

TERE TULEMAST TEATRI- JA MUUSIKAMUUSEUMISSE!



MAJAPLAAN



PÖÖNING

PÜSINÄITUS



KASSA
POOD **1**

Kokku on neli tegevuskaarti, mida ei pea sõna-sõnalt jälgima:

- * Kohanda vestlused ja mängud lapsele sobivaks ning jätke need osad vahele, mis last ei köida.
- * Räägi selgelt ja grammatiliselt õigesti, ära kiirusta.
- * Esita jutu vahele lihtsaid küsimusi, isegi kui laps veel ei räägi (sel juhul vasta ise).
- * Loo seoseid igapäevaelu ja lapsele tuttavate teemadega.

LÕPETA ENNE, KUI VÄSIMUS VÕI TÜDIMUS TEKIB!

Siis on põhjust ka teine kord muuseumisse tulla.

Kui pärast näitusel käimist on jõudu jäänud, võib minna mängupöönigule.

Seal saab mängumuusikariistadega mängida, proovida erinevaid parukaid ja peakatteid, laulda, tantsida ja teha pilte.



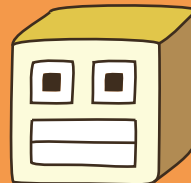
1

Anna lapsele MARAKRATI pilt ja leidke see sissepääsu kõrval olevalt stendilt.



TERE!
MINA OLEN MARAKRATI!
MIS ON SINU NIMI?

KES KANNAB PRILLE?
KELLEL ON SABA?



* MARAKRATT JA LAPS *

VAATA, LEIA JA VÖRDLE

* KEHAOSAD

* RIIDED

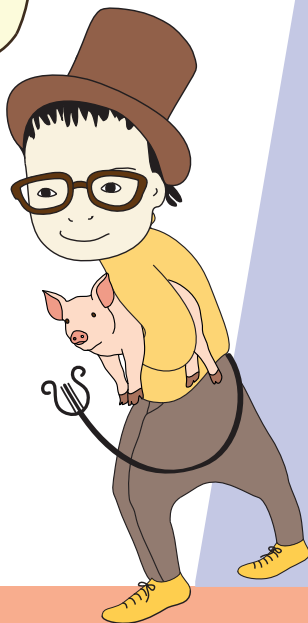
* JUUKSED

Mine koos lapsega trepist üles. Otsi üles ja loe kokku Marakratid.
Kui stendil olevad pildid tõmbavad lapse tähelepanu, siis vaadake koos ka neid.

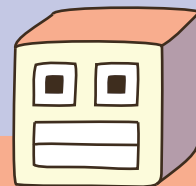
2

Anna lapsele PÕRSAGA POISI pilt.
Sisenege ekspositsioonisaali.
Suuna vajadusel laps eksponaadi juurde.

MÄNGI:
TEHKE JÄRELE POISI
JA PÕRSA POOSE.



KES ON POISI SÜLES?
MIS HÄÄLT TEEB PÕRSAS?



* POISS JA LAPS *

VAATA, LEIA JA VÕRDLE

* KEHAOSAD

* NÄGU

* RIIDED

Palu saaliteenindajal panna mängima see mehaaniline muusikainstrument.

3

Anna lapsele KLAVERI pilt.
Leidke saalis kõige suurem muusikainstrument.
Muuseumis mängi ainult seda klaverit.

VAATA,
KLAVER PEEGELDAB.



Oma käega lapse kätt hoides vajuta kõige vasak- ja parempoolsemat klahvi.
Kui kostab kõrge hääl, tõuske koos lapsega kikivarvule ja tõstke käed üles,
kui kostab madal hääl, kükitage.



MIS VÄRVI ON
KLAVERI KLAHVID?
NEID ON NII PALJU!

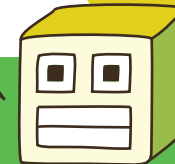


MILLINE ON KÕIGE SUUREM?
MILLINE ON NEIST KÕIGE VÄIKSEM?
MIS VÄRVI ON NEED PILLID?

Minge ekraani juurde,
vajutage tiibklaverile ja kuulake lugu.
Ka aeglasele muusikale võib kaasa tantsida.
Soovi korral kuula ka teisi
klavereid ja oreleid.



Saalis on ühe oreli peal Marakrati pilt –
see on Peeter Süda koduorel, muuseumi kõige esimene pill.
Võrdle seda pilli kõrval olevate pillidega.

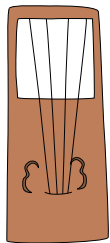


4

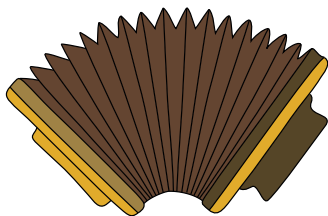
Mine kandlekujulise ekraani juurde.

Kuula ekraanilt:

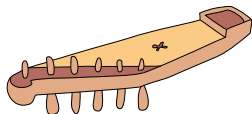
TANTSI SELLE MUUSIKA
SAATEL!



HIU KANNEL



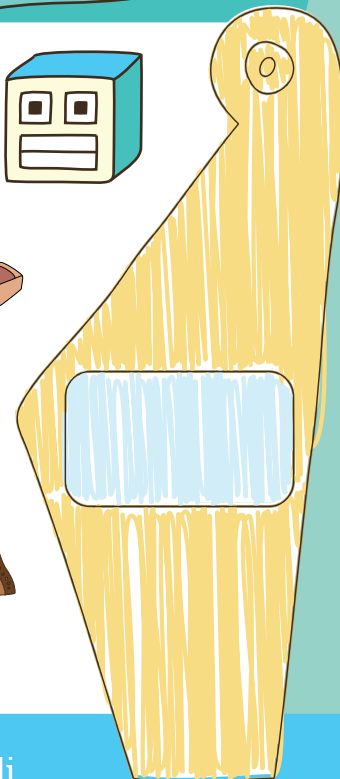
LÖÖTPILL



VÄIKEKANNEL



KÜLAKANNEL



2 PLAKSU
3 PÕLVEPATSU
1 SÕRMENIPS
5 RINNAPATSU
1 JALAMATS

Kuula ekraanilt põsepilli.
Proovi mängida keha peal pilli!



Ekraani kõrval on lokulaud.
Võta pilli pealt pulk ja
mängi selle pilliga.
Juhata lapse kätt oma käega.
Löö järjest vastu klahve ja
tõmba pulgaga kiirelt edasi-tagasi.