

KROKODILLI JÕGI

1

Viska, et hirmutada
krokodille.



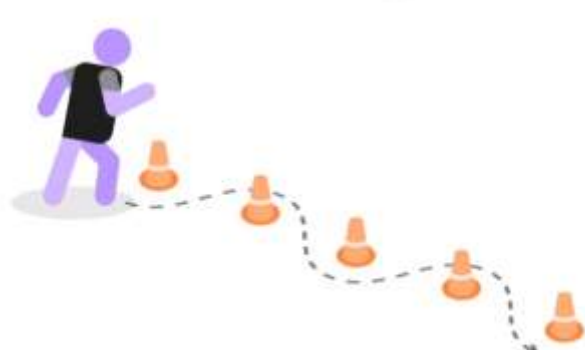
2

Hüppa üle
jõe.



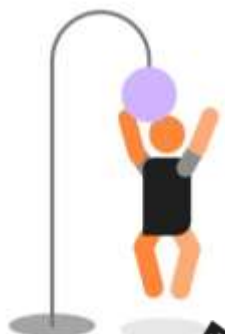
3

Jookse läbi
puude.



4

Hüppa üles, et
hoiatada kaelkirjakut.



OHUTUS



- Veendu, et pind on takistustevaba ja libisemiskindel.

VAHENDID



- Ese, nt hernekott, kivi.
- Sihtmärk, nt kast, ajaleht.
- Jõgi, nt matt, köied, teip.
- Puud, nt slaalomipostid, koonused, kriidijooned, kastid.
- Kaelkirjak, nt rippuv õhupall, märk seinal.

KUIDAS MÄNGIDA



- Mängijad päästavad kordamööda kaelkirjakut krokodilli eest.
- Loo ülesannete jada, näiteks:
- Hirmuta krokodilli – viska ese sihtmärgi pihta.
- Ületa jõgi – hüppa horisontaalselt või kivilt kivile.
- Põgene läbi puude – jookse slaalomirajal.
- Hoiata kaelkirjakut – hüppa vertikaalselt ja puuduta sihtmärki.
- Mängijad saavad edasi liikuda ainult siis, kui nad täidavad iga ülesande.

ISIKLIK VÄLJAKUTSE



Kas suudad kõik ülesanded täita ja kaelkirjaku päästa?

KROKODILLI JÕGI

PÕHIOSKUSED

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



NÕUANDED

- Keskendu igale ülesandele eraldi.
- Kui esimesel korral ei õnnestu, proovi uuesti.



ELUOSKUSED JA VÄÄRTUSED

Probleemilahendus

Proovi erinevaid meetodeid. Mida tegid, kui üks viis ei toimunud?

Uhkus

Keskendu positiivsele. Mis toimis hästi? Miks see õnnestus?

KOHANDATAV KERGEJÕUSTIK: KAASA, RAKENDA, TOETA JA ESITA VÄLJAKUTSE

RUUM

- Muuda takistuste ja sihtmärkide suurust ja kuju.
- Suurenda või vähenda vahemaid ülesannete sees ja vahel.
- Paiguta ülesanded erinevalt, nt sirgjoones, ringikujuliselt, siksakis.

ÜLESANNE

- Luba mängijatel täita ülesandeid omal viisil.
- Kui mängija ei täida ülesannet, peab ta naasma algusesse, või päästab ühe kaelkirjaku iga täidetud ülesande kohta.
- Palu mängijatel välja mõelda uusi lugusid ja ülesandeid.

VAHENDID

- Muuda takistuste tüüpi iga mänguringi jooksul, nt läbi puude jooksmise asemel puukste alt jooksmine.
- Luba mängijatel valida ese, takistus või sihtmärk, mis sobib nende võimetele.

INIMESED

- Teine mängija alustab, kui esimene liigub järgmise ülesande juurde.
- Iga tiimiliige peab täitma ühe ülesande, et päästa kaelkirjak.
- Jooksev ülesanne: kui palju kaelkirjakuid suudab terve grupp kindla aja jooksul päästa?

LÄHME AVASTAMA!

1

Loo lugu.

2

Loetle peamised sündmused.



3

Tõlgenda liikumisi.

4

Ole loov!

OHUTUS



- Veendu, et pind on takistustevaba ja libisemiskindel.
- Ole teadlik teistest mängijatest ja nende liikumistest.

VAHENDID



- Valikuline: takistused.
- Valikuline: muusika.
- Valikuline: lasteraamat või -film loo aluseks.

KUIDAS MÄNGIDA



- Kasuta lugu, et suunata mängijaid läbi erinevate liikumiste.
- Loetle peamised sündmused, kuid lase mängijatel neid omal moel tõlgendada.
- Näide 1: Ekspeditsioon – järgi rada, roni märke, ületa jõgi, väldi kive, korja puuvilju, põgene metslooma eest, ületa müür jne.
- Näide 2: Autosõit – käiguvahetused, foorid, ringteed, järsud pöörded, tagasipööre, lamavad politseinikud, pidurdamine, reisija pealevõtmine jne.
- Julgusta loovust!

ISIKLIK VÄLJAKUTSE



Kas suudad iga loo osa jaoks leida erineva viisi, kuidas liikuda?

LÄHME AVASTAMA!**PÕHIOSKUSED**

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

**NÕUANDED**

- Kujuta ette, et oled loos sees.
- Ära tee lihtsalt teisi järele.

**ELUOSKUSED JA VÄÄRTUSED****Julgus**

Proovi midagi uut. Kas olid julge? Milliseid erinevaid viise katsetasid loo järgimisel?

Austus

Imetle teisi. Mida tegid teised, mis pani sind imetlema? Kuidas sa neile sellest teada andsid?

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

- Muuda mänguala kuju, et soodustada loovust.
- Katseta erinevaid pindu, nt asfalt, liiv, muru.
- Mängijad töötavad oma alas, ilma teistega kokku puutumata.

ÜLESANNE

- Lase mängijatel luua oma liikumised – pole õiget ega vale viisi.
- Palu mängijatel teha erinevaid liikumisi sama olukorra jaoks.
- Palu mängijatel mõelda uusi stiimuleid või lugusid.

VAHENDID

- Lisa takistusi, mida mängijad peavad ületama või kasutama liikumise ajal.
- Kasuta muusikariistasid, et julgustada erinevaid liikumiskiirusi ja reaktiivseid liigutusi.

INIMESED

- Mängijad töötavad paarides või väikestes gruppides, et jagada ja õppida üksteise liikumisi.
- Juht alustab liikumist ja teised järgivad seda; juhid vahetuvad.