

LTOPS
Lastentanssin opetussuunnitelma liite 2.

Niina Antikainen, Ulla Järvinen, Janica Mattsson, Heidi-Maria Panula, Satu Vehviläinen

OPAS LASTENTANSSIN OHJAAJALLE/OPETTAJALLE

1. Rytmileikit

kehittävät lasta kuuntelemaan musiikin sykettä/rytmiä, sekä erottelemaan tasa-, kolmi- ja vaihtojakoinen toisistaan. (Musiikin tunnelma ja kutsu)

Rytmihiiret

3-4v Opettaja soittaa tampuriinilla eri rytmejä kuten: valssi 123 (liitelevä, pyörivä liike), tasainen hidas rytmi (kävely), tasainen nopea rytmi (juoksu) tam ta tam ta tam (askelhyppy/laukka). Lapset liikkuvat tilassa rytmin soidessa ja kun musiikki loppuu pamaukseen lapset palaavat kotikoloihin tai piiriin.

5-6v Haastetta saa kun jakaa lapset rytmien mukaan eri puolille tilaan ja kotikolosta lähdetään oman rytmin soidessa kiertäen keskellä oleva kissaa, joka nukkuu ja herää ottamaan kiinni muita kun rytmi loppuu pamaukseen. Kiinni saadut hiiret muuttuvat kissoiksi ja kiinniottajiksi keskelle.

Rytmihiiriä voi keksiä lisää tai lisätä esim. sambahiiret 1a2 rytmillä tanssien samba kävelyjä, askelhyppyyn lisätä liitothypy ja kävelyyn polvennosto tai ottaa eritansseja cd:ltä ja liikkua kunkin tanssin tyylillä. Haastetta pystyy luomaan käsien asennoilla, liikkeen laajuudella ja dynamiikan vaihteluilla.

Kysymys/vastaus rytmittely

3-4v Opettaja soittaa tai taputtaa erilaisia rytmejä ja lapset vastaavat rytmeihin taputuksin kysymys vastaus ajatuksella. Toista samaa rytmiä useampaan kertaan.

5-6v Luo haastetta pidemmällä rytmityksillä ja rimpsuilla. Ota jalat mukaan tömistämään ja siirrä taputuksia osittain vartaloon sekä ota liikettä mukaan. Voit johdatella lapset tiettyyn tanssiin.

2. Kehonosat

Lapsi oppii erottelemaan eri kehonosia ja tekemään havaintoja niistä. Kehon havainnoiminen, hallinta ja koordinaatio. mihin kehon osat rajautuvat vartalossa. Miten herättää ne soittimiksi.

Missä on varvas?

3-4v Käytä lorun, laulun tai musiikin aikana vapaata liikettä tilassa ja kun musiikki loppuu lapset vievät eri kehonosia seinään, lattiaan, pariin. Esim. kantapää kiinni seinään, peppu lattiaan.

5-6v Käytä haastellisia vartalon alueita esim. vain vatsa lattiassa (lunnunpesä) tai parin kanssa erilaisia asentoja esim. selkä parin kanssa vastakkain. Ota mukaan numerot, kaksi kättä ja yksi jalka lattiassa.

Taikanaru

3-6v Opettaja kertoo mihin suuntaan ja miten taikanaru tilassa vetää. Musiikin aikana Taikanaru vetää eri kehonosista tilassa eteen-, taaksepäin ja ylös/alas, kääntyen/suoraa, hitaasti/nopeasti. Aloita isoista aluesta kylki, peppu, käsi, maha ja siirry tarkempiin nenä, korva, sormi. Opettajan esimerkki tärkeä.

3. Aistiharjoitukset

Eri aistialueita voi kehittää harjoitusten avulla, jotka keskittyvät tiettyyn aistialueeseen kuten esim. tunto, näkö, kuulo, maku, haju. Musiikki ei ole välttämätön kyseisissä harjoituksissa.

Piirtäminen (tunto)

Selkään piirtäminen toimii mukavana loppu rentoutuksena. Parista toinen piirtää kaverin selkään jonkin kuvan kun toisella on silmät kiinni (auttaa keskittymiseen). Kuvan valmistuttua toinen arvaa mikä lopputulos oli ja vuoro vaihtuu. Haastetta saa kun tekee piirissä peräkkäin istuen Rikkinäisen puhelimen tapaan niin,

että yksi aloittaa piirtämisen ja muut silmät kiinni ja viimeinen piirtää ensimmäiselle sen mikä on lopputulos ja kertoo mitä oli piirtänyt.

Ääriiviivojen piirtäminen parin kanssa. Toinen asettuu selin makuulle ja sulkee silmät. Kaveri rauhallisesti piirtää kädellään ääriiviivat lattiaan.

Peili (näkö)

3-4v. Opettaja tekee liikettä ja lapset seuraavat.

5-6v. Lapset jaetaan pareiksi joista toinen on johtaja ja seuraaja. Johtaja tekee liikettä hitaasti jotta toinen ehtii seurata. Helpoin on pysyä alkuun paikalla. Musiikki taustalla auttaa mielikuvitusta, kun musiikki loppuu vaihtuu 'johtaja'. Haastetta saa lisäämällä mahdollisuuden liikkua tilassa vastakkain parin kanssa.

Ääniä (kuulo)

Musiikin hahmottaminen rytmikerrosten lisääntyessä

Kuunnellaan erilaisia ääniä, joita opettaja tekee esim. paperista, jalanpohjista kun lapsilla on silmät kiinni ja sitten he saavat arvata mistä ääni tuli.

Maista/haista (maku/haju)

Kuvittele miltä hyvän tuoksuinen kukka mahtaa tuoksua ja näytä se elein.

Kuvittele nyt miltä pahan hajuisen sukka mahtaa haista? Näytä elein

Ohjaaja "tarjoaa" kaikille happamia karamelleja....miltä maistuu? Näytä elein

4. Tasapaino

Lapsi oppii kehittämään tasapaino-aistiaan ja sitä kautta koordinaatiota

Tasapainoillen

3-4v Narua/viivaa pitkin liikkuen eri tavoin musiikin soidessa esim. korkeilla varpailla tai peruuttaen.

5-6v Lisää pysähtyminen viivalla, jolloin seistään yhdellä jalalla tai esim. vaa'assa.

5. Improvisaatio ja ilmaisu

Lapsi kehittää omaa ilmaisuaan ja luovuuttaan rajojen sisällä ja löytää rohkeutta tehdä oman tanssin.

Patsastanssi

3-4v Musiikki soi, lapset liikkuvat tilassa vapaasti ja kun musiikki loppuu pysähtyvät he patsaiksi paikalleen. Haastetta saa kun antaa erilaisia asentoja joihin heidän tulee mennä musiikin loputtua esim. kivi (pieneksi lattiaan), tuoli (polvi-istunta) tai ballerina (kädet pyöreästi ylös ja toinen jalka koukkuun ylös)

5-6v Opettaja määrittelee liikkumistavan. Lisää liikkumistapoja, tunnelmia, ääniä ja erilaisia suuntia tilassa aina musiikin ajaksi. Musiikin loputtua jokainen tekee omanlaisen patsaan mihin on jäänyt liikkeen aikana.

6. Tila

Tilan hahmotus on haasteellista, jota auttavat erilaiset rutiinit ja tanssileikit. Omatila niin kuin yhteinen tila on hyvä rajata tai ohjeistaa lapsille. Esim. jarrutus metriä ennen seinää (yleinen tila) tai omat jalat yhteen ja kädet auki etäisyyden hahmottamiseksi muista tanssijoista.

Erilaisia tilan hahmottamisharjoituksia: 3-6v

Omalle paikalle (piiri, avorivistö) tampuriinin lyönnillä, muuten liikettä tampuriinin tahtiin tai laskien numeroita

Rohkaise lasta käymään paikassa, jossa hän ei ole vielä käynyt tunnin aikana kun liikutaan

Erilaisia liikesuuntia tilassa kaarevaa (lentokone), terävää/suoraa (robotti), paikalla (puu)

Muodostelmat – jono, rivi, piiri, oma paikka, diagonaalissa liikkuminen

7. Loru- ja laululeikit

Lapsi otetaan mukaan koko keholla rohkaistaan käyttämään omaa ääntään koko keholla ja rytmikkaa ääneen, Osaa ottaa omanäänensä mukaana osana rytmikkaan.

Kerro, kerro ystävä oi...

- 3-4v Kerro kerro ystävä oi, mikä on sun nimesi ja kuinka se soi! – on tutustumisleikki, jolloin lapset pääsevät heti laulun ja rytmin muodossa tuntemaan toisensa paremmin. Lorun aikana on aina taputus syliin ja yhteen täysistunnassa piirissä. Vuoron perään lapset sanovat nimensä ja rytmittävät sitä käsin ja jaloin haluamansa mukaan ja muut toistavat sen heti perään samanlaisena.
- 5-6v Tutustumisleikin voi tehdä seisten niin, että yhdistää rytmin ja liikkeen.

8. Fyysiset taitoharjoitukset

Eri taitoalueet kehittyvät eri herkkyykskausissa, jotka ovat suuntaa antavia. Taitoharjoitukset antavat lapselle usein onnistumisen tunnetta ja ylpeyden aiheita 'Hei, katso mitä mä osaan!' Taito kehittyy asteittain, joten lisäämällä haastetta hiljalleen rytmin vaihdoksilla tai käsien asennoilla luovat mielenkiintoa.

Loikat

Laukat

Hypyt

Kuperkeikka, kärrynpyörä

9. Tanssilajit

Eri tanssilajien esittely antaa eri mahdollisuuksia lapsille.

Tanssiurheilu

Balétti

Kansantanssi

Disco

10. Välineet

Tuovat tanssitunnille aivan uuden elementin, joka usein lisää lasten luovuutta ajatellen 'Mitä kaikkea tällä voikaan tehdä?' Välineillä voi luoda erilaisia tunnelmia, leikkejä tai ratoja sekä kehittää parityöskentelyä.

Huivit

Vanteet

Sanomalehti

Hernepusit

11. Pelit ja leikit

Kehittävät lasten nopeaa reaktiokykyä ja liikettä sekä kilpailukykyä. Huomioi erilaisia lapsia, vältä liiallista leikkien käyttöä ja riehaantumista.

Pelilis (rauhallinen leikki)

Johtaja asettuu selin muille lapsille, jotka ovat tilan vastapuolisella laidalla. Lapset lähestyvät Johtaja kääntyy johtajaa niin ettei johtaja näe liikettä, mikäli näkee jonkun liikkuvan, joutuu kiinni jäänyt takaisin lähtö viivalle. Se kuka tavoittaa johtajan on seuraava uusi johtaja ja leikki alkaa alusta.

Villi vesimies (vauhdikas leikki)

Loru kuuluu näin: 'Olen villi ve-si-mies, otan kiinni ku-ka ties' – Kiinniottaja on vesimies ja odottaa keskellä selin muihin lorun ajan-muiden liikkeelle lähtöä lorun loputtua. Muut lapset lähtevät tilan seinustalta lorun liputtua jouksemaan toiselle seinustalle. Kiinni jääneet jäävät maahan vesilonkeroiksi sille paikalle mistä heidät saatiin kiinni (pepussa juuret) ja saavat ottaa kiinni, mutta eivät liiku. Vesilonkerot lisääntyvät ja kiinniotettavien liikkumisreitit vaikeutuvat.

Haastetta saa ottamalla loruun cha cha chan rytmitykseen mukaan taputus- kädet ja tömistys-jalat. Olen (2) villi (3) ve-si-mies (4&1), otan (2) kiinni (3) ku-ka ties (4&1) on rytmi ja rytmin voi tehdä paikallaan tai tanssien Time step –askeleen. Tämä rauhoittaa leikkiä.