

PILGUMÄNG (silmside)

Liiklejate omavaheline suhtlemine algab silmsidest/pilkkontaktist. See on nagu liicluse „tere“. Liicluses on oluline olla tähelepanelik – jälgida kaasliiklejaid, püüda nendega silmsidet saavutada.

Eesmärk

Mängu eesmärk on arendada tähelepanuvõimet ja koostööoskust. Mängu on hea kasutada virgutuspausi tegevusena, et lapsi ergutada.

Tegevuse kirjeldus

Eeltegevused

1. Moodustada ring, suuremate rühmade puhul moodustada esialgu suur ring ja seejärel võib moodustada mitu väiksemat ringi.
2. Õpetada selgeks noole saatmine (võib ka osutada).
3. Mängujuht peaks jääma alati kõrvaltvaatajaks, et tal oleks olukorrast tervikpilt ja märkaks, kas mäng toimib.

Põhitegevus

Saavuta kaaslasega (teiselt poolt ringikaart) silmside.

Saada talle kiire nool.

Noole saaja saavutab järgmisega silmside.

Saadab noole kiiresti uuele inimesele ja nii toimub korduvalt noolte tempokas vahetamine.

Veel võimalusi tegevuse läbiviimiseks

Saavuta kaaslasega (teiselt poolt ringikaart) silmside.

Saada talle kiire nool ja vaheta temaga kohad.

Noole saaja saavutab järgmisega silmside ja vahetab omakorda temaga kohad.

Saavuta kaaslasega (teiselt poolt ringikaart) silmside.

Saada talle kiire nool, üttele tema nimi ja vaheta temaga kohad.

Noole saaja saavutab järgmisega silmside, ütleb tema nime ja vahetab omakorda temaga kohad.

NB! Oluline on hoida tempot – kiiresti reageerida. Tuua seoseid liiclusega – liicluses võib 1 sekund tähelepanematust kalliks maksma minna. Mängu saab tuua ka kõrvalised tegevused, nt jutustamine kaaslasega jms – olgem loovad ☺

Mängu tegevus joonisena

