

## Kohtla-Järve metoodikakeskus 13.11.2019

### Kriidik

1. Kehaosad
2. Ilm
3. Riided
4. Mustrid
5. Matemaatika
6. Kirjutamine/lugemine
7. Joonise lõpetamine

### Muinasjutt ja legend keeleõppes

*Mudilase probleeme lahendab muinasjutt, suure lapse omi vaid psühhiaater, küll aga võib muinasjutt viimselgi juhul olla tervenemist soodustavaks vahendiks. Toivo Niiberg*

#### *Muinasjuttudes on:*

- kõik tegelased arhetüüpsed ja esindavad inimese mingeid loomuomadusi.
- teatud tegevused ja esemed sümboliseerivad midagi.

Sellest tulenebki muinasjuttude suur tähtsus väikelastele. See on moodus, kuidas anda neile pilt tõesest ja jäljendamisväärsest maailmast ilma moraali lugemata. Muinasjutu mõtet ei seletata lastele kunagi. Lastele tuleb aga anda veidi aega ja rahu muinasjutu tajumiseks ning mitte kiirustada kohe järgmise tegevuse juurde.

- Muinasjutu jutustamisel peaks vältima liigset ilmekust ja dramaatilisust, need segavad lapsel nähtud-kuuldud tajumist.
- Muinasjutu sisu toob tavaliselt esile selle, mis on hea ja mis halb, ilma et seda peaks eriti rõhutama. Lapsed elavad muinasjututegelastele ja sündmustele nii kaasa, et see tundub neile tõena.
- Muinasjutupildid kanduvad lastesse ning kunagi hiljem näitavad end kas nende mängus või käitumises. Lapsed samastavad end meelsasti julgete, vaprate ja ilusate tegelastega (Gustavson 2004:49).

Laps naudib muinasjutu kuulamist. Nii muinasjutt kui selle lavastamine arendab lapse sõnavara, kujundab lapse väärtushinnanguid, arendab fantaasiat, mälu ja mõtlemist, pakub erinevaid eeskujusid ning käitumismudeleid.

Kõnearendustegevusena on heaks võimaluseks kasutada vestlust, mis saab alguse küsimustest ning neile vastuste andmisest. Vestlus aitab lapsel õppida ja harjutada oma mõtteid sõnaliselt väljendama.

### **Loomamuinasjutud.**

Loomamuinasjutud pole ju tegelikult lood loomadest, vaid ikka inimesest, jättes lugejaile/kuulajaile/vaatajaile muu hulgas ka alateadliku aimduse võimalikest loomade pürgimustest saada inimesteks.

**Ülesanne:** õpetada ja selgitada lapsele tolerantsi, tõestada, et igas inimeses on nii halba kui ka head. Süvendada austust loomade vastu.

### **Lille- ja puumuinasjutud.**

Need lood viivad meid looduse keskele tõestamaks, et ka lilled ja puud on elusad organismid, mis väärisksid igapäevakeeles ja tavades sõna “kes” sõna “mis” asemel. Paljud lillemuinasjutud pärinevad jaapani ja vanast indo-hiina kultuurist.

**Ülesanne:** tore, kui lapsed tunnetaksid, et elusa ja eluta vahel puudub käega katsutav piir. Need lood õpetavad lapsi loodust austama ja näitavad, et ka näiliselt “elutu” loodus võib inimest karistada, kui ta seda piisavalt ei austa.

### **Imemuinasjutud.**

Nende tegelasteks on imelised olendid (haldjad, nõiad, libahundid jne), tähtsal kohal on mitmesugused võlusesed (iseenesest kattuv laudlina, tantsima panev vilepill, nähtamatuks muutev küüntest kübar, lendav vaip jne). Nagu rahvajutud üldse, nii on ka imemuinasjutud hõlpsasti ületanud rahvuspiire.

**Ülesanne:** arendada lapses fantaasia võimet ja loovust. Teisalt tõestada ka seda, et kõik maailmas toimuv ei ole alati mõistusega seletatav ning on nähtusi, mida inimene ei suudagi tänapäeval seletada. Imed on nii meie sees kui ümber.

**Tõsielulised ehk olustikulised ehk novellilaadsed muinasjutud**, milles pole näilist üleloomulikkust. Siin ei võida muinasjutukangelane teisi ebamaiste jõudude, vaid erilise vaimse osavuse ja üleoleku abil. Tegelasid on arukad ja kavalad lihtrahva esindajad, kes tänu nupukusele saavad rikkaks ja õnnelikuks, inetust ilusaks, tõrjutust lugupeetuks jne.

**Ülesanne:** suunata lapse moraalset ja emotsionaalset arengut. Tänapäeva materialiseerivas ühiskonnas, kus kõik tundub olevat ümber arvestatav rahasse, ka inimsuhted, on lastele üha rohkem vaja järjepidevat tõestust, et võidab ausus, töökus, armastus jne.

**Legendilaadsed muinasjutud.** Nende muinasjuttude tegelased pärinevad enamasti meie kristlikust kultuurist ja kommetest, alustades päkapikkudest ja lõpetades jõuluvana ning inglite kooriga. Tore on see, et nüüd seabivad need tegelased enam-vähem õigel ajal ringi – veel viisteist aastat tagasi hakkasid nad jooksuma juba septembri keskel ja lõpetasid lihavõtteks, andes teatepulga üle jänestele... Siia kuulusid ka sellised muinasjutud, kus osalevad eesti vanast usundist pärit tegelased, nagu hiie- ja metsavaimud (maaema, murueit, piksetaat jt), pisuhänd, kratt, näkk, puuk jt; setude koduhaldjas Tõnn ja viljakuse kaitsja Peko; skandinaavia-germaani sugemetega Tahma Toomas, norralaste trollirahvas jne.

**Ülesanne:** õpetada lastele ümbritseva kultuuriruumi traditsioone.

**Muinasjutud rumalast hiiust, paganast, kuradist** jm, milles naerdakse välja kurjus ja teised inimesele omased ebameeldivad iseloomujooned.

**Ülesanne:** suunata lapse moraalset ja emotsionaalset arengut.

**Naljaked muinasjutud.** Nende muinasjuttude tegelased on eelkõige inimesed oma rumaluses. Üheks heaks näiteks on kogu kilplaste kogukond.

**Ülesanne:** õpetada lapsele arusaamist heast naljast, mida meie ühiskonnas üha enam napib.

**Muistend.** Muistend on rahvaluule liik, mille tegevustik on seotud kindla koha, aja, inimese või sündmustega.

**Ülesanne:** muistendid tahavad harilikult midagi selgitada, tõestada või õpetada. Muistendid on sageli seotud loodusega. Sellest hoolimata on muistendid tekkinud inimese fantaasiast nagu muinasjuttki, kuid oletatakse, et neil on tõsieluline taust.

**Muistendi liigid on järgmised.**

**Tekkemuistendid** (“Kuidas loomad endale sabad said”) annavad seletust selle kohta, kuidas olevat tekkinud maailm, loodusnähtused ja mitmesugused olendid; kuidas olevat õpitud tegema üht või teist tööd; kuidas olevat tekkinud teatud kombed jne.

**Vägilasmuistendid** (Kalevipojast, Suurest Tõllust) on vanad ja väga elujõulised lood, mis pajatavad endisel ajal elanud vägimeestest ja nende tegudest.

**Kohamuistendid** moodustavad muistendite ühe arvukama liigi.

Kohamuistendid on teatavate reaalsete kohtadega seoses olevad rahvajutud, mis püüavad seletada nende kohtade tekkimist, nime saamist ja muid iseärasusi. Neis põimuvad kindlad ajaloolised faktid ja usutavad pärimusteadet fantastiliste lisanditega ja rahva seas tõeks peetud müütiliste kujutlustega (Ülemiste Vanakesest, Ülemiste järve teke jne).

**Ajaloolised muistendid**, näiteks lugu sellest, kuidas saarlased Sigtuna lossi maha põletasid. Ajaloolised muistendid sisaldavad suuliselt edasi antud mälestusi mitmesugustest ajaloolistest sündmustest. On muistendeid kohaliku asustuse ja inimasulate ajaloost, samuti jutustusi kohaliku majanduse, kultuurielu ja ühiskonna ajaloo alalt, jutustusi väljapaistvatest isikutest, sõdadest, taudide esinemisest jne.

**Kunstmuistendid** (“Emajõe sünd”).

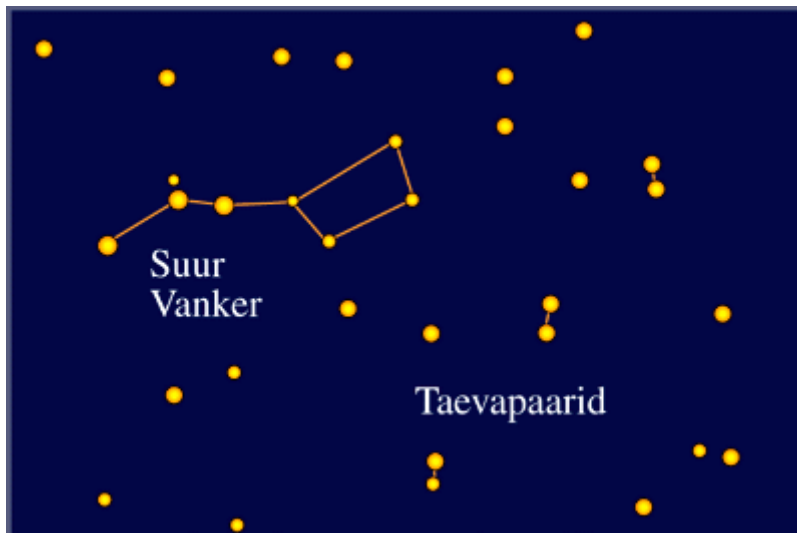
**Linnalegendid.** Seonduvad igasuguste kummituste ja vaimudega, teisalt aga ka reaalsete tegelastega, kellega püütakse lapsi vaos hoida: kotivanad, kommionud jne.

**Ülesanne:** tagada lastele turvalisus ja kutsuda neid korrale. Teisalt, linnalegendidega ülepakkumine võib lapsi hoopis liigselt hirmutada, rikkuda nende unerahu ja süvendada hirmu kodus üksioleku ees. - 12 - Uurimused on näidanud, et eestlaste seas on olnud kõige populaarsemad imemuinasjutud (teada üle kahesaja alaliigi).

1. Legendid
2. Muinasjutud
3. Lavastused

## KUIDAS SUUR VANKER TEKKIS

Eesti rahvamuistend



### Rahvasuu räägib nõnda:

Ennemuiste läks üks talumees, Peedo nimi, oma vankriga, härg ees, läbi metsa. Korraga tuli hunt metsast ja kargas härja turjale, et teda vankri ees aisade vahel ära murda. See oli koguni Vanaisa seaduse vastu. Rahvasuu järgi võib hunt küll loomi, ka tööloomi, murda ja süüa, aga

ei iganes mitte siis, kui loom vankri ees ehk aisade vahel, omas töös ja teos on. Vanaisa on igale asjale oma piiri pannud ja seaduse teinud. Et hundid edaspidi iganes mitte niisugust kurja tööd enam ei teeks, tõstis Vanaisa hoiatamiseks Peedo kõige oma vankri ja härjaga, ühtlasi ka murdja hundi taevaletusele. Hundi rakendas tema nuhtluseks härja kõrvale vankri ette, ka koormat vedama. Et see nii on sündinud, näeme nüüd veel igal ööl vankri tähtedest taevas. Neli tähte vankris, mis nelinurka seatud, on neli vankriratast. Kolmest tähest vankri ees on esimene vehmer ehk ais, teine järgmine on härg, kolmas kõige ees on peremees Peedo. Aga keskmise ehk härja kõrvale on veel üks pisike täheke, see on hunt ehk võru keeli susi. Hunt ehk susi ei taha koormat vedada ja kisub metsa poole. Sellest on siis tulnud, et keskmine täht ehk härg otsekohelest joonest kõrvale on kistud, metsa poole kannab. Selle rahvajutu järgi nimetavad võrokased Suurt Vankrit Peedo vankriks. *Täheke, 1971/2.*

### **Lihtsustatud variant:**

Peremees Peebo sõitis härjaga koju. Äkki tuli metsast välja hunt ja tahtis härga ära süüa. Jumalal olid kindlad reeglid: hunt võis süüa koduloomi aga mitte siis, kui nad töötavad. Et see kõigil meelde jääks, tõstis ta Peebo koos vankriga taevasse ja pani hundi härja kõrvale vankrit vedama. Seda tähte taevas nimetatakse Suureks Vankriks. Hunt on see väike täht ja tahab ära joosta.

### **Muinasjutt „Jänese uued saapad”**

1. Muinasjutu lugemine
2. Dialogide koostamine
3. Lavastamine
  - Tegelased
  - Tegevused
  - Interjäär

### **Luuletused**

#### **Puud**

Tahan olla **tugev** nagu **tammepuu**,  
tahan olla **tark** nagu **pihlapuu**,  
tahan olla **ilus** nagu **kasepuu**,  
tahan olla **hea** nagu **õunapuu**. (Siin saab lõpmatuseni jätkata ja vahetada:)

#### **Õunauss.**

Üks uss kord roomas oksa peal,  
ta leidis suure õuna sealt.  
Ta maitstes õuna veel ja veel,  
küll oli hea see õunake.  
Nüüd olid õunal augud sees,  
nii valmis ussi majake!

<http://podcast.elmar.postimees.ee/podcast/ohtujutt-miks-hunt-kurjaks-muutus/>

<https://klassikaraadio.err.ee/993943/laste-oulikool-marju-koivupuu-hingedepaevast>