

LUULEDUELL

Teematund on mõeldud 1.–2. kooliastmele. Grupi suuruseks on kuni 30 õpilast, kellest moodustatakse kaks võistkonda.

Tunnis tutvustame õpilastele eesti autorite lasteluulet. Tunni eesmärk on arendada laste lugemis- ja kuulamisoskust ning esinemisjulgust. Samuti aitab see tund arendada koostööd ja pakkuda sõbralikku mängulist võistlusmomenti.

Sissejuhatus

Kas te teate, mis on duell? See on võitlus, kus vastased astuvad teineteise vastu kindlate reeglite ja kokkulepitud relvadega. Luuleduell on aga hoopis sõbralik kahe meeskonna vaheline võistlus, kus relvade asemel on täring ja mängunupud, täpselt nagu tuntud mängus „Reis ümber maailma”. Edasi saab mängus liikuda vaid tänu täringu veeretamise õnnele ja luuletuse lugemisele. Mängu käigus saame tuttavaks eesti lastekirjanike toredate luuletustega.

Luuleduelli tunni läbiviimise juhend

Tervitus ja vestlus

5 minutit

Kas teate, et sel aastal on eestikeelsel raamatul sünnipäev? Mõelge korra, millist raamatut mäletate te sellest ajast, kui olite väikesed. Mis oli siis teie lemmikraamat? Kas tuleb meelde, millist raamatut teile kodus ette loeti või mis raamat meeldis teile hoopis piltide pärast? 2025. aastal täitub 500 aastat esimese eestikeelse raamatu ilmumisest. Seetõttu tähistatakse Eestis kuni emakeelepäevani, 14. märtsini 2026 Eesti Raamatu Aastat. Seda erilist aastat tähistatakse mitmesuguste ettevõtmistega. Meie peame selle aasta auks maha ühe lõbusa Luuleduelli. (NB! Sissejuhatavat teksti võib oma soovi ja vajaduse järgi muuta.)

Esinemiseks vajalikud harjutused

5 minutit

Ilmselt on kõigil tulnud ette olukordi, kui tuleb esineda. Tahame ju kõik selle juures enesekindlad olla. Selleks tõuske kõik püsti ja teeme enne Luuleduelli juurde asumist mõned harjutused.

- Üks lihtne harjutus on enne esinemist lihtsalt käte soojaks hõõrumine, siis on hea kõnelema hakata. Aju verevarustust parandab ka see, kui sikutad end pisut juustest, koputad kergelt pead ning mudid kõrvu.
- Seisame sirgelt ja vabalt, hingame rahulikult sisse ja välja. Kui seista köötsakil ja rohkem ühele jalale toetudes, tekivad kehas pinged ja esineda on ebamugav.

Teeme ühe katse!

Tõstame mõlemad õlad natuke üles, nii vähe kui võimalik, nii et kõrvalseisja ei näekski, et õlad on tõstetud. Hoiame neid nii umbes 5-10 sekundit. Laseme seejärel õlad alla kukkuda. Võime seda proovida veel ka ühe õlaga. Mis toimus? Kas panite tähele, et sel ajal, kui õlad olid üleval, me ei hinganud, vaid hoidsime hinge kinni. Õlgade allalaskmisel ehk pingest vabanemisel hingasime kõik välja. Saame teha järeltunde, et kui oleme pinges, segab see ka meie loomulikku hingamises. Pingest vabanemiseks aitab VÄLJAHINGAMINE.

Harjutus 1 väljahingamiseks

Hingake sügavalt sisse ja väljahingamine jaotage osadeks:

Ah-ah-ah-ah-ahhh (lõpus h-ga lasete õhu pikalt välja),
Eh-eh-eh-eh-ehhh

...

(harjutuse läbiviija näitab tähekaarte tõstes ette 6-7 täishäälikut, millega sama harjutust teha).

Harjutus 2 ülakeha pingest vabanemiseks

- Seiske, jalad õlgade laiuselt harki, selg sirge, pea otse.
- Hingake sisse ja laske ülakeha ette kukkuda, murdudes keskelt „pooleks“.
- Las kogu ülakeha koos pea ja kätega ripub vabalt alla.
- Püüdke samal ajal vabalt sisse ja välja hingata. Rippuge 5-6 sekundit.
- Tõuske ja seiske sama kaua vabalt püsti, hingates rahulikult sisse ja välja.

Nüüd oleme mänguks valmis!

(Loe lisa: Veinmann, Martin. Vajadus olla mõistetav : kõne kui eneseväljendus : arutlusi ja harjutusi. Tallinn: Eesti Teatriliit : Eesti Muusikaakadeemia Kõrgem Lavakunstikool, 2005.)

LUULEDUELL – kuidas see käib?

5 minutit

Luuleduell on sõbralik kahe meeskonna vaheline võistlus, kus relvade asemel on täring ja mängunupud, täpselt nagu tuntud mängus „Reis ümber maailma“. Edasi saab mängus liikuda vaid tänu täringu veeretamise õnnele ja luuletuse lugemisele. Võidab see võistkond, kes jõuab esimesena lõppu (kuigi tegelikult on võitjad kõik, sest igaühe panus Luuleduellis on tähtis).



Õpetaja abiga otsustatakse, kes saab mõlemas võistkonnas **mängunupuks**. Mängunuppudele pannakse pähe erinevat värvi kroonid (kroonide valmistamise juhend on failis **Lisa 6**). Nupu ülesandeks on liikuda mänguväljakul päripäeva edasi nii mitu sammu, kui täringul veeretatakse.

Mäng algab ja lõpeb **kollases punktis**. Võistkonnad liigutavad oma nuppu kordamööda. Igal käigul tuleb mänguplatsile kaks mängijat – üks veeretab täringut ja teine loeb luuletuse ette. Õpetaja aitab järke pidada, kes parajasti täringut veeretab ja kes loeb. Et kõik õpilased saaksid kindlasti mängust osa, on kõige lihtsam liikuda istumisjärjekorras.

Mänguväljakul (**Lisa 3**) on **12 raamatupunkti**. Igas punktis on üks raamat, millest tuleb sinna sattudes ette lugeda järjehoidjaga tähistatud luuletus. Kui luuletus on loetud, asetatakse raamat tagasi maha tagurpidi, esikaas allapoole.

Kui teise võistkonna nupp satub täpselt samasse punkti, mille luuletus juba ette loeti, saab uus lugeja mängujuhilt tõmmata endale **vimkamärgi (Lisa 4)**. Väikestel vimkamärkidel on vihje, kuidas luuletust ette lugeda.



Mänguväljakul on ka eripunkte: ühele sattudes saab astuda ühe sammu edasi, teisele sattudes peab aga liikuma ühe sammu **tagasi**. Lisaks on mänguväljakul **3 roosat punkti**, kus on võistkonnale ühine ülesanne. See mängija, kes pidi muidu luuletust ette lugema, saab loosiga tõmmata numbrimärgi (**Lisa 5**), millise ülesande kogu tema võistkond peab koos sooritama.



LÄHEB MÄNGUKS!

Võistkondlikud ülesanded:

1. Teeme väikese riimimängu!

Ma ütlen ühe sõna ja teie hüüate sõnu, mis kõlavad sellega kokku.

KASS, PUU, ÖNN, KOOL, VABA, KANA, LAHE

2. Teeme väikese riimimängu!

Ma ütlen ühe sõna ja teie hüüate sõnu, mis kõlavad sellega kokku.

KUU, LIPP, SAI, TULI, KODU, REHA, LAMMAS

3. Aita lõpetada luuleread!

Mõnes luuletuses riimuvad kahe järjestikuse rea viimased sõnad. Mina loen teile luuletust ette ja teie ülesanne on arvata, milline sõna võiks sobida teise rea lõppu.

Näiteks:

„Puu otsas laulab väike tihane,
tema hääl on siutsuv ja ...“ (**vihane**)

Indrek Koff „Kuhu lapsed said?“. Tallinn: Härja Tee & proua Kohvi, 2021 (lk 8-9)

Neil tädi Ester aina juukseid kammis,
neilt nõuti vaikust, bussis, trollis, **trammis**.
Nad käia võisid ainult rivikorras.
Kõik pidi läikima, nii nagu vist on **Norras**.
Neid liiga tihti pesti, triigiti,
neil põeti päid ja pükse **viigiti**.
Neil kalamaksaõli kästi neelata...
Kõik tore taheti neil ära **keelata**.
Nad telefonis võisid olla vähe –
kui koolitükid olid jäänud **pähe**.
Ja arvutisse pääsesid nad viimati
Vist nädal tagasi... Vaat nii neid **piinati**!

4. Aita lõpetada luuleread!

Mõnes luuletuses riimuvad kahe järjestikuse rea viimased sõnad. Mina loen teile luuletust ette ja teie ülesanne on arvata, milline sõna võiks sobida teise rea lõppu.

Näiteks:

„Puu otsas laulab väike tihane,
tema hääl on siutsuv ja ...“ (**vihane**)

Contra „Kõik on kõige targemad“. Tallinn: Tallinna Keskraamatukogu, 2014 (lk 34)

Tänapäeva Buratino

Koolis käia ma ei taha,
sest et siin ei maksta **raha**,
parem aabitsa müün maha,
ostan hoopis lumes**aha**.

Ja ka siis, kui tuleb suvi,
tee peal liuglen nagu **tuvi**,
piilun iga kurvi taha,
lootes, et seal lebab **raha**.

Siis ma uhkelt rooli hüppan,
kohe mingit kangi **lükkan**,
vapralt terve päeva orjan,
kogu lume kokku **korjan**,
lume turu peal müün maha,
jällegi saan palju **raha**.

5. Aita lõpetada luuleread!

Mõnes luuletuses riimuvad kahe järjestikuse rea viimased sõnad. Mina loen teile luuletust ette ja teie ülesanne on arvata, milline sõna võiks sobida teise rea lõppu.

Näiteks:

„Puu otsas laulab väike tihane,
tema hääl on siutsuv ja ...“ (**vihane**)

Kalju Kangur „Kass Karlotte“. Tallinn: TEA, 2007 (lk 7)

Kass Karlotte

Seisid keldris koorepotid,
koore kallal käisid **rotid**.

Kottidesse toppis rotid
ja siis selga vinnas **kotid**.

Uhkat-tuhkat, kass Karlotte
keldrisse läks püüdma **rotte**!

Tuli keldrist kass Karlotte,
kandes suuri rotik**otte**.

Võttis kaasa suured kotid,
et saaks neisse panna **rotid**.

Auke täis aga olid kotid,
plehku panid kõik ta **rotid**.

Ah, see kaval kass Karlotte
püüdis suure hulga **rotte**!

VAJALIKUD VAHENDID

Lisa 1 – Luuleduelli plakat (PDF, JPG)

Lisa 2 – Lipurivi tähed (L, D, U, E)

Ruumid on kaunistatud lipuriviga LUULEDUELL ja selle taustal võib mängu lõpus teha osalejatest ühisfoto.

Lisa 3 – Mängupunktid (ALGUS/LÕPP, RAAMAT, ÜLESANNE, EDASI, TAGASI)

Lisa 4 – Vimkamärgid

12 vimkamärki: kavalalt, haigutades, pidulikult, rõõmsalt, sisisedes, räppides, ohtes, hüpates, luksudes, itsitades, kurvalt, laulvalt.

Lisa 5 – Numbrimärgid

Lisa 6 – Krooni valmistamise juhend

Lisa 7 – Luuleduelli raamatud

Lisa 8 – Täringute näidised

*Teematunni materjalide koostajad: Anneli Kengsepp ja Veronika Raudsepp Linnupuu
Kujundaja: Kristi Kangilaski*