

KASVATUSTIETEIDEN TUTKIMUSLAITOKSEN JULKAISUJA
REPORTS FROM THE INSTITUTE FOR EDUCATIONAL RESEARCH

JYVÄSKYLÄN YLIOPISTO
UNIVERSITY OF JYVÄSKYLÄ

246/1974

Pirkko Liikanen

**Kuusivuotiaiden luovuutta virittävät
rikastuttamishjelmat**

KUUSIVUOTIAIDEN LUOVUUTTA VIRITTÄVÄT RIKASTUTTAMISOHJELMAT

Kreativitetsberikande övningsprogram för 6-åriga barn

Enrichment programmes for stimulating the creativity of 6-year-old children

Liite tutkimusraporttiin

Taidekasvatus ja luovuus: harjoituksen vaikutus kuusivuotiaiden
lasten luovuuteen

Pirkko Liikanen

URN:ISBN:978-951-39-8721-3

ISBN 978-951-39-8721-3 (PDF)

ISSN 0448-0953

Kasvatustieteiden tutkimuslaitoksen julkaisuja 246/1974

ISBN 951-677-400-8

SISÄLTÖ

1. Havaintomotoriset ohjelmat	1
¹⁾	
1.1. Tuntisuunnitelmat	1
1.2. Ohjelmien oheismateriaali	29
1.2.1. Kelloleikki ja pelit	29
1.2.2. Kuultokuva- ja filmiluettelot	34
2. Toimintakaavojen laajentamisohjelma	48
2.1. Toimintakaavojen laajentamisohjelman tuntisuunnitelmat .	48
2.2. Ohjelman oheismateriaali	71
2.2.1. Magnetofoninauhat	71
Klassinen musiikki (A-nauha)	71
Lastenlaulut (B-nauha)	72
Teemoja kuvaavien musiikkinäytteiden sisältö ja	
äänilähteet (C- ja D-nauha)	73
Iskelmät (E-nauhat)	79
3. Ohjelmia kuvaava havaintomateriaali	79
Filmin käsikirjoitus (yhden tunnin näyte kummastakin ohjelmasta)	80
Lähteet	87

1) Havaintomotorisia ohjelmia kokeiltiin kahta tyyppiä. Kummankin ohjelman perusrunko oli täsmälleen sama. Ainoastaan peruskäsitteiden sovelluksessa ohjelmat erosivat toisistaan. Ohjelmassa I tuotettiin perusmuotoja käyttämällä apuna värikyniä, liituja, temperavärejä, muovailuvahaa, pesusieniä ja rättejä. Ohjelma II taas joko eri muotoisia, värisiä, kokoisia ja eri aineesta tehtyjä palikoita. Oheiset tuntisuunnitelmat kuuluvat ohjelmaan II.

1. HAVAINMOTORISET OHJELMAT

1.1. Tuntisuunnitelmat

HAVAINMOTORINEN OHJELMA

Tunti 1

<u>Materiaali</u>	<u>Teema: Pystysuoraviiva</u>
	<u>Menetelmä</u>
- lankarullia	1. Pystysuoran viivan käsitteenmuodostus
- palikoita (eri värisiä, muotoisia, kokoisia)	- mikä on pystysuora viiva? (kysytään ryhmältä)
- pienoiskelloja eri kokoisia	esim. seisoo
	Miltä tuntuu (yksitellen lapsilta)
<u>Kesto</u>	- Etsitään huoneesta pystysuoria viivoja
- n. 20 - 30 min.	a) näyttämällä & koskettamalla
<u>Vahvistaminen</u>	b) verbaalisesti (kukin lapsi luettelee vuorollaan pystysuoran viivan)
- valokuva suorituksista	- vertailu - aina kaksi-kolme samanlaisia pystysuoraa viivaa - kriteerinä esim.
- verbaalinen	a) väri
kaikille ainakin kerran tunnin aikana	b) pituus
	2. Kelloleikki - kehonkaava - <u>vertikaaliliike</u> molemmilla käsillä
	a) keskustaa kohti
	b) keskustasta poispäin
	c) samansuuntainen liike
	d) vasemmalta oikealle - oikealta vasemmalle
	3. tehdään <u>palikoista</u> pystysuoria (torneja)
	muuntelu - kysytään muuntelun jälkeen pystysuora edelleen

- a) lisää jotakin
- b) lisää jotakin muuta
- c) vähennä
- d) moninkertaista
- e) hajoita
- f) muuta väri
- g) muuta koko ja paikka

HAVAINNOMOTORINEN OHJELMA

Tunti 2

Materiaali

- lankarullia
- palikoita
- pienoiskelloja (pahvisia)
- pelejä: domino 1 & 2 pelilauta 1 & 2
- diat

Kesto

n. 20 - 30 min.

Vahvistaminen

- jäljittelyleikissä johtajana

Teema: Pystysuora viiva

Menetelmä

1. Pystysuoran viivan vahvistus
 - 'miten kukin lapsi voi eri lailla olla pystysuora (koko ruumis, sormi, käsi, kynärtaive etc.)'
 - 'seuraa johtajaa' - jäljittelyleikki miten voi olla pystysuora - kukin vuorollaan johtaja
2. Kelloleikki - kehonkaava - vertikaaliliike molemmilla käsillä (sama kuin 1. tunnilla)
 - a) keskustaa kohti
 - b) keskustasta pois päin
 - c) samansuuntainen liike
 - d) O:lta v:lle/V:lta o:lle
3. Diat - saa kuvata ja tehdä mitä haluaa materiaali kaikkien ulottuvilla
4. Pelit
 - a) domino 1 (2 lasta - kj & kh)
 - b) domino 2 (2 lasta - kj-kh)
 - c) pelilauta 1 (4-5 lasta)
 - d) pelilauta 2 (4-5 lasta)

HAVAINMOTORINEN OHJELMA

Tunti 3

Teema: Vaakasuora viiva

Materiaali

- eri värisiä, muotoisia & kokoisia palikoita
- pienoiskelloja (eri kokoisia - pahvisia)

Kesto

n. 20 - 30 min

Vahvistaminen

- jäljittelyleikissä on malli
- verbaalinen

Menetelmä

1. Vaakasuoran viivan käsitteenmuodostus
Selitetään, mitä tarkoitetaan vaakasuoralla? esim. (konkreettisesti) näyttämällä - makaaminen suorana
 - a) Jäljittelyleikki - kaikki näyttävät, miltä näyttää, kun (jokin lapsi ryhmästä) makaa. Kukin vuorollaan on vaakasuora.
Jälkeenpäin kysytään yksitellen eri lapsilta, miltä tuntui olla vaakasuora
 - b) Etsimisleikki - etsitään huoneesta vaakasuoria
 - näyttämällä & koskettamalla
 - verbaalisesti (kukin lapsi luettelee vuorollaan erilaisia esineitä ym., jotka ovat vaakasuoria)
2. Kelloleikki - horisontaaliliike molemmilla käsillä yhtäaikaan
 - a) keskustaa kohti
 - b) liikkeit keskustasta pois päin
 - c) samansuuntainen liike
 - d) v:lta o:lle, o:lta v:lle
3. Tehdään palikoista vaakasuoria
 - a) samaa muotoa, väriä & kokoa käyttäen
 - b) vaihdetaan väriä
 - c) " muotoa
 - d) " kokoa
 - e) muutetaan "vaakasuoran rakennelman" pituutta
 - f) tehdään vaakasuora aloittamalla v:lta o:lle ja o:lta v:lle
4. Tehdään lapsiryhminä erilaisia vaakasuoria
 - a) 2 lasta yhdessä
 - b) 3, 4 & 5 ... 10 yhdessä

Materiaali

- eri värisiä, muotoisia & kokoisia palikoita
- pienoiskelloja
- pelejä: domino 1 & 2
pelilauta 2 & 3

Kesto

Teema: Vaakasuora

Menetelmä

1. Vaakasuoran käsitteen vahvistaminen
 - miten kukin lapsi voi olla eri lailla vaakasuora (koko ruumis, sormi, käsi, jne.)
 - sama toistetaan seuraa johtajaa -leikinä, jokainen vuorollaan johtaja - ja koko lapsijoukko on "samalla tavalla vaakasuora"
2. Kelloleikki - horisontaaliliike molemmilla käsillä yhtäaikaan
 - a) keskustaa kohti
 - b) liikkeet keskustasta pois päin
 - c) samansuuntainen liike
 - d) v:lta o:lle, o:lta v:lle
3. Tehdään vaakasuoria palikoista
 - a) tehtyyn vaakasuoraan lisätään jotain
 - b) " " " jotain muuta
 - c) vähennetään
 - d) tehdään useita vaakasuoria
 - e) hajoitetaan
 - f) muutetaan vaakasuorien väriä
 - g) " " muotoa
 - h) " " kokoa
 - i) muutetaan paikkoja
4. Musiikki - tee, mitä itse haluat - ts. mitä kuultu Sinusta esittää
5. Pelit
 - a) domino 1 (2 lasta: kj-kh)
 - b) domino 2 (2 lasta: kj-kh)
 - c) pelilauta 1 (4-5 lasta)
 - d) pelilauta 2 (4-5 lasta)

HAVAINNOMOTORINEN OHJELMA

Tunti 5

Materiaali

- eri värisiä, kokoisia & muotoisia palikoita, joista on mahdollista tehdä käyrää, kaltevaa ja vinoa
- pelit: domino 1 & 2
- pelilaudat 1 & 2

Teema: käyrä, kalteva, vinoMenetelmä

1. Musiikki - useita erilaisia "pätkiä"
Kukin saa kuvata kuulemaansa, mitä se on? Miten siihen voidaan reagoida?
esim. tuottamalla/maalaamalla jotakin
2. Musiikki - jokainen vuorollaan johtaja, joka on mallina mitä tehdään kun kuunnellaan musiikkia -
3. Käyrän, kaltevan, vinon käsitteenmuodostus
 - a) leikki - kukin lähtee liikkeelle esittäen eri lailla kuin muut
 - i. kaltevaa
 - ii. käyrää
 - iii. vinoa
 - b) etsitään huoneesta t. ulkoa esineitä joissa oleellisena ominaisuutena tulee näkyviin
 - i. kalteva
 - ii. käyrä
 - iii. vino
4. Tehdään palikoista käyriä, kaltevia, vinoja rakennelmia
 - a) muuta koko
 - b) lisää jotain
 - c) lisää jotain muuta
 - d) moninkertaista
 - e) hajoita (useita vinoja)
 - f) muuta paikka
 - g) muuta väri
 - h) yhdistä jotain muuta
5. Pelit

Materiaali

- taulu & liituja
- ilmapalloja
- kuultokuvasarja ympyröistä
(aiheet kuvataiteesta - aitoa t.teoksia)
- pelit: domino 1 & 2
pelilauta 1 & 2
pelikortit 1

Kesto

n. 20 - 30 min.

Teema: ympyrä

Menetelmä

1. Ympyräkäsittteen muodostus

- Mikä on ympyrä?
Tehdään ympyränmuotoinen liike:
 - a) kädellä
 - b) käsivarrella
 - c) jalalla
 - d) 2. lasta yhdessä (4, 8, kaikki)-ympyränmuotoinen piiri
- Etsitään huoneesta erilaisia ympyröitä
 - a) osoittamalla & koskettamalla miltä erilaiset pinnat tuntuvat? (kysytään yksitellen lapsilta jokaisen näytön jälkeen)
 - b) tehdään palloja (ilmapalloja) (puhalletaan täyteen) - heitetään niitä ympyrän muotoisessa kehässä lapselta toiselle)
 - c) piirretään taululle käsivarret suorina yhtäaikaan molemmilla käsillä ympyröitä
 - vasemmalta oikealle (2 ympyrää)
 - oikealta vasemmalle (2 ympyrää)
 - kummallakin kädellä yhtäaikaan, mutta päinvastaiseen suuntaan kumpikin käsi/toistetaan vastakkaiseen suuntaan

2. Kuultokuvasarja ympyrästä (5-10 kuvaa)

- jokaisen kuvan jälkeen kysytään
- a) mitä kuvassa on?
 - b) vuorotellen jokainen lapsi saa näyttää t. kertoa: ympyrästä

3. Pelit

- a) domino 1 & 2 (2 & 2 lasta)
- b) pelilauta 1 & 2 (3-4 lasta)
- c) korttipeli 1 (2-3 lasta & kj)

Materiaali

ympyrä - (konkreettisia)
malleja kuten

kotona: lautanen
kuppi
lasi
kattila
liesi - levy

ulkona: tanko
pallokenttä
luistinrata

...

Animaatiofilmi 1.

kuultokuvia (ympyröitä)

Pelit: domino 1 & 2
pelilauta 1 & 2
pelikortit 1

Teema: ympyrä

Menetelmä1. Ympyrä-käsitteen vahvistaminen

- keksimisleikki - jokainen lapsi vuorol-
laan kuvailee erilaisia ympyröitä
- mikä kotona on ympyrän muotoista
- mikä ulkona on " "
- mikä kaupassa on " "
- mikä talvella on " "
- mikä kesällä on " "
- miten kukin lapsi voi olla ympyrä
(näyttää kädellä, jalalla, sormella)
- Seuraa johtajaa -jäljittelyleikki
- kukin vuorollaan johtaja - mennään
peräkkäin

2. Animaatiofilmi - 1. kuultokuvasarja

Keskustellaan, mitä kukin näki, miltä
heistä tuntui -

3. Tehdään ympyröitä (samanlaisia) pali-
koista

- lisätään jotakin
- lisätään jotain muuta
- vähennetään
- moninkertaistetaan (tehdään useita
ympyröitä)
- hajoitetaan erillisiksi
- muutetaan väriä
- muutetaan paikkaa
- muutetaan kokoa

4. Pelit

- domino 1 & 2 (2 & 2 lasta)
- pelilauta 1 & 2 (3 - 4 lasta)
- korttipeli 1 (2 - 3 lasta & kj)

Materiaali

palikoita

Kuultokuvasarja

Pelit: domino 1 & 2

pelilauta 1 & 2

pelikortit 1

Teema: ympyräMenetelmä

1. ympyrä -käsitteen vahvistaminen
 - a) sokkoleikki - tehdään ympyränmuotoinen piiri - yksi sokoksi - arvattava kuka
 - b) Paperipussissa erilaista tavaraa: paperin läpi koetetaan arvata, mitä esineitä pussissa on - eniten oikein arvannut - johtaja seuraavassa leikissä
 - c) Muiden on arvattava, "muotoa" (esine t. rakennelma) kj ajattelee
2. Kuultokuvasarja (n. 10-20 kuvaa)
 - a) kuvista keskustellaan
 - b) etsitään kaikkia mahdollisia viivoja 7 ympyröitä (piilokuva)
 - c) mistä kuvassa pitää ja mistä ei
3. Tehdään palikoista
 - a) jotakin, johon sisältyy ympyrä (t. pallo)
 - b) keksitään kaikkien valmiista töistä, missä ko. muoto on
4. Pelit
 - a) domino 1 & 2
 - b) pelilauta 1 & 2
 - c) pelikortit

Materiaali

saksia
 tavaraesittely-
 luetteloita
 animaatiofilmi
 palikoita
 pelit: domino 1 & 2
 pelilauta 1 & 2
 kortit 1

Teema: ympyräMenetelmä

1. Ympyrän etsiminen

Tavaraesittely-

luetteloita: annetaan 2 lapselle aina
 yksi kirja. Tehtävänä etsiä ko. kirjois-
 ta ympyrän muotoisia esineitä, jotka
 leikataan irti. Toinen etsii & toinen
 leikkaa

2. Animaatiofilmi

3. Ympyröiden tekeminen yhdessä 3-5 lapsen
ryhmissä & itse mahtuvat sisään

a) iso paperiarkki t. kartonkilevy
 t. sanomalehtipaperia n. 2 x 3 m

lapset saavat täyttää arkkia ympy-
 röillä miten haluavat

b) edelliseen lisätään jotain

c) lisätään jotakin muuta

d) mikä on lopputulos?

4. Pelit

a) domino 1 & 2

b) pelilauta 1 & 2

c) pelikortit 1

Materiaali

- pienoiskelloja
(pahvisia - eri kokoja)
- kuultokuvasarja
- palikoita
- pelit: domino 1 & 2
pelilauta 1 & 2
kortit 1

Teema: Risti - tähtiMenetelmä1. Risti käsitteenmuodostus

- Kysytään, tietävätkö lapset mikä on risti? Miten se muodostetaan? (Pysty-suora ja vaakasuora)?
- luetellaan erilaisia ristejä
 - a) huoneesta
 - b) ulkoa
 - c) kotona
- tehdään erilailla ristejä
 - a) kädellä
 - b) jalalla
 - c) kävelemällä (esim. lattialla)
 - d) 2 lasta yhdessä (kädet yhteen, eri tavalla istuen selät vastakkain ... millä muilla tavoilla)
 - e) 4 lasta yhdessä

2. Kelloleikki

tehdään eri tavoilla vertikaali- ja horisontaaliliike (niin että kuviosta muodostuu risti)

- a) keskustaa kohti
- b) (liikkeet) keskustasta poispäin
- d) vastakkaisten meridiaanien liike
- e) vastakkain liike - vastakkaiset meridiaanit (v:lta o:lle, o:lta v:lle)

3. Kuultokuvasarja (10-20 kuvaa)

- a) mitä kuvassa on?
- b) etsitään kaikki vaakasuorat, pystysuorat, ympyrät ja ristit

4. Tehdään ristejä palikoista

5. Pelit: domino 1-2

pelilauta 1-2

kortit 1

Materiaali

- n. 2 x 3 m. pinta-ala
kartonki t. paperi
- animaatiofilmi
- pelit: domino 1-4
pelilauta 1 & 2 & 3
kortit
- palikat

Teema: Risti - tähtiMenetelmä

1. Risti-käsitteen vahvistaminen
 - seuraa johtajaa -leikki - miten eri
lailla on mahdollista tehdä risti -
kukin vuorollaan johtajana - matkitaan
 - täytetään risteillä (erilaisilla) iso
pinta-ala (n. 2 x 3 m) (rakennetaan
palikoista)
 - vaihdellaan väriä
 - " kokoa
 - " kiinteä vs. ääriiviiva-
kuvioita
 - " suuntaa
2. Animaatiofilmi
3. Arvaa kuka? edellisestä filmistä
 - mitä esittää?
4. Pelit: Lapset saavat valita, mitä pele-
jä haluavat pelata
 - a) domino: pakka 1 (2 lasta)
pakka 2 (2 lasta)
pakka 3 (2 lasta)
pakka 4 (2 lasta)
 - b) pelilauta 1 (2 lasta)
2 (2 lasta)
3 (2 lasta)
 - c) kortit: pakka 1 (2-3 lasta)

Materiaali

- taulu ja liituja
- kuultokuva-sarja neliöistä
- pelit: domino 1, 2, 3 & 4
pelilauta 1, 2 & 3
kortit 1

Teema: NeliöMenetelmä

1. Neliökäsittelyn muodostus

- pannaan lapset istumaan neliön muotoon - kysytään mikä muoto on kysymyksessä (joskus tehdään piiri - tavallisesti se on ympyrän muotoinen) Selitetään kuvin & muilla esimerkeillä mikä on neliö
- tehdään neliöitä liikkein "ilmassa"
 - a) kädellä erikseen O ja V/yhdessä
 - b) sormella " " " "
 - c) käsivarrella " " " "
 - d) jalalla " " " "
- etsitään huoneesta erilaisia neliöitä
 - a) osoittamalla ja koskettamalla miltä eri pinnat tuntuvat?
 - b) piirretään taululle molemmilla käsillä yhtä aikaa
 - vasemmalta oikealle (2 neliötä)
 - oikealta vasemmalle (2 neliötä)
 - kumpikin käsi päinvastaiseen suuntaan/toistetaan vastakkaiseen suuntaan

2. Kuultokuva-sarja neliöistä (10-20 kuvaa)

jokaisen kuvan näytön yhteydessä kysytään

- a) mitä kuvassa on?
- b) vuorotellen jokainen lapsi saa näyttää t. kertoa ko. kuvasta esim. leikki: toisten arvattava, mitä kohtaa kuvassa ajattelee - vastaus aina kyllä/ei - kysymykset tehdään vuorotellen

3. Pelit valinnaisesti mitä haluaa pelata

- a) domino 1 & 2 & 3 & 4
- b) pelilauta 1 & 2 & 3
- c) kortit 1

Materiaali

- kuultokuvasarja neliöstä
- palikoita
- pelit: domino 1, 2, 3 & 4
pelilauta 1, 2 & 3
kortit 1

Teema: NeliöMenetelmä

1. Neliökäsittteen vahvistaminen
 - keksimisleikki - jokainen lapsi vuorollaan kuvailee, näyttää t. piirtää miten neliöt ovat samanlaisia/erilaisia
 - liikkeellä (vaihtelumahdollisuus - näyttö sormella, kädellä, käsivarrellalla, jalalla - kulkemalla huoneen lattialla eri muotoisia neliöitä)
 - mikä kotona on neliön muotoista
 - mikä ulkona on neliön muotoista
 - mikä kaupassa on neliön muotoista
 - mikä talvella on neliön muotoista
 - mikä kesällä on neliön muotoista
2. Kuultokuvasarja neliöistä - jokaisen kuvan yhteydessä kysytään
 - a) mitä kuvassa on?
 - b) arvaamisleikki: yksi lapsi vuorollaan on "johtaja" (= saa ajatella jotakin kohtaa kuvasta) - muiden kysymyksiä tehden arvattava, mitä kj ajattelee
3. Tehdään neliöitä (samanlaisia)
 - lisätään jotain
 - lisätään jotain muuta
 - vähennetään
 - moninkertaistetaan
 - hajoitetaan
 - muutetaan väriä
 - muutetaan paikkaa
 - muutetaan kokoa
4. Pelit - valinnaisesti mitä haluaa pelata
 - a) domino 1, 2, 3 & 4
 - b) pelilauta 1, 2 & 3
 - c) kortit 1

Materiaali

- kuminauhoja (joilla hypitään pihalla)
- animaatiofilmi
- palikoita
- pelit: domino 1, 2, 3 & 4
pelilauta 1, 2 & 3
kortit 1

Teema: NeliöMenetelmä

1. Neliökäsittteen vahvistaminen

- keksittävä miten voidaan lattiapinta-alaan tehdä erilaisia neliöitä
esim. kävelemällä / jokainen vuoronperään
- miten 2 lasta voi tehdä neliöitä
 - a) kädet vastakkain (seisoen/istuen)
 - b) sormilla/käsivarsilla
- miten 4 lasta voi erilailla muodostaa neliöitä
 - a) kukin on yksi neliön sivuista
 - sormilla
 - käsillä
 - istuen
 - maaten
 - b) käyttämällä apuna kumilankoja
 - koko sama/langat erilailla
 - koko eri/moninkertaistamalla



2. Animaatiofilmi

Keskustellaan, mitä filmissä tapahtui - pitikö siitä vai ei - miksi

3. Tehdään yhdessä iso neliö (palikoista)

- lisätään siihen pieniä neliöitä
- lisätään sinne jotain muuta
- muutetaan neliön paikkaa
- muutetaan neliön väriä
- muutetaan sitä vielä jotenkin
- " " " "
- mikä se on?

4. Pelit: domino 1, 2, 3 & 4
pelilauta 1, 2 & 3
kortit 1

Materiaali

- tavaraesittelyluetteloita
- kumilankoja
- kuultokuvasarja
- pelit: domino 1, 2, 3, 4
pelilauta 1, 2, 3
kortit 1

Teema: NeliöMenetelmä

1. Neliöiden etsiminen ja tekeminen
 - a) Tavaraesittelyluetteloista etsitään esineitä, joilla on neliömuoto
leikataan irti t. nimetään - kuinka monta erilaista löytyy
 - b) kumilankoja - tehdään 4 & 4 & 2 ryhmissä neliöitä
 - muutetaan neliön kokoa
 - muutetaan asentoa
 - moninkertaistetaan
 - hajoitetaan
 - lisätään jotain muuta
2. Kuultokuvasarja - jokaisen yhteydessä kysytään
 - a) mitä kuvassa on?
 - b) arvaamisleikki: yksi lapsi vuorollaan johtaja (muiden kysymyksiä tehden arvattava, mitä kohtaa kuvassa kj ajattelee. Se joka arvaa oikein, on seuraavan kuvan yhteydessä vuorostaan johtaja
3. Pelit - valinnaisesti saa valita mitä peliä haluaa pelata
 - a) domino 1, 2, 3 & 4
 - b) pelilauta 1, 2 & 3
 - c) kortit

Materiaali

- taulu ja liituja
- kuultokuvasarja suorakulmioista
- pelit: domino 1, 2, 3, 4
pelilauta 1, 2, 3, 4
kortit 1 & 2

Teema: SuorakulmioMenetelmä

1. Suorakulmion käsitteenmuodostus

- Kysytään, voisiko joku lapsista näyttää, mikä on suorakulmio?
Osoitetaan, miten suorakulmio eroaa neliöstä
- tehdään suorakulmioita liikkein "ilmassa"
 - a) kädellä erikseen o ja v /yhdessä
 - b) sormella " " " / "
 - c) käsivarrella " " / "
 - d) jalalla " " " / "
- etsitään huoneesta erilaisia suorakulmioita
 - a) osoittamalla ja koskettamalla
 - b) piirretään taululle molemmilla käsillä yhtäaikaan
 - vasemmalta oikealle (2 sk.)
 - oikealta vasemmalle (2 sk.)
 - kumpikin käsi päinvastaiseen suuntaan/toistetaan vastakkaiseen suuntaan

2. Kuultokuvasarja suorakulmioista (10-20 kuvaa) jokaisen kuvan näytön yhteydessä kysytään

- a) mitä kuvassa on?
- b) vuorotellen jokainen lapsi saa näyttää t. kertoa ko. kuvasta esim. leikki: toisten arvattava kysymyksiä tehden, mitä kohtaa kuvassa ajattelee - vastaus aina kyllä/ei

3. Pelit: valinnaisesti pelejä (vaikeampaan peliin ei saa siirtyä, ennenkuin hallitsee helpomman)

- a) domino 1, 2, 3, 4
- b) pelilauta 1, 2, 3, 4
- c) kortit 1 & 2

Materiaali

- kumilankoja
- animaatiofilmi
- palikoita
- pelit: domino 1, 2, 3, 4
pelilauta 1, 2, 3, 4
kortit 1, 2

Teema: SuorakulmioMenetelmä

1. Suorakulmiokäsitteen vahvistaminen
 - keksimisleikki - miten lattialla voidaan tehdä erilaisia suorakulmioita
esim. kävelemällä - jokainen vuoronperään
 - miten 2 lasta voi tehdä erilaisia suorakulmioita
 - a) sormilla/käsivarsilla
 - b) kädet vastakkain (seisoen/istuen)
 - miten 4 lasta voi erilailla muodostaa suorakulmioita
 - a) kukin on yksi suorakulmion sivuista
 - sormilla
 - käsillä
 - istuen
 - maaten
 - b) käyttämällä apuna kumilankoja
 - koko sama/langat erilailla
 - koko eri
2. Animaatiofilmi
Keskustellaan, mitä filmissä tapahtui - pitikö siitä vai ei - miksi - mikä siinä oli kivaa? mikä ei?
3. Tehdään yhdessä iso suorakulmio (palikoista)
 - lisätään siihen jotain
 - lisätään siihen jotain muuta
 - muutetaan suorakulmion paikkaa
 - muutetaan suorakulmion väriä
 - muutetaan sitä vielä jotenkin
 - " " " "
 - mikä se nyt on?
4. Pelit: domino 1, 2, 3, 4
pelilauta 1, 2, 3, 4
kortit 1, 2

Materiaali	Teema: <u>Suorakulmio</u>
	<u>Menetelmä</u>
<ul style="list-style-type: none"> - tavaraesittelyluetteloita - kumilankoja - kuultokuvasarja suorakulmiosta - pelit: domino 1, 2, 3, 4 pelilauta 1, 2, 3, 4 kortit 1, 2 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Suorakulmioiden etsiminen ja tekeminen <ol style="list-style-type: none"> a) Tavaraesittelyluetteloista etsitään esineitä, jotka ovat muodoltaan suorakulmioita <ul style="list-style-type: none"> - leikataan irti t. nimetään - kuinka monta erilaista löytyy b) kumilankoja - tehdään 4 & 4 & 2 ryhmissä suorakulmioita <ul style="list-style-type: none"> - muutetaan kokoa - muutetaan asentoa - moninkertaistetaan - hajoitetaan - lisätään jotain muuta c) keksimisleikki - missä ulkona on suorakulmioita <ol style="list-style-type: none"> a) nimetään, osoitetaan b) kuvio-tausta -harjoituksia 2. Kuultokuvasarja - jokaisen kuvan yhteydessä kysytään <ol style="list-style-type: none"> a) mitä kuvassa on? b) arvaamisleikki: yksi lapsista on vuorollaan johtaja muiden kysymyksiä tehden arvattava, mitä kohtaa kuvassa kj ajattelee. Oikein ensimmäisenä arvannut on seuraavan kuvan yhteydessä kj. 3. Tehdään suorakulmioita (samanlaisia, erilaisia, isoja & pieniä jne.) 4. <u>Pelit</u> <ol style="list-style-type: none"> a) domino 1, 2, 3, 4 b) pelilauta 1, 2, 3, 4 c) kortit 1, 2

Materiaali

- kuultokuvasarja
- palikoita, tarroja, alustoja, paperia, liimaa
- pelit: domino 1, 2, 3, 4
pelilauta 1, 2, 3, 4
kortit 1, 2

Teema: DiagonaaliviivatMenetelmä

1. Kuultokuvasarja diagonaaliviivoista (10-15 kuvaa)
 - a) diagonaali-käsitteen muodostus kuvien avulla
 - selitetään mitä diagonaali tarkoittaa
 - etsitään kuvista diagonaaleja ja mitä muuta kuvassa on
 - arvaamisleikki: (käydään kuvat uudelleen) yksi lapsi vuorollaan johtaja
 - (saa ajatella jotain kohtaa kuvasta, muiden kysymyksiä tehden arvattava, mitä kj ajattelee)
2. Tehdään diagonaaleja (iso pinta-ala) palikoista (t. muusta materiaalista) edelliseen
 - a) lisätään jotain
 - b) lisätään jotain muuta
 - c) vähennetään
 - d) moninkertaistetaan
 - e) hajoitetaan
 muutetaan väriä
muutetaan paikkaa
3. Pelit
 - a) domino 1, 2, 3, 4
 - b) pelilauta 1, 2, 3, 4
 - c) kortit 1, 2

Materiaali

- kumilankoja
- animaatiofilmi
- palikoita
- pelit: domino 1, 2, 3, 4
pelilauta 1, 2, 3, 4
kortit 1, 2

Teema: DiagonaaliviivaMenetelmä

1. Diagonaalikäsitteen vahvistaminen
 - kumilankoja - tehdään erilaisia diagonaaleja ryhmittäin (esim. sormilla, kädellä jne.)
 - muutetaan kokoa
 - muutetaan asentoa
 - moninkertaistetaan
 - hajoitetaan
 - lisätään jotain muuta (kun ei enää keksi jää pois pelistä)
2. Animaatiofilmi
3. Tehdään jotain johon sisältyy diagonaali, kun työt ovat valmiit koetetaan arvata, missä diagonaali on (palikoita, tarra-
tauluja...)
4. Pelit
 - a) domino 1, 2, 3, 4
 - b) pelilauta 1, 2, 3, 4
 - c) kortit 1, 2

HAVAINNOMOTORINEN OHJELMA

Tunti 21

Materiaali

- kuultokuvasarja kolmioista

Pelit: domino 1, 2, 3, 4
 pelilauta 1, 2, 3, 4, 5
 kortit 1, 2, 3

Teema: KolmioMenetelmä

1. Kolmiokäsittteen muodostus

- pannaan lapset istumaan kolmion muotoon- kysytään, mikä muoto on kysymyksessä
- tehdään kolmioita liikkein "ilmassa" oikealta vasemmalle, vasemmalta oikealle
 - a) sormella erikseen o ja v / yhdessä
 - b) kädellä " " " "
 - c) jalalla " " " "
 - d) 3 lapsen ryhmässä / miten keksivät muodostaa
 - paikallaan
 - liikkumalla (muuttamalla esim. nopeutta, kokoa, suuntaa ...)
- piirretään taululle molemmilla käsillä yhtäaikaan
 - vasemmalta oikealle (2 kolmiota)
 - oikealta vasemmalle (2 kolmiota)
 - kumpikin käsi päinvastaiseen suuntaan/ toistetaan vastakkaiseen suuntaan

2. Kuultokuvasarja kolmioista (5-10 kuvaa)
 Jokaisen kuvan yhteydessä kysytään mitä kuvassa on?

3. Pelit:

- a) domino 1, 2, 3, 4
- b) pelilauta 1, 2, 3, 4, 5
- c) kortit 1, 2, 3

Materiaali

- palikoita
- pelit: domino 1, 2, 3, 4
pelilauta 1-5
kortit, 1, 2, 3
- kuultokuvasarja

Teema: KolmioMenetelmä

1. Kolmiokäsitteen vahvistaminen

Kukin lapsi tekee eri lailla kolmioita

- yksi lapsista ajattelee jotakin lapsista - toisten kysymyksiä tehden arvattava, kuka 'keksittävä' lapsi on? (esim. kertoo, millainen kh on, mitä tekee, miten tekee ...)
- 'seuraa johtajaa' - jokainen on vuorollaan johtaja - koko lapsijoukko on aina samalla tavalla 'kolmio'
- tehdään iso kolmio palikoista
muuntelu: jokainen vuorollaan saa muuttaa sitä, esim.
 - lisätään jotain
 - lisätään jotain muuta
 - vähennetään
 - moninkertaistetaan
 - hajoitetaan
 - muutetaan väriä
 - muutetaan paikkaa
 - muutetaan kokoa ...

2. Kuultokuvasarja kolmioista - jokaisen

kuvan yhteydessä kysytään

- mitä kuvassa on? mitä muuta?
- mistä kuvassa pitää? mistä ei pidä?
- arvaamisleikki: yksi vuorollaan kj (ajattelee jotakin kohtaa kuvasta) muiden kysymyksiä tehden arvattava mitä kj ajattelee

3. Pelit

- a) domino 1, 2, 3, 4
- b) pelilauta 1, 2, 3, 4, 5
- c) kortit 1, 2, 3

Materiaali

- erivärisiä papereita
- iso paperi
- liimaa - tapeja
- pelejä: domino 1, 2, 3, 4
pelilauta 1-5
kortit 1, 2

Teema: KolmioMenetelmä

1. Pelit

- a) domino 1, 2, 3, 4
- b) pelilauta 1, 2, 3, 4, 5
- c) kortit 1, 2, 3

2. Animaatiofilmi

Keskustellaan t. näytellään mitä
filmissä oli

- 3. Tehdään paperista leikkaamalla
kolmioita, joilla täytetään iso paperi
(kaikki mukana)

Materiaali

- kumilankoja
- kuultokuvasarja
- palikoita/paperia sakset, tape
- pelit: domino 1, 2, 3, 4
pelilauta 1-5
kortit 1-2

Teema: KolmioMenetelmä

1. Kolmiokäsitteen vahvistaminen
 - keksimisleikki - miten lattialla voidaan tehdä erilaisia kolmioita esim. kävelemällä - jokainen vuoronperään
 - miten 2 lasta voi tehdä erilaisia kolmioita
 - a) sormilla/käsillä
 - b) istuen/seisoen
 - miten 3 lasta voi tehdä erilaisia kolmioita
 - a) kukin on yksi kolmion sivuista
 - sormilla
 - käsillä
 - istuen
 - maaten
 - b) käyttämällä apuna kumilankoja
 - koko sama/langat erilailla
 - koko eri
2. Kuultokuvasarja - jokaisen kuvan yhteydessä kysytään
 - a) mikä kuvassa on
 - b) mistä kuvasta pitää/mistä ei
 - c) arvaamisleikki: yksi kj (ajattelee jotain kohtaa kuvasta) muiden kysymyksiä tehden t. näyttämällä arvattava, mitä kohtaa kuvasta kj ajattelee
3. Tehdään kolmiota hyväksi käyttäen jotakin (palikoista/liimaamalla/pintoja käyttämällä ...)
 - arvataan, mitä kunkin työ esittää ja missä siinä on kolmio
 - pitääkö itse siitä/ pitävätkö toiset mikä siinä on hyvää
4. Pelit
 - a) domino 1, 2, 3, 4
 - b) pelilauta 1, 2, 3, 4, 5
 - c) kortit 1-2

Materiaali

- Kuultokuvasarja
(kolmioita)
- palikoita
- pelit: domino 1, 2, 3, 4
pelilauta 1-5
kortit 1-2

Teema: KolmioMenetelmä

1. Kolmioiden tekeminen
vaihdellaan a) pintää
b) väriä
c) muotoa
d) kuvioita
e) viivoja

2. Kuultokuvasarja - jokaisen kuvan
yhteydessä kysytään

mistä kuvassa pitää/mistä ei pidä
mitä kuvassa on? mitä muuta?

arvaamisleikki: yksi vuorollaan kj
(ajattelee jotakin kohtaa kuvasta)
muiden kysymyksiä tehden arvattava,
mitä kj ajattelee

3. "Seuraa johtajaa" -leikki - jokainen
vuorollaan johtaja - joka tekee kolmion
palikoista, muut matkivat tekemällä
samanlaisen/Malli muutetaan erilailla -
tehty kolmio: muut matkivat

Lopuksi: koko lattiapinta-ala on täytty-
nyt erilaisilla ja samanlaisilla kol-
mioilla

4. Pelit
 - a) domino 1, 2, 3, 4
 - b) pelilauta 1, 2, 3, 4, 5
 - c) kortit 1-2

Materiaali

- kumilankoja
- taskulamppuja & värillistä xelofanipaperia
- animaatiofilmi
- pelit: domino 1, 2, 3, 4
pelilauta 1-5
kortit 1-5

Teema: VinoneliöMenetelmä

1. Vinoneliökäsitteen vahvistaminen

- keksimisleikki - miten lattialla voidaan tehdä erilaisia vinoneliöitä esim. kävelemällä, ryömimällä
- miten 2 lasta voi tehdä erilaisia vinoneliöitä
- miten 4 lasta voi tehdä erilaisia vinoneliöitä
 - a) kukin on yksi vinoneliön sivuista
 - sormilla
 - kädellä
 - istuen
 - maaten
 - b) käyttämällä apuna kumilankoja
 - koko sama/langat erilailla
 - koko eri

- huone pimennetään: jokaiselle lapselle annetaan taskulamppu, jonka valon "päällä" värillinen xelofanipaperi -
- Leikitään "seuraa johtajaa" - kj tekee seinälle vinoneliöitä - toiset tekevät perässä

a) yksitellen

b) kaikki yhdessä

2. Animaatiofilmi

Keskustellaan, mitä filmissä tapahtui
pitikö siitä vai ei - miksi? mikä siinä
oli kivaa? mikä ei?

3. Pelit: domino 1, 2, 3, 4

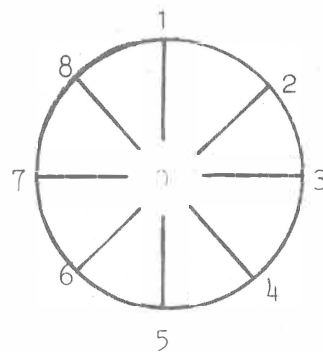
pelilauta 1, 2, 3, 4, 5

kortit 1, 2, 3, 4, 5

<u>Materiaali</u>	Teema: <u>Vinoneliö</u>
	<u>Menetelmä</u>
<ul style="list-style-type: none"> - kuultokuvaasarja - taskulamppuja & xelofanipapere- ria eriväristä - palikoita - pelit: domino 1-4 pelilauta 1-5 kortit 1-5 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Kuultokuvaasarja (vinoneliöstä & muusta) <ul style="list-style-type: none"> - jokaisen kuvan yhteydessä kysytään <ol style="list-style-type: none"> a) mitä kuvassa on - mitä muuta b) arvaamisleikki - mitä kj ajattelee c) mitä kohtaa kuvasta kj tekee 2. Huone pimennetään: jokaiselle lapselle annetaan taskulamppu <p>Leikitään "seuraa johtajaa" - kj tekee seinälle vinoneliöitä - t. muita kuvioita - toiset perässä</p> <ol style="list-style-type: none"> a) yksitellen b) kaikki yhdessä <ul style="list-style-type: none"> - tehdään väritaskulampuilla seinälle iso kuva 3. Tehdään iso vinoneliö <p>muuntelu: jokainen vuorollaan saa muuttaa sitä esim.</p> <ul style="list-style-type: none"> - lisätään jotain - lisätään jotain muuta - vähennetään - moninkertaistetaan - hajoitetaan - muutetaan väriä - muutetaan paikkaa - muutetaan koko 4. <u>Pelit</u> <ol style="list-style-type: none"> a) domino 1-4 b) pelilauta 1-5 c) kortit 1-5

1.2. Ohjelmien oheismateriaali

1.2.1. Kelloleikki ja pelit



Kehonkaavan, suunnan sekä oikean ja vasemman eriytyminen lapsen käyttäytymisessä ei ole itsestään selvää, ainakaan nuorilla lapsilla. Kephart (1960, 171-180) on esittänyt ns. kelloleikin, jossa lasta opetetaan suuntaamaan kehonsa molemmat puoliskot samaan suuntaan samanaikaisesti. Taululle sijoitetaan kahdeksan numeroitua pistettä keskiviivan ympärille kuvion ollessa n. 45 cm halkaisijaltaan. Pisteet 1 ja 5 muodostavat vertikaaliakselin, pisteet 7 ja 3 horisontaaliakselin ja pisteet 6 ja 2 sekä 8 ja 4 muodostavat kaksi diagonaaliakselia. Keskipisteen muodostaa neliön ympäröimä 0. Lasta neuvotaan asettamaan oikea käteensä jollekin numerolle ja vasen käteensä jollekin toiselle numerolle. Sitten hänen tulee liikuttaa käsiään määrättyihin lukuihin. Molempia käsiä pitäisi liikuttaa samanaikaisesti ja niiden tulisi saavuttaa päätepisteensä yhtäaikaan.

1. Vastakkainen liike

- a) Keskustaa kohti. Tällaisessa liikemallissa lapsi aloittaa molemmat kädet ympyrän kehällä ja häntä pyydetään tuomaan ne kohti keskipistettä. Yksinkertaisin liike, jolla aloitetaan, on horisontaaliliike: hänen vasen käteensä on numero seitsemän ja oikea käteensä numero kolmosen päällä, lasta pyydetään liikuttamaan käsiään samanaikaisesti keskipisteeseen 0. Erityisesti tulee tarkata, että molemmat kädet liikkuvat samaan aikaan. Seuraava liike on vertikaaliliike. Monimutkaisempia ovat diagonaaliliikkeet.
- b) Liikkeet keskustasta poispäin. Lapsi alkaa molemmat kädet keskipisteessä ja liikuttaa niitä samanaikaisesti opettajan määräämiin pisteisiin. Lasta vaaditaan tällöin suuntaamaan kehonsa molemmat puoliskot kohti yhtä suuntaviitettä. On toivottavaa, että lapsi pystyy kiinnittämään katseensa keskipisteeseen ja samalla kertaa olemaan tietoinen pisteistä periferisessä näkökentässä. Tässä liikemallissa opettajan tulee tarkata samoja seikkoja kuin edellisessä. Liikkeiden vaikeusjärjestys on sama (horisontaali, vertikaali ja diagonaaliliikkeet).

2. Samasuuntainen liike

Kädet liikkuvat samanaikaisesti samaan suuntaan. Lasta pyydetään aloittamaan vasen käsi 7:llä ja oikea käsi 0:lla. Sitten hänen tulee liikuttaa vasenta kättään 0:aan ja oikeaa 3:een. Molemmat kädet liikkuvat siis vasemmalta oikealle samanpituisen matkan. Opettajan tulee tarkata molempien käsien samanaikaista liikettä. Liikemalli voi auttaa lasta säilyttämään perifeerisen tietoisuutensa vaikean tehtävän aikana.

3. Vastakkaisten meridiaanien liike

Toinen käsi liikkuu toiseen suuntaan ja toinen toiseen. Esim. lapsi asettaa vasemman kätensä 7:lle ja oikean 1:lle ja tuo molemmat kätensä sitten kohti nollaa. Tällöin toinen käsi kulkee sivusuuntaan, toinen vertikaalisuuntaan. Pystyäkseen tällaiseen toimintaan lapsen kehonpuolis-kojen täytyy olla tarpeeksi riippumattomia toisistaan ettei niiden tarvitse liikkua keskinäisessä symmetrisessä suhteessa. Lisäksi lapsen täytyy kyetä arvioimaan avaruudellisia suhteita sivusuunta-akselilla saman skeeman mukaan kuin vertikaaliakselilla.

4. Vastakkain liike - vastakkaiset meridiaanit

- a. vasemmalta oikealle. Tässä mallissa kädet liikkuvat vastakkaisiin suuntiin ja samalla kertaa vastakkaisilla meridiaaneilla. Lapsi aloittaa vasen käsi 7:llä ja oikea 0:lla. Sitten hän siirtää vasemman kätensä 0:aan ja oikean kätensä 1:een.
- b. oikealta vasemmalle. Mallit ovat samansuuntaisia kuin edellisessä kohdassa paitsi, että liikesuunta on oikealta vasemmalle.

Kun lapsi oppii edellä esitetyt toiminnot, voidaan käyttää halkaisijaltaan suurempaa ympyrää (n. 75 cm). Tällöin ympyrä vaatii lapselta parempaa taitoa, koska liikkeet ovat tällöin pitempiä ja kestävät kauemmin. Mitä kauempana ärsyke on näön keskuksesta sitä vaikeampi on tunnistaa tai käyttää käyttäytymisen kontrollina.

Pelit

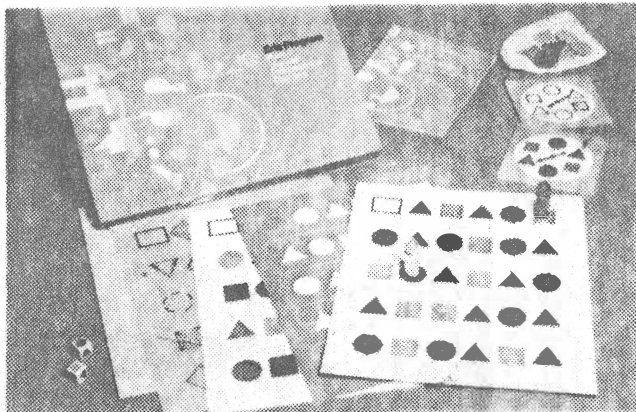
Havaintomotorisen ohjelman (2) yhtenä toimintasisältönä oli Erie-ohjelman osa 1:den ja 4:n pelimateriaali (Hatton et al. 1972).

Osa 1 sisältää vaikeutuvan sarjan visuaalisia havaintoleikkejä. Peli edellyttää pelaajilta ympyrä-, neliö- ja kolmio -muotojen tunnistamista ja

hallintaa. Peleissä eteneminen tapahtuu muodon pohjalta. Tavallisesti peleissä käytetään esim. arpakuution numeroita 1 - 6, mikä osoittaa kuinka monta askelta pelaaja saa vuorollaan edetä. Numeroita vastaavat muodot: ympyrä, neliö ja kolmio (kuva 1).

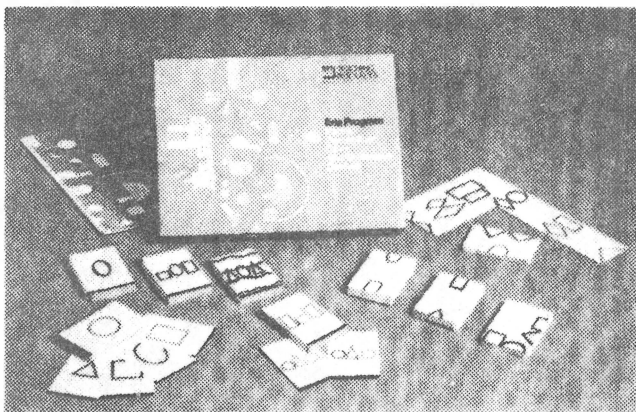
Osa 4 sisältää 9 pelikorttipakkaa, joista 5 pelipakkaa muistuttavat tavallisia "hassunkurisia perheitä" ja 4 pelipakkaa taas dominopeliä. Pelattavina ovat kuvahahmojen sijasta muodot. Korttipakat noudattavat vaikeutuvia sarjoja yhden kriteerin pakasta aina kolmeen samanaikaisesti hallittavaan kriteeriin (kuva 2).

Pelit ovat suunniteltuja siten, että eri kehitystasoilla lapset pystyvät pelaamaan keskenään. Pelipakkoja vaihdetaan lasten kehitystason mukaisesti.



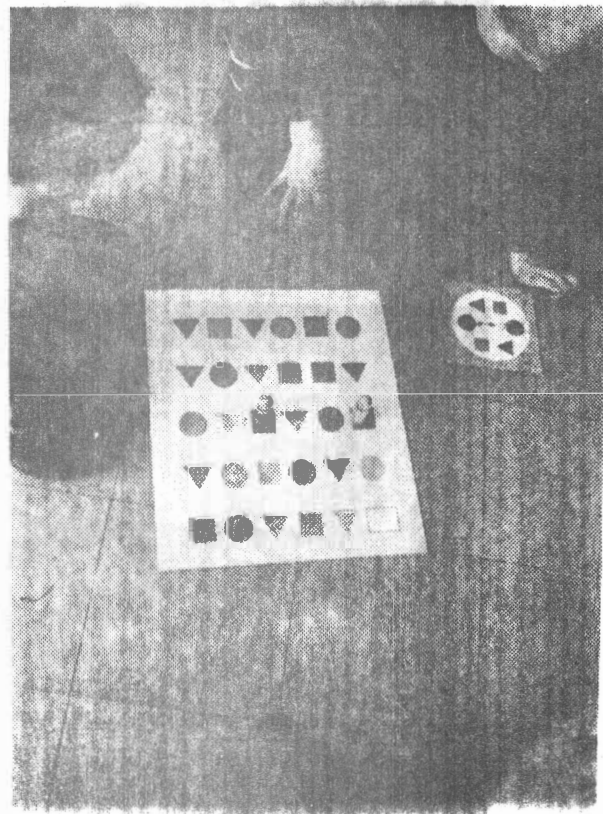
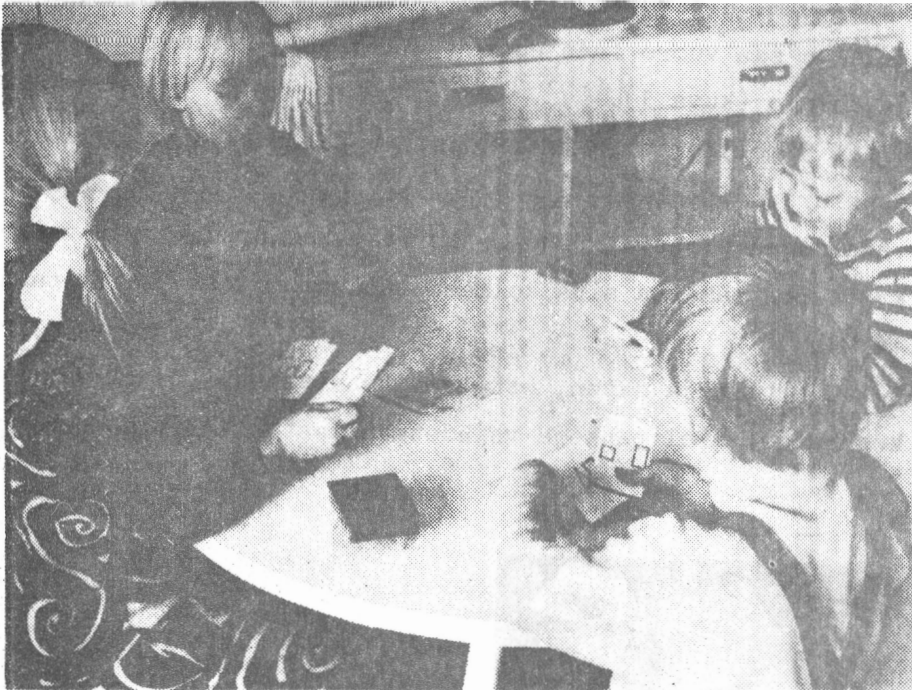
35-510 ERIE PART 1-VISUAL-PERCEPTUAL GAMES

KUVA 1. Erie-ohjelman osa 1:den pelimateriaali



35-540 ERIE PART 4-PERCEPTUAL CARD AND DOMINOES GAMES

KUVA 2. Erie-ohjelman osa 4:n pelimateriaali



KUVAT 3 - 5. Tässä pelataan Erie-ohjelman pelejä

KUULTOKUVALUETTELO:PYSTYSUORA

- | | |
|-------------------|--|
| 1. gene davies | moon dog |
| 2. matisse | pianotunti |
| 3. van gogh | poppelikuja |
| 4. agam | nouvcau soflege 2 eri suunnalta |
| 5. agam | roege raffine |
| 6. arthur g. dove | that red one |
| 7. agam | norveau soflege 2 eri suunnalta |
| 8. leger | akrobaatit |
| 9. miro | maalaus |
| 10. kandinsky | deux points verts |
| 11. ernst | äiti ja lapsi yöllä metsässä |
| 12. feininge | hallen kirkko |
| 13. estève | the sculptor |
| 14. mondrian | sommitelma 14 |
| 15. macke | vaalea talo: tunis -akvarelli |
| 16. hundetwasser | blinded auto und lastwagen (natur och kultur) |
| 17. adimaris | bröllop (natur och kultur) |
| 18. ellesworth | green, blue red/18 godswell 12th grade/ 19 bonnard
ruudullinen pöytäliina |

VAAKASUORA

- | | |
|--|---------------------------------------|
| 1. koristeltu seinä (natur och kultur) | |
| 2. klee | den långa staden (natur och kultur) |
| 3. rosenqvist | sateenkaari |
| 4. | villa dei misterii (natur och kultur) |
| 5. klee | in the current six thresholds |
| 6. bontecou | komposition |
| 7. feininge | höyrylaiva "odin" |
| 8. klee | vendetta |
| 9. bissiere | kaksi henkilöä |
| 10. corneille | field favourable |
| 11. roualt | hautausmaa |
| 12. braque | klarinetten |

13. ernst	two ambiguous figures
14. davis	colonial cubism
15. kandinsky	die dünnen linien halten stand vor dem schweren punkt
16. klee	battle scene from comic opera
17. léger	kubistiskt porträtt
18. picasso	the painter and his model
19. le corbusier	esineasetelma
20. noland	graded exposure

KÄYRÄ: KALTEVA

1. riley	current
2. riley	current
3. kandinsky	freie gebogene zum punkt
4. klee	luzernin puisto
5. miro	kompositio
6. klee	satama
7. klee	luzernin puisto
8. miro	le found bleu
9. kandinsky	rotes segment
10. kandinsky	komposition X
11. mondrian	stilisering av träd (natur och kultur)
12. miro	portrait of mrs mills
13. balla	steamline of flowers
14. vasarely	sian II
15. estéve	padirac (natur och kultur)
16. estéve	hommage ájean fouguet (natur och kultur)
17. kandinsky	whiteline
18. kandinsky	zu weihnachten wassily
19. marc	hevonen maisemassa
20. matisse	kasbachin sis. käyt.
21. leger	kukkia ja puunrunkoja
22. kandinsky	improvisation
23.	vestatemplet (natur och kultur)
24. léger	trappan (natur och kultur)
25. pollock	trähästen (natur och kultur)
26. pollock	spontanistick målning (natur och kultur)

36.

27. matisse	aamiainen
28. matisse	kahvipannuasetelma
29. picasso	yökälästusta
30. stanczak	passing contours
31. fish	12th grade

YMPYRÄ

1. lean piccolo	12th grade
2. rene	silk-screenpanel
3. chryssa	time square is apple
4. rene	parola
5. delaunay	disks
6. gottlieb	rolling
7. kandinsky	komposition
8. miro	kvinnor och fåglar i starkt solsken
9. riley	deny
10. kandinsky	schwartz gesteigert
11. kandinsky	einige kreise
12. knowles	kuvia teoksista
13. miro	harlekiinin karnevaali
14. braque	stilleben
15. kandinsky	several circles
16. miro	portrait
17. miro	the poetess
18. arp	konfiguraatio
19. arp	mountain table anchors navel
20. ernst	kaupunki
21. kandinsky	wachsende flecken
22. kandinsky	stilles
23. miro	katalonian maisema
24. kandinsky	gelb-rot-blau
25. delaunay	tribute to bleriote
26. abrams	untitled
27. calder	the orange panel
28. klee	senecio
29. ernst	one night of love
30. brancosi	den nyfödde

31. klee	korkea c
32. itten	lintuteema
33. manessier	natten som varit
34. oldenburg	bacon and eggs
35. picasso	hedelmiä ja viinalasi
36. cezanne	fruktfa (detalj)
37. braque	stilleben
38. klee	tähtiä pahojen talojen yllä
39. bores	still life in blue
40. van gogh	tähtiyö st remy
41. gaugain	kolme koiran pentua
42. klee coelin	hedelmiä

RISTI

1. parola rene	cirlipses
2. chessell	12th grade
3. klee	hieroglyfrer (natur och kultur)
4. miro	figur (natur och kultur)
5. wesselman	amer alalston no 30
6. miro	amour
7. miro	cirkus (natur och kultur)
8. miro	akrobaatteja yöpuutarhassa
9. klee	figurer - djurmonument
10. miro	figurer (natur och kultur)
11. braque	interiör (natur och kultur)
12. klee	viserryskone
13. klee	la belle jardiniere
14. kandinsky	rose

NELIÖ

1. vasarely	vonal -ksz
2. vasarely	orion
3. albers	homage to the square
4. albers	
5. mondrian	sommitelma
6. mondrian	maalaus no 1

38.

7. mondrian	komposition (natur och kultur)
8. mondrian	komposition " " "
9. albers	study for homage to the square
10. mondrian	kompositio
11. mondrian	broadway boogie woogie
12. mondrian	komposition
13. kandinsky	kleine walten V
14. -	mosaiikkia (natur och kultur)
15. klee	komposition (natur och kultur)
16. braque	interiör (natur och kultur)
17. villon	farmi ja kyyhkyslakka
18. klee	sommitelma
19. schwitters	napa
20. bissier	beyler-basd
21. frank stella	jasper's dilemma
22. vasarely	sirius

SUORAKAIDE

1. rothko	malvanväristä ja punaista
2. mondrian	tableau II
3. hundertwasser	der grosse weg
4. klee	kuunousu tunis
5. matisse	etana
6. macke	värimuotosommitelma
7. dufy	punainen viulu
8. matisse	marokkolaisia ruokailemassa
9. polakoff	abstraktio-kompositio
10. morellet	studio feb 67
11. picasso	koulutyttö
12. shahn	vapautuksen päivä 1945
13. kandinsky	munchenin taloja
14. pickett	manchester walley
15. klee	villa R
16. picasso	viulu
17. delaunay	simultaani ikkunat
18. kandinsky	weisser punkt
19. segal	the diner

DIAGONAALI

- | | |
|--------------------|--|
| 1. matisse | kiinal. kaloja |
| 2. davis | composition |
| 3. miro | dog barking at the moon |
| 4. derain | colliore |
| 5. kandinsky | ponters |
| 6. van gogh | veneitä |
| 7. miro | maternite |
| 8. kandinsky | im schwarzen vierer |
| 9. kandinsky | komposition VIII |
| 10. kandinsky | gruner duft |
| 11. delaunay | ikkuna, torni ja pyörä |
| 12. baertling | sergai |
| 13. kandinsky | boot |
| 14. kandinsky | befone gewichte in schwarz |
| 15. kandinsky | composition in red |
| 16. klee | composition |
| 17. boccioni | kadun voimia |
| 18. miro | woman seated |
| 19. kirchner | vuorimaisema |
| 20. kandinsky | aquarell mit strich |
| 21. leger | still life with butterflies |
| 22. miro | l'hirondelle |
| 23. schwitters | the worker picture |
| 24. villon | marssivia sotilaita (natur och kultur) |
| 25. kandinsky | kleine welten II |
| 26. davis | colonial cubism |
| 27. helion | composition |
| 28. kandinsky | improvisation no 35 |
| 29. adrian-nilsson | stad vid havet (natur och kultur) |
| 30. kandinsky | komposition IX |

KOLMIO

- | | |
|---------------|------------------------|
| 1. miro | the birth of the world |
| 2. baumeister | kaksi lyhtyä |
| 3. delaunay | eiffeltorni |
| 4. kandinsky | between the light |

40.

- | | |
|----------------|---------------------------------------|
| 5. kandinsky | impression V |
| 6. kandinsky | le petit point |
| 7. gris | gitarr och notblad (natur och kultur) |
| 8. klee | föhn im marc'schen garten |
| 9. picasso | kolme musikanttia |
| 10. kandinsky | ausgedehnt |
| 11. picasso | la joie de vivre |
| 12. baumeister | drumbeat |
| 13. - | piha (natur och kultur) |

VINONELIÖ

- | | |
|-----------------|---|
| 1. luckiesh | multiple grouping - visual illusions |
| 2. mondrian | victory boogie-woogie |
| 3. kandinsky | vaaleanpunainen aksentti |
| 4. dufy | hommage á mozart |
| 5. vasarely | cassiopeia |
| 6. vasarely | komposition "op" (natur och kultur) |
| 7. ardon | left wing of the triptych for the fallen called the traps |
| 8. braque | toilette at the window |
| 9. kandinsky | komposition (natur och kultur) |
| 10 & 11. braque | nainen & kitara / pasianssi |

VINONELIÖ I

- | | |
|----------------|---|
| 1. luckiesh | multiple grouping |
| 2. kandinskt | vaaleanpunainen aksentti |
| 3. vasarely | cassiopeia |
| 4. ardon | left wing of the triptych for the fallen jne. |
| 5. braque | nainen ja kitara |
| 6. braque | pasianssi |
| 7. gris | gitarr och notblad |
| <hr/> | |
| 8. redon | sfinski |
| 9. schjerfbeck | toipilas |
| 10. salvador' | optical trace IV |
| 11. simberg | perunankuorija |
| 12. labombe | les ramasseuses de marrons |

13. blanchard maternite

VINONELIÖ II

1. mondrian	victory boodie-woogie
2. dufy	hommage a mozart
3. vasarely	komposition op
4. braque	toilette at the window
5. kandinsky	komposition
6. gris	stilleben
7. van rysselberghe	madame henry van de velde et ses trois filles
<hr/>	
8. gauguin	den vita hästen
9. marchand	the arlesienne
10. motherwell	in the sun
11. rembrant	tyttö ikkunassa
12. francis	round the blues
13. dubuffet	virtual virtue

ASETELMAT/KUKAT

1. macke	asetelma
2. matisse	stilleben med fruktfat (natur och kultur)
3. braque	stilleben (natur och kultur)
4. gris	stilleben (natur och kultur)
5. klee	stillebenfigurer (natur och kultur)
<hr/>	
6. bauchant	kukkia
7. kislring	vase de fleurs
8. chagalla	rakastavaisten kukat
9. bosshard	vase de tulipes
<hr/>	
10. gogh	kengät
11. picasso	komposition (natur och kultur)

MAISEMAKUVATrakennukset

- | | |
|-------------|--|
| 1. van gogh | landskap med kyrka (natur och kultur) |
| 2. vlaminc | maalaistalo |
| 3. delaunay | eiffeltorni |
| 4. macke | talo (st german) |
| 5. | kirkko |
| 6. feininge | torni I |
| 7. gris | stilleben med öppet fönster (natur och kultur) |

kaupunkikuvat

- | | |
|------------|---------------------|
| 8. derain | blackfriars bridge |
| 9. vlaminc | bateau lavoir |
| 10. braque | ciotatin satama |
| 11. | puutarha ja ihmisiä |
| 12. | katukuva |

maisemat

- | | |
|----------------------|---|
| 13. cézanne | la montagne ste victoire (natur och kultur) |
| 14. ruisdael | jacouan hautausmaa |
| 15. sallinen | kesäaamu |
| 16. guillaumin | paysage de la creuse |
| 17. bonnard | näköala cannetista |
| 18. van gogh | vehnäpelto ja syppressejä |
| 19. bombois | le bois de vincennes |
| 20. van gogh | olivlund (natur och kultur) |
| 21. schmidt-rottluff | norjalainen maisema |
| 22. jawensky | ilta |
| 23. kandinsky | kyläkirkko |
| 24. kirchner | talviyö |
| 25. sutherland | sunset between the hills |

ELÄIMEThevonen

- | | |
|--------------|-----------------------------|
| 1. delacroix | ukonilman pelästyttyä hevon |
| 2. marc | sininen hevon |

- | | |
|-------------|-------------------|
| 3. marc | siniset hevoset |
| 4. sallinen | kilpajuoksu |
| 5. marc | hevostia ja kotka |
| 6. marc | hevosen synty |

ihminen ja hevonen

- | | |
|--------------|------------------------------------|
| 7. picasso | ratsastava harlekiini |
| 8. rouault | jean d'arch |
| 9. kandinsky | klänge |
| 10. gauguin | den vita hästen (natur och kultur) |
| 11. marini | röd ryttare (natur och kultur) |
| 12. | ratsastaja |
| 13. marini | ryttare |

kissa

- | | |
|--------------|---------------------------------|
| 14. steinlen | chat couche |
| 15. simberg | kissa |
| 16. steinlen | filette au chat |
| 17. desnos | les chats sous l'obbrelle rouge |
| 18. gonduin | le chat |

kalat

- | | |
|--------------|-------------------|
| 19. kisling | les poissons |
| 20. hartley | tropical phantasy |
| 21. sallinen | silakka-asetelma |
| 22. klee | kultakala |

muut eläimet

- | | |
|---------------|-----------------------------------|
| 23. wright | taistelevat metsot |
| 24. desnos | les cacatoes |
| 25. haymans | le retour du berger |
| 26. hallström | ingens hundrar (natur och kultur) |
| 27. redon | sfinski |
| 28. kandinsky | elan tempéré |
| 29. kandinsky | fragments |

IHMINENnainen

- | | |
|---------------------|--|
| 1. ingres | lähde |
| 2. picasso | au chapeaua plumes |
| 3. thesleff | mummo saali harteilla |
| 4. rissanen | sokea |
| 5. marchand | the arlésienne |
| 6. toulouse-lautrec | jane avril |
| 7. matisse | anemoner och vilande kvinna (natur och kultur) |
| 8. chagall | mexico |
| 9. chagall | en drömbild (natur och kultur) |
| 10. nolde | pentecost |
| 11. dubuffet | kvinna i hatt (natur och kultur) |
| 12. cedercreutz | kalevala: aino |

mies

- | | |
|--------------|-----------------------------|
| 13. van dyck | omakuva |
| 14. hals | iloinen juomaveikko |
| 15. edelfelt | louis pasteur |
| 16. rouault | vanha kuningas |
| 17. heckel | pechstein |
| 18. rouault | aristokraattinen pierrot |
| 19. chagall | minä ja kylä |
| 20. picasso | porträtt (natur och kultur) |

tyttö

- | | |
|----------------|-----------------------|
| 1. simberg | perunankuorija |
| 2. rembrant | tyttö ikkunassa |
| 3. guillaumin | le petit déjeuner |
| 4. caillebotte | l'enfant au canapé |
| 5. espagnat | fillette assise |
| 6. velasques | hovinaiset (osa) |
| 7. van gogh | la mousme |
| 8. sallinen | karjalaistyttö riitta |

poika

- | | |
|----------------|--|
| 9. edelfelt | taiteilijan poika erik lastenvaunuissa |
| 10. fragonard | dierrot |
| 11. schjerbeck | toipilas |
| 12. manet | huilunsoittaja |
| 13. caravaggio | nuori baccus |

lapsia

- | | |
|--------------|---------------------------|
| 14. | siskoaan syöttävä poika |
| 15. ribera | hedelmiä syövät pojat |
| 16. edelfelt | leikkiviä poikia rannalla |

äiti ja lapsi

- | | |
|---------------------|---|
| 1. edelfelt | kuningatar blanka |
| 2. morales | madonna |
| 3. lesbasque | maternité |
| 4. peské | maternité |
| 5. rubens | helene |
| 6. van rysselberghe | madame henry van de velde et ses trois filles |
| 7. legrand | mater inviolate |
| 8. picasso | äiti ja lapsi |
| 9. lagar | maternité |
| 10. blanchard | maternité |
| 11. nolde | äiti ja lapsi |
| 12. nolde | madonna ja orkidea = sama kuin edellä |
| <hr/> | |
| 13. degas | kr. lepic lapsineen |

naisia

- | | |
|-------------|--------------------------------------|
| 1. edelfelt | ruokolahden eukkoja |
| 2. degas | absintti |
| 3. gauguin | nave, nave mahana (natur och kultur) |
| 4. lacombe | les ramasseuses de marrons |
| 5. macke | tyttöjä |
| 6. picasso | les courses |
| 7. macke | aurinkoinen tie |

miehiä

- | | |
|---------------------|-------------------|
| 8. toulouse-lautrec | la chaine simpson |
| 9. courbet | kivenhakkaajia |
| 10. cawen | sorsanampujat |
| 11. picasso | härkätaistelu |

ihmisiä

- | | |
|---------------|------------------------------|
| 12. dufy | tanssit falaisella |
| 13. kylberg | uppbrott (natur och kultur) |
| 14. macke | kävely sillalla |
| 15. ensor | omakuva naamioiden keskellä |
| 16. chagall | taiteilija ja hänen mallinsa |
| 17. chagall | punainen aurinko |
| 18. chagall | punaiset katot |
| 19. rouault | iltahämärä |
| 20. bosh | himojen puutarha (osa) |
| 21. kandinsky | improvisaatio 2 |
| 22. dubuffet | two mechanists |
| 23. picasso | taiteilija ja hänen mallinsa |
| 24. picasso | night fishing at antibes |
| 25. picasso | tyttö peilin edessä |

LUOKITTELEMATTOMAT

- | | |
|---------------|----------------------|
| 1. moreau | salomen tanssi |
| 2. kandinsky | rot-blau (akvarelli) |
| 3. gorky | raja |
| 4. kandinsky | sommitelma |
| 5. de kooning | lauantai-ilta |
| 6. mare | taistelevia muotoja |
| 7. kandinsky | luonnos I |
| 8. francis | rcund the blues |
| 9. de kooning | gotham news |
| 10. kandinsky | helles bild |
| 11. kandisky | bright picture |
| 12. dali | optical trace IV |
| 13. klein | fire painting |

14. dubuffet virtual virtue
 15. motherwell in the sun
 16. delaunay circular forms
 17. kandinsky improvisation
 18. miro
 + 3 vailla tekijän nimeä (tai teoksen nimeä)

 FILMILUETTELO

	ohjelma 1		ohjelma 2	
	ryhmä 3	ryhmä 4	ryhmä 5	ryhmä 6
Begone dull care	x	x	x	
Bernhard Buffet	x	x		
Blinkity blank			x	x
Boogie-Doodle		x	x	x
Chansons			x	x
Carrousel	x		x	
Dots			x	x
Fiddle-de-dee	x		x	x
Flight	x	x		
Hen Hop	x			
Hoppity hop	x			
La poulette criss	x	x	x	x
Laskuvarjohypytt			x	x
Le petit monton enpeluche	x	x		
Lines horizontal	x	x		x
Lines vertical				x
Maboule	x	x	x	
Marching the colours	x	x		x
Marionetti	x	x	x	x
Pen point percussion				x
Ride			x	x
Rink			x	x
Rythm and percussion	x	x	x	
Serenal			x	x
Short and suite	x		x	x
Spheres	x	x		
Stars and stripes	x		x	x
Totems	x			
String instruments	x			
Two bagatelles	x	x	x	x
Walking	x		x	

Filmit on lainattu Kanadan ja Ranskan Suurlähetystöjen filmivuokraamoista.

2. TOIMINTAKAAVOJEN LAAJENTAMISOHJELMA

2.1. Toimintakaavojen laajentamisohjelman tuntisuunnitelmat

TUNTI 1

OHJELMAN ESITTELY

Materiaali

- filmejä
- musiikkinäyte

Menetelmä

1. Lapsille kerrotaan ohjelmasta yleisesti, siitä, mitä he tulevat tekemään
 - a) Opetellaan liikkumaan eri tavoilla leikkien avulla. Esimerkkejä teemoista.
 - b) Kuunnellaan musiikkia
 - c) Opetellaan kuvaamaan musiikkia liikkumalla.
2. Katsotaan filmi

Pyydetään lapsia kertomaan filmistä, mitä he siinä näkivät, mitä se esitti?
3. Lapset esittelevät itsensä.

Kuvitellaan sellainen tilanne, että lapsi menee junalla tai autolla vieraalle paikkakunnalle ja siellä on vastassa joku, joka ei tunne häntä. Lapsen pitää antaa tälle henkilölle tuntomerkkejä itsestään. Jokainen kertoo vuoronperään itsestään. Esittelyn aloittaa opettaja. Jos lapset kuvailevat itseään kuvailemalla vaatteitaan, heidän annetaan tehdä se, mutta heiltä kysytään myös, mistä hänet tuntee, jos hän vaihtaa vaatteitaan. Näin lapset joutuvat kuvaamaan omia ominaisuuksiaan.
4. Leikki: Miten hyvin tunnet itsesi?

Joku lapsista ryhtyy leikin johtajaksi ja hän saa ajatella mielessään jotakuta tiettyä henkilöä ryhmässä. Toiset lapset saavat vuoronperään esittää yhden kysymyksen tästä henkilöstä, esim. Onko hän tyttö? Onko hänellä valkea

tukka? jne., johon johtaja saa sanoa vain joko kyllä tai ei. Se, jonka kohdalla asia ratkeaa, saa ruveta johtajaksi seuraavalla kierroksella.

5. Musiikkia - lapset saavat tehdä mitä haluavat
- a) Kuunnella vain
Lapsilta kysytään, mitä heille tulee mieleen tästä musiikista
 - b) Liikkuen musiikin mukana
Lapsilta kysytään, miltä tuntuu liikkua musiikin tahdissa, mitä he esittävät.

TUNTI 2

TEEMA: RYÖMIMINEN

Materiaali

- musiikinäytteet
- filmit, kuvat
- muovikelmuja
- paperia

Menetelmä

1. Teeman esittely
 - a) Kerrotaan, että tämän tunnin aiheena on ryömiminen
Pyydetään jotakin lasta näyttämään, mitä ryömiminen tarkoittaa. Miten ryömitään? Selitetään ryömimisen ja konttaamisen ero.
 - b) Keskustellaan siitä, mitkä kaikki ryömivät (madot, käärmeet, sisiliskot, ihmiset)
 - c) Tällä tunnilla ollaan matoja.
Esitetään havaintomateriaali
Keskustellaan siitä, millainen on mato?
 - Madon ulkonaiset piirteet
 - Funktionaaliset piirteet: miten mato liikkuu ja mitä se tekee.
2. Jokainen saa koettaa ryömiä kuten mato
 - a) Kysytään, miltä tuntuu ryömiä
 - b) Miltä maailma näyttää, kun ryömiä lattialla
 - c) Miten isolta huone tuntuu, kun sen ryömiä ympäri, poikittain?
 - d) Miltä toiset näyttävät ryömiessään - kuvailaan
3. Millaisia ääniä kuuluu kun ryömiä? Millaista ääntä kunkin vaatteet aiheuttavat?

Lapsilta kysytään, miten saataisiin aikaan erilaisia ääniä ryömittäessä (muovikelmut, paperi) Kokeillaan näitä.

Miltä erilaiset pinnat tuntuvat?

Kehotetaan ryömimään silmät umnessa ja "kuuntelemaan", miltä tuntuu.

Miten voidaan tehdä ääniä, jotka kuvaavat ryömimistä? Kokeillaan eri tapoja.

Lapsia kehoitetaan katsomaan, olisiko kotona sellaisia esineitä, leluja, soittimia, joilla saataisiin aikaan tällaisia ääniä. Kehotetaan tuomaan niitä kouluun, jos vanhemmat antavat.

4. Musiikkinäytteet

Miten mato tekee, kun se kuulee tällaisen äänen? Musiikkinäytteet soitetaan monta kertaa.

a) Lapsia kehoitetaan keksimään useita tapoja ryömiä

b) Lapsia kehoitetaan keksimään, miten muuten kuin ryömimällä näitä musiikkinäytteitä voidaan kuvata. Yritetään keksiä mahdollisimman monta erilaista tapaa.

5. Mato kulkee tunnelissa. Miten tehdään tunneli?

a) Lapset ovat jonossa ja kumartuvat niin, että muodostuu tunneli. Yksi lapsista aloittaa ryömimisen ja kun hän on päässyt tunnelin toiseen päähän, hän jää siihen jatkoksi, jne.

b) Tuoleista voidaan tehdä tunneli. Kysytään lapsilta, miten sen saa pimeäksi. Esim. huopien tai sanomalehtien avulla. Sen läpi voi myös ryömiä silmät umnessa, jolloin se on ikäänkuin pimeä.

c) Pahvilaatikot

6. Musiikkia - jokainen saa tehdä mitä haluaa

a) kuunnella vain

Kysytään, mitä kullekin tulee mieleen tästä musiikista

b) liikkua musiikin tahdissa

Kysytään miltä tuntuu liikkua tämän musiikin tahdissa

TUNTI 3

TEEMA: RYÖMIMINEN

Materiaali

- musiikkinäytteet
- filmit, kuvat
- paperipusseja
- muovipusseja
- erilaisia lasten tuomia ääntä synnyttäviä välineitä
- pahvilaatikot

Menetelmä

1. Aloitetaan edellisen kerran musiikkinäytteillä
Lapset saavat tehdä mitä haluavat:
 - a) kuunnella vain
Kysytään, miltä musiikki tuntuu, miten he kuulevat sen, millaisia asioita se tuo mieleen - kerrotaan ja kuvaillaan
 - b) liikkua musiikin tahdissa
Kysytään, miltä tuntuu liikkua tämän musiikin tahdissa, millaisia asioita se tuo mieleen
 - c) Onko joku keksinyt jotain uutta
2. Kokeillaan, millaista ryömimisääntä saadaan aikaan lasten tuomilla ääntä synnyttävillä välineillä
Kysytään, minkä tyyppistä ryömimistä (matoa) mikin "soitin" kuvaa parhaiten: nopeaa, hidasta, iloista, surullista, suurta, pientä, ohutta, paksua, jne.
3. Mitkä muut ryömivät kuin madot?
Käärme: filmi, kuvat
Miten käärme eroaa madosta?
Millä eri tavalla se liikkuu kuin mato?
Jokainen kokeilee, miten käärme ryömii
4. Musiikkinäytteet
 - a) Lapset saavat arvata, kumpaa musiikkinäytteet esittävät, matoa vai käärmettä
 - b) Lapset ryömivät
 - c) Kysytään, miltä toiset näyttävät, kun ryömivät?
(Millä tavalla erilaiselta kuin matoina ollessaan?)
Miltä itsestä tuntuu, kun kiemurtelee kuin käärme?

- d) Mitä tapahtuu, kun käärme tulee ihmisten joukkoon? Yksi lapsi on käärme ja toiset ihmisiä. Mitä tapahtuu, kun mato tulee ihmisten joukkoon? Mitä tapahtuu, kun käärme tulee matojen joukkoon?
- e) Tehdään "soittovälineillä" sellaisia ääniä, jotka kuvaavat käärmettä
5. Leikki: Jokainen ajattelee mielessään, mikä ryömivä olento hän on; mato, käärme, sisilisko, ihminen vai jokin muu. Kukin vuorollaan on leikin johtaja ja saa yrittää arvata yhden kerran jokaisen lapsen kohdalla, mitä tämä esittää. Se lapsi, jonka kohdalla hän arvaa oikein, pääsee vuorostaan leikin johtajaksi jne.
6. Miten saataisiin yhtenäinen käärmeen tai madon nahka?
Muovipussit ja paperipussit otetaan esiin ja kukin saa valita niistä, minkä haluaa. Muovipusseista leikataan pohja pois. Paperipusseihin tehdään silmien reiät ja väritetään ne madoiksi tai käärmeiksi.
Myös tunnelit voidaan ottaa käyttöön.
7. Musiikkia - jokainen saa tehdä mitä haluaa
- a) Kuunnella vain
Kysytään, mitä tulee mieleen, kun kuuntelee tätä musiikkia silmät ummessa
- b) Liikkua musiikin tahdissa
Kysytään, miltä tuntuu liikkua tämän musiikin tahdissa silmät ummessa.

Materiaali

- erilaiset lasten tuomat "soittovälineet"
- Musiikkinäytteet

Menetelmä

1. Soitetaan musiikkinäytteet
 - a) Lapset saavat kukin vuorollaan yrittää kuvata verbaalisesti, mitä tämä musiikki voisi esittää, mitä se tuo heille mieleen
 - b) Lapset saavat keksiä, millaista liikkumista se kuvaa (tai millaisilla liikkeillä sitä voitaisiin kuvata)
2. a) Keskustellaan siitä, mikä kaikki pyörii ja kierii (pallo, hyrrä, jne.)
 - b) Millä eri tavoilla voidaan pyöriä ja kieriä? Pitkällään lattialla, seisoallaan, mutkia tekemällä.
3. Miltä tuntuu kieriä erilaisilla alustoilla, pehmeällä, kovalla.
4. Soitetaan musiikkinäytteet uudelleen -kieritään silmät ummessa. Kysytään miltä tuntuu?
5. Tehdään kierimisääniä erilaisilla välineillä, esim. hernepurkki yms.
Miten tehdään hidas kierimisääni, miten nopea? Kiihdytetään: Kun kappale kierii mäkeä alas, sen vauhti kiihtyy. Miten tätä voidaan esittää?
6. Leikki: Kaikki kierivät. Opettaja tai joku lapsista on johtajana ja sanoo: tee jotain muuta, jos sinulla on kihara tukka (punainen mekko, tms.). Tällaisen lapsen on keksittävä jokin muu liikkumistapa kuin kieriminen. Joskus voidaan sanoa myös sellaisia ominaisuuksia, joita kenelläkään ei ole. Näin jatketaan, kunnes kaikki tekevät jotain muuta kuin kierivät. Lopuksi kysytään jokaiselta lapselta, mitä hän esitti. Se lapsista joka ensimmäisenä vaihtoi toimintaa, saa olla johtajana seuraavalla kieroksella.

7. Musiikkia - jokainen saa tehdä mitä haluaa
- a) Kuunnella vain
Kysytään, mitä tulee mieleen tästä musiikista
 - b) Liikkua musiikin tahdissa
Kysytään, miltä tuntuu liikkua tämän musiikin tahdissa.

TUNTI 5

TEEMA: UIMINEN

Materiaali

- musiikkinäytteet
- pahvia
- väriä
- iso vesiastia
- vesipulloja
- taskulamppuja

Menetelmä

1. Teeman esittely
Kerrotaan, että tämän tunnin aiheena on uiminen
Lapset saavat näyttää, millä tavalla he osaavat uida.
 2. Musiikkinäytteet
Mitä niistä tulee mieleen?
Kuvaako se uimista?
Mitä muuta ne voisivat kuvata kuin uimista?
- näytetään. Jos joku keksii jonkin muun teeman, hän saa tehdä sitä.
 3. Mitä kaikkea liittyy uimiseen?
Lapset saavat kertoa omista uimiskokemuksistaan ja -retkistään.
Milloin uidaan ulkona? Kesällä, lämpimällä ilmalla. Miten kuvataan lämmintä ilmaa? Tehdään pahvista iso aurinko ja väritetään se. Vesi - ääni. Ensin pitää kahlata vedessä. Kahlaaminen ei suju samalla tavalla kuin kävely. Miksi? Miten kahlataan - näytetään. Miten tehdään kahlaamisääni? Miten saadaan aikaan uimisääni? Tulee aallokko - laineiden ääni. Tulee sade. Miten kuvataan sadetta? Aurinko pois. Vesipisaroitten ropina. Miten tehdään oikein iso myrsky ja raju ilma, ukkosen jyrinä, salamet (taskulamput), pimeä (verhot ikkunoihin).
 4. Musiikkia - jokainen saa tehdä mitä haluaa
- a) Kuunnella vain
Kysytään mitä tulee mieleen musiikista
 - b) Liikkua musiikin tahdissa
Kysytään, miltä tuntuu liikkua musiikin tahdissa.

TUNTI 6

TEEMA: KONTTAAMINEN

Materiaali

- musiikkinäytteet
- havaintomateriaali:
filmit, kuvat
- "soittimet"

Menetelmä

1. Teeman esittely
 - a) Kerrotaan, että tämän tunnin aiheena on konttaaminen. Pyydetään lapsia näyttämään, miten konttataan. Miten eroaa ryömimisestä: polvet ja kämmenet lattiassa.
 - b) Keskustellaan siitä, mitkä kaikki konttaavat. Miten vauva konttaa: näytetään. Konttaamalla voidaan esittää myös monia eläimiä, koska eläimillä on neljä (tai us) jalkaa. Mitä eläimiä? (Kissat, myyrät, etanat, hiiret, elefantit).
 - c) Millaisia nämä eläimet ovat? Havaintomateriaali: filmit, kuvat. Kuvaillaan eläimiä. Millainen konttaustyyli sopii millekin eläimelle? Elefantti kävelee raskaasti ja äänekäästi, kissa pehmeästi ja hiljaa, jne.
2. Musiikkinäytteet. Jokainen saa vuorollaan kertoa, mitä ne hänen mielestään esittävät: verbalisesti ja liikkumalla.
3. Tehdään erilaisia konttaamisääniä erilaisilla välineillä. Leikki: Kukin lapsi saa vuorollaan kuvata jotakin asiaa soittimilla ja toiset saavat arvata, mitä hän kuvaa. Tai: Kukin saa vuorollaan tehdä ääniä, ja toisten on liikuttava niiden määräämällä tavalla.
4. Kissaleikki: Kerrotaan ensin kissasta (ellei edellä ole tullut esille). Miten kissa kävelee: hiljaa, vaanien. Mitä muuta kissa tekee: venyttelee, jne. Kissaa voidaan ehkä parhaiten esittää siten, että kämmenet ja jalkapohjat ovat maassa. Yksi lapsi on selin seinää vasten. Toiset lapset ovat huoneen toisessa päässä ja yrittävät päästä mahdollisimman hiljaa selin olevan luo. Silloin tällöin selin oleva kääntyy katsomaan taakseen, ja ne, jotka tällöin

liikkuvat, jäävät paikoilleen, eivätkä saa enää jatkaa. Lasten on siis tarkkaan katsottava selin olevan liikkeitä. Seuraavalla kierroksella se, joka on päässyt perille, saa jäädä selin, ja toiset konttaavat.

5. Musiikkia - jokainen saa tehdä mitä haluaa:

a) Kuunnella vain

Kysytään, mitä tulee mieleen tästä musiikista

b) Liikkua musiikin tahdissa

Kysytään, miltä tuntuu liikkua tämän musiikin tahdissa. Miltä toiset näyttävät?

TUNTI 7

TEEMA: KONTTAAMINEN

Materiaali

- musiikkinäytteet
- "soittimet"
- pillit
- pahvilaatikot

Menetelmä

1. Aloitetaan leikillä: Kaikki lapset konttaavat alussa. Soitetaan kaikki edellisten teemojen musiikkinäytteet. Samaan aikaan opettaja sanoo: tee jotain muuta, jos sinulla on punainen mekko (tms.). Tällaisen lapsen on keksittävä sellainen uusi liikkumistapa, joka sopii siihen näytteeseen, joka sillä hetkellä sattuu soimaan. Näin jatketaan, kunnes kaikki lapset tekevät muuta kuin ryömivät. Lopuksi kysytään, mitä kukin esittää. Seuraavalla kierroksella voi johtajana olla esim. se lapsi, joka ensimmäisenä vaihtoi teemaa.
2. Myyräleikki. Myyrä kulkee myös tunnelissa niin kuin mato. Kerrotaan myyrästä. Tehdään tunneli. Opettaja laulua laulun Me myyrät me mullassa... torvelle käärityn lehden läpi, jotta ääni tuntuisi kuuluvan hyvin kaukaa. Huone voi olla pimennetty.
3. Tehdään juna. Keskustellaan junasta. Millaisia ääniä juna tekee (jyskyttää, viheltää).
Leikki: seuraa johtajaa: Yksi lapsista aloit-

taa, pyytää mukaansa toisen, nämä edelleen kolmannen, jne. kunnes on tehty oikein pitkä juna. Osa lapsista voi tehdä sopivia ääniä samaan aikaan kun toiset konttaavat junana. Miten juna menee kaarteessa? Miten kiihdyttää vauhtiin, peruuttaa, viheltää, jyskyttää, puhkuttaa, raiteet kitisevät? Yksi lapsista voi olla kertoja, joka sanoo, mitä milloinkin tehdään.

4. Musiikkia - jokainen saa tehdä mitä haluaa:

a) Kuunnella vain

Kysytään mitä tulee mieleen tästä musiikista

b) Liikkuen musiikin tahdissa

Kysytään, miltä tuntuu liikkua

TUNTI 8

TEEMA: KÄVELEMINEN

Materiaali

- musiikkinäytteet
- "soittimet"

Menetelmä

1. Pyydetään lapsia miettimään ja kertomaan, mitä kaikkea liikkuvaa he näkivät tulomatallaan. Jokainen saa kertoa vuoronperään. Mikä muu vielä voi liikkua, mikä ei tullut mainituksi. Esim.:
 - Kaikki elävät olennot: ihmiset, eläimet
 - Liikennevälineet: autot, junat, lentokoneet, laivat jne.
 - Luonnonvoimat: vesi (joki, järvi, meri) sadepisarot, tuuli. Tuuli taas voi liikuttaa esim. pilviä, puita, esineitä.
 - Kellonviisarit ja -kielet, tuli, ym.
2. Lapset saavat yrittää arvata, mikä on tämän tunnin aiheena - millainen liikkuminen?
3. Keskustellaan siitä, millä eri tavoilla voidaan kävellä. Näytetään. Esim.
 - Miten iso lihava mies kävelee?
 - Miten pieni vauva kävelee?
 - Miten kävellään, kun on oikein kiire?
 - Miten kumarainen vanhus kävelee?

- Miten kävellään, jos jalka on kipeä tai poikki tai kipsissä?
 - Miten kävellään silloin, kun kukaan ei saa kuulla? - varpaisillaan, hiivittää.
 - Miten kävellään, kun ollaan oikein väsyneitä? Miltä näyttetään?
 - Miten kävellään, kun ollaan oikein iloisia? Miltä näyttetään?
 - Miten kävellään, kun ollaan oikein surullisia? Miltä näyttetään?
 - Miten kävellään, kun ollaan oikein vihaisia? Miltä näyttetään?
 - Miten kävellään, kun käsissä on oikein paljon kannettavaa? Riiputetaan käsiä raskaasti.
 - Miten kävellään paljain jaloin hietikolla? Miltä se tuntuu?
 - Miten suolla kävellään, kun jalat uppoavat maahan?
 - Miten lumet tömistellään jaloista?
 - Kokeillaan, miten isoja askeleita osataan ottaa.
 - Kokeillaan, miten kova ääni osataan jaloilla tehdä - yksinään - kaikki yhdessä. Entä miten hiljainen ääni osataan tehdä - yksinään - kaikki yhdessä.
 - Miten muuten vielä voidaan kävellä?
- Kaikkia edellisiä kuvataan, miltä näyttää ja tuntuu.
4. Tehdään soittimilla erilaisia kävelyäniä.
Leikki: Joku lapsista saa tehdä erilaisia kävelyäniä, ja toisten on käveltävä sillä tavalla.
 5. Musiikkinäytteet
Millaista kävelyä kuvaavat? Näytetään.
 6. Juna voidaan tehdä myös kävelemällä samaan tapaan kuin edellä: seuraa johtajaa. Toiset tekevät ääniä.
Kokeillaan, millaisia kuvioita juna voi tehdä

(ympyrän, jonon - suoran viivan, kahdeksikon)

7. Musiikkia - jokainen saa tehdä mitä haluaa:

a) Kuunnella vain

Kysytään, mitä tulee mieleen tästä musiikista

b) Liikkua musiikin mukana

Kysytään, miltä tuntuu liikkua musiikin

tahdissa. Miltä toiset näyttävät, mitä esittävät?

TUNTI 9

TEEMA: KÄVELEMINEN

Materiaali

- musiikkinäytteet
- "soittimet"

Menetelmä

1. Tunti aloitetaan marssimusiikilla. Lapset voivat marssiaseen tahdissa. Kokeillaan eri tapoja marssia: yksin, ryhmässä, käsikädessä, jonoissa, käsiä heiluttaen, polvia korkealle nostaen. Samalla voidaan eri tavoin lyödä rytmiä ja tehdä sopivaa "musiikkia". Marssitaan niin kauan kuin lapset haluavat.
2. Kuvailtaan erilaisia tilanteita:
 - a) Millä tavalla kävellään kadun yli?
 - b) Millä tavalla kävellään ja miltä näytetään, jos ollaan eksyksissä?
 - c) Miten kävellään ja miltä näytetään jos pelottaa?
 - d) Miten kävellään, jos ei oikein tiedä minne menisi?
 - e) Miten kävelet, jos joku kutsuu sinua?
 - f) Miten kävelet, jos haluat päästä salaa jonnekin, niin ettei kukaan saa nähdä eikä kuulla?
 - g) Miten kävelet sateessa?
 - h) Mitä muita tilanteita voisi olla?
3. Sokkoleikki (jos on aikaa): Yhdeltä sidotaan silmät. Toiset sopivat hiljaa (tai sokko vietään oven taakse), millä tavalla liikutaan. Sokon on arvattava, mitä toiset tekevät.

4. Musiikkia - jokaisen on liikuttava jollakin tavalla (saavat itse valita).
Silloin tällöin opettaja katkaisee musiikin (tai antaa jollakin muulla tavalla merkin) ja jokaisen on silloin jäätävä siihen asentoon missä sattuu olemaan ja "kuunneltava hiljaisuutta" (tai musiikkia). Lopuksi kaikki menevät pitkäkseen lattialle ja ovat ihan hiljaa silmät kiinni ja ajattelevat jotakin asiaa. Lopuksi he saavat jokainen kertoa, mitä he ajattelivat.

TUNTI 10

TEEMA: JUOKSEMINEN

Materiaali

- musiikkinäytteet
- filmi
- "soittimet"

Menetelmä

1. Aloitetaan musiikkinäytteillä. Lapset saavat arvata mitä ne kuvaavat - verbaalisesti, liikkumalla.
2. Keskustellaan siitä, mikä kaikki liikkuu oikein nopeasti: tuuli, junat, autot ... Näytetään.
3. Keskustellaan siitä, millä eri tavoilla voidaan juosta; hiljaa, kovasti, suurilla askelilla, pienillä askelilla - Näytetään. Tehdään samalla juoksemisääniä. Näytteet voidaan soittaa uudelleen.
4. Filmi
Keskustellaan filmistä. Jokainen saa kertoa, mitä se esitti.
5. Tehdään juna juoksemalla. Sitä kuvaavat musiikkinäytteet voidaan soittaa uudelleen.
6. Musiikkia - Jokainen saa tehdä mitä haluaa:
 - a) Kuunnella vain
Kysytään, mitä tulee mieleen, kun kuuntelee tätä musiikkia
 - b) Liikkua musiikin tahdissa
Kysytään, miltä tuntuu liikkua tämän musiikin tahdissa silmät ummessa.

Materiaali

- musiikkinäytteet
- "soittimet"

Menetelmä

1. Leikki: Kaikki lapset juoksevat hiljaa. Soitetaan edellisten kertojen musiikkinäytteitä. Opettaja (tai joku lapsista) sanoo: Tee jotain muuta, jos sinulla on kihara tukka (tms.). Tällainen lapsen on liikuttava sillä tavalla, joka hänen mielestään sopii juuri sillä hetkellä soivaan näytteeseen.
2. a) Keskustellaan tuulesta. Millainen tuuli on? Miten se liikkuu? Mistä tietää, että tuulee?
b) Tehdään ääniä, jotka kuvaavat tuulta - millaisia erilaisia ääniä voidaan tehdä? - Pieni tuuli, suuri tuuli, myrsky. Musiikkinäytteitä.
c) Mikä kaikki liikkuu tuulessa, mitä tuuli kuljettaa mukanaan? (Puut, puun oksat, lehdet, roskat, hatut, veneet jne.) Miten nämä liikkuvat? Näytetään.
d) Miten liikkumalla voidaan esittää tuulta? Tehdään samalla ääniä ja soitetaan musiikkinäytteitä.
e) Voidaan leikkiä uudelleen myös sadetta. Miten sadetta voidaan esittää? (Esim. käsillä). Vesisadetta, lumisadetta, lumihutaleita.
3. Musiikkia. Tällä kerralla voidaan sopia, että kaikki yrittävät kuvata musiikkia käsillä lattialla istuen. Kerrotaan, mitä tulee mieleen tästä musiikista. Mitä esittävät käsillään?

Materiaali

- musiikinäytteet
- filmit, kuvat

Menetelmä

1. Teeman esittely
 - a) Keskustellaan siitä, mitkä kaikki lentävät (linnut, perhoset, mehiläiset, hyönteiset, lentokoneet, helikopterit, avaruusaluukset, ilmapallot).
 - b) Millaisia ovat linnut, helikopterit jne. Kuvaillaan.
 - c) Millaista ääntä ne pitävät? Tehdään ääniä.
 - d) Miten ne liikkuvat? Miten linnut kävelevät - näytetään. Miten ne lentävät eri tavalla kuin lentokone? Miten nämä taas lentävät eri tavalla kuin helikopterit? Näytetään.
 - e) Samalla voidaan katsoa mahdollisia kuvia ja filmejä.
2. Musiikinäytteet
Millaista (minkä) lentämistä ne voisivat kuvata parhaiten - kerrotaan. Lennetään musiikin mukaan eri tyyliellä. Miten lentokoneet lentävät ryhmissä (lentonäytöksissä)?
3. Soitetaan musiikinäytteet uudelleen. Keksitään, millä muulla tavalla kuin lentämällä näitä musiikinäytteitä voitaisiin kuvata?
4. Käsileikit: Mitä muuta pelkästään käsillä voitaisiin kuvata? Kerrotaan. Käsillä voidaan esittää esim. tulta. Miten tuli liikkuu? Näytetään. Pilvet, vesipisarot, lumihuutaleet, veneen keinuminen, aallot, kellon viisarit.
5. Musiikkia - kuunnellaan ensin hiljaa. Soitetaan uudelleen - kuvaillaan käsillä.

Materiaali

- Musiikkinäytteet
- "Soittimet"
- Filmi, Rythm and Percussions (Kan)

Menetelmä

1. Aloitetaan musiikkinäytteillä. (Teeman ensimmäiset näytteet). Lapsia kehoitetaan panemaan silmät kiinni ja kuuntelemaan. Sen jälkeen näytteet soitetaan uudelleen ja lapsia pyydetään liikkumaan sillä tavalla joka sopii näytteisiin. Kysytään, mitä se on. Soitetaan musiikkinäytteet loppuun. Mietitään, voitaisiinko näitä näytteitä kuvata jotenkin muuten kuin hyppimällä. (Esim. näitäkin voidaan kuvata pelkästään käsillä).
2. Millä eri tavoilla voidaan hyppiä ja pomppia? Kyykyssä, pystyssä, hiljaa, kovaa, paikallaan, siirtyen, yhdellä jalalla, kahdella jalalla,
3. Tehdään pomppimisääniä eri tavoilla. Millainen ääni sopii minkinlaiseen pomppimiseen.
4. Filmi: Rythm and Percussions.
Keskustellaan filmistä. Tehdään mahdollisia filmin virittämiä toimintoja.
5. Leikki: Yksi on sokkona. Toiset liikkuvat jollakin sopimallaan tavalla. Sokon on arvattava, millä tavalla he liikkuvat, mitä he esittävät. Voidaan toistaa niin monta kertaa kuin lapset haluavat.
6. Kilpailu: Viestihyppiminen. Lapset jaetaan joukkueisiin. Jokainen pomppii huoneen toiseen päähän ja takaisin. Se joukkue, jonka kaikki lapset ensimmäisenä ovat pomppineet, on voittanut.
7. Musiikkia - jokainen saa tehdä mitä haluaa
 - a) Kuunnella vain
Kysytään, mitä tulee mieleen tästä musiikista
 - b) Liikkua musiikin tahdissa
Kysytään, miltä tuntuu liikkua tämän musiikin tahdissa.

Materiaali

- Musiikkinäytteet
- Eri kokoisia pahvi-
laatikoita
- Lautoja
- "soittimia"

Menetelmä

1. Teeman esittely.
2. Lapset saavat näyttää, miten he osaavat hypätä
 - kapean laudan yli (lattialla)
 - leveän laudan yli
 - kapean hieman nostetun laudan yli
 - leveän hieman nostetun laudan yli
 - pienen matalan laatikon yli
 - suuren matalan laatikon yli
 - pienen korkean laatikon yli
 - suuren korkean laatikon yli
 - mielikuvitusjoen yli
 - mielikuvitusaidan yli
 - mielikuvitus- pienen laatikon yli
 - mielikuvitus- suuren laatikon yli
 - jne.
 - jonkin esineen päältä lattialle
 - lattialta jonkin esineen päälle
 - esineen päältä toisen esineen päälle
 - juoksua - hyppääminen merkityn alueen yli
 - juoksua - hyppääminen mahdollisimman suuren alueen yli
 - Kokeillaan, mitä edellisistä toiminnoista voidaan tehdä myös yhdellä jalalla
3. Musiikkinäytteet
Millaista hyppäämistä mikin näyte voisi kuvata? Näytetään. Myös itse voidaan tehdä hyppäämisääniä.
4. Miten muuten näiden musiikkinäytteiden mukaan voisi liikkua? Otetaan laatikot ja laudat ym. pois.
5. Leikki: Tee mitä käsken
Kaikki lapset istuvat piirissä. Opettaja (tai lapsi - ainakin myöhemmin) sanoo: Nouse ylös jos olet poika. Kaikkien poikien on nouseva ylös. Voidaan jatkaa esim.:

- taputa käsiä, jos sinulla on siniset silmät
 - sulje silmäsi, jos olet tyttö
 - taivuta päätäsi ...
 - pane kätesi pään päälle ...
 - heiluta käsiäsi ...
 - kosketa korviasi ...
 - pudista päätäsi ...
 - nouse ylös ja käännä ympäri ...
 - kosketa käsillä varpaitasi ...
 - nouse polvillesi ...
 - taivuta kätesi ...
 - hymyile ...
 - kosketa nenääsi ...
 - nouse ylös ja pompi ...
 - pane kätesi ristiin ...
 - koputa sormellasi lattiaa ...
 - nouse ylös ja koputa jalallasi lattiaa ...
- jne.

6. Musiikkia - Kaikki keinuvat musiikin tahdissa.

TUNTI 15

TEEMA: HEITTÄMINEN JA KIINNIOTTAMINEN

Materiaali

- Ilmapalloja
- Kumipalloja
- Musiikinäytteet

Menetelmä

1. Teeman esittely
Lapsille kerrotaan, mikä saa ilmapallon puhkeamaan. Kokeeksi voidaan puhkaista yksi pallo.
2. Lapset ovat piirissä sopivin välimatkoin ja heittävät palloa toisilleen. Samalla voidaan soittaa musiikkia.
3. Heitetään palloa ilmaan - yritetään pitää se mahdollisimman kauan ilmassa. Samaa voidaan tehdä useammalla ilmapallolla.
4. Edelliset voidaan toistaa kumipallolla. Kumipalloa voidaan myös pompottaa lattiaan.
5. Otetaan pallot pois. Lapset heittävät toisilleen ja ottavat kiinni "mielikuvituspalloja". Yritetään leikkiä juuri siten kuin heitettäisiin

ihan oikeita palloja.

Mielikuvituspalloja voidaan myös pompottaa
ilmassa ja lattiaan.

6. Musiikkinäytteet uudelleen - lapset saavat keksiä, miten ilman palloja voitaisiin kuvata tätä musiikkia. Esim. voidaan pomppia ikäänkuin pallot.
7. Musiikkia - Jokainen saa tehdä mitä haluaa

TUNTI 16

TEEMA: TASAPAINOILU

Materiaali

- Musiikkinäytteet
- Lautoja
- Penkki

Menetelmä

1. Teeman esittely
2. Lapset saavat näyttää, miten he osaavat kävellä
 - mielikuvitusviivaa pitkin lattialla
 - lattialle asetettua nauhaa pitkin
 - lattialle asetettua kapeaa penkkiä pitkin
 - lattialle asetettua kapeaa lautaa pitkin

Miten käsiä pidetään, kun halutaan säilyttää tasapaino?

Edellisissä toiminnoissa kävelyä: hitaasti, nopeasti, kävelyä puoliväliin - kääntyminen, kävelyä sivuttain, takaperin.
3. Musiikkinäytteet kuunnellaan ensin. Lapset saavat sen jälkeen suorittaa edellisiä toimintoja musiikin mukaan. Voidaan myös suorittaa pelkällä lattialla kuvittelemalla, että on nuoralla tanssija (silmiä pidetään kiinni)
4. Leikki (mikäli aikaa tuntuu riittävän):
Yksi on selin ja toiset huoneen toisessa päässä. Toiset yrittävät päästä mahdollisimman hiljaa varpaisillaan hiipien selin olevan luo. Selin oleva kääntyy silloin tällöin katsomaan taakseen. Se, joka tällöin liikkuu, putoaa pois.
5. Näin jännittävän toiminnan jälkeen on hyvä rentoutua: ollaan riepunukkeja. Kerrotaan, millainen on riepunukke. Jäsenet ovat veltoja, pää

roikkuu, jaloilla pysyy juuri ja juuri pystyssä. Musiikkia.

6. Riepunuket eivät jaksa enää liikkua, vaan kaikki rupeavat pitkäkseen lattialle ja kuuntelevat "hiljaisuutta". Lapsille kerrotaan, että he saavat vähän aikaa olla ihan hiljaa ja kuunnella oikein tarkkaan, mitä ääniä he kuulevat. Kun hiljainen tuokio on päättynyt, lapset saavat kertoa, mitä he kuulivat.

TUNTI 17

TEEMA: KEINUMINEN

Materiaali

- Musiikkinäytteet

Menetelmä

1. Voidaan aloittaa musiikkinäytteellä. Ensimmäinen näyte soitetaan ja kysytään lapsilta, mitä se voisi esittää, miten sen tahdissa voisi liikkua. Näytetään.
2. Keskustellaan siitä, mikä kaikki keinuu. Esim. keinutuoli, kiihku, keinuva laiva aalloilla, tuuli voi keinuttaa esim. puun oksia, mitä muuta?
3. Millä eri tavoilla voidaan keinua: seisoen, istuen, paikallaan, liikkuen, koko keholla, käsillä, yksin, parittain, koko ryhmä voi keinua.
4. Soitetaan musiikkinäytteet. Millaista keinumista mikin niistä esittää? Lapset saavat olla sellaisia keiuvia esineitä, mitä haluavat. Soitetaan musiikkinäytteet uudelleen. Millä muulla tavalla niitä voisi kuvata kuin keinumalla?
5. Leikki: Kaikki keinuvat. Soitetaan edellisten kertojen musiikkinäytteitä. Opettaja sanoo: tee jotain muuta, jos sinulla on kihara tukka (tms.). Tällaisen lapsen on liikuttava jollain muulla tavalla sen musiikin mukaan, joka silloin sattuu soimaan. Näin jatketaan, kunnes kaikki tekevät jotain muuta kuin keinuvat.

6. Palautetaan mieleen ensimmäisen kerran esittelyleikki. Kerrotaan lapsille, että nyt leikitään leikkiä uudelleen ja katsotaan, ovatko he oppineet itsestään jotain uutta. Jokainen lapsi saa vuoronperään kertoa itsestään.
7. Musiikkia - jokainen saa tehdä mitä haluaa
 - a) Kuunnella vain
 - b) Kuvailla käsillä musiikkia
 - c) Liikkua musiikin tahdissa
 Kerrotaan, miltä musiikki tuntuu

TUNTI 18

TEEMA: LAUKKAAMINEN

Materiaali

- Musiikkinäytteet
- filmit, kuvat
- "soittimet"
- keppihevokset

Menetelmä

1. Teeman esittely
 - a) Kerrotaan, että tämän tunnin aiheena on laukkaaminen. Lapset saavat näyttää, miten laukataan.
 - b) Filmi
 - c) Lapset saavat kertoa ja kuvailla, millaisia hevokset ovat. Millaisia erilaisia hevosia voi olla? Millä eri tavoilla ne liikkuvat: kävelevät, juosta hölkyttävät, tepastelevat, ravaavat, laukkaavat, pyörähtelevät, piehtaroivat.
 - d) Millaista ääntä hevokset pitävät? Millaista ääntä aiheutuu niiden liikkumisesta? Millaisia erilaisia ääniä erilaisista liikkumistavoista.

Lapsille näytetään (tai he saavat itse ensin keksiä), miten polvia taputtelemalla voidaan saada aikaan ääni, joka kuvaa hevosen laukkaamista:

 - taputetaan käsiä yhteen
 - taputetaan yhdellä kädellä yhtä polvea ja toisella kädellä toista polvea
 - toistetaan ensin hitaasti, sitten nopeasti

- aloitetaan äänekkäästi, sitten hiljennetään ikäänkuin hevonen menisi kauemmas - ja päinvastoin

Tehdään myös erilaisilla "instrumenteilla" laukkaamisääniä. Toiset lapset voivat laukata ja toiset tehdä ääniä - vuoronperään.

2. Musiikkinäytteet. Millaista laukkaamista mikin niistä kuvaa? (hevosta)

Laukataan musiikin mukaan. Keppihevosta voidaan käyttää apuna.

3. Musiikkia - kaikki lapset lepäävät silmät ummessa

TUNTI 19

TEEMA: TAIVUTTAMINEN

Materiaali

- Musiikkinäytteet

Menetelmä

1. Teeman esittely

- a) Pyydetään lapsia näyttämään, miten voidaan taipua: eteen, sivulle, taakse.
- b) Tilanteita, joissa pitää taipua: solmitaan kengännauhoja, poimitaan lattialta jotakin, kumarretaan
- c) Mitä voidaan esittää taipumalla: kumarainen mies, puut taipuvat tuulessa.

2. Musiikkinäytteet

Mitä niistä tulee mieleen?

Miten niiden tahdissa voidaan taipua?

Miten muuten liikkumalla niitä voidaan kuvata?

3. Leikki:

Materiaali

- Musiikkinäytteet
- Kiipeämismateriaalia
- Teippiä

Menetelmä

1. Teeman esittely
 - a) Keskustellaan siitä, millä eri tavoilla voidaan kiivetä. Huomataan että kun kiivetään, mennään aina ylöspäin. Voidaan kiivetä tikapuita pitkin, portaita ylös, puuhun, narua pitkin (vuoristokiipeilijä) mäkeä ylös.
 - b) Näytetään, miten kiivetään (lattialla ilman mitään kiipeämisvälineitä). Miten jalat tekevät, miten kädet? Kun kiivetään portaita pitkin, tarvitaan välttämättä vain jalkoja, kun kiivetään puolapuita tai narua pitkin tai puuhun, tarvitaan myös käsiä.
 - c) Näytetään, millä eri tavoilla voidaan mennä portaita ylös:
 - juoksemalla, raskaasti laahustaen.
 - Miten vanha mies menee portaita ylös, miten nuori tyttö tai poika, miten vauva. Miten alaspäin?
2. Miten muuten voidaan mennä ylöspäin kuin kiipeämällä? (lentämällä, avaruusaluukset ammutaan, tuuli kuljettaa esineitä ylös). Millä eri tavoilla voidaan tulla alaspäin? Voidaan laskeutua portaita pitkin tavallisesti putoamalla, laskeutua lentokoneella, laskuvarjolla, putoamalla jostakin, ajamalla autossa tai pyörällä jyrkkää mäkeä alas.

Miltä tuntuu kun mennään eri tavoilla ylös. Tuntuuko erilaiselta kun mennään alaspäin.
3. Kuunnellaan teemamusiikkia. Mitä se esittää, millaista kiipeämistä, kenen kiipeämistä?
4. Kokeillaan, miten korkealle seinään kukin ylettää kädellä koskettaa hyppäämällä. Laitetaan merkit.
5. Leikki: Karhun metsästys

Tehkää mitä kertomuksessa kerrotaan!
6. Penkeistä ym. voidaan rakentaa esteitä joiden yli voidaan kiivetä.
7. Kaikki makuulle. Kuunnellaan silmät kiinni musiikkia.

2.2. Ohjelman oheismateriaali

2.2.1. Magnetofoninauhat¹⁾ klassista musiikkia

No	Säveltäjä	Sävellys	A-nauha	Kasetin no	Kesto
1.	Tsaikovski	Marssi Pähkinänsärkijä-baletista	1-64	1-24	2'
2.	Grieg	Anitran tanssi sarjasta Per Gynt	69-153	25-56	3'
3.	Schubert	Sotilasmarssi, orkesterisovitus	163-260	57-99	4'
4.	Boccherini	Menuetti jousi-kvartetista	273-387		5'
5.	Webern	Fünf Stücke für Orchestra	406-492		5'
6.	Varèse	Poème Electronique, osa	507-561		3'
7.	Tsaikovski	Sokerihaltijan tanssi Pähkinänsärkijä-baletista	572-607	101-123	2'
8.	Grieg	Vuoren kuninkaan luolassa sarjasta Peer Gynt	616-653	124-149	2'
9.	Bizet	Marssi oopperasta Carmen	667-711	150-180	2,5'
10.	Brahms	Unkarilainen tanssi no 5	723-761	181-210	2,5'
11.	Melartin	Prinsessa Ruusunen: perhosvalssi	762-790	211-233	1'45"
12.	Melartin	Juhlamarssi	797-827	234-260	2'
13.	Mozart	Eine kleine Nachtmusik	834-866	261-290	2'
14.	Strauss	Tritsch-Tratsch polkka	873-898	291-314	1'30"
15.	Tsaikovski	1812-alkusoitto	902-934	315-346	2'10"

1) Magnetofoninauhoja säilytetään Jyväskylän yliopiston Psykologian laitoksella.

Lastenlauluja

No	Esittäjä tai säveltäjä	Sävellys	B-nauha	Kasetin no	Kesto
1.	G. Malmsten	(Jori-setä ja Vieno) Laulu pikku Hukasta	1-75	348-386	2'40"
2.	"	(Jori-setä ja Vieno) Mikki-Hiiri lentäjänä	95-188	387-443	3'20"
3.	"	(Jori-setä ja lapset) Opin uimaan	201-236	444-467	1'30"
4.	"	(Jori-setä ja lapset) Lapsi ja lintu	258-297	468-497	1'30"
5.	Brita Koivunen	Teddy-karhun kalamatka	311-378	498-556	3'
6.	Ann-Christine	Tanssi nukkeni	399-443	557-601	2'
7.	Brita Koivunen	Saku Sammakko	461-524	603-664	3'
8.	" "	Viimeinen mohikaani	536-588	1-28	2'30"
9.	Mari Laurila	Arvoitus	619-639	29-40	1'05"
10.	" "	Marssilaulu	657-683	41-57	1'25"
11.	Mari ja Ritva Laurila	Pikku Prinssi Päivänpaiste	702-735	58-77	1'50"
12.	Eveliina	Luzernista Rigistä	751-771	78-91	1'30"
13.	"	Tillin tallin	780-804	92-108	1'25"
14.	"	Pikku lintu riemuissaan	823-842	109-122	1'15"
15.	"	Lennä lennä leppäkerttu	869-894	123-142	1'30"
16.	F. Churchill	Musiikkia näytelmään Lumikki ja 7 kääpiötä Lumikin laulu	920-937	143-158	1'
17.	"	Marssi	941-950	159-165	20"

TEEMOJA KUVAAVIEN MUSIIKKINÄYTTEIDEN SISÄLTÖ JA ÄÄNILÄHTEET

TEEMA	ÄÄNILÄHDE	C-NAUHA	KASSETIN NO	KESTO
1. Ryömiminen: mato	1. Käsilaukkua vedetään lattialla	15-22	1-4	20"
	2. Tasaisia ääniä, Team music	27-40	6-10	28"
	3. Narisevia ääniä "	46-55	12-14	18"
	4. Tasaisia matalia ääniä "	60-76	15-18	25"
	5. Liisan muminaa (suu, kämmenet edessä)	80-90	19-23	20"
	6. Pianon bassokieliä hangataan pehmeällä nuijalla	95-108	24-30	25"
	7. Kontrabasson ääniä väärällä kierrosluvulla (78)	110-127	31-38	30"
	8. Ellen ja Liisa, suhinaa	129-142	39-44	20"
	9. Pehmustettua puupalikkaa vedetään taulua pitkin	145-158	45-51	23"
2. Ryömiminen: käärme	1. Liisa: ääni	166-179	53-59	25"
	2. Ellen: pianon kielet ja sihinä	183-197	60-67	30"
	3. Viulun kieltä hangataan muuttaen tasoa	199-213	68-74	30"
	4. Ellen ja Liisa: sihinä	216-224	75-79	18"
	5. Kalkkarokäärme: iso lautanen ja tamburiinisauva	226-239	79-86	30"
	6. Ksylofonin kieliä vedetään vastakkaisiin suuntiin (2 nuijaa)	244-254	87-93	25"
	7. Kellopelien kieliä yhtäjaksoinen veteleminen	258-266	94-98	20"
	8. Viulu-	269-285	100-107	40"
3. Kieriminen, pyöriminen	1. Lasivadin epätasaista pohjaa hangataan puuvarrella	292-306	111-118	30"
	2. Kellopeli	308-319	119-125	25"
	3. Maracas	321-331	126-131	25"

TEEMA	ÄÄNILÄHDE	C-NAUHA	KASETIN NO	KESTO
	4. Pianon sisällä pehmustetulla nuijalla hankausta	334-346	133-139	30"
	5. Nuijalla koputus kovalle pinnalle	352-364	142-149	30"
	6. Kehärummun reunaa koputetaan puuvarrella	367-378	150-157	35"
	7. Morthenson: Epsilon, elektronimusiikkinäyte	381-389	158-163	20"
	8. Rimski-Korsakoff: Kimalaisen lento	392-413	164-172	1'
4. Uiminen	1. Kahlaaminen - vesiallas, Ellenin kädet	481-428	180-185	25"
	2. Crawley-uintia, " " " , puhaltaminen	430-438	186-192	20"
	3. Offenbach: Barcarole Hoffmanin tarinoista	441-480	193-218	90"
	4. Saint-Saens: Akvaario Eläinten karnevaalista	483-515	219-241	90"
5. Konttaaminen	1. Konttaaminen lattialla	519-530	243-251	30"
	2. " taulua pitkin ja jalat tossuilla tauluun	534-545	253-262	40"
	3. Kissa: Ellen-naukuminen	546-556	263-270	30"
	4. Hämähäkki: Ellenin sormet taulua pitkin	558-566	271-278	25"
6. Konttaaminen	1. Juna: äänillä, kuiskaamalla, tsukku, tsukku	570-576	279-284	20"
	2. Juna: äänitehoste (radio)	581-596	286-299	45"
	3. Juna ylämäessä, Honegger: Pacific 231, alku	598-617	301-316	60"
	4. Juna alamäessä, " " " , nopea osa	618-628	317-325	30"
7. Käveleminen	1. Käveleminen tiiliskivillä käytävässä	632-640	328-335	30"
	2. Laahustaminen	644-651	337-344	15"
	3. Ontuminen	653-665	345-356	35"
	4. Ksylofoni, 2 nuijaa	669-676	359-365	25"
	5. Rytmisoittimet (palikat ja rumpu)	678-688	367-373	25"

TEEMA	ÄÄNILÄHDE	C-NAUHA	KASETIN NO	KESTO
	6. Prokofiev: Marssi (Ellen, piano)	689-705	376-391	60"
	7. Kolmen kuninkaan marssi (ranskal.joulul.) Ellen, piano	706-721	392-407	50"
	8. Sousa: Stars and Stripes forewer, Ellen, piano	724-739	408-424	55"
8. Käveleminen	1. Dukas: noidan oppipoika, hidas kävely, surullinen	743-767	428-453	90"
	2. Beriloz: Rakoczy-marssi, nopea, iloinen	769-783	454-470	50"
	3. Schubert: Sotilasmarssi	786-805	473-494	60"
	4. Tsaikovski: Slaavilainen marssi	810-827	496-521	70"
	5. Bizet: Carmen, korkealla kevyesti	830-859	524-561	90"
	6. Tsaikovski: Pähkinänsärkijä	860-880	563-590	60"
	7. Verdi: Aida, juhlamarssi	880-904	590-625	90"
9. Juokseminen	1. Ksylofoni	908-912	631-639	15"
10.	2. Rytmisöittimet (rummun reuna)	914-917	640-647	15"
	3. Venäläinen kansansävelmä, Liisa, piano	919-924	649-651	20"
	4. Kabalevski, Ellen, piano	927-937	1-8	40"
	5. Offenbach: Can can	939-944	10-14	20"
	6. Sibelius: Myrsky	946-964	15-28	75"
	7. Offenbach	967-980	29-40	40"
	8. DeFalla: Tulitanssi (pyöriminen)	983-1002	42-56	75"
	9. Stravinski: Petruska	1004-1015	57-66	55"
	10. Lundstén: Olskog, Through a Landscape of Mirrors	1018-1035	68-81	65"
		D-nauha		
11. Lentäminen	1. Morthenson: Epsilon Eridari	1-13	83-89	19"
	2. Ligeti: Volumina	17-40	90-99	45"
	3. Mayuzumi	45-55	100-105	21"

TEEMA	ÄÄNILÄHDE	D-NAUHA	KASETIN NO	KESTO
	4. Rimski-Korsakoff: Kimalaisen lento (alku)	60-80	106-114	40"
	5. " " " " (loppu)	85-105	116-125	45"
	6. Team-musik	112-136	127-139	40"
12. Hyppiminen, pomppiminen	1. Kenguru, Eleanor Smith, piano	150-160	144-151	21"
	2. Burgmuller (piano)	165-183	152-159	40"
	3. Tsaikovski: 4. sinf. scherzo	187-198	161-167	25"
	4. Dimiku-Heifetz: Polkka	200-222	168-178	55"
	5. Kagel: Match für drei spieler	225-244	179-190	45"
	6. Strauss: Tritsch-tratsch	247-288	191-213	90"
13. Hyppääminen	1. Hyppääminen	295-302	217-221	10"
	2. Piano	304-313	222-227	20"
14. Heittäminen ja kiinniottami- nen	1. Heitto	321-328	231-236	15"
	2. " piano	330-340	237-243	20"
15. Tasapainoilu	1. Turkkilaista kansanmusiikkia	342-355	244-252	20"
	2. Team-music	358-372	254-263	35"
	3. Lundsten: Ölskog	376-385	264-271	20"
16. Keinuminen	1. Waldtellfel: Luistelijat	390-432	274-302	2'
	2. Tsaikovski: Kukkaisvalssi	434-446	303-312	30"
	3. Merimiesvalssi, piano	449-461	314-323	30"
	4. Ponchielli: Tuntien valssi (La Gioconda) 1	463-500	325-352	1'50"
	5. " " " " " 2	507-519	357-367	30"

TEEMA	ÄÄNILÄHDE	D-NAUHA	KASETIN NO	KESTO
17. Laukkaaminen	1. Hevosen laukka	523-529	371-376	20"
	2. Laukka jalcoilla	531-535	377-381	15"
	3. Laukka polvilla	537-545	383-389	20"
	4. Laukka taputtaen	548-552	392-397	15"
	5. Schumann: Villi ratsastaja	555-562	398-404	20"
	6. Kabalevski: Quick March	565-575	407-415	20"
	7. Suppé: Kevyt ratsuväki	578-589	418-428	35"
	8. Suppé:	593-606	432-444	40"
	9. Lundsten: Ölskog	608-635	446-472	60"
	10. Sibelius: Karelia, Intermezzo	639-660	475-499	60"
18. Taivuttaminen	1. Team Music	664-675	504-516	40"
	2. Sibelius: Myrsky	677-688	518-532	40"
	3. Penderecki	691-697	534-543	20"
	4. Lundsten: Ölskog	701-710	546-557	30"
19. Kiipeäminen	1. Team Music	713-726	561-578	40"
	2. Kagel: Elektronimusiikkia	728-734	580-588	15"
	3. Ksylofoni	736-739	591-594	7"
	4. Pianolla asteikko	741-743	597-602	10"
	5. Prokofjev: Pekka ja susi	746-751	603-612	20"
	6. Rimski-Korsakoff: Kimalaisen lento	756-759	616-621	10"
20. Luisteleminen-				
16. Keinuminen				
21. Ravistelu	1. Maracas	767-772	634-641	20"
	2. Kastanjetti	774-778	644-650	20"

TEEMA	ÄÄNILÄHDE	D-NAUHA	KASETIN NO	KESTO
	3. Radion äänitehoste	780-786		20"
	4. Kagel: Elektronimusiikkia	788-792		15"
	5. Kagel: Elektronimusiikkia	795-798		15"
22. Kääntyminen	1. Radiotehoste, painokone	803-809		20"
	2. Penderecki: Elektronimusiikkia	811-817		20"
	3. Penderecki: "	819-823		15"
	4. Lundsten: Ölskog	825-836		40"
27. Musiikki- toiminnot	1. Bizet: Arlesitar	843-879		2'
	2. Tsaikovski: Huilujen tanssi	882-913		2'
	3. Grieg: Vuorenkuninkaan luolassa	915-946		2'
	4. Tsaikovski: Pikku joutsenten tanssi	949-971		1'30"
Spontaanit musiikki- (toiminnot) liikunnat	1. Ponchielli: Tuntien tanssi (La Gioconda)	972-1018		2'40"
	2. Bizet: Carmen	1021-1055		2'15"
	3. Strauss: Tritsch-tratsch	1058-1095		2'
	4. Offenbach: Barcarolle	1096-1124		2'10"
	5. Pierne: Pienten tinasotilaiden tanssi	1125-1157		2'

	Nauha E
1. Viva Bobby Joe - The equals	1-57
2. I can't let you go - The Equals	60-135
3. Azzurro - Adriano Celentano	140-214
4. Hudson Bay - Don Fardon	218-275
5. Indian reservation - Don Fardon	280-355
6. Four brothers - Woody Herman	360-387

3. OHJELMIA KUVAAVA HAVAINNOMATERIAALI

Filmin käsikirjoitus

Demonstraatio: Kuusivuotiaiden lasten luovuuden virittämistä ja taidekasvatusta koskevasta tutkimusprojektista. Yhden tunnin näyte kummastakin ohjelmasta.

Käsikirjoitus: Pirkko Liikanen

Havaintomotorinen ohjelma: Anita Harlin

Toimintakaavojen laajentamishjelma: Liisa Tenkku

Kuvaus: Tapio Nummenmaa

Leikkaus: Matti Salmi

Kuva	Aika	Teksti (ÄÄNI)
------	------	---------------

Teksti: Luovuus

opetusohjelmakokeilu

14"

kuvaus ...

Still kuva

tytöt käsi kädessä

pojat kolmio

palikoista kolmio

tyttö käsillä kolmio

miro: kolmiota

Luovuuden ehtona on, että lapsella on jotain, jonka välityksellä hän pystyy luomaan: havain-
toja, käsitteitä ja tietoa. Ohjelmat perus-
tuvat lasten kehitystasoa vastaavaan toimin-
taan ja yksinkertaisten käsitteiden opettami-
seen, joiden avulla luovuutta harjoitettiin.
Tässä tutkimusprojektissa on kaksi eri tyyppis-
tä ohjelmakokonaisuutta: visuaalisen tietouden
ja toimintakaavojen laajentamishjelmat. -Vi-
suaalisen tietoisuuden laajentamishjelman pe-
ruskäsitteeksi valittiin muoto. - Lähtökohta-
namme oli, että näköhavaintojamme voidaan
selventää opettamalla hahmottamaan ne ympäris-
töstä ja taideteoksista. Sitä paitsi muoto on
eräs tavallisimpia aiheita esikouluikäisten
opetusohjelmista. -Toimintakaavojen laajenta-
mishjelma perustui liikuntaan ja musiikkiin.
Lähtökohtana oli tavallinen liikkuminen: jo-
kainen lapsihan osaa ryömiä, kieriä, pomppia
ja laukata.

1'14"

Luovuuden testaus

tyttö = satukala, ympyrä

ja liikuntatesti

2 tyttöä: satukala,

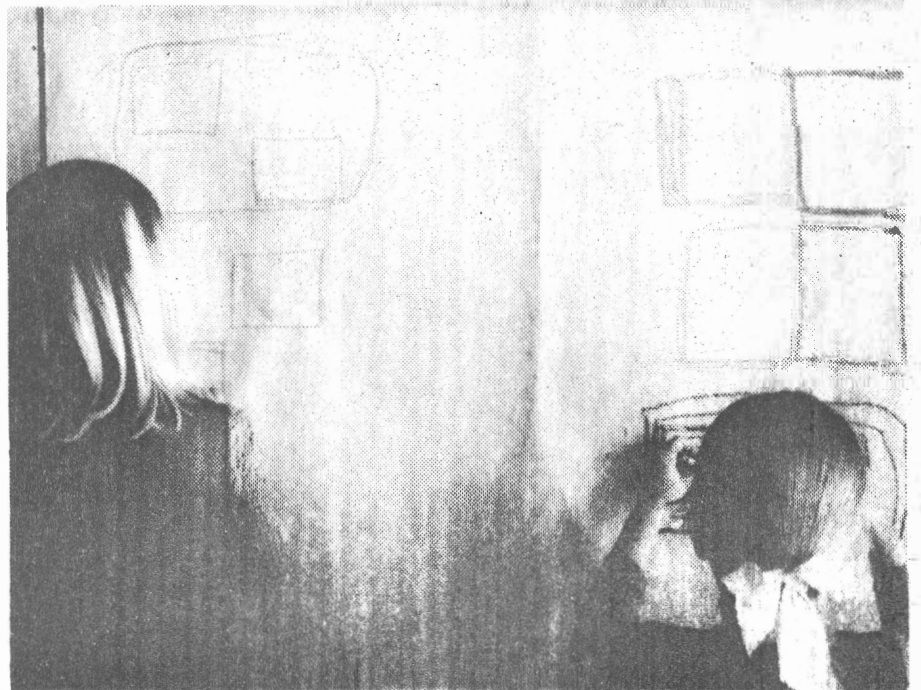
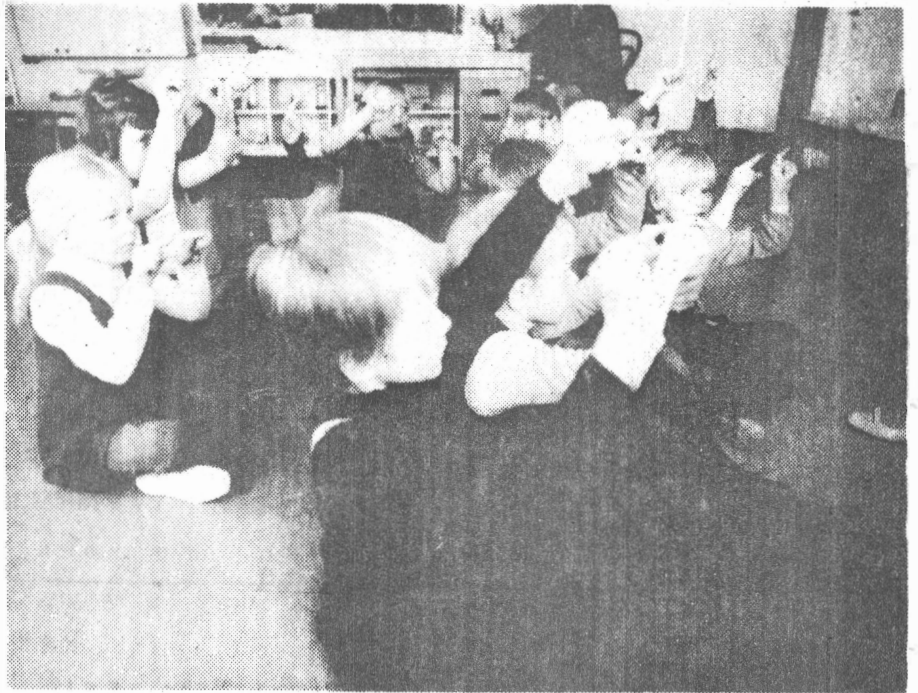
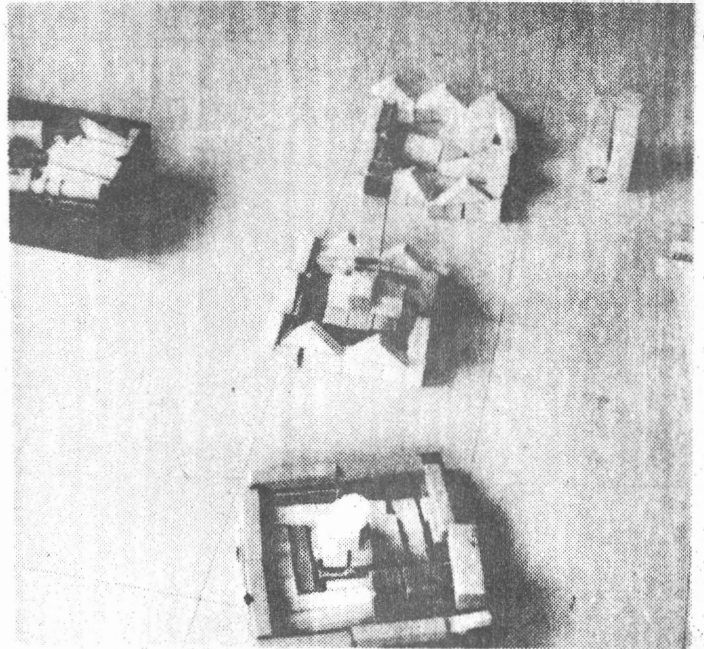
ympyrä

liikunta

Tässä näemme kuinka lapset testattiin. Luo-
vuuden arvioinnissa käytimme tyypillisiä luo-
vuuden testejä kuten ympyrä-, neliö-, liikunta-
ja piirrostestejä. Testeillä pyrittiin mittaa-
maan (1) lapsen kykyä yleistää samoja ideoita
jota nimitettiin sujuvuudeksi, (2) kykyä keks-
siä erilaisia ratkaisuja samalle ongelmalle,
jota kutsuttiin joustavuudeksi ja (3) lapsen
kykyä keksyä tilastollisesti harvinaisia rat-
kaisuja. Tätä ominaisuutta kutsuttiin origi-
naalisuudeksi. Piirrostesti arvioitiin värin,

KUVAT 6 - 8

Mistä perusmuodosta
näissä tehtävissä
on kysymys?



muodon ja komposition mukaan. Kaikki nämä testit esitettiin ennen ja jälkeen harjoitteluohjelman.

2 tyttöä piirtää ympyrää...

Seuraavassa näemme yhden esimerkin kummastakin ohjelmatyypistä. Ensiksi visuaalisen tietoisuuden laajentamisohjelma. Tunnin aiheena, uutena opittavana käsitteenä on vinoneliö.

2'46"

Visuaalinen ohjelma

teema: vinoneliö

Jaksot alkaa kuva 2 tarkkailijaa (10")

Opettaja esittelee käsitteen

näyttää

(35")

Opettaja esittelee uuden käsitteen kysymällä lapsilta, voisivatko he näyttää, minkä muotoinen on vinoneliö.

Opettaja vahvistaa uuden käsitteen välittömästi näyttämällä, miten vinoneliö voidaan muodostaa.

Lapset näyttävät käsillään yksitellen

Seuraavaksi lapset leikkivät keksimisleikkijä, jotka ovat yhteydessä aikaisemmin opittuihin muotoihin. Ensiksi lapset tekevät vuorotellen jonkun muodon, toiset lapset arvaavat, mikä muoto on kysymyksessä.

ryhmässä/kumilangoilla

Lapset on jaettu kahteen ryhmään, toinen ryhmä keksii ja tekee jonkun muodon, toinen ryhmä koettaa arvata, mikä muoto on kysymyksessä.

Kuva tarkkailijoista

Opettaja kertoo seuraavasta leikistä

Sitten puolet lapsista piiloi huoneeseen eri kokoisia ja eri värisiä vinoneliöitä, samanaikaisesti muut lapset piirtävät taululle. Kun vinoneliöt on kaikki piiloitettu, piirtämässä olevat lapset etsivät ne - tehtävänä on löytää kaksi samanlaista vinoneliötä, joko samanvärisiä tai samankokoisia. Tehtävä oli erittäin vaikea.

2'47"

Kuvia maalauksista
vinoneliöitä

Tässä lapset katsovat kuuluisten taiteilijoiden maalauksia: vasarely, mondrian ja kandinsky. Samalla kun lapset lisäävät tietojaan taiteesta, he oppivat katselemaan ja kuvaamaan taideteoksia. Tässäkin yhteydessä katseleminen liitetään leikinomaiseen toimintaan esim. joku lapsista ajattelee jotakin kohtaa maalauksesta, muiden on kuvailemalla maalausta, yritettävä saada selville, mikä kohta maalauksesta on kysymyksessä. Tämäkin leikki on vaikea 6-vuotiaille.

52"

Lapset maalaavat
itse pienissä ryhmissä

Jokainen osaa maalata, vetää viivan ja ympyrän. Tässä lapset saavat maalata, mitä he haluavat - tavallisesti lasten maalaukset yhdistyvät päivän teemaan tai kuultokuvaan ja filmeihin, mitä he olivat juuri nähneet. Lasten omat maalaukset muistuttavat usein juuri nähtyjä kuuluisten taiteilijoiden tekemiä taideteoksia.

Yhtä tärkeää kuin luovuuden virittäminen muotojen tai liikkumistapojen tunnistamisella ja tuottamalla oppimisella, on visuaalisten ja musikaalisten kokemusten lisääminen, koska tämän tyyppinen kulttuuri näyttää olevan melko vierasta 6-vuotiaille lapsille. 76 % tutkimukseen osallistuneista lapsista ei ollut koskaan käynyt taidenäyttelyssä, 83 % konsertissa. Visuaalisen tietoisuuden laajentamishojelman perusrunkona olikin 400 kuultokuvaa tunnetuista taideteoksista ja 30 filmiä. Taideteokset oli valittu usein siten, että niihin sisältyi selkeästi juuri opittava teema: ympyrä, neliö, ja siten kertautui opittava asia huomaamatta sekä lapset saivat arvokkaita kokemuksia ja havaintoja taidekulttuurista. Lisäksi he oppivat huomaamaan, että omat

ympyrät ja viivat vetävät vertoja taideteoksille, ainakin ne innoittavat kuvaamaan seinälle heijastettuina monin verroin enemmän kuin kuuluisten taiteilijoiden teokset.

Toimintakaavojen laajentamishjelman apuvälineenä käytettiin teemamusiikkia, iskelmiä, klassillista musiikkia ja lasten lauluja.

Opetusohjelmien yleisinä päämäärinä oli luovuutta hyväksi käyttäen (1) itseilmaisukyvyn lisääminen, (2) itseluottamuksen vahvistaminen, (3) positiivisen minäkäsityksen kehittäminen, (4) ryhmätyöskentelytottumusten kehittäminen ja (5) taidekokemusten vastaanottamisen ja tuottamisen mahdollistaminen.

3'39"

Still kuva

Tytön pää

3 lasta tanssii musiikin mukaan

Seuraavana on esimerkki toimintakaavojen laajentamishjelmasta. Jokaisella jaksolla on oma teemansa joka määrää kaikki päivän toiminnot. Teema toistuu leikistä toiseen ja samalla lapset oppivat laajentamaan kyseessä olevan käsitteen käyttöä - kuten tässä. Päivän aiheena on pyöräminen, kieräminen. Jokainen lapsi osaa pyöriä. Erilaiset esineet pyörivät myöskin kuten hyrrä, tuuliviiri ja pallo. Pyöriessä syntyy erilaisia ääniä, joita voidaan kuvailla ensin kuuntelemalla ja sitten liikkumalla äänien mukaan. Äänien perusteella voidaan arvata kuka liikkuu, paikantaa ääni ja valita esim. eri esineistä se, joka teki äänen. Kaikki leikit mahdollistavat lasten omakohtaisen ja itsenäisen keksimisen. Tosin näinkin helpoista asioista keksiminen tuottaa vaikeuksia 6-vuotiaille lapsille.

1'34"

Lapset istuvat opettajan
ympärillä

Tässä, lapset esittelevät itsensä.

He kuuntelevat tuttua lasten laulua.

(Ääni 1. Saku Sammakko 15")

Kuka osaa pyöriä. Lapset näyttävät miten
he pyörivät.

Opettajalla tuuliviiri
kädessä, näyttää ...

Tuuliviiri pyörii näin.

Tivolissa lapset kuuntelevat eri ääniä ja
liikkuvat äänien mukaan.

(Ääni 2: 17")

(Ääni 3: 20")

(Ääni 4: 13" marakas)

Lapset istuvat. Yksi
lapsi pudottaa hyrrän

Tivolissa on arvausleikkipaikka. Lapset
pudottelevat esineitä - muut arvaavat, mikä
esine putosi pyörimään lattialle.

Äänet tulevat eri suunnilta. (Ääni alkaa
kuulua ...) Tämä on helikopteri, lapset sa-
novat ja tekevät sen.

(Ääni 5: 18" alkaa tekstin aikana)

(Ääni 6: 10")

(Ääni 7: 48" - kimalaisen lento)

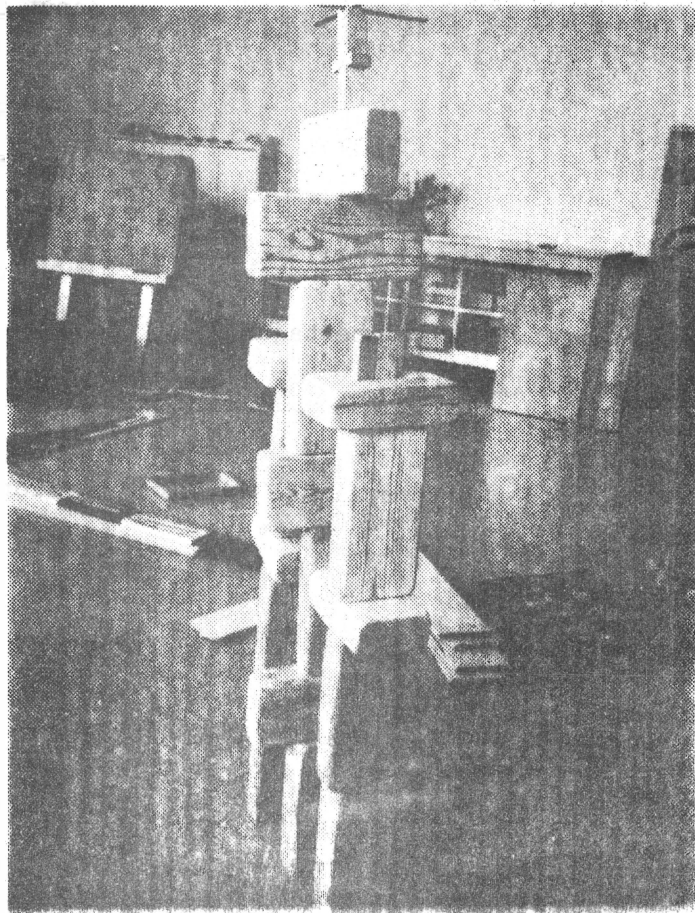
Lapset istuvat opettajan
ympärillä 4'20"

Filmin säilytyspaikka: Jyväskylän yliopisto. Psykologian laitos.



KUVAT 9 - 10

Ristin voi rakentaa
monella tavalla



LÄHTEET

- Arnheim, R. (1954) Art and visual perception. Berkeley ja Los Angeles: University of California Press.
- Aronoff, F. W. (1969) Music and young children. New York: Holt, Rinehart ja Winston, Inc.
- Cherry, C. (1968) Creative movement for the developing child. Palo Alto, California, Fearon Publishers.
- Hatton, D. A., Pelkowski, J. & Pizzat, F. J. (1970) Erie program. Boston, Mass.: Teaching Resources Corporation.
- Hunt, J. McV. (1961) Intelligence and experience. New York: Ronald Press.
- Kephart, N. C. (1960) The slow learner in the classroom. Columbus, Ohio: Charles E. Merrill Publishing Company.

Kuusivuotiaiden lasten taidekasvatusta ja luovien kykyjen virittämistä koskevan tutkimusprojektin raportit:

- Lahtinen, A. & Saarnivaara, M. (1974) Luovuus koulussa. Esikouluikäisille tarkoitettun luovuutta kehittävän ohjelman vaikutusten pysyvyys ja siirtovaikutusten ilmeneminen kansakoulun ensimmäisellä luokalla. Kasvatustieteiden tutkimuslaitoksen julkaisuja 226. Jyväskylän yliopisto. (129 s.)
- Liikanen, P. (1973) Lasten virikeympäristön kulttuurisesta eriarvoisuudesta. Kartoitus kuusivuotiaiden jyvaskyläläisten lasten elinolosuhteiden kulttuurisen virikkeistön osatekijöistä. Kasvatustieteiden tutkimuslaitoksen julkaisuja 198. Jyväskylän yliopisto. (231 s.)
- Liikanen, P. (1974) Luovuuden yhteydet eräisiin muihin kognitiivisiin kehitystason muuttujiin kuusivuotiailla lapsilla. Kasvatustieteiden tutkimuslaitoksen julkaisuja 244. Jyväskylän yliopisto.
- Liikanen, P. (1974) Stimulerande miljö och kognitiv utveckling hos 6-åriga barn. Nordisk Psykologi, 4, (271-281)
- Liikanen, P. (1974) Taidekasvatus ja luovuus: harjoituksen vaikutus kuusivuotiaiden lasten luovuuteen. Kasvatustieteiden tutkimuslaitoksen julkaisuja 245. Jyväskylän yliopisto.
- Tahvanainen, I. (1971) Luova lahjakkuus. Kirjallisuuskatsaus. Kasvatustieteiden tutkimuslaitoksen julkaisuja 96. Jyväskylän yliopisto. (28 s.)