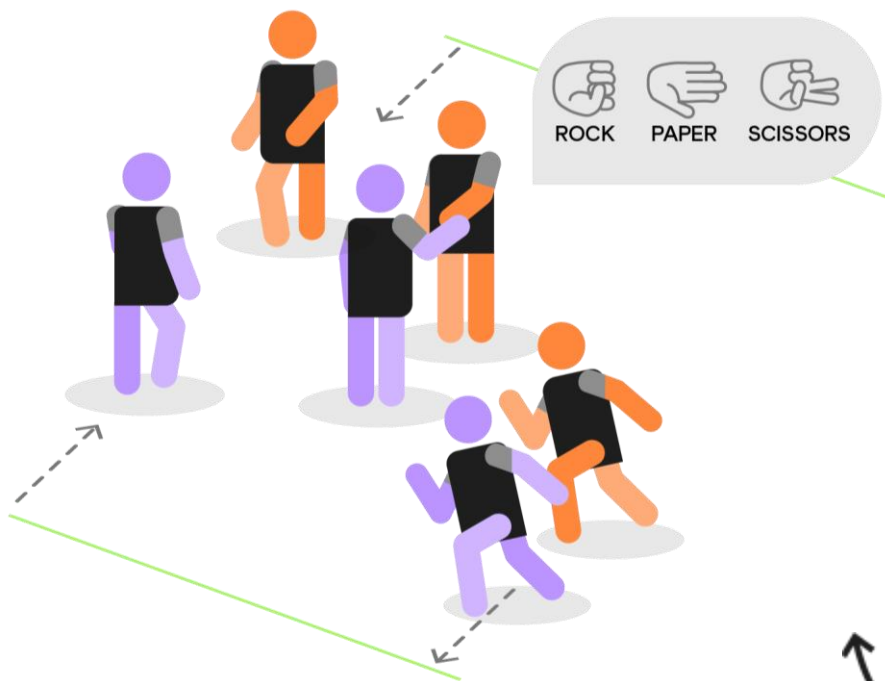
ROSHAMBO

1

Kaks meeskonda
seisavad vastamisi üle
mänguala.

2

Jookse vastasele
vastu.



3

Mängi kivi-paber-
käärid.

4

Võitja üritab kaotajat
kinni püüda.

OHUTUS



- Veendu, et pind on takistustevaba ja libisemiskindel.
- Mängijad võivad vastast puudutada vaid õlgade kõrguselt või altpoolt.

VAHENDID



- Tähised tiimide algus- ja turvaliinide märgistamiseks, nt koonused, lint, mullajoon, kriidijoon, köis.

KUIDAS MÄNGIDA



- Mängi tiimides.
- Seisa oma tiimi joone taga, näoga vastastiimi poole.
- Hüüdes „Mine!“, jookse oma vastasele vastu.
- Mängi kivi-paber-käärid: kivi (rusikas) võidab käärid (kaks sõrme); käärid võidavad paberi (sirge käsi); paber võidab kivi.
- Võitja üritab kaotaja kinni püüda enne, kui ta jõuab tagasi oma tiimi joonele.
- Meeskond teenib punkti, kui võitja puudutab kaotajat enne, kui ta jõuab turvaliselt oma joonele.

ISIKLIK VÄLJAKUTSE



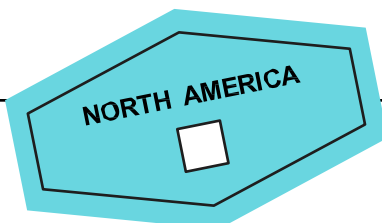
Kas suudad püüdja eest põgeneda? Kui kiiresti suudad ümber pöörata ja joosta?

ROSHAMBO

REGIONAALNE MÄNG

Kivi-paber-käärid mäng on Põhja-Ameerikas tuntud kui *Roshambo*.

Seda mängitakse üle kogu maailma. Kuidas seda sinu kodukohas kutsutakse?



NORTH AMERICA

PÕHIOSKUSED

- Osavus.
- Tasakaal.
- Koordinatsioon.
- Reaktsioonivõime ja reaktiivsed liigutused.

NÕUANDED

- Kiirendades kalluta ennast ettepoole.
- Hoia tasakaalu, et olla valmis kinni püüdma või põgenema.

ELUOSKUSED JA VÄÄRTUSED

Probleemilahendus

Proovi erinevaid lähenemisi. Mida muud proovisid – individuaalselt või tiimina – kui püüdjad sind/teid pidevalt kätte said?

Uhkus

Tähista tiimitööd. Mida sinu tiim ja tiimiliikmed hästi tegid, sõltumata sellest, kas võitsite või mitte?

KOHANDATAV KERGEJÕUSTIK: KAASA, RAKENDA, TOETA JA ESITA VÄLJAKUTSE

RUUM

- Suurenda või vähenda tiimidevahelist distantssi.
- Kasuta V-kujulisi tiimijooni – võimekamad mängijad kitsamas osas, vähem kogenud mängijad laiemas otsas.
- Muuda vastaste kohtumiskaugust.

ÜLESANNE

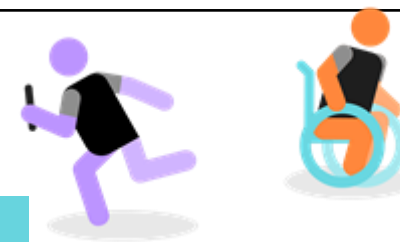
- Määra igale mänguringile kiirus, nt kõnd või jook.
- Asenda kivi-paber-käärid muude tegevustega, nt loomade liigutused.
- Alusta mängu erinevatest asenditest, nt põlvitades või istudes.

VAHENDID

- Kasuta visuaalset ja helisignaali mängu alustamiseks.
- Märkista mänguala keskele lisaks tiimijoonetele ka turvatsoon.

INIMESED

- Igas voorus sobita vastamisi sarnaste oskustega mängijad.
- Vii läbi teatevõistlusena – kaks mängijat kohtuvad korraga – selle asemel, et kõik jooksevad korraga.
- Vaheta positsioone, et mängijad saaksid minna vastamisi erinevate vastastega.



SOCORRO

1

Mängi tagaajamismängu.

2

Hüüa "Socorro!", kui vajad sõbralt abi.

SOCORRO

SAFE
3... 2... 1

3

Hoia käest kinni, et vältida kinnipüüdmist.

4

Lase käest lahti 3 sekundi pärast.

OHUTUS



- Veendu, et pind on takistustevaba ja libisemiskindel.
- Püüdjad võivad jooksjaid puudutada vaid õlgadest allapoole.
- Aitajad peavad jooksma tagapool ja võtma jooksjaga käest kinni.

VAHENDID



- Puuduvad.

KUIDAS MÄNGIDA



- Mängi tagaajamismängu avatud alal, nt 15m x 15m (olenevalt mängijate arvust/suurusest). Püüdjad peavad jooksjaid püüdma.
- Kui oled ohus ja sind tahetakse püüda, hüüa „Socorro!“, et abi saada.
- Teine mängija aitab sind, võttes sinu käest kinni.
- Jookske paarina.
- Kui hoiad kellegagi käest kinni, ei saa sind püüda, kuid peate kätest lahti laskma 3 sekundi pärast.
- Kui sind on kinni püütud, oled saanud uueks püüdjaks.

ISIKLIK VÄLJAKUTSE



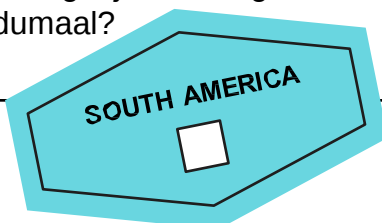
Kui paljusid teisi mängijaid suudad mängu jooksul aidata?

SOCORRO

REGIONAALNE MÄNG

Socorro on hispaaniakeelne sõna, mis tähendabi „abi“. Hispaania keel on üks paljudest keeltest, mida räägitakse **Lõuna-Ameerikas**, kus seda mängu mängitakse.

Milliseid tagaajamismänge mängitakse sinu kodumaal?



SOUTH AMERICA

PÕHIOSKUSED

- Osavus.
- Bilateraalsed liigutused.
- Reaktsioonivõime ja reaktiivsed liigutused.
- Ruumitaju.

NÕUANDED

- Keskendu kinnipüüdmise vältimisele.
- Ole tähelepanelik teiste mängijate suhtes, kui nad hüüavad „Socorro!“.

BAASOSKUSED JA VÄÄRTUSED

Koostöö

Töötage tiimina. Kuidas tagasite, et jooksjad aitasid erinevaid mängijaid, mitte ei hoidnud kinni ainult ühest ja samast inimesest?

Sõprus

Kaasa kõiki. Keda sa aitasid mängu ajal?

KOHANDATAV KERGEJÕUSTIK: KAASA, RAKENDA, TOETA JA ESITA VÄLJAKUTSE

RUUM

- Suurenda või vähenda mänguala suurust.
- Loo mänguala sisse ohutu ala vähem liikuvatele mängijatele.
- Muuda mänguala kuju, nt ruudu asemel piklik ala.

ÜLESANNE

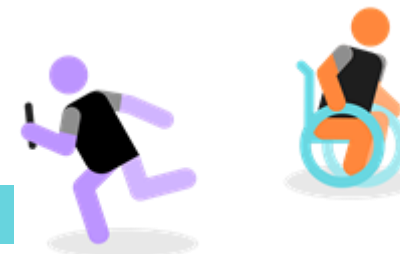
- Püüdjatel on kindel aeg, mille jooksul nad peavad püüdma võimalikult palju jooksjaid.
- Kui mängija püütakse kinni, saab ka temast püüdja.
- Käest kinni hoidvad mängijad võivad 3 sekundiks seisma jääda ja puhata.

VAHENDID

- Joonista või aseta maha tähistused, mida jooksjad peavad vältima.
- Anna jooksjatele „sabad“, mida püüdjad peavad ära võtma, selle asemel, et neid füüsiliselt puudutada.

INIMESED

- Mängus korraga rohkem kui üks püüdja.
- Jooksjad peavad hoidma käest kinni kahe sõbraga, et olla kaitstud.
- Püütud jooksjad ühinevad püüdjate ahelaga ja aitavad teisi kinni püüda.



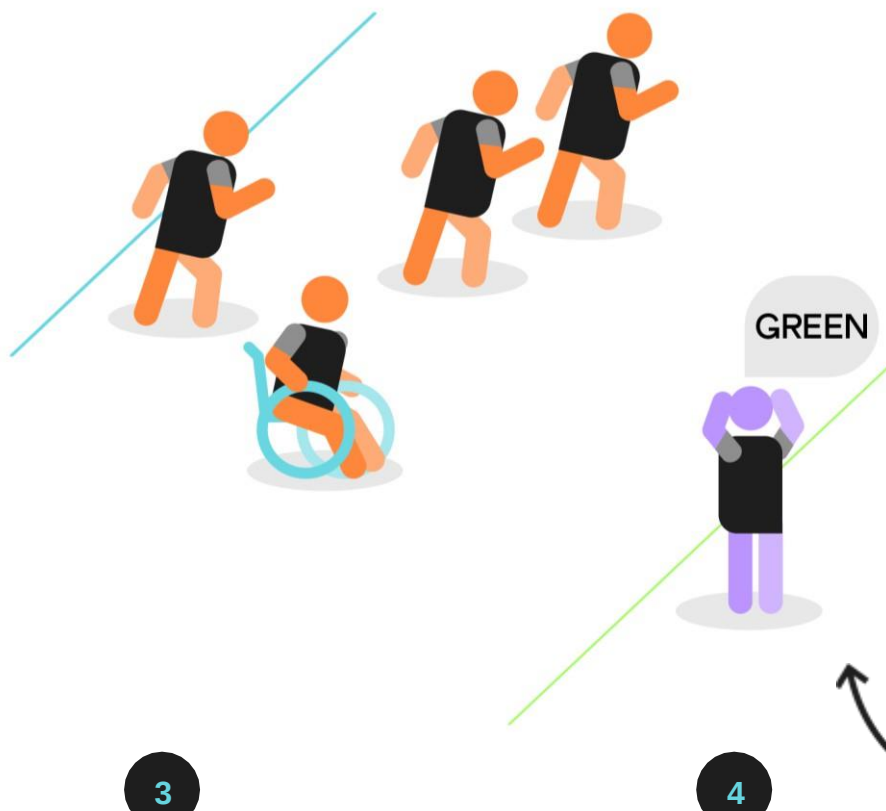
VALGUSFOOR

1

Liigu stardijoonelt hüüdja poole.

2

Hüüdja ütleb valgusfoori värve – roheline, kollane, punane.



3

Peatu punase tulega – kui liigud, pead algusesse tagasi minema.

4

Esimesena finišijoone ületanud mängija on uus hüüdja.

OHUTUS



- Kontrolli, et maapind oleks takistustevaba ja libisemiskindel.

VAHENDID



- Tähistused stardi- ja finišijoone märgistamiseks, nt koonused, lint, kriidijoon, mullajoon, köis.

KUIDAS MÄNGIDA



- Üks mängija – hüüdja – seisab finišijoonel seljaga teiste mängijate poole.
- Ülejäänud mängijad alustavad mänguala vastasküljelt.
- Hüüdja ütleb valgusfoori värve – roheline (jookse edasi), kollane (jookse paigal), punane (peatu).
- Mängijad liiguvad hüüdja poole, järgides antud juhiseid.
- Kui hüüdja ütleb „punane“, pöörab ta ümber ja kõik, keda nähakse liikumas, peavad tagasi stardijooneni minema.
- Mängija, kes jõuab esimesena finišijooneni, saab uueks hüüdjaks.

ISIKLIK VÄLJAKUTSE



Kas suudad koheselt peatuda, kui hüüdja ütleb „punane“?

VALGUSFOOR

PÕHIOSKUSED

- Osavus.
- Tasakaal.
- Bilateraalsed liigutused.
- Reaktsioonivõime ja reaktiivsed liigutused.



NÕUANDED

- Jookse sirgelt, hoides pea püsti.
- Jookse kiirusel, mis võimaldab õigel hetkel peatuda.



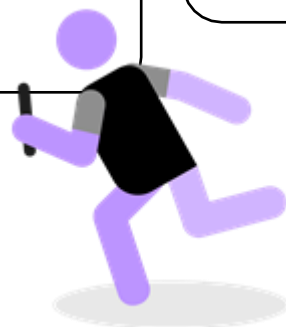
ELUOSKUSED JA VÄÄRTUSED

**Loomingulisus**

Kasuta oma kujutlusvõimet. Milliseid poose võtsid iga kord, kui punane tuli süttis. Kas suutsid tasakaalu hoida?

Sihikindlus

Ära anna alla. Mis aitas sul uuesti proovida, kui liikusid ja pidid tagasi algusesse minema?



KOHANDATAV KERGEJÕUSTIK:

KAASA, RAKENDA, TOETA JA ESITA VÄLJAKUTSE

RUUM

- Suurenda või vähenda vahemaad stardi- ja finišijoone vahel.
- Luba mõnel mängijal alustada hüüdjale lähemal.
- Hüüdja seisab ringi keskel ja mängijad liiguvad äärealalt sissepoole.

ÜLESANNE

- Mängijad liiguvad edasi kuni hüüdja ütleb „punane tuli“.
- Hüüdja loendab, et mängijatel oleks ettevalmistusaeg, nt „1-2-3 punane tuli!“.
- Muuda liikumisviise ja kiirust, nt roomamine, kõndimine, jooksmine, kekslemine, hüppamine.

VAHENDID

- Kasuta visuaalseid signaale verbaalsetele käsklustele lisaks või nende asemel.
- Lisa takistusi, millest mängijad peavad ülevalt, alt või ümber liikuma.

INIMESED

- Mängige kolmikutes või väikestes rühmades.
- Määra hüüdja kõrvale „kohtunik“, kes jälgib, millised mängijad liikusid pärast punast tuld.
- Kui samad mängijad kipuvad võitma, vaheta hüüdjat igas voorus.