

Sirli ja Siimu fantaasiapäev koolis või lasteaias

Andrus Kivirähk ja tema lasteraamat „Sirli, Siim ja saladused“ on tuttav paljudele lastele, võib-olla on see isegi juba koolis ühiselt loetud ja arutatud. Sel aastal detsembrikuus jõuab see fantaasia- ja mängurohke materjal Rakvere Teatris lavale. Enne kardinat avanemist kutsume kooli ja lasteaeda endaga üheskoos fantaasiamänge mängima, et viia mõtted Sirli, Siimu ja nende seikluste radadele. Selleks oleme valmis mõelnud ühe mängu või isegi mängupäeva, mis sobib läbiviimiseks nii koolides kui lasteaedades.

Nüüsi, kas olete valmis?

Pange oma fantaasia tööle, sest seda läheb järgnevalt kõige enam tarvis, koguge lapsed kokku ning viige läbi üks seikluslik päev.

Mängu kirjeldus:

Mäng koosneb kaheksast ülesandest – mõnes neist tuleb istuda laua taga ja vaikselt toimetada, teistes aga meeskonnatöö proovile panna või üheskoos fantaasiamänge mängida. Kui soovite, võite valida enda laste jaoks välja põnevamad ja eakohasemad ülesanded – sulgudes on ka kirjutatud, millise õppeainega ülesanne sobitub. Kindlasti tuleb täita ära viimane ehk 8. ülesanne.

Igale ülesandele eelneb löik Kivirähki raamatust, mis viib mõtted juba sobivatele radadele. Selle võiks õpetaja lastele ette lugeda (või paluda selleks mõnda last), et siis seejärel üheskoos oma fantaasia, loovus või meeskonnatöö proovile panna.

Esimesteks ülesanneteks on teil vaja piisavalt ruumi, et moodustada ühine ring.



1. VÕLU MIND VIHMAPILVEKS (draamaõpetus)

„Siim läks oma tuppja ja puges laua alla. Seal oli hea istuda ja mõtiskleda. Siim oli juba päris pisikesest poisist peale unistanud sellest, et ta oskaks võluda. Kui palju lihtsam oleks siis kogu elu! Näiteks seesama kalavärk. Poleks üldse tarvis isa manguda, tarvitseks vaid lausuda: „Soovin, et me oleksime kalal!” ja jalamaid oleksidki nad jõe kaldal. Isal poleks mingit võimalust kõrvale vingerdada, võlujõud kannaks ta õigesse kohta nagu puunoti. Ja ega siis see kalapäüdmine üksi. Igasuguseid asju võiks endale ja teistele võluda.”

Siim puges laua alla ja unistas, et ta oskaks võluda. Kuid võluda võib tegelikult igal pool. Võlumise harjutamiseks moodustage ühine ring. Üks osaleja läheb ringi keskele. Alustuseks võiks see olla õpetaja. Õpetaja teeb ringi keskel võimalikult konkreetse ja suure võlumisliigutuse, öeldes samal ajal, mida ta võlub (näiteks teeb kätega suure ringi, samal ajal harkisjalu õhtu hüppates ning ütleb: „Ma võlun teid konnadeks!”). Selle peale muutuvad kõik mängus osalejad konnadeks, hüppavad ringi ning krooksuvad. Õpetaja valib välja, kes sai oma ülesandega eriti hästi hakkama – tema on järgmine, kes läheb ringi keskele, et oma võlumisliigutust teha. Nii võiks mäng korduda, kuni kõik lapsed on saanud ringi keskel käia.



2. MILLINE VÄIDE ON VALE? (eesti keel)

„Siim, Moonika ütles, et ta leidis koerajunni seest kuldkella,” ütles Sirli vennale. „Kas sa usud seda?”

„Ei usu,” vastas Siim. „Kuidas kell sinna sai?”

„Koer neelas oma perenaise kella alla,” seletas Moonika.

„Kell on selleks liiga suur,” vaidles Sirli. „See ei lähe koeral kõrist alla.”

„Läheb küll, kui koer lõuad laiali ajab.”

„Küll sa oled tobe,” pahandas Sirli.

Väikesel Moonikal oli kole komme luisata ning sellega tekitas ta alatasa palju segadust. Ka sina oskad ära arvata, mis on tõde ja mis mitte?

Ka järgmine mäng toimub ringis, kuid nüüd võite maha istuda. Üks laps läheb ringi keskele ning ütleb oma klassi- või rühmakaaslastele kolm lauset enda kohta, millest kaks on valed ja üks õige. Kes arvab ära, milline väidetest on õige, läheb ise järgmisena ringi keskele.

Mitme õigesti vastanu korral valib õpetaja järgmise mängija.



3. TEATEVÕISTLUS „LIIGU NAGU LOOM” (kehaline kasvatus)

Tahtmine spordis suuri tegusid teha ei jätnud isa iialgi maha ning... Jah, nüüdki, sõitnud autoga oma kontori ette, ei suutnud isa kiusatusele vastu panna. Ta ei väljunud autost mitte sellest uksest, mis oli talle kõige lähem, vaid ronis üle käigukangi tagumisele istmele – see ronimine polnud kerge, sest auto oli väike, aga isa üsna paks – ja astus välja tagauksest.

Ta polnud enam oma kontori ees. Isa pilgule avanes tohutu staadion. Paar meest jooksid talle kisades vastu – need olid tema treenerid.

„Jooks juba läks!” karjusid nad. „Kõik on juba rajal!”

„Olge päris rahulikud,” sõnas isa, avas vihmavarju ning hakkas nüüd tõsiselt jooksma. Ta jooksis nagu kits. Mõne hetkega oli ta oma konkurendid kinni püüdnud, siis neist mööda läinud, siis veel ühe ringiga mööda läinud ja siis veel ühega, kusjuures ta hoidis vihmavarju kogu aeg pea kohal ning jooksis vahepeal naljaviluks ka tagurpidi.

Sirli ja Siimu isa ei olnud päriselus teab mis meistersportlane, kuid oma unistustes sai temast tõeline tšempion. Lisaks sai ta fantaasiamaailmas joosta täpselt nii lõbusalt nagu süda lustis.

Nüüd on ka sinul aeg järele proovida, kuidas on fantaasialoomade ja -elukate kombel ringi joosta – selleks korraldage üks vahva teatevõistlus. Jagage lapsed võrdsetesse võistkondadesse ning rääkige üle tavapärased teatevõistluse reeglid. Meie teatevõistluse teeb eriliseks see, et liikuda tuleb loomade kombel ning samal ajal teha ka sellele loomale omast häält – kui sa ei tea, mis häält see loom teeb, siis ole loov ja mõtle hääl ise välja.

Teatevõistluses kasutatavad liikumisviisid: konnahüpped, tibusammud, hundirattad, vähikõnd, ussi moodi roomamine, kukekõnd. Võite ka ise põnevaid loomasamme välja mõelda.

Nüüd on liigutud ja rahmeldatud küll, nii et liikuge mõneks ajaks tagasi klassiruumi või kuhugi, kus lastel on lauad-toolid, kus istuda.

4. HIRMUS LUGU (eesti keel)

Härra lammas kirjutas ainult hästi tõsiseid ja süngeid raamatuid. Alati lõppesid need väga halvasti, keegi kas jäi auto alla, kukkus kuristikku, uppus või pandi lihtsalt vangi. Nüüdki olid esimesed read, mis arvutiekraanile ilmusid, järgmised:

„Peeter vedeles kraavis ja oigas. Tal oli kõrge palavik, käed ja jalad värisesid, aga ühtki arsti polnud tulemas. Selle asemel jooksis Peetrist üle põder, astus lebajale kannaga näkku ja tegi haigele mehele veel rohkem valu. Siis tuli uss. Uss nõelas Peetrit ninna ja kõhtu ja selga.“

Härra Lambale meeldis kirjutada koledaid, hirmsaid ja kurbi lugusid. Meie tahame aga, et lugu oleks rõõmus ja teeks lugejatele head meelt. Nüüd ongi laste ülesandeks muuta härra Lamba kirjutatud hirmsa sisuga lugu heaks. Seda võib teha individuaalselt, st iga laps kirjutab loo lausekaupa paberile nii, et kõik halb muutub heaks, kuid võite proovida ka klassiga üheskoos, milliseid variante leiate. Eitust kasutada ei tohi.

Lasteaialapsed saavad aga leida vastandeid, nii loos kuulnud kui õpetaja pakutud sõnadele (näiteks kraav – mägi, arst – haige, kõht – selg).



5. JOONISTAME NUMBRILOOMI (matemaatika & kunst)

„Sirlil oli koolist koju jõudes nii väsinud, et heitis kohe pikali ega jaksanud mõeldagi pilvebaleriinide juurde lendamisest. Õpetaja oli lasknud mitu tundi numbreid kokku liita, ja mida aeg edasi, seda suuremaks ja keerulisemaks need numbrid läksid. Kui Sirlil silmad kinni pani, keerlesid ta silmade ees kolmed ja kuued, üheksad ja seitsmed, null aga veeres ringiratast ja kaheksa lendas kui koiliblikas.“

Numbrid võivad ajada mõtte sassi ja panna pea valutama – kuid numbrid ei ole ainult matemaatika – kõik sõltub sellest, kuidas sa neid vaatad. Leia üks valge paber ja pliütsid. Koolilastele on ülesanne joonistada paberile üsna suurelt numbrid ühest üheksani, nii et igaühele jääks piisavalt ruumi. Vaata numbreid, lase loovus valla ning joonista numbritest loomad. Nii värvilised, lustakad ja põnevad kui sul vastavalt pähe tuleb.

Lasteaialapsed saavad värvida numbrite järgi pilte – ühele numbrile vastab üks värv. Mõned võimalikud pildid on valikuks lisatud manusesse, kuid võite ka ise leida pildid, mida värvida.



6. EHITAME ISE MEREMAAILMA (loodusõpetus & kunst)

Sirlil jäi solvunult vait, aga kui Siim luuakambri ukse avas, kiljatas ta, sest üks suur kala ujus ukšeläveni ja jõllitas lastele otsa, silmad punnis.

„On see akvaarium?“ jõudis Sirlil veel sosistada, siis oli Siim ta juba kättpidi vee alla kiskunud. Sirlil nägi tuhandeid kalu enda ümber ujumas, nägi krabisid merepõhjas ringi tutedamas, nägi enda kohal, kõrgel-kõrgel, laevade kõhualuseid üle libisemas. Ta sai aru, et on tõesti ookeani põhjas.

Veealune maailm on kirju ja põnev. Proovige ühesoos meisterdada veealune maailm – kasutada võib nt liiva, merekarpe, vett, taimi jm. Võite luua ka hoopis veealuse fantaasiamaailma, kus elavad kõikisugu senitundmatud olevused. Võite ülesande lahendada kogu klassiga üheskoos või jätta see kodutööks.

Lisavõimalus klassis, et arendada täpsust ja koostööd: seiske ühte pikka rivi ja andke vett täis kulpi või lusikat edasi, et meremaailm veega täita.

7. KÜLL NEED UNISTUSED VÕIVAD IKKA NALJAKAD OLLA! (vahetund)

Sirli ja pilvebaleriinid löid oma tiivad laiali ning tõusid lendu. Nad keerlesid pilvedes, uppudes hetkiti täielikult valgesse vatti, sukeldusid seejärel musta äikesepilve ja kihutasid ilutulestiku raketina sinisesse õhku, kleidisaba elektrist pragisemas. Ka loomad Siimu võlumaal lendasid, sest Siim oli otsustanud neile mõnusa üllatuse valmistada ja õpetada isegi ussidele ja paksudele karudele linnuametit. Ja hetke pärast oli õhk täis elu eest lendavaid loomi, küll pisikesi, nagu hiired, kes sarnanesid linavästriega, ja suuri, nagu jõehobu, kes meenutas porist tsepeliini.

Unistused on ettearvamatud. Teinekord võib unistustes pilvebaleriinidega valges vatis piruette teha, mõnikord aga koos jõehobudega lennata. Kindel on aga see, et unistustes peab olema lõbus.

Mis võiks olla veel lõbusam kui üks fantaasialoomade tantsupidu? See on lihtne! Korraldage üks lühemat sorti disko, kus kõik tantsivad nii, nagu nad kujutavad, et loomad võiksid tantsida. Mida pöörasem ja naljakam on liikumine, seda parem. Võimalik lugude nimekiri on siin: „Rongisõit“, „Beebi hai“, „Kurg ja konn“, „Kiisud keerutavad tantsu“, Compromise Blue „Loomad on lahti“, Ylvis „The Fox“ ja teised toredad loomalaulud.



8. AGA MILLEST SINA UNISTAD? (võlutund)

Härra Lambale tuli kõik meelde.

Ta oli pisikene poiss ning elas linnakorteris koos ema ja isagi ning soovis väga, et tal oleks üks loom. Ja nii väikene härra Lammas üksnes unistas, kuni ükskord roniski tema süngi alt välja tillukene siil ja lakkus piima, mis oli teadmata kust ilmunud härra Lamba sussi sisse. Härra Lammas oli olnud üliõnnelik. Sellest ajast peale oli siil tema salajane unistus, kes siis, kui teised pealt ei näinud, voodi alt välja ronis ja toas ringi paterdas. Nii oli see olnud palju aastaid, kuni härra Lammas suureks kasvas ja otsustas hakata targaks meheks, kes loeb üksnes keerulisi raamatuid ega tegele unistustega. Ta oli palju õppinud, palju kirjutanud ja siil voodi all oli tal tasapisi sootuks meelest läinud. Siis oli ta ära kolinud, aga siili ta endaga kaasa ei võtnud ning hiljem polnud härra Lambas kordagi muret tundnud oma vaese hüljatud unistuse saatuse pärast.

Kui inimene unustab ära oma salajased unistused, lähuvad need unistused metsa ja muutuvad kollideks. Härra Lamba unistusega just nii juhtuski. Aga nüüd tuli ta oma peremehe juurde tagasi ja kõik on jälle hästi.

Meist igaüks unistab. Nii väikesed lapsed kui ka juba täiskasvanud inimesed, emad-isad ja isegi õpetajad. Unistamine on nii oluline. See nõuab teinekord küll pingutust – pead end maast lahti rebima ja justkui hüppama tundmatusse, kuid kui see õnnestub, on tunne selline, nagu suudaksidki lennata.

Mängu lõpetuseks koguge kokku oma rühma või klassi laste unistused. Kui palju oli mängus osalejaid kokku ning millest unistati kõige rohkem? Kes unistas soojamaareisist, kes koerast või kassist, kes suvest? Pange need andmed kirja.

Seejärel tuleb teil Sirli ja Siimu kombel unistades lendu tõusta ning see pildile (või videosse) jäädvustada. Leidke ruum, kus on kõige mõnusam unistada. Koguge kõik lapsed kokku, hüpake kõik samal ajal õhku ning tehke pilt.

Mängu kokkuvõtteks saatke tehtud pilt „Hüpe unistustesse“ hiljemalt 16. novembriks meiliaadressile unistused@rakvereteater.ee ning lisage juurde oma klassi või rühma unistuste nimekiri. Kui teete video, laadige see üles ning saatke meile link.

Kõikide mängust osavõtjate vahel loosime välja tasuta teatri- või kinokülastuse klassile ning muid teatraalseid üllatusi, eriauhind osalevatele peredele. Saadetud pilte ja videoid kasutame Rakvere Teatri erinevates teavituskanaalites ning kõik pildid lähuvad üles Rakvere Teatri jõulumaaale.



Aitäh, et võtsite aega ja osalesite koos Sirli ja Siimuga seikluslikus mängus, tõmbasite end igapäevategemistest välja, fantaasia ja unistuste radadele.

Kohtumiseni alates detsembrikuust etendustel „Sirli, Siim ja saladused“ Rakvere Teatris!