

Kersti Vahur Urve Kukk

FANTAASIAVÕIMLEMINE

2017

Toimetaja: Merle Pindmaa
Fotod: Kersti Vahur ja Urve Kukk
Kujundaja: Alar Kitsik

Autoriõigus: AS Atlex ja autorid, 2017

Kõik õigused kaitstud. Igasugune autoriõigustega kaitstud materjali ebaseaduslik paljundamine ja levitamine toob kaasa seaduses ettenähtud vastutuse.

ISBN: 978-9949-492-74-9

atlex

AS Atlex
Kivi 23
51009 Tartu
Tel 734 9099
Faks 734 8915
atlex@atlex.ee
www.atlex.ee

Sisukord

1. Mis on fantaasiavõimlemine?	5
2. Millisele vanuserühmale sobivad fantaasiavõimlemise tegevused?	5
3. Kust leida fantaasiavõimlemiseks teemasid?	6
4. Kuidas kasutada koostatud fantaasiavõimlemise konsepte?	6
5. Fantaasiavõimlemise konseptid	7
5.1. Sügis	7
Päikesele külla	7
Päike ja vihm	9
Siilikese lehetrall	13
Puuviljaaias	16
Suur maalritöö	19
Kadrisandid	23
5.2. Talv	25
Päkapikkude teekond lasteaeda	25
Päkapikkude rännak maailmas	28
Lumelinn	30
Ilutulestik	33
5.3. Kevad	35
Kalurid	35
Lilled	38
Mesilase kevadtööd	40
Emale lilli viimas	43
Munadepühad	45
Sünnipäevapidu	47
Teekond muinasjutuvanaema juurde	50

6. Liikumismängud	51
Pilveema ja vihmapiisad	51
Puu, maa, vesi	52
Jääpurikad	53
Jääkuninganna Elsa	54
Järveölur	54
Varblased ja vormelautod	55
Gripiviirus	57
Linnud ja hobused	59
Kalurid	60
Pesumasin	61
Orava talvevarud	62
Lennukid	63

I. Mis on fantaasiavõimlemine?

Fantaasiavõimlemine on fantaasiapildi või legendi loomine täiskasvanu või lapse poolt seikluse ja mängu kaudu.

Seiklused ja huvitavad tegevused on osa laste päevast, aga ka kasvatusmeetodid. Mängud/reisid võivad olla reaalsesse paika (linna, külla, maale), aga ka võlumaailma või fantastilisse paika, ületades reaalse aja ja ruumi. Siin ühendatakse reaalsed teadmised ja kogemused fantaasimaailmaga. Samuti lisatakse muinasjutulisi elemente. Me võime paika panna reisi sihi, vahendid, selle, kuidas jõuda sihtkohta, mida nähakse reisi kestel, millised loomad-linnud sihtkohas elavad, missugune on loodus jne.

Mida põnevam, huvitavam ja haaravam on tegevus, mäng ja õppeprotsess, seda paremini omandavad lapsed uusi oskusi ja teadmisi.

Mängulise liikumistegevuse/fantaasiavõimlemise kaudu omandab laps nagu muuseas põhiliikumised, võimlemisharjutused ja asendid ning erinevate vahendite käsitlemist.

Mäng on tegevus põnevaks õppimiseks.

2. Millisele vanuserühmale sobivad fantaasiavõimlemise tegevused?

Kui liikumist on õigesti suunatud ja lapse arenguga arvestatud, siis ei ole raskusi laste motiveerimisega erinevateks liikumistegevusteks. Laps ei talu kuigi pikka aega ühetaolist liikumist, sellepärast peavad tegevused olema vaheldusrikkad ja sisaldama puhkehetki. Kui liikumistunnid on mängulised, siis on loodud head tingimused lapse individuaalsete eelduste arendamiseks ja kasvamiseks.

2–3aastaste laste liikumistegevused peaksid olema kõik mängulised n-ö fantaasiavõimlemised. 4–5aastastele võiks fantaasiavõimle-

mist teha vähemalt kord nädalas. 5–7aastastel peaks liikumistegevus olema mänguline 1–2 korda kuus. Selles vanuses võiksid lapsed ise sõnalise jutu järgi tegutseda, kasutades fantaasiat ja eelnevaid liikumiskogemusi.

3. Kust leida fantaasiavõimlemiseks teemasid?

- Rühmade tegevuskavadest: kuuprojektid, nädalateemad
- Muinasjutud, jutukesed
- Lastesaated
- Elust enesest

4. Kuidas kasutada koostatud fantaasiavõimlemise konsepte?

Alljärgnevad fantaasiavõimlemise tegevused ei ole kirjutatud kindlale vanusegrupile, neid saab kohandada vastavalt vajadustele. Kui on vaja, võib lugu lühendada või suurendada harjutuste sooritamise arvu. Iga konsepti ette on lisatud pilt vahendite soovitavast asetusest saalis. Mõnede tegevuste lõppu on lisatud ka liikumismäng, mille kirjeldus on liikumismängude peatükis. Liikumismängud, mis on tegevuste lõppu lisatud, on soovituslikud, kindlasti võib valida teisi liikumismänge.

- Punktiga tähistatud tekst on see, mida õpetaja lastele jutustab.
- Kaldkirjas on harjutused, mida laps sooritama peaks.
- * Saali ettevalmistamine ja vahendid, mida tunnis kasutada.
- ♦ Eesmärgid on kirjeldatud märksõnadena.
- Soovitused

5. Fantaasiavõimlemise konspektid

5.1. Sügis

Päikesele külla

Esimene tund

- * Vahendid: kollane pall (päike).
- ◆ Rivistumine joone taha või kodukoha juurde.

- Tere, lapsed! Mul on kaasas üks väike lõbus päike, kes tahab teiega tuttavaks saada, teid endale külla kutsuda ja teiega mängida.
- Mis on sinu nimi? – Enne, kui me päikesega maailma uurima läheme, ütleme igaüks päikesele oma nime. Minu nimi on Urve. Mis on sinu nimi? *Antakse palli edasi (iga laps ütleb päikesele oma nime ja annab palli kaaslasele või õpetajale).*
- Nüüd sai päike teie kõigiga tuttavaks. Päike soovis, et me talle külla läheksime, ja jutustas mulle, kuidas tema juurde saada. Pannem päikesele siia kõrgele kapi otsa istuma ja las ta vaatab, kas me lähme õiget teed mööda.
- Päike asub mitme maa ja mere taga, nii et asume kohe teele. Tule minu järel kõndima ja pane oma käed hoogsalt liikuma. *Lapsed kõnnivad hoogsalt käsi liigutades õpetaja järel kolonnis.*
- Oi, vaata, kui suured kivid meil on ees. Hüppame üle nende. *Lapsed hüppavad jalad koos üle kujutletavate kivide.*
- Kuulge, peame vist jooksuma, muidu me ei jõuagi sinna, aga ära minust mööda jookse, sest muidu eksid ära. *Jooks kolonnis õpetaja järel üksteisest mööda minemata.*
- Jõudsime tihedasse metsa. Nüüd saab sinust puu. Mis puud me oleme? Kõigepealt oleme kasepuud, kask liigutab oma oksid sujuvalt ja õrnalt. *Väike harkseis, käed üleval, käte liigutamine sujuvalt edasi-tagasi, käed kõrval liiguvad alla-üles ja ette-taha.*
Nüüd oleme vahtrad ja tammed, millel on tugevad oksad ja

kandilised liigutused. Väike harkseis, käed tõsta nurkselt üles ja lasta alla, liigutada nii, nagu igaüks saab.

Nüüd oleme kuused, mille oksad on allapoole ja vibutame käsi erinevatesse suundadesse. Väike harkseis, käed kõrval, seejärel lasta käed alla, käte liigutamine ette-taha. Iga puu liigutab oma oksa omamoodi.

- Tuleb suur tuul. *Erinevad hoogsad käteliigutused (kask, tamm, vaher, kuusk).*
- Igal puul on tüvi. Kus meie keha peal võiks olla puu tüvi? Puud tõstavad oma oksad kuklale ja proovivad liigutada tüvesid. *Puusaringid, kallutused, painutused.*
- Puul on ka juured. Mis kehaosa võiks olla juurteks? Võta oma oksad kuklalt alla ja pane puusa ehk puutüve külge kinni. Juured on kõvasti maa sees kinni. Näita, kas on. *Lapsed proovivad tõsta jalga maast lahti, aga ei saa. Lapsed liigutavad oma kujuteldavaid juuri nii, et jalad lähevad kõveraks, seejärel põlved laiali, põlved kokku, põlved ette ja taha. Mida veel saab põlvedega teha? Näita! Lapsed näitavad erinevaid variante.*
- Puu juure all kröbistab keegi. Kes see on? Hiireke tuli välja ja jookseb vaikselt puude vahel ja piiksub. Proovi sina ka hiiremoodi liikuda. *Liigutakse toengpõlvituses ja piiksub vaikselt.*
- Hiir läks puujuure alla peitu. Kõik kükitavad.
- Maa sees on hiire sõber. Kes see võiks olla? *Lapsed pakuvad omi variante. Piilume. Harkseis, painutus alla. Oi, uss! Uss – roomab, mutt – kaevab auku, käed imiteerivad kaevamisliigutusi, sipelgas – sibab kiiresti ringi, teeb tööd.*
- Istume. Päike kõditab mu varbaid. Ai, kui kõdi (*siputamine*). Kas sinu jalad ka oskavad nii siputada? *Lapsed siputavad jalgadega.*
- Päike tõstab mu üles, oh, saingi püsti. Jookseme sellest metsast välja. Nüüd nii kiiresti, kui jõuad. *Kiire jooks üksteise selja taga.*
- Stopp – järv tuli ette. Kas ujume üle või sõidame paadiga? Lapsed pakuvad valikuid. *Ujume krooli, konna, selili, puhkame (käed-jalad laiali) jne. Sõidame paadiga – lapsed istuvad pörandal, jalgadega edasitõmbamine, käed imiteerivad aerutamist.*