

Võistlusjärgne vestlus, veidi kergemas kastmes

OLETE PÄRAST VÕISTLUST KODUTEEL? SOOVITE TOIMUNU ÜLE ARUTADA, AGA TAVAPÄRASED ANALÜÜSID ON TÜÜTAVAD? SIIN ON VEIDI LOOVAM JA MÄNGULISEM VÕIMALUS ENDA VÕISTLUSKOGEMUST KOKKU VÕTTA. MÄNGU VÕIB KASUTADA NÄITEKS AUTO- VÕI BUSSISÕIDUL. KÜSIMUSI VÕIB OMALT POOLT KOHENDADA JA MÄNGU EDASIARENDUSED ON TERVITATAVAD.

Mängu juhised:

- 1) Jaotage rollid, üks on mängija A, teine mängija B (hiljem võib rolle vahetada).
- 2) Mängija A kirjutab ruutudesse juhulikud sõnad, näiteks esemed, värvid, lõhnad, sümbolid (mis aknast vaadates paistab?). Iga sõna läheb eraldi ruutu. Seejärel annab täidetud ruudud kaasmängijale.
- 3) Mängija A küsib küsimuse (vt allpool) ja lisab numbriga vahemikus 1-9. Näiteks: "Mille eest sa nendel võistlustel tänulik oled? Kasuta number 7-t."
- 4) Mängija B peab küsimusele omalt poolt vastama, aga ta peab ka enda vastuses kasutama sõna, mis on ruudul 7.

Võimalikud küsimused (kohendage ja täiendage julgelt):

- Mis oli nendel võistlustel sinu jaoks kõige väärtuslikum?
- Mille eest sa nendel võistlustel tänulik oled?
- Mis oli su peamine õppetund?
- Milles sa paremaks said, milliseid oskusi arendasid?
- Kuidas sa said psühholoogiliselt tugevamaks?
- Mis oli su nende võistluste kõrghetk?
- Milliseid soovitusi sa annaks enda nooremale versioonile nendeks võistlusteks?

MÄNGIJA A MÄNGUVÄLI

①	②	③
④	⑤	⑥
⑦	⑧	⑨

MÄNGIJA B MÄNGUVÄLI

①	②	③
④	⑤	⑥
⑦	⑧	⑨



TÖÖLEHE ON KOOSTANUD ELINA KIVINUKK, SPORDIKAPLAN, KES PAKUB SPORTLASTELE HINGEHOIDLIKU, ERAPOOLETU JA KONFIDENTSIAALSE VESTLUSE VÕIMALUST. ÜHENDUST VÕIB VÕTTA SPORDIKAPLAN@SPORDIKAPLAN.EE. LÄHEMALT [HTTPS://SPORDIKAPLAN.EE/](https://spordikaplan.ee/)

