

Teema: Muinasjutuball

Autorid: Karmen Onton ja Sirli Siitsman

Teema : „Muinasjutuball“

Koostajad: Sirli Siitsman, Karmen Onton

Vanuseklass: näidendi kirjutab ja ürituse viib läbi 5.klass, osalejad 1.-4.klass

Aeg: 3.-4.veerand

Pelgulinna Gümnaasiumis on õpetatud tantsu pika ajaloo vältel. Meie koolist sai alguse Tatjana Järvi juhitud balletistuudio „Pähklipureja“. Praegu toimub 1.-4.klassi õpilastele, rütmika tunni raames, seltskonnatantsuõpe, kus õpitakse järgmisi tantse: aeglane valss, rumba, fokstrott, tsive, tsa-tsa-tsa. Iga kevad lõpeb suure pidustusega, mis kannab üldnimetust „Algklasside ball“ .

Vastavalt erinevatele muinasjuttudele on tegemist erinevate ballidega: Tuhkatriinu ball, Muinasjutuball jne.



Üldeesmärgid:

1. 100% õpilaste osavõtt
2. Loovus, fantaasia
3. Tantsib õiget tantsu tuttava loo järgi
4. Kirjutab muinasjutu tunnuste alusel näidendi rühmatööna - mängib emotsioone usutavalt
5. Seltskonnatantsuoskuste kinnistamine
6. Etikett - oskus käituda ballil

Üldmeetodid:

1. Rühmatöö
2. Näidendis osalemine
3. Proovid
4. Arutelud(tagasiside)

Teema: Muinasjutuball

Autorid: Karmen Onton ja Sirli Siitsman

Õpikeskkond:

1. Klass
2. Aula
3. Arvutiklass

Läbivad teemad:

1. Elukestev õpe ja karjääriplaneerimine
 1. on kohusetundlik ja peab antud lubadusi
 2. suudab organiseerida iseseisvalt oma tegevust
 3. näitab üles initsiatiivi tegutsemiseks ja otsustamiseks
2. Keskkond ja jätkusuutlik areng
 1. Saali kaunistamiseks kasutatavate materjalide säästlik kasutamine
 2. Taaskasutamine
3. Kodaniku-algatus ja ettevõtlikus
 1. osaleb ühisürituse korraldamisel ja organiseerimisel
 2. teab, mida tähendab vastutus
4. Kultuuriline identiteet
 1. tunneb oma kooli ajalugu – „Pähklipureja“
 2. tegutseb klassis ja grupis teisi arvestatavalt
5. Väärtused ja kõlblus
 1. Oskab käituda sõbralikult ja heasoovlikult
 2. Suhtub kaaslastesse lugupidavalt

Üldpädevused:

1. väärtuspädevus - loomingu väärtustamine, ilumeele kujundamine
2. sotsiaalne pädevus - koostöö erinevate inimestega
3. enesemääratluspädevus - suutlikus mõista ja hinnata iseennast
4. õpipädevus - teabe hankimine, õppematerjali kasutamine, analüüsioskuse kujundamine
5. suhtluspädevus - selge ja asjakohane väljendamine, lugeda ja mõista teabe- ja tarbetekste ning ilukirjandust, kirjutada eri liiki tekste
6. matemaatikapädevus - kasutada erinevaid meetodeid erinevate ülesannete lahendamisel
7. ettevõtlikuspädevus - luua ideid ja viia neid ellu

Lõiming: eesti keel, matemaatika, muusika, rütmika/etikett, kunstiõpetus/käsitöö, ingl

Planeeritud ainealased tegevused:

1. Eesti keel - Muinasjutte ja nende tegemist õpivad õpilased läbi erinevate klasside ja meetodite.

- Mõned näited muinasjuttude tegemistest:
 - https://docs.google.com/document/d/10E7p8dtt1Aj_JfFVI7NRjmnOczS1NXUsprij-yRQ1_BM/edit
 - <https://docs.google.com/document/d/1CmwMvkJKY84KxTByut14yzSQgmyIC0MsZ2YcTzamSS4/edit>

- Eeltöö erinevateks eneseväljendusteks.
 - Eesmärgid: Tähelepanu, liikumine, rütm, sõna, kujutus:
 - Tähelepanuvõime, kuulamisoskuse, mälu, kujutusvõime, rütmitaju, liikumise, eneseväljendusoskuse, lugemisoskuse arendamine.
 - Suhtlemiseoskuse, empaatiavõime, koostöö, viisakuse, kannatlikkuse arendamine.
 - Oskus selgelt rääkida
 - Loovuse ja fantaasia arendamine.

- Ettevalmistusmängud (lõiming läbi erinevate ainetundide – kehaline kasvatus, rütmika, eesti keel, muusika, majandus)
 - Sõnamängud
 - Luuletuses on riimid sassi aetud. Pane riimuvad sõnad oma kohale tagasi. Loe luuletus sassi aetult ja õigesti.
 - Lapsed seisavad ringis. Ütlevad kindla täishäälikuga (kaashäälikuga) algavaid sõnu. Sõnu korrata ei tohi. Valesti ütleva lahkub mängust ja aitab mängujuhti.

 - Tähelepanumängud
 - Jälgi oma kaaslast 2 minutit. Siis peidab õpilane ennast ära ja pead meenutama, et mis oli tal seljas.
 - Jälgi oma kaaslast 2 minutit. Õpilane muudab midagi (riietust, näoilmet jne). Mida ta muutis?
 - Mängujuht on peitnud ruumi värvilised nööbid. Kõige rohkem nööpe saanud võistleja on võitnud.

 - Liikumismängud
 - Jäljenda erinevaid loomi.
 - Jäljenda oma parimat sõpra, õpetajat, mõnda looma jne.
 - Päikese püüdmine. Päikeseapaistelise ilmaga püüavad lapsed päikesejänkut. Abivahendiks on peegel. „Jänku“ liigub kiiresti ühest kohast teise.

- Rütmimängud

- Käsu peale hingavad mängijad hästi sügavalt sisse ja käsu peale hakkavad suuga jäljendama hobuse kappamist. Võidab see, kes suudab kõige kauem häält teha. Vahepeal hingata uuesti ei tohi.
- Kuula ja plaksuta rütmi järgi. Kui esialgne rütm selge, siis võib kasutusele võtta teised kehaosad.
- Proovi teha erinevaid rütme koos paarilisega. Teised paarid jäljendavad neid.

- Kujutlusmängud

- Muusika mängib. Õpilased peavad muusika meeleolu väljendama enda liikumisega.
- Vali endale üks ese. Kujuta, et oled selle esemega tulevikus väga seotud. Mängi sõnatult seda karakterit. Teised peavad ära arvama, et kes sa oled.
- Vali üks loom (loomadest on pildid). Kirjelda ennast läbi selle looma. Oma käitumist, olemust, iseloomu jne.
- Oled orkestris üks pillimeestest. Jäljenda teda. Teised peavad ära arvama.
- KIVIKUJU - mängujuht seisab seljaga laste poole. Lapsed alustavad umbes 7 meetri kauguselt. Lapsed hiilivad vaikselt mängujuhile lähemale. Mängujuht pöörab aga tihti ringi ja kohe, lapsed teda pööramas näevad, peavad nad nagu kivikujud paigale tarduma. Kui keegi liigutab, peab ta pöörduma algusesse tagasi. Võitja on esimene laps, kes mängujuhi juurde jõuab ja teda puudutab.

- Etendus:

- Tegelaste valik
- Töö tekstiga
- Töö osatäitjatega
- Lavakostüümid, -kujundus.

Näidendeid balliks:

- https://docs.google.com/document/d/1Q1jNo3Jr-ScP6ej3eXcTErBYxzh6VdFv_A6-pqblU/edit
- https://docs.google.com/document/d/1c8M0fF2xHA0GMe7CZ1_xIWx0LwAj-4cSGRVfPjOrctI/edit

Väike vidoeklipp Tuhkatriinuballist:

<http://www.youtube.com/watch?v=TVaTBRAJqs0&context=C42ccdd8ADvjVQa1PpcFPVTN1NZqc4bZJRosXKl6sF3Wj5V5soNAc>

=

2. Matemaatika – Ajaühikute kordamine. Aja planeerimine. Ballil kasutatavate muusikapalade pikkuste kirja panemine ja ajalise kulu arvutamine. Muinasjutuliste vahepalade pikkuse mõõtmine proovides ning ajakulu arvutamine. Kogu balli ajakulu arvutamine ja kava koostamine.

3. Inglise keel – oskab lugeda ja hääldada õigesti võõrapäraste lugude pealkirju.

4. Rütmika/etikett –

◆ Õppeaine eesmärgid:

- Arendada kehalisi võimeid (tasakaalu ja rütmitunnet, kehataju, ruumis orienteerumisoskust, liigutuste kordinatsiooni)
- Õpetada laulumänge, lihtsaid rahvatantse, seltskonnatantse ja peotantse
- Tutvustada tantsu väljendusvahendeid
- Süvendada kultuurse ja viisaka käitumise harjumusi (kummardusega tervitamine, tantsule palumine jne)

Tantsuõpetuse kaudu omandab õpilane esmased teadmised mitmesugustest liikumisvormidest ja erinevatest tantsustiilides ning kogeb tantsuõpetusega kaasnevat esteetilist ja kunstilist kasvatust. Tantsuõpetuse keskseks ülesandeks on toetada õpilase ealist arengut aktiivse õppe kaudu, mõjutades keha ja vaimu harmoonilist arengut, kujundades õpilase tervislikke eluviise.

Tantsuõpetuses omandatud seltskonnatantsud, korrektne kehahoid ning kultuurne kehakasutus on eeldused edukaks eneseteostuseks, kõrge elukvaliteedi ning üldiselt heakskiidetud eetikanormide väljakujundamiseks ja elukestvaks kehaliseks aktiivsuseks.

◆ Õppeaine sisu:

- Motoorika hajutused
- Muusikarütmide eristamine läbi kehakooli
- Rütmi tekitamine mitmesuguste vahenditega ja oma kehaga
- Loovliikumine – individuaalne ja grupis
- Loovliikumine etteantud muusika ja kodust kaasavõetud muusika järgi
- Kordinatsiooniharjutused muusika saatel
- Kujutuspiltide loomine
- Peegelpildiharjutused
- Õigepildiharjutused
- Seltskonnatantsude õppimine
- Ballitantsude õppimine
- Erinevate tantsustiilide tutvustamine
- Tantsukultuuri tutvustamine
- Lavakultuuri tutvustamine
- Tantsija esteetilise välimuse olemus
- Stop-mängud ja orkestrimängud

Teema: Muinasjutuball

Autorid: Karmen Onton ja Sirli Siitsman

- Ruumitaju harjutused
- Loodus- ja matkimismängud
- Kontserdil, teatris käitumine ja selle läbimängimine saalis
- Käitumine ballil, läbimängimine
- Lauakombed – üldised lauakombed, fourshet lauakombed
- Riietus – tööriietus, pidulik riietus aktustel, ülipidulik ballil
- Eetika – käitumine
- Esteetika – välimus
- Tantsukaardid – nende olemus ja kasutamine

♦ **Õpitulemused:**

- Oskab sooritada kõnni-, jooksu-, galopi-, hüppaksammude ette antud rütmi järgi
- Oskab sooritada erinevate tantsude põhiliikumisi kindla rütmi ja muusikapala järgi
- Oskab välja mõelda harjutusi erinevate vahenditega
- Oskab õpitud tantse ja laulumänge koos kaaslasega tantsida ja mängida
- Oskab teha kummarduse ja kasutab seda tantsule palumisel
- Oskab kasutada oma keha tantsu väljendusvahendina
- Oskab eetilisel käituda – vastavalt üritusele
- Oskab esteetiliselt riietuda – vastavalt olukorrale

5. Kunstiõpetus – vastavalt igal aastal kasutatavale muinasjutule, kujundavad kunstiõpetajad koos õpilastega lava dekoratsioonid ning saali kaunistused. Eesmärgiks arvestada muinasjutu ajakohasust dekoratsioonide kujundamisel, loovat lähenemist, korrektsust ja dekoratsioonide kokkusobivust. Kindlasti on oluline osa taaskasutusel.

LISA:

Matemaatika, rütmika, inglise keele tundides kasutamiseks balli muusikavaliku nimekiri:

https://docs.google.com/document/d/1VESsJb1Xu23hIqISdbat55u0eoGi0Ck_7nnImIQvdK8/edit

Õpitulemused:

- Teeb vahet erinevatel kirjandusteoste liikidel – tunneb ära muinasjutu
- Tantsib õiget tantsu õige muusika järgi.
- Valib üritusele õige riietuse
- Käitub vastavalt balli etiketi reeglitele.
- Tunneb rõõmu tantsimisest
- Teab, kuidas kirjutatakse näidendit.

Teema: Muinasjutuball

Autorid: Karmen Onton ja Sirli Siitsman

Tagasiside:

1. Valitakse parim klass ballil – etiketi ja rütmika tunnis õpitud käitumisreeglite järgimine ballil.
2. Pidev tagasiside ja arutelud
3. Erinevate muinasjuttude hindamised