

TARTU ÜLIKOOLI VILJANDI KULTUURIAKADEEMIA

Kogukonnaharidus ja huvitegevus

Grete Hantson

**DRAAMARINGI TEGEVUSE  
KAVANDAMINE JA JUHENDAMINE**

Loov-praktiline lõputöö

Juhendaja: Agda Grahv pedagoogika õpetaja, MA

Viljandi 2024

## Resümee

### **Draamaringi tegevuse kavandamine ja juhendamine**

Loov-praktilise lõputöö eesmärk oli reflektiivse praktiku lähenemise põhjal uurida, kuidas rakendusteatri põhinev draamaring pakub II kooliastme õpilastele huvitegevust ning millist mõju avaldab see noorte füüsilisele ja sõnalisele eneseväljendusoskustele. Uurimistöö läbiviimiseks korraldati struktureeritud draamaring, kus kasutati erinevaid harjutusi ja lavaproove. Reflektiivse praktikuna hindasin õpilaste suulise ja füüsilise eneseväljendusoskuse arengut ning nende huvi draama vastu. Tulemused näitasid selget ja olulist arengut õpilaste eneseväljendusoskustes ning nende tõusnud huvi draama vastu. Draamaharjutused mitte ainult ei pakkunud nauditavaid tegevusi, vaid aitasid ka oluliselt kaasa suulise ja füüsilise eneseväljendusoskuse arendamisele. Õpilaste huvi draama vastu suurenes märgatavalt ning nad näitasid lavatöös pühendumist ja entusiasmi. Kokkuvõttes toetab see uurimus rakendusteatri põhineva draamaringi soodsat mõju II kooliastme õpilastele, pakkudes neile mitmekülgset arendavat keskkonda ja aidates oluliste eneseväljendusoskuste täiustamisel.

**Võtmesõnad:** draamaring, II kooliaste, huvitegevus, füüsiline ja sõnaline eneseväljendus

## **Abstract**

### **Planning and Facilitating Drama Club Activities**

The aim of this creative-practical thesis was to explore, based on a reflective practitioner approach, how a drama club based on applied theatre offers extracurricular engagement for lower secondary level students and what impact it has on their physical and verbal expressiveness skills. A structured drama club was organized for the research, incorporating various exercises and stage rehearsals. As a reflective practitioner, I assessed the development of students' oral and physical expressiveness skills and their interest in drama. The results indicated clear and significant progress in students' expressiveness skills and their interest in drama. Drama exercises not only provided enjoyable activities but also significantly contributed to the development of oral and physical expressiveness skills. Students' interest in drama increased noticeably, and they demonstrated dedication and enthusiasm in stage-work. In conclusion, this study supports the beneficial impact of a drama club based on applied theatre on lower secondary level students, providing them with a versatile developmental environment and aiding in enhancing crucial skills of expressiveness.

**Keywords:** drama club, lower secondary level, extracurricular activity, physical and verbal expressiveness.

## Sisukord

|                                                                        |           |
|------------------------------------------------------------------------|-----------|
| <b>Sissejuhatus.....</b>                                               | <b>5</b>  |
| <b>1. Teoreetiline taust.....</b>                                      | <b>7</b>  |
| 1.1. Huvihariduse ja -tegevuse toetus omavalitsustele.....             | 7         |
| 1.2. Huviringi loomine lähtuvalt noorte huvist.....                    | 8         |
| 1.3. Rakendusteatri ja draamametoodika olemus.....                     | 9         |
| 1.4. Draamaõpetuse mõju noortele.....                                  | 13        |
| <b>2. Metoodika.....</b>                                               | <b>14</b> |
| <b>3. Tegevusuuring draamaringis.....</b>                              | <b>15</b> |
| 3.1. Uuringu alustamine ja hetkeolukorra kaardistamine.....            | 15        |
| 3.2. Tegevuskava loomine.....                                          | 18        |
| 3.3. Draamaringi esimese tunni tunnikava, kirjeldus ja analüüs.....    | 21        |
| 3.4. Draamaringi viimase tegevuse tunnikava, kirjeldus ja analüüs..... | 24        |
| <b>4. Järeldused.....</b>                                              | <b>27</b> |
| <b>Kokkuvõte.....</b>                                                  | <b>29</b> |
| <b>Kasutatud allikad.....</b>                                          | <b>30</b> |
| <b>LISAD.....</b>                                                      | <b>32</b> |

## Sissejuhatus

Ma töotan huvijuhina Juhan Liivi nim Alatskivi Koolis viiendat aastat. Koolis, kus õpib veidi alla 200 õpilase, on moodustatud 10 klassikomplekti. Juhan Liivi nim Alatskivi Koolis on õpilastele alati pakutud huvitegevust, mis toetab kooli õppekava või pakub õppekavavälist tegevust. Huvitegevuses kasutatakse erinevaid õppevorme ja -meetodeid, sealhulgas ringe ja stuudioid (Põhikooli- ja gümnaasiumiseadus, 2024 § 40.1). Huvitegevus kuulub noorsootöö valdkonda, mille eesmärk on toetada noore isiksuse mitmekülgset arengut ning luua selleks vajalikud tingimused ja keskkond (Haridus- ja Teadusministeerium, n.d.). Haridussõnastiku järgi on huviring määratletud kui huvitegevuse organiseeritud vorm koolis või väljaspool kooli (Erelt, 2014).

Kooli ajalugu silmas pidades on huvitegevus olnud osa meie kooli identiteedist ning pikaajaliselt pakutud kõigile kooliastmetele. Kuigi huvitegevuse erinevaid vorme pakutakse jätkuvalt kõikidele kooliastmetele, on huviringide osakaal esimeses kooliastmes kõige märgatavam. 2022/2023 õppeaastal pakuti esimesele kooliastmele 7 erinevat huviringi, mis toimusid pärast tundide lõppu ja II ning III kooliastmele 2 huviringi: tüdrukutele lastekoor ja poistele SK Juku käsipall. 2022/2023 õppeaasta lõpus lõpetati poiste käsipalli ringi korraldamine, sest 9. klassi õpilaste kooli lõpetamise tõttu ei olnud mõistlik jätkata huviringi tegevusi 2023/2024 õppeaastal. See vähendas huviringide osakaalu II ja III kooliastmes veelgi.

Huviringide vähesus II ja III kooliastmele võib olla tingitud mitmetest praktilistest ja organisatorsetest väljakutsetest, mis on levinud väiksemates koolides või piirkondades. Väiksemates koolides võib olla piiratud eelarve huviringide korraldamiseks. Kuna huviringide juhendamiseks ja nende toimumiseks on vaja ressursse nagu ruume, materjale ja juhendajate tasusid, võib koolil olla keeruline leida vajalikke vahendeid. Lisaks võib väiksemates koolides olla raske leida piisavalt pädevaid juhendajaid huviringide korraldamiseks. Õpetajate ülekoormus ja aja puudumine võivad samuti takistada nende osalemist huviringide juhendamisel. Need väljakutsed võivad vähendada huviringide mitmekesisust ja kättesaadavust koolis, eriti vanemate õpilaste jaoks.

Samas on oluline märkida, et huvihariduses ja huvitegevuses osalemine annab noorele mitmeid olulisi eeliseid: toetab õpimotivatsiooni ja grupivaimu teket, laiendab silmaringi ning arendab nii olemasolevaid kui uusi oskusi. Huvihariduses ja huvitegevuses osalemine aitab mõista noorte tugevusi ja nõrkusi ning arendada enesekindlust ja eneseväärtust. Huviharidus

ja huvitegevus pakub platvormi praktiliste oskuste ja teadmiste omandamiseks väljaspool traditsioonilist õppekava, arendades samal ajal suhtlus- ja koostööoskusi, loomingu- ja mõtlemist ja empaatiat.

Kuna II ja III kooliastme huviringide vähesus on märkimisväärne, soovisin arvestada noorte enda arvamuse ning sisendiga ja pakkuda neile võimalust olla rohkem kaasatud koolis pakutavasse huvitegevusse. 2022/2023 õppeaastal tutvusin esmakordselt Tartu Ülikooli Viljandi Kultuuriakadeemias rakendusteatri metoodikaga ja erinevate tövõtetega draamapedagoogikas, draamaõppe praktikas, eneseväljenduses ja improvisatsioonis ning rakendusteatri. Õppides ja praktiseerides erinevaid tövõtteid õpilaste peal, uurisin, kas nad oleksid huvitatud draamaringist, kus me teeksime samasid tegevusi. Kuna õpilased soovisid draamaringi ning ma spetsialiseerusin rakendusteatrile, soovisin reflekteeriva praktikuna leida lahendust II kooliastmes huviringide vähesuse probleemile. Selleks otsustasin katsetada rakendusteatri meetodeid ja draamaõpetust ning viia läbi tegevusuuringu, et uurida, kuidas see mõjutab noorte füüsilise ja sõnalise eneseväljenduseoskuse arengut.

Draamaringi loomiseks taotlesin 2022. aasta 30. novembril rahastust huvihariduse ja -tegevuse toetuse meetme kaudu. Alates 2017. aastast toetab riik Noorsootöö seaduse § 15<sup>1</sup> alusel omavalitsusi täiendavate vahenditega, et suuremal hulgal noortel oleks juurdepääs huvitegevusele ja huviharidusele. Riikliku lisatoetuse eesmärk on parandada huvihariduse ja -tegevuse kättesaadavust ning pakkuda noortele mitmekesisemaid osalusvõimalusi. (Haridus- ja Noorteamet, 2024)

Käesoleva loov-praktilise lõputöö **eesmärk** on reflektiivse praktiku lähenemise põhjal uurida, kuidas rakendusteatri põhinev draamaring pakub II kooliastme õpilastele huvitegevust ning millist mõju avaldab see noorte füüsilisele ja sõnalisele eneseväljenduseoskusele.

Uurimiseesmärgi täitmiseks viisin läbi tegevusuuringu, mille käigus juhendasin draamaringi, kus osalesid 15 noort vanuses 11-13 aastat ajavahemikul 06.09.2023 kuni 19.12.2023 Juhan Liivi nim Alatskivi Koolis. Draamaringi eesmärgiks oli läbi mängulisuse, etüüdide ja draamaharjutuste arendada osalejate sõnalist ning füüsilist eneseväljendust, lavatunnetust, loovust ning meeskonnatöövõimet.

Loov-praktilise kirjaliku osa struktuur koosneb järgmistest peatükkidest: esimeses osas käsitlen teoreetilist tausta, teises metoodikat, kolmandas praktilist osa ja neljandas toon välja uurimistulemused ja järeldused. Viiendas osas on leitav kokkuvõte.

## 1. Teoreetiline taust

### 1.1. Huvihariduse ja -tegevuse toetus omavalitsustele

Alates 1. juulist 2017 hakkas kehtima noorsootöö seaduse täiendatud versioon, mis loob aluse riikliku täiendava toetussüsteemi rakendamiseks noorte huvihariduse ja -tegevuse valdkonnas (Noorsootöö seadus, 2020, § 15.1). Toetuse eesmärk on suurendada noorte osalemist süstemaatiliselt ja juhendatult korraldatud huvihariduses ja huvitegevuses, lahendades samal ajal osalemist takistavaid kitsaskohti. Eelkõige võetakse arvesse 7–19-aastaste noorte perede sotsiaalmajandusliku olukorda, lasterikaste perede olukorda, noorte füüsilisi või psüühilisi erivajadusi ning piirkondliku paiknemise mõju huvihariduse ja huvitegevuse kättesaadavusele. Tegevused peavad lähtuma noorte vajadustest, tagades süsteemse ja juhendatud huvihariduse ning huvitegevuse kättesaadavuse vähemalt kultuuri-, spordi- ning loodus- ja täppisteaduste ning tehnoloogia valdkondades. (Riigi Teataja, 2024a, § 1.1)

Vastavalt toetussüsteemi tingimustele koostas Peipsiääre vallavalitsus Huvihariduse ja huvitegevuse kava ajavahemikuks 1.01.2023 - 31.12.2023, milles selgitatakse kitsaskohtade lahendamiseks tehtavaid tegevusi. Peipsiääre vallas on astunud samme, et mitmekesistada noorte huvitegevust veelgi ning tagada nende piiratud logistiliste võimaluste juures täisväärtuslik ja hariv õpikeskkond. Lisaks koolides planeeritavatele huviringidele, mis on lõimitud kooli õppekavaga, on loodud ruum uutele algatustele ja huvialadele, mis vastaksid noorte soovidele mitmekülgsema valiku osas. Selliste huviringide kaudu on võimalik motiveerida õpilasi, laiendada nende silmaringi ning arendada uusi oskusi, mis võiksid tulevikus olla neile olulised. (Peipsiääre Vallavalitsus, 2023)

Toetussüsteemi eesmärkide täitmiseks ei seata kohalikele omavalitsustele (KOV-idele) palju piiranguid toetusfondi vahendite majanduslikule kasutamisele. Üks piirang on see, et lisanduvat raha ei saa suunata teatud põhivarade soetamiseks, näiteks ei tohi vald ega linn kasutada toetust kinnisvara ja sõidukite ostmiseks ega hoonete ja rajatiste ehitamiseks. Fondi vahendeid võib kasutada näiteks huvitegevuste ja ringiraha kulude katmiseks ning õppevahendite hankimiseks. Sellega seoses peab KOV arvestama toetuse sihtrühma, laste ja noorte vajadusi ning tagama võimaluse osaleda soovitud huvitegevustes sõltumata asukohast ja pakkujast. (Haridus- ja Teadusministeerium & Haridus- ja Noorteamet, 2024)

2023. aastal jätkati olemasolevate tegevuste ja ringidega ning avati uusi huviringe, kaasates juhendajaid ka väljastpoolt KOV-i. See andis võimaluse kaasata uusi ideid ja eksperte erinevatest valdkondadest, pakkudes noortele mitmekesisemaid võimalusi. Lisaks sellele jätkati huviringide tasuta või madala osalustasuga pakkumist, mis parandas oluliselt huvitegevuse kättesaadavust ning võimaldas noortel osaleda endale meelepärastes tegevustes. (Peipsiääre Vallavalitsus, 2023)

Toetusraha kasutati valdavalt juhendajate töötasuks ning vajalike vahendite soetamiseks. See tagab, et huviringid oleksid kvaliteetsed ning osalejatele atraktiivsed, edendades samal ajal noorte aktiivset osalemist ning positiivset arengut kogukonnas.

## **1.2. Huviringi loomine lähtuvalt noorte huvist**

Huviringi loomine, mis on kohandatud noorte huvidega, võib pakkuda neile rikastavat ja motiveerivat õpikogemust. Huvitegevust võib vaadelda kui olulist komponenti koolide hariduslikus kogemuses, mis avardab õpikeskkonna piire ja rikastab seda. Osalemine huvitegevustes toetab positiivselt õpimotivatsiooni ning soodustab grupivaimu teket. Lisaks annab huvitegevus õpetajatele võimaluse paremini mõista iga õpilase individuaalseid tugevusi ja vajadusi ning kohandada õppetööd sellele vastavalt. See omakorda soodustab tihedamat omavahelist suhtlust nii õpetajate kui õpilaste vahel, võimaldades ka rollide vahetust ja süvendades vastastikust mõistmist. (Söömer & Saart, 2015)

Juhan Liivi nim Alatskivi Koolis vastutab huviringide koordineerimise ja ressursside olemasolu eest kooli huvijuht. See hõlmab juhendajate, ruumide ja graafiku korraldust ning vajalike vahendite tagamist koostöös kooli juhtkonnaga ja kooli pidajaga. Enne huviringi loomist on oluline mõista noorte huve ja eelistusi. Noorte huvide ja eelistuste kaardistamiseks kasutatakse küsitlusi, vestlusi ja vaatlusi. Lisaks saab noorte huvi hindamiseks integreerida tegevusi tasemeõppe tundidesse või viia läbi huviringide näidis-tunde.

### **Huviringi loomise protsess:**

1. Huvide ja vajaduste kaardistamine: Noorte huvide ja vajaduste kohta teabe kogumine küsitluste, arutelude või vaatluste kaudu.
2. Tegevuste kavandamine: Vastavalt noorte huvidele ja vajadusele huviringide kavandamine.

3. Ressursside leidmine: Vajalike ressursside leidmine, sealhulgas ruumid, materjalid ja juhendajad.
4. Huviringi käivitamine: Huviringi tutvustamine sihtgrupile ja noorte registreerimine.
5. Tagasiside kogumine: Noortelt regulaarselt tagasiside kogumine nende kogemuste kohta ja antud tagasiside põhjal huviringi täiustamine ja kohandamine.

Huvitegevuse arendamine ja elluviimine koostöös osalejatega loob mitmekesiseid lahendusi, võimalusi pedagoogilisteks uuendusteks ning tõhustab olemasolevate ressursside kasutamist (Söömer & Saart, 2015). Huviring peab olema piisavalt paindlik, et kohanduda noorte muutuvate huvidega ja võimaldada neil oma ideid ellu viia. Noored peavad olema kaasatud huviringi kavandamisse ja juhtimisse, võimaldades neil olla kaasautorid.

Huviringide tegevus ning projektid peavad olema piisavalt mitmekülgsed, vastamaks erinevatele huvidele ja oskustasemetele. Huviringi õhkkond peab olema avatud, toetav ja julgustav, et julgustada noorte loovust ja eneseväljendust. Huviringi loomine lähtuvalt noorte huvist on oluline protsess, mis pakub noortele rikkalikke õpikogemusi ja arendab nende loovust. Paindlikkus, kaasatus, mitmekesisus ja toetav keskkond on võtmetähtsusega tegurid, mis aitavad luua edukat ja inspireerivat huviringi.

### **1.3. Rakendusteatri ja draamametoodika olemus**

Rakendusteater on mõiste, mis võeti kasutusele 1990. aastatel ja mis hõlmab erinevaid teatripraktikaid, mida kasutatakse hariduslikul, terapeutilisel või sotsiaalsel eesmärgil. See tegevus toimub sageli väljaspool traditsioonilisi teatriinstitutsioone ning on suunatud nii individuaalsele arengule kui ka ühiskondlikele muutustele. Rakendusteater ühendab endas mitmeid lähenemisviise, sealhulgas haridusdraama, terviseharidusliku teatri, vanglateatri, kogukonnateatri ja teadusteatri. (Hein, 2014)

Rakendusteater võimaldab osalejatel kehastada erinevaid rolle ja situatsioone, mis võimaldab neil kogeda ja mõista erinevaid vaatenurki ning arendada empaatiavõimet. See võib hõlmata interaktiivseid etendusi, rollimänge, foorumeid ja muid loomingulisi tegevusi, mis toetavad osalejate kaasamist ja aktiivset osalemist õppeprotsessis.

Rakendusteatri alaliigid on vormiliselt mitmekesised, siia kuulub draamaõpe, protsessdraama, sotsiodraama, luguteater, psühhodraama, draamateraapia, mälestusteteater,

rituaal, häppening, haiglakloun, improteater, foorumteater, nähtamatu teater ja ka legendil põhinev rollimäng (Simmermann, 2018, 28, viidatud Blatner, 2007b, 348).

Draamametoodika on õppemeetod, kus teatri- ja draamaelemente kasutatakse õppeprotsessi toetamiseks ja õppimiskogemuse rikastamiseks. Selle meetodi raames osalejad loovad, uurivad ja analüüsivad erinevaid situatsioone, rolle ja karaktereid läbi improvisatsiooni, rollimängude ja teiste draamaõpetehnikate. Draamameetodi abil saavad osalejad arendada eneseväljendus- ja suhtlemisioskust ning koostöö- ja empaatiavõimet. See meetod võimaldab osalejatel aktiivselt osaleda õppimisprotsessis ning süvendada oma arusaama ja kogemust uuritavast teemast või olukorrast.

Nii rakendusteater kui draamametoodika on loomingulised ja interaktiivsed õppemeetodid, mis pakuvad mitmekülgseid võimalusi õppimiseks, enesearenguks ja sotsiaalseks kaasamiseks.

Draamaõpetus on draama kui kunstivormi kasutamine õpilaste sõnalise ja mittedraamalise suhtlemisvõime arendamiseks, teadlikkuse tõstmiseks oma kehast, häälest ja mõtlemisest, inimkäitumise mitmekesisusest ja motiividest ning kultuurierinevustest (Hein, 2014, 157). Draamaõppe lähenemine on interaktiivne, kogemuslik ning mänguline, keskendudes osalejatele ja nende arusaamade laienemisele, mitte ainult teatrispetsiifilistele oskustele. See võimaldab turvalises keskkonnas elu keerukuse uurimist läbi mudeldamise, ning arendab sotsiaalseid oskusi ja loovust.

Kuna draama on probleemikeskne ja suunab osalejaid lähtuma pigem arvamustest, mitte faktidest, pakub see õpilastele turvalist ruumi arvamuste väljendamiseks ja omavaheliseks suhtlemiseks. See on sotsiaalne tegevus, kus kogukond töötab gruppides, arutleb ja loob ühiselt. (Diverse Project, n.d.)

Draamakava peaks hõlmama mitte ainult seda, mis toimub teatrites või draamaklassides, vaid ka kõiki erinevaid draama väljendusvorme, millega me kokku puutume. Sel moel sobitub koolidraama üldise õppekava laialt määratletud raamistikku. (Hornbrook, 2012, 38)

Draamaringis osalevad noored ootavad, et juhendaja suudaks neid pidevalt kaasata ja lõbustada uute ning põnevate tegevustega. Noored tahavad kogeda kiiret rahulolu ja iseseisvalt auditavaid tegevusi, mis ei raiskaks nende vaba aega. Draamaõppe tähtsus võib kõrvaltvaatajale märkamatuks jääda, sest selle tulemuslikkuse hindamine võib olla keeruline.

Hornbrook (2012) rõhutab, et õpilaste edasimineku ja arengu draamaõppes sõltuvad nende tugevast soovist areneda ja osaleda. Varasemal ajal puudus sageli süstemaatiline lähenemine draamaproduktide hindamisele, mis tegi õpilastele nende progressi mõistmise

keeruliseks. Uue lähenemise abil, mis keskendub draama produktiivsele, kultuurilisele ja esteetilisele olemusele, mitte ainult terapeutilisele või pedagoogilisele otstarbele, ning mis pakub struktureeritud arenguteid on õpilaste edasimineku ja mitmekülgse arengu hindamine sealhulgas enesehindamine, selgem. Mitmekülgne õppekava võib aidata kaasa erinevate õpilaste kaasamisele, sealhulgas neid, kellele traditsioonilised draamategevused ei pruugi sobida. Seetõttu on oluline koolides arvestada erinevate huvidega ning luua draamakava, mis pakub mitmekesist ja kõigile sobivat õpikogemust. Sellise lähenemisviisiga saavad õpilased kogeda rikkalikku õppeprotsessi vastavalt individuaalsetele vajadustele ja eelistustele ning see võimaldab õpilastel maksimaalselt oma potentsiaali rakendada.

Kuigi enamik õpilasi naudivad draamastöös osalemist, võib nende motivatsioon langeda, kui nad tunnevad, et nende töö on eesmärgitu ja nende saavutused tähtsusetud. Seega on oluline, et draamakava oleks struktureeritud ja sisaldaks selgeid edasiliikumise strateegiaid, mis motiveeriks õpilasi ning võimaldaksid neil oma oskusi ja loomingulisust arendada ilma ülemäärase surve ja pingeta.

Draamaõpe hõlmab mitmeid eesmärke, mis aitavad kaasa õpilaste arengule ja kasvule (Hein, 2014, 33, viidatud Fleming, 2011, 11): see kindlustab nii tulevaste näitlejate kui ka publiku ettevalmistamise; õpetab õpilasi mõtlema; arendab isiksuslikke omadusi; arendab kujutlusvõimet ja loovust; annab arusaamise inimsuhtlusest; toetab teiste õppeainete õpetamist; harib emotsionaalselt; arendab enesekindlust; pakub meelelahutust ja lõõgastusvõimalusi; õpetab hindama kultuuripärandit; ning tagab arusaamise sellest, kuidas draama kui žanr toimib.

Draama on organiseeritud tegevus, mille juhendamisel on oluline protsessi sihipäraselt kavandada. Kuigi mõned juhendajad võivad küsida rühmalt, mida nemad teha tahavad ja sellest enesekindlalt lähtuda, võib algajatele juhendajatele eelnevalt välja töötatud kava tagada suurema kindlustunde. See võimaldab juhendajal protsesse sujuvalt juhtida ning lasta rühma loovusel vabalt voolata läbi nende endi ideede ja ühisloome. (Owens & Barber, 2014, 11)

Draamakompassi raamatus on välja toodud neli lähenemisviisi draama kavandamisele (Owens & Barber, 2014, 11-13):

### **1. Rühma valitud sisu ja teema**

Eelised: Rühm tunneb end kaasatuna ja motiveerituna, kuidas nad tahavad draamas edasi liikuda.

Puudused: Üksmeelset otsust võib olla raske saavutada, ning mõned ideed võivad jääda tähelepanuta.

## **2. Juhendaja pakub teemat, mida õpilased arendavad**

Eelised: Õpetaja hõlpsam töö, kuid võib viia pealiskaudsete improvisatsioonideni.

Puudused: Õpetaja vastutab peamiselt, õpilased võivad olla vähem kaasatud ja draamal puudub sügavus.

## **3. Juhendaja ja õpilased konsulteerivad üheskoos**

Eelised: Rühma motivatsioon ja vastutustunne, õpetaja jälgib ja suunab protsessi.

Puudused: Võib olla väsitav ja nõuda kogunud osalejaid.

## **4. Juhendaja valib sisu ja vormi**

Eelised: Struktureeritud lähenemine õpetaja kogemustele tuginedes, võimaldab järkjärgulist vastutuse üleminekut õpilastele.

Puudused: Õpilased võivad kaotada osaluse, kui juhendaja domineerib protsessi üle.

Hästi toimiv draamaõpe hõlmab kõiki nelja kavandamisviisi. Oluline on mitmekesisus ja paindlikkus, eriti draamaõppes, kus juhendajal on vabadus loominguiliselt tegutseda. Töötades pikema perioodi jooksul ühe teemaga, on oluline katsetada erinevaid lähenemisi, et hoida õppeprotsessi intensiivsema. Õpetaja roll ei seisne ainult huvitavate ideede pakkumises, vaid ka õpetamises ning õppimise toetamises. (Owens & Barber, 2014, 14)

Kui tegemist on draamaõppe valikutega klassiruumis või studios, on oluline teha läbimõeldud otsuseid mitmes kategoorias: suunitlus, korraldus, režiim ja tehnikad. Need kategooriad aitavad tasakaalustada ja mitmekesistada õppekavasid, pakkudes erinevaid lähenemisi õppimisele. Näiteks suunitluse puhul võib valida loomise, esitamise või reageerimise vahel, korralduse osas paarid, väikegrupid või terve klassi; režiimi puhul stsenaariumi, planeeritud või planeerimata improvisatsiooni ning tehnikate osas erinevaid võimalusi, nagu stoppkaadrid või rollis küsimine. Antud lähenemisviiside soovitusel võivad aidata õpetajatel valida sobivaid meetodeid vastavalt õppe eesmärkidele ja nende pädevusele. (Fleming, 2011, 69)

Draamas on kvaliteet oluline eesmärk, kuid see ei ole ainult ühe tööviisi ega lähenemisviisi omadus. Minevikus ja praegustes vaidlustes on rõhutatud erinevaid draamaõpetuse meetodeid, olgu selleks siis näidendi etendamine või spontaanne improvisatsioon. Oluline on mõista, et mitmed ümbrusega seotud tegurid võivad mõjutada juhendaja valikut, millist draama lähenemist kasutada, ja seetõttu ei pruugi olla olemas üht ainsat õiget lähenemisviisi.

Tunnistades, et erinevad tegurid, nagu õpilaste vanus ja kogemustase, võivad mõjutada draamatunnis kasutatavaid meetodeid, muutub paindumatu seisukoht ühe kindla

läheneviisi kohta problemaatiliseks. Näiteks võivad nooremad õpilased saavutada kõrgema kvaliteediga töö tugeva õpetaja juhitud draamas, kus liikumine dramaatilisest mängust draamani toimub järk-järgult ning õpilased on rohkem juhendatud ja toetatud. (Fleming, 2011, 69)

#### **1.4. Draamaõpetuse mõju noortele**

Draamaharidusel on oluline mõju laste arengule mitmetes erinevates valdkondades. Üks oluline aspekt on suulise ja mitteverbaalse suhtlemisoskuse arendamine. Läbi rollimängude, improvisatsiooni ja teiste draamaõpetehnikate õpivad lapsed väljendama oma mõtteid, tundeid ja ideid ning suhtlema efektiivselt teistega. Lisaks aitab draamaharidus lastel väljendada oma emotsioone, kogemusi ja mõtteid. Lastele pakutakse platvormi erinevate rollide ja situatsioonide läbimänguks, mis võimaldab neil avardada oma eneseväljendusoskust ning arendada empaatiavõimet.

Draamaharidus annab lastele võimaluse harjutada enesekehtestamist ja enesekindlust. Erinevate rollide kehastamine aitab lastel tunda end mugavamalt oma keha ja hääle kasutamisel ning suudavad julgemalt väljendada oma seisukohti ja soove.

Lõpuks, draamaharidus aitab lastel arendada empaatiavõimet, kuna nad peavad elama sisse erinevate tegelaste emotsioonidesse ja kogemustesse. See aitab neil paremini mõista teiste inimeste tundeid ja perspektiive ning arendada kaastunnet ja mõistmist.

Draamaõpetuse kaudu on võimalik arendada peaaegu kõiki üldpädevusi, mis on riiklikus õppekavas märgitud: kultuuri- ja väärtuspädevus, matemaatika, loodusteadused ja tehnoloogia, sotsiaalne ja kodanikupädevus, ettevõtlikkus ning digipädevus. Üldpädevused hõlmavad eri õppeainete ja valdkondade ülest pädevust, mis on oluline põhikooliõpilase arengul nii inimesena kui ka kodanikuna ning mida kujundavad mitmed õppeained ning ka tunni- ja kooliväline tegevus. Üldpädevuste kujunemist jälgivad ja suunavad õpetajad omavahelises koostöös ning kooli ja kodu koostöös. (Riigi Teataja, 2023, § 4 )

Kokkuvõttes võib öelda, et draamaharidus pakub lastele mitmekülgeid võimalusi isiklikuks ja sotsiaalseks arenguks ning aitab neil omandada olulisi oskusi ja omadusi, mis on vajalikud nende üldiseks edukaks toimetulekuks.

## 2. Metoodika

Käesoleva loov-praktilise lõputöö eesmärk on reflektiivse praktiku lähenemise põhjal uurida, kuidas rakendusteatri põhinev draamaring pakub II kooliastme õpilastele huvitegevust ning millist mõju avaldab see noorte füüsilisele ja sõnalisele eneseväljendusoskustele.

Eesmärgi täitmiseks viisin läbi tegevusuuringu, mis võimaldas mul kogeda alles alustava draamaringi juhendaja rolli. Draamaringi loomisel osutus tegevusuuringu meetod parimaks valikuks, kuna see võimaldas kiiret rakendamist ning aitas tuua esile praktilise tegevuse käigus ilmnevat probleemi, mida hiljem süvitsi analüüsida.

Tegevusuuring, olles teaduslik uurimismeetod, sobib hästi just praktiliste olukordade lahendamiseks. Erinevalt traditsioonilisest haridusteaduslikust uurimisest, kus uurija kogub ja analüüsib andmeid, võtab tegevusuuringus uurija ise aktiivselt osa praktilisest tegevusest ning kasutab saadud tulemusi oma tegevuse kavandamisel ja elluviimisel. (Löfström, 2011, 4)

Uuringu käigus kogutud andmeid saab rakendada isiklikus töös, jagada praktikaid kolleegidega ning õpilastega. See toetab õpilaste eneseväljendusoskust ning nende osalust ja kaasatust tunnitegevuste kujundamisel.

Tegevusuuring on loomult tsükliline protsess, mis koosneb järgmistest etappidest: planeerimine, tegutsemine, vaatlemine ja analüüsimine. Tegevusuuringut iseloomustab kohene praktiline rakendamine, kus uurijaks olin mina, praktik, kes kogus erialaseid teadmisi ning keskendus enda poolt läbiviidud tegevuste ja nende tulemuste analüüsimisele.

Tegevusuuringu valimiks olid Juhan Liivi nim Alatskivi Kooli draamaringis osalenud noored, kes olid vanuses 11 kuni 13 eluaastat. Draamaringis osales kokku 15 õpilast, draamaringi tunnid toimusid ajavahemikul 06.09.2023 kuni 19.12.2023.

Tegevusuuringu alusena kasutati kvalitatiivseid andmeid, mis koguti noorte hinnangutest draamatundidele ning minu enda osalusvaatluse ja tegevus päeviku põhjal.

Tegevusuuringu protsessi käigus viisin läbi analüüsi, mis aitas tõsta minu erialast professionaalsust ning võimaldab mul saadud teadmisi pädevalt rakendada ka edaspidistes tegevustes. Loov-praktilises lõputöös kirjeldan uuringu protsessi tegevusuuringu etappide kaudu, tuginedes Katrin Poomi Valickise materjalide põhjal koostatud tegevusuuringu käsitlusele, kohandades seda minu loov-praktilise töö vajadustele.

### 3. Tegevusuuring draamaringis

#### 3.1. Uuringu alustamine ja hetkeolukorra kaardistamine

2022/2023. õppeaastal pakuti teisele ja kolmandale kooliastmele 2 huviringi: tüdrukutele lastekoori ning poistele SK Juku käsipallitreanni. 2022/2023 õppeaasta lõpus lõpetati poiste käsipalli trenni korraldamine, kuna 9. klassi õpilaste lõpetamise tõttu ei olnud mõistlik jätkata huviringi tegevusi 2023/2024 õppeaastal. See vähendas huviringide osakaalu II ja III kooliastmes. Huvijuhina vastutan huviringide toimimise eest ja hakkasin otsima võimalusi, et saaksime juurde tuua vanematele kooliastmetele mõeldud huviringe. Väiksemates piirkonnakoolides on tavapärane, et pedagoogiline personal annab ka huviringe. See on osalt seotud õpetajate koormusega, hobidega ja motivatsiooniga ning samas seotud ka õpilaste huvidega, millised huviringid neid kõnetavad. Juhendajaid väljastpoolt kooli on üsna raske leida, kuna huviringi juhendajale ei ole pakkuda täiskoormusega töökohta ning asudes suuremast linnast kaugemal, ei soovi nad siia piirkonda tööle tulla. Seepärast on oluline võimaluse korral rakendada kohalikke inimesi huviringide juhendamisel.

Samal õppeaastal alustasin õpinguid Tartu Ülikooli Viljandi kultuuriakadeemias rakendusteatri moodulis. Rakendusteatri suund keskendub draamapedagoogilisele tööle laste ja noortega. Õppisin, kuidas rakendada teatrimänge erinevate rühmadega töötades ning omandasin mitmesuguseid eneseväljenduse arendamise meetodeid ja draamavõtteid.

Sellel õppeperioodil sain erinevaid draamaharjutusi läbi teha oma kooli keskkonnas, tasemeõppe tundides asendusõpetajana. Lisaks I kooliastmele oli mul võimalus ka II ja III kooliastmes erinevaid tunde asendada, tundide läbiviimise käigus kasutasin erinevaid draamamänge ja võtteid õppetöö rikastamiseks ja liikumispauside läbiviimisel. Õpilaste poolt kogutud suuline tagasiside, andis kinnitust, et neile meeldivad draama tegevused ja nad sooviksid sellist huviringi.

Kuna rakendusteater arendab ka füüsilist ja suulist eneseväljendusoskust ning olen täheldanud, et iga aastaga jääb vähemaks õpilasi, kes on valmis kooli ees esinema või isegi klassis oma arvamust avaldama, leidsin, et draamaringiga saaksin ma lahendada kaks probleemi. Esiteks, alustada draamaringiga II kooliastmele, mis aitab mul alustada lahendamist väheste huviringide pakkumist vanematele kooliastmetele ja teiseks, uurida, kas draamaring arendab noorte suulist ja füüsilist eneseväljendusoskust.

Tulenevalt eelnevatest tähelepanekutest, tegin kooli juhtkonna koosolekul ettepaneku ellu kutsuda 2023/2024 õppeaastal draamaring. Rahaliste vahendite nappuse tõttu suunati mind taotlema toetust Peipsiääre vallavalitsuse kaudu. Õpilaste jätkuv huvi ja entusiasm draamaringi osas oli motiveeriv ning 2022. aasta 30. novembril esitasin vallavalitsusele huvihariduse ja -tegevuse toetuse taotluse. Taotlus hõlmas draamaringi eesmärgi püstitamist, tegevuste sisu kirjeldamist ja millal, kellele ja kui tihti draamaring toimuma hakkab (vt tabel 1).

**Tabel 1. Huvihariduse ja huvitegevuse toetuse taotluse vorm 2023**

| <b>Alapealkiri</b>               | <b>Kirjeldus</b>                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                           |
|----------------------------------|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| Piirkonna eesmärk                | Huvitegevuse kättesaadavuse ja mitmekesistamise suurendamine ja uute võimaluste loomine                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                    |
| Kitsaskoha kirjeldus             | Tänapäeval on õpilastel probleeme, keskendumise, füüsilise ja suulise eneseväljendusega ning sotsiaalse küpsusega. Lisaks on langenud huvitegevuste kättesaadavus II ja III kooliastmes.                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                   |
| Tegevus kitsaskoha lahendamiseks | Draamaring II kooliastmele Juhan Liiv nim Alatskivi Koolis                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                 |
| Tegevuse sisu ja eesmärk         | Draamaringi eesmärk on arendada laste loovust ja suhtlusoskust läbi mängulise õppe. Oluline pole mitte ainult konkreetse näidendi ettevalmistamine, vaid ka sõnalise ja füüsilise eneseväljenduse, lavatunnetuse, loovuse ja meeskonnatööoskuste arendamine. See aitab noortel mõista erinevaid vaatenurki, kujundada oma arvamust, õppida eesmärgipäraselt kuulama ning arendada keeleoskust. Kui noored draamaringis saavad ideid või soovi midagi ette kanda, on neil võimalus seda teha ka publiku ees.<br><br>Draamaring kestab 90 minutit ja toimub üks kord nädalas pärast II kooliastme õpilaste koolipäeva lõppu. |
| Sihtgrupp                        | II kooliaste                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                               |
| Kaasatud partnerid               | puuduvad                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                   |
| Võimaluste arv                   | maksimum 15 õpilast                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                        |
| Tegevuse algus                   | September 2023                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                             |
| Tegevuse lõpp                    | Detsember 2023                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                             |

2023. aasta jaanuaris sain kinnituse, et draamaring saab rahastuse huvihariduse ja -tegevuse toetusest. Pärast kinnituse saamist hakkasin koostama täpsemat tegevusplaani ja koguma materjale draamaringi tegevuste kohta. Kuna ma õppisin samal ajal rakendusteatri suuna moodulis olevaid aineid sain erinevaid materjale õppejõudude käest. Alustasin draamaringi kavandamise ning selleks vajaliku materjali läbitöötamisega 2023. aasta jaanuaris. Põhilised raamatud, mida ma kasutasin kava koostamiseks, olid "Draamaraamat", "Draamakompass" ja erinevad materjalid, millele ma sain ligipääsu rakendusteatri suunal õppides. Sain ligipääsu A. Boali tekstide toortõlkele, dokumendile, mis sisaldas Kaie Mihkelsoni eestikeelset tõlget Anna Scher'i ja Charles Verrall'i raamatule "100+ draama ideed, draamamängude kogule jne. Lisaks kasutasin Perlego teenust, mis võimaldab juurdepääsu mitmesugustele e-raamatutele ja muule eksklusiivsele elektroonilisele sisule.

Kogu see teave ja materjalid aitasid mul koostada mitmekülgse ja huvitava draamaringi kava. Oluline oli tagada, et draamaringi tegevused oleksid mitmekesised ja haaraksid õpilaste tähelepanu ning toetaksid nende eneseväljendusoskuste arengut.

Huvijuhi eestvedamisel igal kevadel läbiviidavast küsitlusest, mis kaardistab õpilaste tagasiside toimunud huviringidele ja ootused huvitegevusele järgmiseks õppeaastaks, selgus 2023. aastal, et huvi võimaliku draamaringi osas on suur. II kooliastme õpilaste hulgas oli draamaringi vastu huvi tundnud 32 õpilast ja III kooliastme õpilaste hulgas 6 õpilast.

Sõnastasin draamaringi peaesmärgi, lisa-eesmärgid selle toetamiseks, ning koostas vastava tegevuskava õppeaasta lõpul. Draamaringi **eesmärgiks** oli läbi mängulisuse, etüüdide ja draamaharjutuste arendada osalejate sõnalist ning füüsilist eneseväljendust, lavatunnetust, loovust ning meeskonnatöövõimet.

### **Lisa-eesmärgid, mis toetavad draamaringi peaesmärki:**

#### 1. Sõnalise eneseväljendusoskuse arendamine:

Õpetada õpilastele erinevaid draamaharjutusi ja mängu, mis julgustavad neid oma mõtteid ja tundeid sõnades väljendada. Treenida õpilasi dialoogi looma ja spontaanselt reageerima erinevatele situatsioonidele. Arendada sõnavara mitmekesisust ja täpsust, võimaldades õpilastel end mitmeti väljendada.

#### 2. Füüsilise eneseväljendusoskuse arendamine:

Õpetada õpilastele kehakeele olulisust ja kuidas seda kasutada karakterite loomisel ja emotsioonide väljendamisel. Harjutada kehahoiakut, žeste ja liikumist, et aidata õpilastel

väljendada end mitteverbaalselt. Töötada individuaalselt ja grupis, et julgustada õpilasi väljendama ennast läbi keha.

### 3. Lavatunnetuse arendamine:

Õpetada õpilastele lava kui füüsilise ruumi kasutamist ja selle mõju esinemisele. Tutvustada õpilastele teatri tegemiseks vajalikke protsesse ja lavastuse elemente, nagu kavandamine, lavastus ja lavastaja juhendamine. Pöörata tähelepanu publikuga suhtlemisele ja lavasõna kasutamisele, et tugevdada õpilaste enesekindlust laval.

### 4. Loovuse arendamine:

Toetada õpilaste loovat mõtlemist läbi improvisatsiooni- ja dramatiseerimisharjutuste. Julgustada õpilasi eksperimenteerima erinevate karakterite, lugude ja situatsioonide loomisega. Pakkuda õpilastele loomingulisi väljakutseid ja ülesandeid, mis ergutavad nende kujutlusvõimet ja loovust.

### 5. Meeskonnatööoskuste arendamine:

Töötada koos grupis erinevate ülesannete lahendamiseks ja stseenide ettevalmistamiseks. Õpetada õpilastele kuulamise ja vastastikuse austuse tähtsust, et luua positiivne ja toetav õhkkond. Julgustada õpilasi üksteise ideede aktsepteerimisele ja koostööle, et saavutada ühiseid eesmärke.

## **3.2. Tegevuskava loomine**

Põhjalik draamaringi tegevuskava koostamine algas 2023. augustis. Rakendusteatri suuna õppel omandatud kogemus kinnitas, et liigne detailsus terve kursuse tunnikavades ei ole sihipärane, kui taotlen õpilaste loovust ja ühisloomet. Tagamaks enda põhjaliku ja mitmekülgse ettevalmistuse, kogusin materjale erinevate mängude ja draamategevuste kohta ning uurisin erinevaid draamatundide läbiviimise struktuure.

Draamaraamatust leidsin, et draamatunni planeerimisel ja läbiviimisel on kasulik järgida järgnevat lihtsat struktuuri (Hein, 2014):

1. Eesmärgistamine: Määratle tunni eesmärgid selgelt ja täpselt.
2. Meetodite valik: Vali meetodid vastavalt ajale, ruumile, vahenditele, õpilastele ja tunni eesmärkidele.
3. Tunni algus: Alusta tundi paari virgutava, lõõgastava või kontsentreeriva mängu või harjutusega, et valmistada õpilased ette järgneva tegevuseks.
4. Õpilaste teavitamine: Informeeri õpilasi tunni sisust ja eesmärkidest, võimalik on ka varjatud eesmärkide olemasolu, millest õpilastele otse ei räägita.
5. Põhitegevus: Keskendu tunni põhitegevusele vastavalt eesmärkidele ja õppesisule.
6. Refleksioon: Lõpeta tund refleksiooniga, võimaldades õpilastel jagada oma mõtteid, õppetunde ja kogemusi ning mõelda sellele, mida nad õppisid ja kuidas nad saavad edasi areneda.

Õppeaasta algusele eelnevalt koostas in huviringide graafiku, lähtudes tasemeõppe tunniplaanist. Draamaringi toimumise ajaks valisin kolmapäevad, ajavahemikuga 13.55-15.25. Alates 1. septembrist, avasin draamaringi registreerimise II ja III kooliastmele. Eelneva kogemuse põhjal pakkusin võimaluse kõigil huvilistel ringiga liituda, olenemata huvihariduse ja -tegevuse taotluses märgitud 15 osaleja piirangust. Esmalt registreerus 19 õpilast, esimesel kohtumisel osales 17 õpilast, hiljem langes välja kolm ning liitus üks uus õpilane, mis kinnitas minu esialgset hinnangut, et draamaringi tegevuses osaleb regulaarselt 15 õpilast.

Andmekogumismeetodite kavandamisel analüüsisin erinevaid meetodeid, mis toetaksid uurimistöö eesmärkide saavutamise hindamist kõige sihipärasemalt. Lisaks eelistasin meetodit, mis võimaldaks mul planeerida, koondada ja struktureerida andmeid minu jaoks efektiivset analüüsi võimaldavas formaadis. Valisin andmekogumismeetodiks uurija päeviku ning selle struktuuri loomisel lähtusin paindlikkusest. Soovisin koondada olulisi arenguid ja tähelepanekuid ning situatsioonianalüüse.

### **Päeviku põhistruktuur:**

1. Harjutused ja tegevused: Kirjeldasin, milliseid harjutusi ja tegevusi kasutasin iga sessiooni jooksul.
2. Osalejate reaktsioonid ja tagasiside: Märkisin üles õpilaste reaktsioonid harjutustele ja nende tagasiside.
3. Esinemisoskuse areng: Dokumenteerisin õpilaste esinemisoskuse ja eneseväljendusvõime arengut.

4. Probleemid ja väljakutsed: Kirjeldasin, millised probleemid ja väljakutsed ilmsid ning kuidas neid lahendasin.

Päeviku pidamine aitas mul jälgida õpilaste arengut, analüüsida draamaringi mõju ja teha vajalikke kohandusi tegevuskavas.

Lisaks valmistasin ette teavitustele lastevanematele, selgitades uurimistöö eesmärgi, nende laste osalemise rolli ning tagades nõusoleku andmekogumiseks (vt lisa 1).

Lastevanematele saatsin teavitustele läbi e-kooli, lisades märke, et teavitusele mittevastamine tähendab nende nõustumist. Protsessi eetiliseks toimumiseks tagasin laste ja nende vanemate privaatsuse ja kogutud andmete konfidentsiaalsuse.

Võimalikult mitmekesise andmekogumise jaoks kasutasin mitmeid meetodikaid. Esiteks pidasin põhjalikku uurija päevikut, kuhu märkisin üles igas tunnis toimunud tegevused, õpilaste reaktsioonid ja minu enda tähelepanekud. Lisaks sellele viisin tunni lõpus õpilastega läbi refleksiooniringi, kus kogusin õpilastelt tagasisidet nende kogemuste kohta draamaringis. Tegelesin ka vaatlusega, jälgides õpilaste käitumist ja suhtlemist tundides ning hindasin nende eneseväljendusoskuste arengut.

Reflektiivse praktikuna eelistasin pikale ettevalmistusele koostada tunnikavad nädalapõhiselt, lähtudes erinevatest aspektidest, mis tagaksid tegevuse paindlikkuse ja vastavuse noorte ootuste ja vajadusega. See võimaldas kohanda tunni sisu vastavalt õpilaste arengu vajadustele, eelnevatele reaktsioonidele, refleksiooni ringi sisendile ja lähtuda õpilaste individuaalsetest tugevustest ning nõrkustest. Tagasin sellega õpilaste võimaliku maksimaalse kaasatuse ja motiveerituse tunnitegevustes ja selle planeerimises osalemisel.

Esile tuues õppeprotsessi algus- ja lõpp-punktide olulisust, analüüsin käesolevas loov-praktilises lõputöös põhjalikult draamaringi esimest ja viimast tegevust. Ülejäänud tundide analüüsid, mis toetavad põhianalüüsi ja annavad tervikliku ülevaate kogu draamaringi toimumise käigust ja õpitulemustest on kättesaadavad lisadest (vt lisa 2, lisa 3...lisa 15). Tunnitegevused edastan tabeli vormis, kus toon välja teema, tegevused ja tegevusteks kuluva aja. Teema lahtris kirjeldan lühidalt tunniosa (näiteks sissejuhatus ja tervitamine, soojendusharjutused jne). Tegevused lahtris toon välja erinevad draamamängud ja -tegevused. Tabeli all olevates kommentaarides toon välja erinevad tähelepanekud ja analüüsi antud tunni kohta. Tundides läbiviidud mängude kirjeldused olen lisanud lisadesse (vt lisa 16).

### 3.3. Draamaringi esimese tunni tunnikava, kirjeldus ja analüüs

**Tunnikava: 6. september 2023**

**Tunni pikkus:** 90 minutit

**Tunni eesmärk:** Tutvustada õpilastele draamaringi ning selgitada, milliseid tegevusi nad tunnitöös oodata võivad. Lisaks soovisin luua avatud ja toetava keskkonna, kus õpilased tunneksid end mugavalt ning julgeksid väljendada oma mõtteid ja ideid. Samuti oli oluline luua esmaseid sidemeid õpilaste vahel ning aidata neil tunda end osana draamaringist.

| Teema                            | Tegevused                                                                                                                                                                                                       | Aeg        |
|----------------------------------|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|------------|
| Sissejuhatus ja tervitamine      | Ringis istumine, lühike sissejuhatus päeva teemasse, arutelu: Mis te arvate draama on? Milline nende tuju on (kasutasin tujumõõdikut)?                                                                          | 10 minutit |
| Soojendusharjutused              | "Tutvumismäng.", "Sinna-tänna", "Rist ja ring"                                                                                                                                                                  | 30 minutit |
| Grupiharjutused ja koostöömängud | "Kes on puudu?"<br>"Keha peitus"                                                                                                                                                                                | 20 minutit |
| Improviseerimisharjutused        | "Jätkame lugu"                                                                                                                                                                                                  | 15 minutit |
| Tagasiside ja kokkuvõte          | Õpilaste muljete kuulamine, tunni kokkuvõte, järgmise tunni eelvaade. Küsimused: Mis neile meeldis? Milline su tuju nüüd on (tujumõõdik) Mis me kaasa sellest tunnist võtame? Mida võiksime järgmine kord teha? | 15 minutit |

#### **Kirjeldus:**

Enne õpilaste tulekut sättisin saali valmis, panin maha ringikujuliselt vaibad, kontrollisin, et üleliigsed asjad oleksid saalist eemaldatud. Kui õpilased saabusid, tervitasin neid ja palusin neil vaiba peale istuda. Tundi alustasime maas vaipadel ringis istumisega. Rääkisin, et mul on neid tore siin näha ja uurisin, mida nad arvavad, mis draama on ja mida me draamaringis tegema hakkame. Õpilased olid väga vaiksed ja keegi ei tahtnud enda arvamust avaldada. Kinnitasin neile, et siin ei ole õigeid ega valesid vastuseid ja küsisin, kas keegi soovib oma mõtteid jagada. Neljanda klassi õpilane pakkus, et draama on näitlemine ja draamaringis

saame mängida erinevaid mängu. Kuuenda klassi õpilane täiendas, et draama on näitlemine, saame olla nagu näitlejad, teeme erinevaid rolle ja esitame näidendeid ning see on lõbus. Kinnitasin õpilastele, et neil on õigus, kuid draama on midagi palju rohkemat.

Rääkisin neile, et draama on üks viis, kuidas me saame lugusid jutustada ja läbi mängimise erinevaid tegelasi kehastada ning draama võib olla ka näidend, mida laval esitatakse, nagu te teatris näete. Seal on tegelased, kes räägivad omavahel ja teevad erinevaid asju, et jutustada lugu. Draama aitab meil kasutada oma kujutlusvõimet, harjutada esinemist ja õppida paremini aru saama, mida erinevad inimesed mõtlevad ja tunnevad. Draamaringis mängime erinevaid mängu ja teeme läbi harjutusi, mis aitavad meil julgemalt esineda, teisi kuulata ja koos töötada. See on väga lõbus ja õpetlik viis õppida.

Järgnevalt rääkisin, et kuna me kõik esimest korda kokku saame, siis proovime koos mängida ja vaatame, mis edasi saab. Enne kui me mängude juurde läksime, tahtsin teada nende tuju. Tuju teadasaamiseks kasutasin tujumõõdikut, õpilased pidid käega märku andma, mis skaalal nende tuju on. Kui käsi oli madalal, tähendas see halba tuju (nr 1), ja kui kõrgel, siis väga head tuju (nr 10). Õpilastel oli tuju läbivalt 4-5 tasemel.

Esimeseks mänguks valisin "Tutvumismängu", et vaadelda, millisel tasemel nende julgus on. Mängus pidi õpilane ütleva selgelt oma nime ja tegema mingisuguse liigutuse, siis oli järgmise kord. Esimese ringiga palusin neil öelda oma nime ja teha liigutuse. Järgneval ringil palusin öelda kõikide eelnevate õpilaste nimed koos liigutustega ja lisama oma nime ning liigutuse lõppu. Nii, et lõpuks pidi viimane ütleva kokku 18 nime koos liigutustega. Selles mängus oli ka esimene tagasilöökk, õpilased teadsid küll kõikide nimesid, aga neil polnud kõiki liigutusi meeles. Küll aga liikusid õpilased sujuvalt üksteise abistamise juurde, mis oli positiivne.

Järgmiseks palusin õpilastel laiali hargneda ja tutvustasin "Sinna-tänna" mängu käiku. Õpilased pidid ruumis läbisegi liikuma ja kui ma ütlesin "stopp", said nad järgmise liikumisviisi ning "läks" said nad uuesti liikuma minna, aga uuel viisil. See mäng aitas õpilastel energilisemaks muutuda ja nende tuju läks lõbusamaks. "Rist ja ring" oli rahulikum mäng ja nõudis kontsentratsiooni. Selle mängus suutis ainult üks õpilane teha risti ja ringi samaaegselt. Aga need õpilased, kellel see välja ei tulnud, ei andnud alla, vaid katsetasid ikka jälle, mis näitas, et nad ei lõõnud käega, kui millegagi hakkama ei saanud. Mõlemad mängud olid õpilaste jaoks lõbusad, kuid ma ei saanud oodatud tulemusi, pigem pidin nende mängude ajal rohkem juhendama ja korda hoidma, sest tekkis üleliigne lärm.

Siis panin õpilased ruumis segiläbi liikuma ja ütlesin, et kui ma ütlen "stopp", peavad nad väikeseks kägaraks minema ja käed silmade ette panema, nii et keegi midagi ei näe.

Liikudes kaldusid õpilased ringiratast olema ja ei kasutanud ruumi täielikult ära. Kui nad kägaras olid ja midagi ei näinud, viisin ühe õpilase ruumist välja. Tagasi tulles palusin neil edasi liikuda ja jälgida, mis ruumis muutunud on. Neil läks umbes kolm minutit enne, kui nad avastasid, et ühte õpilast ei olnud. Seda mängu mängisime läbi mitmeid kordi. Mängu lõpus küsisin, kas neile see mäng meeldis ja mida nad õppisid. Tagasisideks sain, et mäng meeldis väga ja seda võiks veel mängida, ning nad õppisid, et nad peavad teisi jälgima.

Seejärel palusin neil sünnikuu järgi ühte rivvi minna ja jagasin nad kolmeks grupiks, nii et igas grupis on kuus liiget, ise liitusin grupiga, milles oli vähem liikmeid. Rääkisin neile keha peitusemängu käigust. Mängu alustasime esimesest grupist ning teised grupid kommenteerisid, kui nad ikka veel nägid peidus olevat inimest. Õpilased olid julgemad kommenteerima, et ikka veel näeme. Kuna ajaliselt hakkas tund lõpule saama, siis saime selles mängus iga grupi kohta ainult ühe peitmise teha. Aga siiski oli märgata laste elevust ja aktiivsust.

Edasi liikusime ringile ja rääkisin, mida järgmisest tegevusest oodata. Palusin õpilastel jätkata lugu, nii et igäüks saab oma mõtteid välja öelda ja siis jätkab sama lugu järgmine. Loo esimese mõtte andsin juhendajana ise. Kuna õpilaste energia oli juba kõrgel, läksid esimesed lood rumalate teemade peale. Seetõttu katkestasin need lood ja andsin uue alguse. Lõpuks saime kokku tore loo Marist, kes läks oma koeraga jalutama. Juhendajana panin selle loo pärast tundi kirja nii täpselt kui mul meeles oli ja planeerisin selle looga järgmistes tundides edasi tegeleda. Sellega lõppes tunni aktiivne osa ja palusin neil uuesti vaibad võtta ja koguneda ringi, et lõpetada tund.

Refleksiooni osas tänasin õpilasi toreda tunni eest ja küsisin, mis neile selles tunnis kõige rohkem meeldis ja mida nad sellest tunnist kaasa võtavad. Õpilaste vastused olid napisõnalised ja oli aru saada, et nad väga rääkida ei taha. Üks kuuenda klassi õpilane tõi välja, et temale meeldis mäng "Kes on puudu?", teised nõustusid aga ise midagi lisada ei soovinud. Palusin neil näidata, milline tuju neil nüüd tunni lõpus on. Enamasti oli tuju 9-10 tasemel.

### **Analüüs:**

Osalejate reaktsioonid ja tagasiside: Tunni alguses olid kõik õpilased tagasihoidlikud ja pelglikud. Neil oli mugavam passiivses rollis olla ning nad ei soovinud esile tõusta ega teistega liiga palju suhelda. Tutvumismängus olid nad napisõnalised ja liigutused pigem tagasihoidlikud. Soojendusharjutused aitasid luua lõdvestunud õhkkonna ja soodustasid õpilaste omavahelist suhtlemist. Kuigi alguses olid õpilased kõhklevad, siis pärast "Kes on

puudu" harjutust oli näha nende avanemist. Grupiharjutused julgustasid õpilasi suhtlema ja koostööd tegema. Kuigi mõned õpilased olid endiselt tagasihoidlikud, aitasid need tegevused neil järk-järgult avaneda ja aktiivsemalt grupitegevustesse kaasata. "Jätkame lugu" oli neile pigem lõbus ja lood kaldusid mõnikord rumalaks. Katsetasime mitu korda, kuni saime huvitava loo Marist, kes läks koeraga jalutama ja sattus mitmesugustesse seiklustesse. Pärast tundi panin loost kirja nii palju kui mäletasin ja planeerisin õpilastega selle loo juurde tagasi tulla, et seda edasi arendada.

Esinemisoskuste areng: Esimese tunni jooksul oli märgata õpilaste enesekindluse kasvu, eriti improvisatsiooniharjutuste ajal, kus pidin hakkama tegelema rumaluste piiritlemisega. Mitu lugu jäid poolikuks just sellepärast. Alguses väga vaiksed ja tagasihoidlikud õpilased hakkasid julgemalt oma ideid väljendama ning tundsid end tunnis mugavalt.

Probleemid ja väljakutsed: Üks peamine probleem oli alguses õpilaste argus ja kohmetus, eriti "Tutvumismängu" ajal, kus nad ei julgenud teha liigutusi ega väljendada mõtteid. Aitasin neil mõelda tegevustele ning mõned õpilased vajasid julgustust. Oli märgata kahte õpilast, kes tundsid end ebakindlalt ja pelgasid teiste ees liigutamist või vigade tegemist. Mängu käigus muutusid reeglid kui õpilased unustasid teiste õpilaste tegevuse, kuid meelde tuletamiseks kasutasime liigutuste ettenäitamist. Väljakutseks oli leida viise, kuidas julgustada õpilasi oma mugavustsoonist väljuma ja rohkem osalema. Kasutasin julgustamiseks palju positiivset tagasisidet, et õpilased tunneksid end paremini.

### **3.4. Draamaringi viimase tegevuse tunnikava, kirjeldus ja analüüs**

#### **19. detsember 2023 (Jõulupeod)**

##### **Ajakulu 130 minutit (iga jõulupeo jaoks)**

**Eesmärk:** Jõulupeo eesmärk on luua meeldejääv ja positiivne kogemus õpilastele, kus saab tunnustada nende pingutusi ja arengut draamatunnis. Lisaks soovitakse pakkuda meelelahutuslikku ja emotsionaalset etendust, kus õpilased saavad rakendada oma õpitud oskusi ja väljendada oma loovust ning emotsioone. Samuti on oluline luua võimalus tagasisideks, kus õpilased saavad jagada oma muljeid etendusest ning kogeda tunnustust ja toetust nende pingutuste eest. Lõpuks soovitakse luua soe ja südamlük õhkkond, kus kõik saavad tunnustada üksteise panust ja soovida üksteisele häid jõule ning ilusat koolivaheaega.

| Teema                                                  | Tegevused                                                                                   | Aeg        |
|--------------------------------------------------------|---------------------------------------------------------------------------------------------|------------|
| Sissejuhatus ja tervitamine                            | Päeva eesmärkide, ajakava tutvustamine.<br>Õpilaste julgustamine.                           | 10 minutit |
| Etenduseks valmistumine                                | Kostüümide, meigi, lava jne valmispanek                                                     | 40 minutit |
| Etenduse esitamine 1.-4. klassi õpilastele. Kell 11.00 | Õpilased esitavad näidendi õpitud oskustega ja emotsioonidega, jälgides publiku reaktsioone | 50 minutit |
| Tagasiside                                             | Õpilastele antakse võimalus jagada muljeid ja tagasisidet etenduse kohta, tunnustamine      | 30 minutit |
| Paus                                                   | Õpilastele antakse võimalus puhata ja üksteisega suhelda või koju minna.                    | 4 tundi    |
| Etenduseks valmistumine                                | Kostüümide, meigi, lava jne valmispanek, õpilaste julgustamine                              | 40 minutit |
| Etenduse esitamine 5.-9. klassi õpilastele. Kell 17.00 | Õpilased esitavad näidendi õpitud oskustega ja emotsioonidega, jälgides publiku reaktsioone | 50 minutit |
| Tagasiside                                             | Õpilastele antakse võimalus jagada muljeid ja tagasisidet etenduse kohta, tunnustamine      | 30 minutit |
| Kokkuvõtte ja hüvastijätt                              | Õpilastele tänusõnade jagamine ja Jõuluvaheajaks heade soovide soovimine                    | 10 minutit |

### Kirjeldus:

50 minutit enne esimese etenduse algust kogunesime draamaringi õpilastega saali, et üle vaadata kõik vajalik ja ennast ette valmistada. Tutvustasin päeva kava, selgitades, et hommikul esineme 1.-4. klassidele ja õhtul 5.-9. klassidele ning neil on kahe etenduse vahel 4 tundi vaba aega. Küsisin nende enesetunde kohta. Õpilased olid valdavalt hästi meelestatud, kuid seoses võimalike segadustega tundsid ka kergelt ärevust. Meenutasin neile eelmise päeval räägitut ja rõhutasin improviseerimise tähtsust ning lubasin olla alati lava taga olemas. Tõin välja ka rahuliku häälekasutuse ja liigutuste tähtsuse, mis annab piisavalt aega mõtlemiseks.

Kui õpilased olid kostüümid selga pannud ja lava esimeseks stseeniks ette valmistatud, kogunesime lava taha, et oodata esimese etenduse publikut. Lava taga oli näha, kuidas õpilased üksteist toetasid ja innustasid. Etenduse alguses läksin lavale, juhtides sisse etenduse ning tõstes esile, et näitlejateks on draamaringis osalevad õpilased ning me esitame Oskar Lutsu “Nukitsamehe” järgi dramatiseeringu “Nuki jõulud”.

Etenduse alguses olid õpilased närvilised, kuid valmis. Esimese etenduse ajal esines mõningaid teksti unustamisi, kuid õpilased improviseerisid edukalt ja suutsid siiski oma rollidega edasi minna. Nende hääled kostusid saali tagumisse otsa ning nad suutsid oma rolle selgelt esitada, säilitades karakteri liikumismustrid. Publik jälgis etendust huviga ning etenduse lõpus kiitsid draamaringi õpilasi suure aplausiga, mis kinnitas nende esinemise kvaliteeti. Pärast etendust arutasime, kuidas läks ning õpilased tõid välja, et mõni tekst ununes. Kinnitasin neile, et publik ei märganud neid apsakaid ja et nad esinesid suurepäraselt, kasutades ära draamaringis õpitud oskusi ning suutes oma rollides püsida.

Pausi ajal läksid osa õpilasi koju või välja sööma. Tagasi saabusid nad varem kui oodatud ning jagasid omavahel muljeid ja kiitsid üksteist. Pausi ajal suhtlesin ka teiste õpetajatega, kes tõid välja mitmeid õpilasi, kelle näitlemist nad ei suutnud ära imestada. See kinnitas õpilaste suulise ja füüsilise eneseväljenduse oskuste arengut.

Enne õhtust etendust kinnitasin õpilastele, et kõik läheb hästi ning nad saavad sellega hakkama. Kuid 10 minutit enne etendust ilmnes ootamatu olukord, kui üks pea osa täitev õpilane läks emotsionaalseks, kuna teda ähvardati filmimisega. Püüdsin teda rahustada ja aidata hingamisharjutustega ning tagada, et kedagi ei filmita. Teised õpilased olid mures ja toetavad ning mõtlesid isegi etenduse ärajätmisele. Peaosa täitev õpilane suutis lõpuks ennast kokku võtta ja öelda, et teeme ära. Etenduse alguses rõhutasin publikule, et telefoni kasutamine on keelatud ning palusin mitte filmida ega pildistada, samuti tegin kokkulepped õpetajatega, et nad jälgiksid publikut.

Etenduse käigus esines mõningaid apsakaid, kuid peaosa täitnud õpilane suutis oma rollis püsida, kuigi oli lava taga emotsionaalne. Üks teine õpilane, kes unustas teksti, sai abi teiselt kaasõpilaselt ning suutis seejärel edukalt jätkata. Kummardamise ajal kostis saalist suur aplaus ja vilistamine, mis näitas, et publik nautis etendust.

Pärast etendust kogunesime, et vahetada muljeid. Õpilased tõid välja, et tegelikult läks kõik hästi ega olnud midagi hullu. Kiitsin neid nende esinemise eest ning julgustasin jätkama draamaringis ka järgmisel aastal.

### **Analüüs:**

Osalejate reaktsioonid ja tagasiside: Õpilaste etendus oli varasemate proovide tulemus, kus rakendati kõiki õpitud oskusi ja emotsionaalset väljendust. Publiku reaktsioone jälgides ja neile reageerides suutsid õpilased luua meeldejäáva etenduse. Pärast etendust jagati muljeid ja tagasisidet ning õpilasi tunnustati nende saavutuste eest. Lõpetati soojade sõnadega ja sooviti head koolivaheaega.

Esinemisoskuse areng: Õpilaste esinemisoskused on teinud märgatava arengu. Alguses olid nad draamaringi tegevustes osaledes kartlikud ja ebakindlad, kuid hiljem suutsid nad laval julgelt ja veenvalt end väljendada.

Probleemid ja väljakutsed: Enne II ja III kooliastmele esinemist tundsid õpilased ärevust, eriti üks peategelastest, kellel esinemise närv vedas alt. Juhendaja oli oluline toetaja, kes aitas õpilasel negatiivsetest emotsioonidest üle saada ja keskenduda etteastele. Teised draamaringi õpilased olid toetavad ning avaldasid muret, mõned olid valmis isegi esinemast loobuma, kuid pärast rahunemist suudeti siiski etendust jätkata. Publik oli väga kaasatud ning nende aplaus väljendas positiivset tagasisidet etendusele.

#### 4. Järeldused

Mõeldes õpilaste suulisele ja füüsilisele eneseväljendusoskusele esimestel tundidel võrreldes nende esinemisega, võib märgata märkimisväärset arengut. Alustades esimesest draamaringi tunnist, oli õpilaste suhtumine uude kogemusse enamasti uudishimulik, kuid samas võis täheldada ka ärevust ja ebakindlust. Draamaringi alguses pidin juhendajana juhtima tegevust ja demonstreerima, kuidas ülesandeid täita. Õpilaste oskused draamamängudes ja eneseväljendusvõime olid algstaadiumis ning nad tundsid ebamugavust rollide võtmisel ja esitamisel.

Võrreldes viimast draamaringi esinemist on toimunud märkimisväärne areng õpilaste enesekindluses, oskustes ja suhtumises. Õpilased on omandanud mitmeid draamamängude tehnikaid ja suudavad neid julgelt rakendada. Nende eneseväljendusoskus on oluliselt paranenud ning nad suudavad oma emotsioone ja mõtteid selgemalt ja veenvamalt väljendada. Lisaks on õpilased muutunud loomingulisemaks ja julgemaks oma ideede väljendamisel ning on avatud uutele väljakutsetele ja rollidele. Viimase draamaringi tunni käigus võis täheldada ka suuremat meeskonnatööd ja toetust õpilaste vahel. Nad suutsid üksteist julgustada ja aidata, mis näitab nende sotsiaalsete oskuste arengut ja võimet töötada koos. Lisaks suutsid nad paremini toime tulla ebasoodsate olukordadega, nagu teksti unustamine või ootamatud segadused.

Uurimistöö tulemused näitavad selgelt, et rakendusteatril põhinevad draamaringid pakuvad II kooliastme õpilastele mitmekülget ja kaasavat huvitegevust. Õpilaste reaktsioonid

ja osalus draamaringides olid positiivsed, kajastades nende huvi teatrikunsti ja loovtegevuste vastu. Draamaringides osalemine andis õpilastele võimaluse kunstiliseks eneseväljenduseks, luues seeläbi sidemeid teiste õpilastega ja tugevdades nende kuuluvustunnet.

Draamaringides osalemine aitas oluliselt kaasa õpilaste füüsiliste eneseväljendusoskuste arengule. Mängulised tegevused, rollimängud ja improvisatsioonid võimaldasid õpilastel avastada oma keha väljenduslikku potentsiaali ning õppida kasutama kehakeelt ja žeste, et väljendada erinevaid emotsioone ja karaktereid. See omakorda aitas neil saavutada paremat keha- ja ruumiteadlikkust ning suurendada enesekindlust oma kehalise väljenduse suhtes.

Lisaks füüsilisele eneseväljendusele toetas draamaringides osalemine oluliselt ka õpilaste sõnalise eneseväljendusoskuste arengut. Rollimängud, stsenaariumide loomine ja näidendite ettevalmistamine õpetasid õpilastele selget ja veenvat kõnelemist ning aitasid neil väljendada oma mõtteid ja tundeid sõnalises vormis.

Loov-praktilise uurimistöö käigus ilmnis mitmeid suundi, mida võiks edasi uurida. Näiteks võiks järgmiste uuringute käigus süvitsi uurida draamaringides osalevate õpilaste individuaalseid arenguid ja nende mõju nende akadeemilistele saavutustele. Samuti võiks uurida erinevate draama metoodikate ja lähenemisviiside mõju õpilaste arengule erinevates vanuserühmades ja koolikeskkondades.

Kokkuvõtteks saab kinnitada, et rakendusteatril põhinevad draamaringid on väga tõhusad vahendid II kooliastme õpilaste huvitegevuse toetamiseks ja nende füüsilise ning sõnalise eneseväljendusoskuste arendamiseks. Need mitte ainult ei paku õpilastele lõbusaid ja interaktiivseid õpikogemusi, vaid aitavad neil ka saavutada olulisi oskusi ja pädevusi, mis on vajalikud nende edasiseks arenguks ja edukaks toimetulekuks tänapäeva ühiskonnas. Soovitan draamaringide laialdasemat kasutuselevõttu haridussüsteemis.

## Kokkuvõte

Käesolevas loov-praktilises lõputöös uuriti reflektiivse praktiku lähenemise põhjal, kuidas rakendusteatri põhinev draamaring pakub II kooliastme õpilastele huvitegevust ning millist mõju avaldab see noorte füüsilisele ja sõnalisele eneseväljendusoskusele.

Uurimiseesmärgi täitmiseks viidi läbi tegevusuuring, mille käigus juhendati draamaringi, kus osalesid 15 noort vanuses 11-13 aastat ajavahemikul 06.09.2023 kuni 19.12.2023 Juhan Liivi nim Alatskivi Koolis. Draamaringi eesmärgiks oli läbi mängulisuse, etüüdide ja draamaharjutuste arendada osalejate sõnalist ning füüsilist eneseväljendust, lavatunnetust, loovust ning meeskonnatöövõimet.

Uurimistöö põhines läbiviidud draamaringil, mis oli struktureeritud hõlmamaks mitmekesiseid harjutusi, mängu ja lavaproove. Esialguses etapis hinnati õpilaste suulist ja füüsilist eneseväljendusoskust ning huvi draama vastu. Seejärel jälgiti ja analüüsiti nende arengut draamaringi käigus.

Tulemused näitasid selget ja märkimisväärset arengut õpilaste eneseväljendusoskustes ning enesekindluses. Draamaharjutused mitte ainult ei pakkunud õpilastele lõbusat ja kaasahaaravat tegevust, vaid aitasid neil ka arendada olulisi oskusi, sealhulgas suulist ja füüsilist eneseväljendust ning emotsionaalset intelligentsust. Õpilaste huvi draama vastu suurenes märkimisväärselt ning nad näitasid pühendumust ja entusiasmi lavatöö käigus.

Kokkuvõttes näitab käesolev uurimus, et rakendusteatri põhinev draamaring on tõhus meetod II kooliastme õpilaste eneseväljendusoskuste arendamiseks ja äratamiseks nende huvi draama vastu. Draama on mitmekülgne vahend, mis läbi lõbusa tegevuse toetab noore enesearengut, loomingulisuse rakendamise oskust ning tõstab noore suulist ja füüsilist eneseväljendusoskust.

## Kasutatud allikad

- Boal, A. (2021). *Games for Actors and Non-Actors* (A. Jackson, Trans.). Taylor & Francis.  
<https://www.perlego.com/book/3016257/games-for-actors-and-nonactors>
- Diverse Project. (n.d.). *Drama in education – Diverse Project*. Diverse Project.  
<https://diverse-education.eu/drama/>
- Drama Trunk. (n.d.). *45 Free Drama Games and Activities*. Mrs. B's Drama Trunk.  
[https://www.dramatrunk.com/\\_files/ugd/a635ca\\_9c5484e25c75427f9034a90d4cdf02e7.pdf?index=true](https://www.dramatrunk.com/_files/ugd/a635ca_9c5484e25c75427f9034a90d4cdf02e7.pdf?index=true)
- Erelt, T. (Ed.). (2014). *Hariduse ja kasvatusesõnaraamat: eesti, inglise, saksa, soome, vene*. Eesti Keele Sihtasutus.
- Fleming, M. (2017). *Starting Drama Teaching*. Taylor & Francis.  
<https://ereader.perlego.com/1/book/1569266/12>
- Haridus- ja Noorteamet. (15.04.2024). *Huvihariduse ja -tegevuse toetus omavalitsustele | Haridus- ja Noorteamet*. Harno.  
<https://harno.ee/huvihariduse-ja-tegevuse-toetus-omavalitsustele>
- Haridus- ja Teadusministeerium. (n.d.). *Huviharidus ja huvitegevus*. Haridusportaal.  
<https://haridusportaal.edu.ee/artiklid/huviharidus-ja-huvitegevus>
- Haridus- ja Teadusministeerium & Haridus- ja Noorteamet. (03.01.2024). *Juhendmaterjal huvihariduse ja huvitegevuse avade koostamiseks kohalikele omavalitsustele*. Harno.  
<https://harno.ee/sites/default/files/documents/2024-04/Huvitoetuse%20juhend%20.pdf>
- Hein, I. (2014). *Draamaraamat : draamaõpetuse käsiraamat õpetajatele ja näiteringi juhendajatele*. Maurus.
- Hornbrook, D. (2012). *Education in drama*. RoutledgeFalmer.  
<https://www.perlego.com/book/1627303>
- Löfström, E. (2011). *Tegevusuuringu käsiraamat*. Archimedes.
- Mondo Maailmakool. (n.d.). *Mängud: ergutamise, lõdvestamise, koostöö- ja suhtlusoskus – Maailmakool*. Maailmakool.  
<https://maailmakool.ee/materjalid/280/ergutavad-mangud/>
- Owens, A., & Barber, K. (2014). *Draamakompass. Protsessdraama käsiraamat*. (K. Nielsen., Trans.). Tartu Ülikool.
- Peipsiääre Vallavalitsus. (24.01.2023). *Huvihariduse ja huvitegevuse kava 1.01.2023 - 31.12.2023*. Peipsiääre Vallavalitsus.

- Riigi Teataja. (01.08.2020). *Noorsootöö seadus*. Riigi Teataja.  
<https://www.riigiteataja.ee/akt/103052017007?leiaKehtiv>
- Riigi Teataja. (08.03.2023). *Põhikooli riiklik õppekava–Riigi Teataja*. Riigi Teataja.  
<https://www.riigiteataja.ee/akt/129082014020?leiaKehtiv>
- Riigi Teataja. (01.01.2024a). *Riigieelarve seaduses kohaliku omavalitsuse üksustele määratud toetusfondi vahendite jaotamise ja kasutamise tingimused ja kord*. Riigi Teataja.  
<https://www.riigiteataja.ee/akt/129122023016?leiaKehtiv>
- Riigi Teataja. (26.04.2024b). *Põhikooli- ja gümnaasiumiseadus*. Riigi Teataja.  
<https://www.riigiteataja.ee/akt/116062020012?leiaKehtiv>
- Scher, A., & Verrall, C. (1975). *100 + Ideas for Drama* (K. Mihkelson, Trans.). Heinemann Educational.
- Simmermann, A. (2018). *Rakendusteatri praktikad MTÜ Laste ja Noorte Kriisiprogrammi leinatoetuslaagrites aastatel 1995–2017*. Eesti Muusika- ja Teatriakadeemia.
- Söömer, S., & Saart, K. (Eds.). (2015). *Arenev teadushuvi haridus. Õpime kogemustest*.  
Kehitämiskeskus Opinkirjo ry ja Eesti Teadusagentuur (Estonian Research Council)  
ETAg.  
[https://www.etag.ee/wp-content/uploads/2014/01/teadushuvi\\_hariduse\\_raamat\\_veebi.pdf](https://www.etag.ee/wp-content/uploads/2014/01/teadushuvi_hariduse_raamat_veebi.pdf)
- Swale, J. (2013). *Drama Games for Classrooms and Workshops*. Nick Hern Books, Limited.  
<https://ereader.perlego.com/1/book/1420061>
- Verity. (01.11.2013). *Top Ten Drama Games*. Surviving the Unexpected: The Life of a YA  
Cambridge Student!  
<https://gapyearsurvivingtheunexpected.blogspot.com/2013/10/veritys-top-ten-drama-games.html>

# LISAD

## Lisa 1. Teavitusleht lastevanematele

### Austatud lapsevanem!

Olen Juhan Liivi nim Alatskivi Kooli huvijuht ja Tartu Ülikooli Viljandi kultuuriakadeemia kogukonnahariduse ja huvitegevuse rakenduskõrghariduse üliõpilane Grete Hantson.

Soovin teid teavitada, et teie laps on registreerunud ja soovib osaleda draamaringis. Võtan teiega ühendust, kuna olen draamaringi raames tegemas oma loov-praktilist lõputööd. Loov-praktilise lõputöö uurimistöö keskendub draamaringi mõjule II kooliastme õpilaste eneseväljendusoskuste arengule. See uurimistöö on oluline osa minu õpingutest ning selle eesmärk on süvendada arusaamist draamahariduse potentsiaalset laste loomingulisuse ja eneseväljendusoskuste kujundamisel. Lõputöö raames kasutan reflektiivse praktiku lähenemist, et uurida, kuidas rakendusteatri põhinev draamaring pakub huvitegevust II kooliastme õpilastele ning millist mõju avaldab see noorte füüsilisele ja sõnalisele eneseväljendusoskusele.

Teie lapse osalus uurimistöös hõlmab tema regulaarset osalemist draamaringi tundides ning interaktsiooni minuga, uurijaga, mis võib hõlmata küsimustele vastamist ja tagasiside jagamist. Uurimistöös osalemine ei mõjuta teie lapse tavalist kooli tegevust.

Kõik andmed, mis kogutakse teie lapse osalemise kohta, käsitletakse konfidentsiaalselt ja neid kasutatakse ainult uurimistöö eesmärkidel. Teie lapse nime ei avaldata ega seostata uurimistöö tulemustega.

Kui teil on küsimusi seoses uurimistööga või soovite rohkem teavet, ärge kartke minuga ühendust võtta. Olen avatud kõigile küsimustele ja tagasisidele.

Tänan teid ja teie last koostöö eest selles uurimistöös.

Lugupidamisega,  
Grete Hantson

## Lisa 2. Tunnikava: 13. september 2023

**Tunni pikkus:** 90 minutit

**Tunni eesmärk:** Tunni eesmärk oli jätkata draamaringi tutvustamist ja luua avatud ning toetav keskkond, kus õpilased saaksid end mugavalt tunda ja julgeksid väljendada oma mõtteid ja ideid. Lisaks sooviti jätkata esmaste sidemete loomist õpilaste vahel ning aidata neil tunda end osana draamaringist, ning luua esimene draamalepe.

| Teema                                             | Tegevused                                                                                                                                                                                                          | Aeg        |
|---------------------------------------------------|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|------------|
| Sissejuhatus ja tervitamine                       | Lühike ülevaade eelmise tunni teemadest, päeva eesmärkide tutvustamine, tujumõõdik.                                                                                                                                | 10 minutit |
| Soojendusharjutused                               | "Kummikana"<br>"Värinad"                                                                                                                                                                                           | 20 minutit |
| Kokkulepete tegemine ja improviseerimisharjutused | Draamaringi kokkulepete tegemine<br>"Jah, teeme!"                                                                                                                                                                  | 30 minutit |
| Improviseerimisharjutused                         | "Töövestlus"                                                                                                                                                                                                       | 20 minutit |
| Tagasiside ja kokkuvõte                           | Õpilaste muljete kuulamine, päeva kokkuvõte, järgmise tunni eelvaade.<br>Küsimused: Mis neile meeldis? Milline su tuju nüüd on (tujumõõdik) Mis me kaasa sellest tunnist võtame? Mida võiksime järgmine kord teha? | 10 minutit |

### Kommentaariid ja analüüs:

Osalejate reaktsioonid ja tagasiside: Õpilaste reaktsioonid olid positiivsed, eriti soojendusharjutuste ajal. Mängud nagu "Kummikana!" ja "Värinad" olid lõbusad ning julgustasid õpilasi füüsiliselt aktiivselt osalema. Valisin mängud eelmise tunni põhjal, eelistades liikuvaid tegevusi, kuna märkasin, et õpilased olid nende mängude ajal avatumad. Kokkulepete sõlmimine oli oluline, et luua turvaline ja toetav keskkond, kus iga õpilane tunneks end aktsepteerituna ja julgeks väljendada oma mõtteid ja ideid. Kokkulepped kehtisid kogu draamaringi jooksul ja panin need iga tunni alguses seinale, et õpilased neid meeles hoiaksid. Kokkulepeteks olid: "Kõik, mida me siin teeme, jääb meie vahele", "Kõik ideed on suurepärased", "Kasutame viisakaid sõnu", "Tunne rõõmu ja naudi igat hetke". Mäng "Jah, teeme!" julgustas õpilasi pakkuma erinevaid ideid ja väljendama oma loovust kiiresti, ehkki

nende liigutused jäid tagasihoidlikumaks. Töövestluse mäng oli väga aktiivne ja kõik osalejad tahtsid töövestluse ajal "kuumas toolis" olla.

Esinemisoskuste areng: Õpilaste enesekindlus ja esinemisoskus jätkasid arengut, eriti improvisatsiooniharjutuste ajal. Õpilased olid valmis väljendama oma ideid ja osalema mängudes avatud meelel.

Probleemid ja väljakutsed: Üldiselt ei ilmnunud selle tunni jooksul olulisi probleeme ega väljakutseid. Õpilased tundsid end mugavalt ja olid valmis aktiivselt osalema mitmesugustes tegevustes ning tegema koostööd. Pigem oli vajadus piirata õpilaste ülemäärast entusiasmi, et säilitada kontroll õppeprotsessi üle.

### Lisa 3. Tunnikava: 20. september 2023

**Tunni pikkus:** 90 minutit

**Tunni eesmärk:** Tunni eesmärk on jätkata draamaringis osalevate õpilaste loovuse arendamist, suurendades nende enesekindlust ja julgustades koostööd ning improvisatsiooni oskusi. Lisaks soovitakse tugevdada grupi dünaamikat ja luua avatud ning toetav keskkond, kus iga õpilane tunneb end aktsepteerituna ja julgustatuna oma ideid väljendama.

| Teema                         | Tegevused                                                                                                                                                                                                                                                                     | Aeg        |
|-------------------------------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|------------|
| Sissejuhatus ja tervitamine   | Lühike ülevaade eelmise tunni teemadest, päeva eesmärkide tutvustamine, tujumõõdik.                                                                                                                                                                                           | 10 minutit |
| Soojendusharjutused           | "Kass ja hiir"<br>"Energiapall"                                                                                                                                                                                                                                               | 20 minutit |
| Improviseerimisharjutused     | "Jätkame lugu" mängust tulnud loo edasiarendus "Mari ja Bruno seiklus"<br>Kolmestest gruppides koostöö, kus üks on jutustaja/hääl lava taga, teised improviseerivad Mari ja Bruno liikumist samal ajal. Õpilastel on 10 minutit ettevalmistuse aega. Siis esinetakse rühmale. | 30 minutit |
| Stseenide loomine ja grupitöö | Järgneb edasiarendus. Draamakirjutamine (tegelaste dialoogi kirja panemine)                                                                                                                                                                                                   | 20 minutit |

| Teema                   | Tegevused                                                                                                                                                                                                      | Aeg        |
|-------------------------|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|------------|
| Tagasiside ja kokkuvõte | Õpilaste muljete kuulamine, päeva kokkuvõte, järgmise tunni eelvaade. Küsimused: Mis neile meeldis? Milline su taju nüüd on (tujumõõdik) Mis me kaasa sellest tunnist võtame? Mida võikime järgmine kord teha? | 10 minutit |

### Kommentaariid ja analüüs:

Osalejate reaktsioonid ja tagasiside: Mängu "Kassi ja hiire" ajal tuli mitu korda selgitada mängu reegleid, kuid kui õpilased said mängu käiguga hakkama, oli see energiline ja nauditav kogemus. Energiaharjutuse läbiviimine kulges üllatavalt sujuvalt, mis võib suuresti tuleneda eelneva mängu positiivsest mõjust. Improviseeritud loo esitamisel oli märgata õpilaste meeleolu muutumist positiivsemaks, kui nad mõistsid, et lugu, mida ma esitasin, oli nende endi loodud. Edasiarenduse käigus oli näha nende suurt soovi selle looga tegeleda. Tagasiside osas väljendasid õpilased rahulolu tunni kulgemise ning oma loo arendamise protsessi kohta. Esinemisoskuste areng: Õpilaste enesekindlus ja improviseerimisoskus kasvasid sessiooni jooksul märgatavalt, nad olid avatumad ja julgemad oma ideid väljendama ning astuma stseenidesse. Grupitöö harjutused aitasid õpilastel arendada koostööoskusi ja õppida kuulama ning reageerima kaaslaste ideedele, mis omakorda tugevdas nende esinemisoskusi. Probleemid ja väljakutsed: Mõnel õpilasel tekkis alguses ebakindlus stseenidesse astumisel, kuid see vähenes märgatavalt harjutuste käigus. Grupitöö käigus esines väljakutseid ideede kooskõlastamisel ja stseenide arendamisel, kuid need lahendati avatud arutelude ja koostöö abil.

### Lisa 4. Tunnikava: 27. september 2023

**Tunni pikkus:** 90 minutit

**Tunni eesmärk:** Arendada õpilaste koostööoskusi, enesekindlust ja loovust läbi mitmekülgsede improvisatsiooni- ja koostöömängude ning stseenide ettevalmistamise, pakkudes neile võimalust üksteisega paremini tutvuda ja arendada oma esinemisoskusi.

| Teema                                                  | Tegevused                                                                                                                                                                                                       | Aeg         |
|--------------------------------------------------------|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-------------|
| Sissejuhatus ja tervitamine                            | Lühike ülevaade eelmise tunni teemadest, päeva eesmärkide tutvustamine, tujumõõdik.                                                                                                                             | 10 minutit  |
| Soojendusharjutused                                    | "Keegi kes"<br>"Punane pall, kollane pall"                                                                                                                                                                      | 20 minutit  |
| Improviseerimisharjutused ja stseenide edasiarendamine | Mari ja Bruno seikluste edasiarendus (dialoogide kirjutamise jätkamine ja teistele esitamine ilma liikumiseta) ; üksteisele tagasiside andmine.                                                                 | 30 minutit  |
| Stseenide proov ja ettevalmistus                       | "Mari ja Brunost seiklused" näidendi esitamine koos liikumise ja dialoogiga.                                                                                                                                    | 20 minutit: |
| Tagasiside ja kokkuvõte                                | Õpilaste muljete kuulamine, päeva kokkuvõte, järgmise tunni eelvaade. Küsimused: Mis neile meeldis? Milline su tuju nüüd on (tujumõõdik) Mis me kaasa sellest tunnist võtame? Mida võiksime järgmine kord teha? | 10 minutit  |

### Kommentaariid ja analüüs:

Osalejate reaktsioonid ja tagasiside: Õpilased osalesid aktiivselt mängus "Keegi, kes...", mis pakkus neile võimaluse rohkem üksteisest rohkem teada saada. "Punane pall, kollane pall" mäng ei saavutanud oodatud tulemusi, kuna teise palli lisamine segas mängu kulgu, põhjustades segadust ja õpilaste tähelepanu hajumist. Õpilaste korrektne jälgimine ja reageerimine olid väljakutsed ning motivatsiooni säilitamiseks eemaldas kollase palli mängust, jätkates ühe palliga. "Mari ja Bruno seiklus" looga tegelemine andis võimaluse üksteisega arutada, teha muutusi ja etendada teistele oma versiooni näidendist.

Esinemisoskuse areng: Õpilaste enesekindlus ja koostööoskus arenesid märkimisväärselt, kui nad olid kaasatud stseenide ettevalmistamisse, demonstreerides julgemaid liigutusi ja tugevamat häälekasutust. See areng on osaliselt seotud asjaoluga, et tekst oli õpilastele juba eelnevalt tuttav.

Probleemid ja väljakutsed: Alguses ilmnis mõnel õpilasel ebakindlus uute harjutuste ja mängudega kohanemisel, kuid see vähenes oluliselt, kui nad omandasid rohkem kogemusi ja enesekindlust. "Punane pall, kollane pall" mäng ei toimunud selles grupis tõhusalt, seega otsustasin seda harjutust vähem kasutada. Tunni käigus väljendati soovi esineda näidendiga, kuid õpilased eelistasid valida ise mõne tuntud näidendi ning seda teistele esitada, mitte

etendada "Mari ja Bruno seiklusi". Leppisime kokku, et järgmisel tunnil külastame raamatukogu, et uurida näidendite raamatuid ning leida ühiselt meelepärane näidend, mida siis koos õppida ja esitada.

### Lisa 5. Tunnikava: 4. oktoober 2023

**Tunni pikkus:** 90 minutit

**Tunni eesmärk:** Anda õpilastele võimalus väljendada oma huvi ja soovi õppida konkreetset näidendit, pakkudes neile struktureeritud võimalust selle ettevalmistamiseks ja harjutamiseks, samal ajal säilitades tunni dünaamilisuse ja loomingulisuse läbi erinevate tegevuste ja mängude.

| Teema                                      | Tegevused                                                                                                                                                                                                       | Aeg        |
|--------------------------------------------|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|------------|
| Sissejuhatus ja tervitamine                | Lühike ülevaade eelmise tunni teemadest, päeva eesmärkide tutvustamine, tujumõõdik.                                                                                                                             | 10 minutit |
| Soojendusharjutused                        | "Nimede püüdmine"<br>"Puuviljasalat"                                                                                                                                                                            | 20 minutit |
| Grupiharjutused ja mängud                  | "Skulptor ja kuju"<br>"Evolutsioon"                                                                                                                                                                             | 20 minutit |
| Näidendi valimine ja karakterite tutvustus | Raamatukogu külastamine, õpilased jagunevad gruppidesse ja valivad üheskoos, millist näidendit nad sooviksid esitada; tutvustatakse peamisi karaktereid ja tegevust.                                            | 30 minutit |
| Tagasiside ja kokkuvõte                    | Õpilaste muljete kuulamine, päeva kokkuvõte, järgmise tunni eelvaade. Küsimused: Mis neile meeldis? Milline su tuju nüüd on (tujumõõdik) Mis me kaasa sellest tunnist võtame? Mida võiksime järgmine kord teha? | 10 minutit |

#### Kommentaariid ja analüüs:

Osalejate reaktsioonid ja tagasiside: Õpilased reageerisid kõikidele harjutustele ja tegevustele aktiivselt ja entusiastlikult ning näitasid suurt huvi näidendi valimise vastu. Valitud näidend, "Nukitsamees" Oskar Lutsu järgi, oli pärit Lully Gustavsoni raamatust "Näidendeid

koolilavale" ja seostus hiljuti 4. klassi eesti keele tunnis läbitud teemaga. Tagasiside oli üldiselt positiivne, õpilased tundsid end kaasatuna ja motiveerituna ning väljendasid soovi jätkata näidendiga seotud tegevusi.

Esinemisoskuse areng: Õpilaste esinemisoskus ja eneseväljendusvõime olid samal tasemel kui eelmisel tunnil. Mängud olid motiveerivad ja õpilased osalesid aktiivselt.

Probleemid ja väljakutsed: Kuigi üldiselt ei tekkinud olulisi probleeme ega väljakutseid, vajas mõni õpilane rohkem julgustust ja tuge grupiga liitumiseks ning aktiivseks osalemiseks. Need väljakutsed lahendati individuaalse tähelepanu ja positiivse tagasiside abil.

### Lisa 6. Tunnikava: 11. oktoober 2023

**Tunni pikkus:** 90 minutit

**Tunni eesmärk:** Anda õpilastele võimalus arendada oma esinemisoskust ja eneseväljendusvõimet läbi erinevate näidenditöö harjutuste ning samal ajal suurendada nende huvi ja seotust valitud näidendiga "Nukitsamees".

| Teema                               | Tegevused                                                                                                                                                                                                       | Aeg        |
|-------------------------------------|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|------------|
| Sissejuhatus ja tervitamine         | Lühike ülevaade eelmise tunni teemadest, päeva eesmärkide tutvustamine, tujumõõdik.                                                                                                                             | 10 minutit |
| Soojendusharjutused                 | "Imelise "A" mäng"<br>"Küünarnukist küünarnukini"                                                                                                                                                               | 20 minutit |
| Näidenditöö ja rollide tutvustamine | Näidendi esimene lugemine, õpilased tõmbavad loosi, kelle osa lugeda. Rollidega tutvumine.                                                                                                                      | 45 minutit |
| Paus                                |                                                                                                                                                                                                                 | 5 minutit  |
| Tagasiside ja kokkuvõte             | Õpilaste muljete kuulamine, päeva kokkuvõte, järgmise tunni eelvaade. Küsimused: Mis neile meeldis? Milline su taju nüüd on (tujumõõdik) Mis me kaasa sellest tunnist võtame? Mida võiksime järgmine kord teha? | 10 minutit |

## Kommentaariid ja analüüs:

Osalejate reaktsioonid ja tagasiside: Õpilased osalesid jätkuvalt aktiivselt ja entusiastlikult kõigis tunni jooksul läbiviidud harjutustes ja tegevustes. Nad olid kaasatud ja kohal "Imelise A" mängu ja "Küünarnukist küünarnukini" harjutuse ajal. Lisaks näitasid õpilased suurt huvi näidenditöö ja karakterite arendamise vastu, eriti pärast tutvumist "Nukitsamehe" näidendiga. Esinemisoskuse areng: Õpilased lugesid näidendi teksti, kui olid loosi teel valitud rolli täitma. Mitmete õpilaste lugemisoskus oli nõrk, mistõttu pakkusin neile tuge, julgustades neid jätkama ja suunates teisi õpilasi olema kannatlikud. See olukord pakkus väärtusliku õppimisvõimaluse nii neile, kes vajasisid lugemisoskuse parandamist, kui ka kuulajatele, arendades nende kuulamisoskust ja kannatlikkust.

Probleemid ja väljakutsed: Üks probleem ja väljakutse oli mitmete õpilaste nõrk lugemisoskus, mis tekitas raskusi näidendi teksti sujuvas esituses. See nõudis täiendavat tähelepanu ja toetust, et tagada kõigi õpilaste osalemine ja arusaamine. Lisaks oli väljakutseks tagada, et teised õpilased oleksid kannatlikud ja toetavad, mis nõudis klassi juhtimist ja distsipliini säilitamist. Sellised olukorrad aeglustavad tunni tempot ja nõuavad juhendajalt rohkem kohanemisvõimet ning individuaalset juhendamist.

## Lisa 7. Tunnikava: 18. oktoober 2023

**Tunni pikkus:** 90 minutit

**Tunni eesmärk:** Arendada õpilaste eneseväljendusoskust ja koostöövõimet läbi draamaharjutuste ning näidendi ettevalmistamise.

| Teema                       | Tegevused                                                                                                                                                     | Aeg        |
|-----------------------------|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|------------|
| Sissejuhatus ja tervitamine | Lühike ülevaade eelmise tunni teemadest, päeva eesmärkide tutvustamine, tujumõõdik.                                                                           | 10 minutit |
| Soojendusharjutused         | "Hai rünnak"<br>"Punane pall, kollane pall"                                                                                                                   | 20 minutit |
| Lavakujundus                | Õpilased teevad koostööd viiestes gruppides, et kavandada lava kujunduslahendusi. Grupid joonistavad toa, õue ja talu kujundusi ja tutvustavad neid teistele. | 30 minutit |

| Teema                                   | Tegevused                                                                                                                                                                                                       | Aeg        |
|-----------------------------------------|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|------------|
| Paus                                    |                                                                                                                                                                                                                 | 5 minutit  |
| Grupiproov ja näidendi ettevalmistamine | Olles eelnevalt tutvunud näidendiga, arutus kes millist rolli tahab. Arutus kas see roll sobib sellele õpilasele. Rollijaotuses kokkuleppimine.                                                                 | 15 minutit |
| Tagasiside ja kokkuvõte                 | Õpilaste muljete kuulamine, päeva kokkuvõte, järgmise tunni eelvaade. Küsimused: Mis neile meeldis? Milline su taju nüüd on (tujumõõdik) Mis me kaasa sellest tunnist võtame? Mida võiksime järgmine kord teha? | 10 minutit |

### Kommentaariid ja analüüs:

Osalejate reaktsioonid ja tagasiside: Õpilased reageerisid soojendusharjutustele positiivselt, hoolimata sellest, et tegemist oli uute mängudega osalesid nad neis enesekindlamalt kui varem. Nende energiline liikumine kajastas nende motiveeritust. Mäng "Punane pall, kollane pall" kulges seekord paremini; kuigi õpilased olid alguses aeglased, suutsid nad lõpuks kollase palli mängu tuua ja sellega hakkama saada. Grupitöö sujus õpilastel hästi, nad jagasid ideid ja töötasid koos, et mõista lavakujunduse detaile ning rollijaotus toimus rahulikult. Õpilased olid juba teadlikud, millist rolli nad soovivad ja teised olid sellega nõus.

Esinemisoskuse areng: Õpilaste eneseväljendusoskuses ei toimunud erilisi muutusi, kuigi nende koostöö sujus väga hästi. Nad olid avatumad ja enesekindlamad oma seisukohtade kaitsmisel. Lava kujunduse väljamõtlemine gruppides aitas õpilastel arendada ruumiteadlikkust ja loovust ning suurendada nende võimet töötada koos meeskonnas, jagades ideid ja lahendades probleeme koos.

Probleemid ja väljakutsed: Ühel grupil tekkis raskusi ideede väljapakumisega seoses lavakujundusega, kuid kui selgitasin, et mõelgu, milliseid vahendeid nad selles konkreetses kohas vajavad, hakkasid nad mõtlema, kuidas erinevaid elemente paigutada ja said kujunduse loomisega lõpuks hakkama.

## Lisa 8. Tunnikava: 1. november 2023

**Tunni pikkus:** 90 minutit

**Tunni eesmärk:** Anda õpilastele võimalus arendada loomingulisust ja koostööoskusi, keskendudes näidendi ettevalmistamisele ning lava- ja kujundusproovide läbiviimisele.

| Teema                                    | Tegevused                                                                                                                                                                                                          | Aeg        |
|------------------------------------------|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|------------|
| Sissejuhatus ja tervitamine              | Lühike ülevaade eelmise tunni teemadest, päeva eesmärkide tutvustamine, tujumõõdik.                                                                                                                                | 10 minutit |
| Soojendusharjutused                      | "Zombi-pingviin"<br>Ruumis läbiseigi liikumine erinevate tempodega. Tempo 1- aeglane, kui tigu, 10- väga kiire jooks.                                                                                              | 25 minutit |
| Paus                                     |                                                                                                                                                                                                                    | 5 minutit  |
| Tegelaskujude joonistamine ja arendamine | Õpilased joonistavad oma karakterite portreesid, arutavad ja esitavad teistele karakterite iseloomuomadusi                                                                                                         | 40 minutit |
| Tagasiside ja kokkuvõte                  | Õpilaste muljete kuulamine, päeva kokkuvõte, järgmise tunni eelvaade.<br>Küsimused: Mis neile meeldis? Milline su taju nüüd on (tujumõõdik) Mis me kaasa sellest tunnist võtame? Mida võiksime järgmine kord teha? | 10 minutit |

### Kommentaariid ja analüüs:

Osalejate reaktsioonid ja tagasiside: Õpilased olid väga kaasatud ja entusiastlikud mängu "Zombi-pingviin!" suhtes. Nad naersid ja näitasid suurt energiat, mis viitab sellele, et harjutus oli neile meelepärane ja huvitav. Ruumis liikumine oli kavandatud selleks, et tutvustada õpilastele erinevaid temposid, mida hiljem näidendis kasutada.

Esinemisoskuse areng: Mäng "Zombi-pingviin" pakkus õpilastele võimaluse kasutada oma nägu, keha ja häält karakterite kujutamiseks, aidates seeläbi arendada nende esinemisoskust ja eneseväljendusvõimet. Lisaks aitas enda karakteri joonistamine ja esitamine arendada nende loovust ja esinemisoskust veelgi.

Probleemid ja väljakutsed: Tunni jooksul ei ilmnunud olulisi probleeme ega väljakutseid, kuid mõned õpilased vajasisid alguses abi oma karakteri tutvustamisel. Selle väljakutse lahendati

positiivse ja julgustava suhtumisega ning tund kulges sujuvalt. Kokkuvõttes oli tund edukas ja õpilased jäid rahule, näidates positiivset arengut nii oma oskustes kui ka suhtumises näitetöösse.

Õpilaste joonistused:



Lind 1

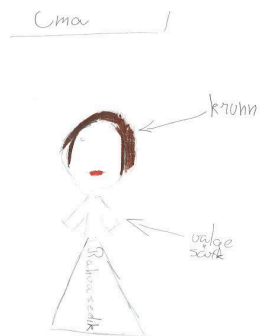
Vanaätt

Vanaisa

Iti



Vanamoor



Ema



Nuki

### Lisa 9. Tunnikava: 8. november 2023

**Tunni pikkus:** 90 minutit

**Tunni eesmärk:** Anda õpilastele võimalus arendada draamaoskusi, sealhulgas karakteriseerimist, liikumist ja pantomiimi läbi erinevate harjutuste ja tegevuste.

| Teema                                     | Tegevused                                                                                                                                                                                                          | Aeg        |
|-------------------------------------------|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|------------|
| Sissejuhatus ja tervitamine               | Lühike ülevaade eelmise tunni teemadest, päeva eesmärkide tutvustamine, tujumõõdik.                                                                                                                                | 10 minutit |
| Soojendusharjutused                       | "Tsükloop"<br>"Palli edasi andmine"                                                                                                                                                                                | 20 minutit |
| Paus                                      |                                                                                                                                                                                                                    | 5 minutit  |
| Näidendi proov ja stsenaariumi arendamine | Õpilased harjutavad näidendi stseene, pöörates erilist tähelepanu dialoogidele ja karakterite arengule..                                                                                                           | 45 minutit |
| Tagasiside ja kokkuvõte                   | Õpilaste muljete kuulamine, päeva kokkuvõte, järgmise tunni eelvaade.<br>Küsimused: Mis neile meeldis? Milline su tuju nüüd on (tujumõõdik) Mis me kaasa sellest tunnist võtame? Mida võiksime järgmine kord teha? | 10 minutit |

### Kokkuvõte ja analüüs:

Osalejate reaktsioonid ja tagasiside: Õpilaste reaktsioonid harjutustele olid positiivsed ja entusiastlikud. Nad olid kaasatud ja naersid mängude ajal, mis näitab nende huvi ja kaasatust. Esinemisoskuse areng: Harjutused "Tsükloop" ja "Palli edasi andmine" võimaldasid õpilastel arendada oma esinemisoskusi, eriti pantomiimi valdkonnas. Näidendi stseenide läbi lugemine koos liikumisega arendas õpilaste eneseväljendusoskust, võimaldades neil teksti selgemalt esitada.

Probleemid ja väljakutsed: Mõned õpilased tundsid alguses ebakindlust või segadust palli edasiandmise harjutuse reeglite suhtes, kuna need olid neile uued. Selleks pakkusin selgitusi ja demonstreerisin harjutuste õiget käiku, mis aitas neil paremini mõista ja aktiivselt osaleda.

### Lisa 10. Tunnikava: 15. november 2023

**Tunni pikkus:** 90 minutit

**Tunni eesmärk:** Arendada õpilaste eneseväljendusoskust ja koostöövõimet läbi draamaharjutuste ning näidendi ettevalmistamise.

| Teema                       | Tegevused                                                                                                                                                                                                       | Aeg        |
|-----------------------------|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|------------|
| Sissejuhatus ja tervitamine | Lühike ülevaade eelmise tunni teemadest, päeva eesmärkide tutvustamine, tujumõõdik.                                                                                                                             | 10 minutit |
| Soojendusharjutused         | "Hai rünnak"<br>"Puuviljasalat"                                                                                                                                                                                 | 20 minutit |
| Paus                        |                                                                                                                                                                                                                 | 5 minutit  |
| Lavalise liikumise proovid  | Õpilased harjutavad lavalisi liikumismustreid ilma tekstita ja koreograafiat vastavalt näidendi vajadustele.                                                                                                    | 45 minutit |
| Tagasiside ja kokkuvõte     | Õpilaste muljete kuulamine, päeva kokkuvõte, järgmise tunni eelvaade. Küsimused: Mis neile meeldis? Milline su tuju nüüd on (tujumõõdik) Mis me kaasa sellest tunnist võtame? Mida võiksime järgmine kord teha? | 10 minutit |

### Kommentaariid ja alanüüs:

Osalejate reaktsioonid ja tagasiside: Õpilased reageerisid soojendusharjutustele positiivselt ning näitasid suurt entusiasmi mängudes nagu "Hai rünnak" ja "Puuviljasalat", osaliselt tänu nende eelnevale tutvumisele nende mängudega. Nende näod olid naerul ning nad tundsid end kaasatuna ja motiveerituna. Lavalise liikumise proovide ajal olid õpilased alguses pisut arglikud, kuid nende julgustamisel hakkasid nad rohkem avanema ja aktiivselt osalema. Esinemisoskuse areng: Õpilaste esinemisoskused ja eneseväljendusvõime on paranenud võrreldes algusega märgatavalt. Nad olid avatumad ja enesekindlamad oma kehakeele suhtes ning suutsid paremini väljendada erinevaid emotsioone ja karaktereid. Lavalise liikumise proovide ajal näitasid õpilased paremat keha- ja ruumiteadlikkust ning suutsid väljendada oma tegelaskujude iseloomu läbi liikumise.

Probleemid ja väljakutsed: Mõned õpilased tundsid alguses ebamugavust või arglikkust osaledes tegevustes, mis nõudsid suuremat eneseväljendust. Pakkusin neile toetust ja julgustust, et aidata neil ületada oma hirmud. Individuaalne tagasiside ja juhendamine aitasid neil parandada oma esinemisoskusi ja enesekindlust.

## Lisa 11. Tunnikava: 22. november 2023

**Tunni pikkus:** 90 minutit

**Tunni eesmärk:** Luua interaktiivne ja lõbus õhkkond, kus õpilased saavad praktiseerida draamaharjutusi, arendada eneseväljendusoskusi ning õppida koostööd teiste klassikaaslastega.

| Teema                                                             | Tegevused                                                                                                                                                                                                           | Aeg        |
|-------------------------------------------------------------------|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|------------|
| Sissejuhatus ja tervitamine                                       | Lühike ülevaade eelmise tunni teemadest, päeva eesmärkide tutvustamine, tujumõõdik.                                                                                                                                 | 10 minutit |
| Soojendusharjutused                                               | "Kass ja hiir"<br>"Üles-maha tardumise mäng"                                                                                                                                                                        | 20 minutit |
| Draamaharjutused - esimene läbilugemine koos lavalise liikumisega | Õpilased jagunevad rollidesse ja teevad läbi näidendi esimese täieliku läbilugemise koos liikumisega.                                                                                                               | 50 minutit |
| Kokkuvõtte ja järgmise tunni eelvaade                             | Õpilaste muljete kuulamine, päeva kokkuvõtte, järgmise tunni eelvaade.<br>Küsimused: Mis neile meeldis? Milline su tuju nüüd on (tujumõõdik) Mis me kaasa sellest tunnist võtame? Mida võiksime järgmine kord teha? | 10 minutit |

### Kommentaariid ja analüüs:

Osalejate reaktsioonid ja tagasiside: Õpilased osalesid mängudes aktiivselt ja nende näoilmed väljendasid rõõmu ning energiat. "Kass ja hiir" oli nende jaoks nauditav kogemus, kus nad said ennast vabalt väljendada. "Üles-maha tardumise mäng" pakkus neile lõbusat ja interaktiivset viisi kehaliseks soojenduseks ning õpilased näitasid head koostööd.

Esinemisoskuse areng: Draamaharjutuste ajal esimese läbilugemise ajal näitasid õpilased märgatavat arengut oma esinemisostkustes ja eneseväljendusostkustes. Nad suutsid paremini mõista näidendi karaktereid ja süžeed ning väljendasid oma rollides emotsioone ja dialoogi veenvalt.

Probleemid ja väljakutsed: Esialgu oli ühel õpilasel raskusi oma määratud rolliga toime tulemisega ning ta väljendas soovi sellest loobuda. Olukord lahendati, kui teine õpilane oli nõus rolli vahetama, mis võimaldas mõlemal õpilasel end mugavalt tunda ja aktiivselt osaleda. Alguses tundsid mõned õpilased ebamugavust uute draamaharjutuste ja rollidega

kohanemisel, kuid õpetaja juhendamisel suutsid nad ületada oma hirmud ja areneda. Mõned õpilased vajasisid ka abi kehaliste soojendusharjutuste täitmisel ja mängude reeglite mõistmisel, milleks õpetaja pakkus põhjalikku juhendamist ja vajadusel täiendavat tuge.

## Lisa 12. Tunnikava: 29. november 2023

**Tunni pikkus:** 90 minutit

**Tunni eesmärk:** Arendada õpilaste koostöövõimet ja eneseväljendusoskust läbi draamaharjutuste ning näidendi ettevalmistamise.

| Teema                                 | Tegevused                                                                                                                                                                                                       | Aeg        |
|---------------------------------------|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|------------|
| Sissejuhatus ja tervitamine           | Lühike ülevaade eelmise tunni teemadest, päeva eesmärkide tutvustamine, tujumõõdik.                                                                                                                             | 10 minutit |
| Soojendusharjutused                   | "Aegluubis liikumine"<br>"Inimeselt inimesele"                                                                                                                                                                  | 25 minutit |
| Paus                                  |                                                                                                                                                                                                                 | 5 minutit  |
| Draamaharjutused - lavaline liikumine | Õpilased harjutavad näidendi oluliste stseenide liikumist ja lavakujundust                                                                                                                                      | 40 minutit |
| Tagasiside ja kokkuvõte               | Õpilaste muljete kuulamine, päeva kokkuvõte, järgmise tunni eelvaade. Küsimused: Mis neile meeldis? Milline su taju nüüd on (tujumõõdik) Mis me kaasa sellest tunnist võtame? Mida võiksime järgmine kord teha? | 10 minutit |

### Kommentaariid ja analüüs:

Osalejate reaktsioonid ja tagasiside: Õpilased reageerisid soojendusharjutustele positiivselt ning leidsid, et need aitasid neil keskenduda ja valmistuda draamaharjutusteks.

Draamaharjutuste ajal olid õpilased kaasatud ja aktiivsed, näidates huvi stseenide liikumise ja lavakujunduse vastu. Tagasiside ringis väljendasid õpilased rahulolu selle tunniga ning olid motiveeritud jätkama näidendi ettevalmistamist.

Esinemisoskuse areng: Õpilaste esinemisoskus ja eneseväljendusvõime näitasid edasiminekut läbi tunni. Nad olid julgemad ja enesekindlamad oma liikumiste ja kehakeele kasutamisel ning suutsid paremini koostööd teha partneritega.

Probleemid ja väljakutsed: Mõned õpilased tundsid ebamugavust või segadust keerukamate draamaharjutuste osas. Selliste väljakutsetega tegelemiseks andis juhendaja individuaalset abi ja selgitusi ning julgustas õpilasi oma mugavustsoonist välja tulema.

### Lisa 13. Tunnikava: 6. detsember 2023

**Tunni pikkus:** 90 minutit

**Tunni eesmärk:** Arendada õpilaste lavaoskusi, enesekontrolli ja loovust läbi erinevate draamaharjutuste ning karakterite loomise.

| Teema                                  | Tegevused                                                                                                                                                                                                       | Aeg        |
|----------------------------------------|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|------------|
| Sissejuhatus ja tervitamine            | Lühike ülevaade eelmise tunni teemadest, päeva eesmärkide tutvustamine, tujumõõdik.                                                                                                                             | 10 minutit |
| Soojendusharjutused                    | "Mägede karu"<br>"Armastan sind, kullake"                                                                                                                                                                       | 20 minutit |
| Stseenide proov koos liikumisega laval | Õpilased töötavad stseenidega, keskendudes liikumisele, ruumi kasutamisele ja emotsionaalsele väljendusele, valitakse stseenide toetuseks muusikat.                                                             | 50 minutit |
| Kokkuvõte ja järgmise tunni eelvaade   | Õpilaste muljete kuulamine, päeva kokkuvõte, järgmise tunni eelvaade. Küsimused: Mis neile meeldis? Milline su taju nüüd on (tujumõõdik) Mis me kaasa sellest tunnist võtame? Mida võiksime järgmine kord teha? | 10 minutit |

#### Kommentaariid ja analüüs:

Osalejate reaktsioonid ja tagasiside: "Mägede karu" pakkus õpilastele lõbusat ja interaktiivset viisi kehaliseks soojenduseks ning nad näitasid head koostööd, väljendades selget soovi seda mängu tulevikus korrata. "Armastan sind, kullake" alguses tekitas naeru hoogusid ning kontrollimatuid emotsioone, kuid juhendaja selgitas mängu eesmärki ja seoseid näidendiga, mis aitas parandada mängu kulgu. Kuigi mõned õpilased jätkasid naermist, suutsid teised oma emotsioone paremini kontrollida.

Esinemisoskuse areng: Stseenide proov koos liikumisega laval näitas olulist paranemist õpilaste esinemisoskustes ja eneseväljendusoskustes. Nad suutsid paremini kasutada ruumi ja liikumist ning väljendada emotsioone läbi kehakeele.

Probleemid ja väljakutsed: Tunni jooksul ei tekkinud olulisi probleeme ega väljakutseid ning juhendaja julgustas ja andis positiivset tagasisidet, mis aitas õpilastel areneda ja ennast mugavalt tunda.

#### **Lisa 14. Tunnikava: 11. detsember - 15. detsember 2023 (Intensiivne prooviperiood)**

**Tunni pikkus:** 90 minutit iga päev

**Tunni eesmärk:** Keskenduda intensiivselt stseenide harjutamisele, täpsustades dialooge, liikumist ja emotsioone ning valmistuda etenduseks.

| <b>Teema</b>                              | <b>Tegevused</b>                                                                                                                                                                                                | <b>Aeg</b> |
|-------------------------------------------|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|------------|
| Sissejuhatus ja tervitamine               | Lühike ülevaade eelmise tunni teemadest, päeva eesmärkide tutvustamine, tujumõõdik.                                                                                                                             | 10 minutit |
| Intensiivne stseenide proov               | Õpilased keskenduvad intensiivselt stseenide harjutamisele, täpsustades dialooge, liikumist ja emotsioone                                                                                                       | 40 minutit |
| Grupiarutelu ja individuaalne juhendamine | Õpilased saavad tagasisidet juhendajalt ja omavahelisest arutelust                                                                                                                                              | 10 minutit |
| Lava ja kostüümide ettevalmistamine       | Õpilased valmistavad koos kostüüme, annavad ideid milliseid vahendeid lavale panna. Otsivad ja ehitavad lavale vajalikud rekvisiidid jne.                                                                       | 20 minutit |
| Päeva kokkuvõte ja motivatsioon           | Õpilaste muljete kuulamine, päeva kokkuvõte, järgmise tunni eelvaade. Küsimused: Mis neile meeldis? Milline su tuju nüüd on (tujumõõdik) Mis me kaasa sellest tunnist võtame? Mida võiksime järgmine kord teha? | 10 minutit |

#### **Kommentaariid ja analüüs:**

Osalejate reaktsioonid ja tagasiside: Õpilased võtsid intensiivse prooviperioodi positiivselt vastu ning pühendusid oma rollidele ja näidendi viimistlemisele. Tagasiside näitas, et õpilased

väärtustasid individuaalset juhendamist ja grupiarutelude võimalust oma ideede jagamiseks ning vastastikuseks õppimiseks.

Esinemisoskuse areng: Õpilaste esinemisoskus ja eneseväljendusvõime näitasid märkimisväärset arengut, eriti intensiivse prooviperioodi jooksul, kus nad said keskenduda stseenide täpsemale väljendamisele ja karakterite süvendamisele.

Probleemid ja väljakutsed: Mõned õpilased tundsid survet intensiivse prooviperioodi tõttu, kuid juhendaja abiga suutsid nad leida viise stressi leevendamiseks ja keskendumise säilitamiseks. Kostüümide ja lava ettevalmistamine tekitas mõningaid väljakutseid, kuid õpilased suutsid koostöös need lahendada ning luua visuaalselt meeldejääva lavakujunduse.

### Lisa 15. Tunnikava: 18. detsember 2023 (Peaproov)

**Tunni pikkus:** 170 minutit

**Tunni eesmärk:** Viimase ettevalmistuse ja harjutuste kaudu valmistuda peaprooviks ning esitada kogu näidend sujuvalt ja veenvalt.

| Teema                                     | Tegevused                                                                                         | Aeg        |
|-------------------------------------------|---------------------------------------------------------------------------------------------------|------------|
| Sissejuhatus ja tervitamine               | Lühike ülevaade eelmise tunni teemadest, päeva eesmärkide tutvustamine, tujumõõdik.               | 10 minutit |
| Viimased ettevalmistused ja harjutused    | Õpilased keskenduvad viimastele detailidele, teevad viimaseid proove stseenide ja liikumise osas. | 50 minutit |
| Paus                                      |                                                                                                   | 15 minutit |
| Peaproovi läbiviimine                     | Õpilased esitavad kogu näidendi, keskendudes sujuvale esitusele ja üleminekutele.                 | 50 minutit |
| Paus                                      |                                                                                                   | 15 minutit |
| Grupiarutelu ja individuaalne juhendamine | Õpilased saavad positiivset tagasisidet ja kinnitust, et kõik läheb hästi.                        | 20 minutit |
| Kokkuvõte ja motivatsioon                 | Õpilastele tänusõnad, julgustamine ja positiivse hoiaku kinnistamine                              | 10 minutit |

### **Kommentaariid ja analüüs:**

Osalejate reaktsioonid ja tagasiside: Viimase peaproovi ajal tekkis õpilastel ärevus seoses võimaliku segadusega esinemise ajal. Juhendaja selgitas, et olukorra korral on oluline kuulata üksteist ja kasutada improvisatsiooni, et esinemist jätkata. Publik ei märka segadust, kuna neil pole ettevalmistatud tekst teada.

Esinemisoskuse areng: Esinemisostkuste areng näitas märkimisväärset progressi, eriti peaproovi ajal, kus õpilased suutsid rakendada õpitud oskusi ja olla laval enesekindlad.

Probleemid ja väljakutsed: Mõned väljakutsed tekkisid viimaste ettevalmistuste käigus, näiteks stseenide ja üleminekute täpsusega seotud küsimused. Siiski suutsid õpilased koostöös juhendajaga need väljakutsed ületada ja keskenduda edukalt peaproovi läbiviimisele.

## **Lisa 16. Mängude kirjeldused**

### **Tutvumismäng.**

Kõik õpilased seisavad ringis. Igaüks peab ütleva selge häälega teistele oma nime ning lisame sellele mingisuguse tegevuse/liigutuse. Iga järgmine esineja peab lausuma lisaks oma nimele (ja tegevusele) ka õiges järjekorras kõikide eelnevate õpilaste nimed ja sooritama vastavad liigutused. Viimane ringilüli peab seega ütleva kõikide oma klassikaaslaste nimed ja tegema neile kuuluvad liigutused, lisades lõppu ka enda nime ja tegevuse.

Näide:

1. ütlev: "Mari" ja teeb küki.
2. ütlev: "Mari", teeb küki, ütlev: "Toomas" ja plaksutab käsi.
3. ütlev: "Mari", teeb küki, "Toomas", plaksutab käsi, "Pille" ja kummardab.  
jne.

### **Sinna-tänna**

Iga õpilane leiab endale ruumis koha ja kui õpetaja ütlev "läks!", jooksevad kõik ruumis läbiseigi sinna-tänna, üksteisel eest ära põigeldes, et nad üksteist ei müksaks ega puudutaks. Kui kõlab "stopp", jäävad kõik absoluutselt liikumatuks. Harjutust korratakse, kuid seekord jooksevad kõik selg ees ja jällegi ilma üksteist müksamata. Kui seda harjutust mitu korda

edaspidi ja tagurpidi korrata, annab see tunni alustamiseks hea soojenduse. Sobib kõikidele vanustele. (Scher & Verrall, 1975)

### **Rist ja ring**

Osalejaid palutakse õhku joonistada ring oma parema käega. Suur või väike, nagu nad soovivad. See on lihtne, kõik teevad seda. Peatu. Palu neil teha rist oma vasaku käega. Veelgi lihtsam. Kõik jõuavad sinna. Peatu. Palu neil teha mõlemat korraga. See on peaaegu võimatu. Kolmekümne inimese grupis õnnestub see mõnikord ühel inimesel, peaaegu mitte kunagi kahele. Kolm on rekord! (Boal, 2021)

### **Kes on puudu?**

See on hea tähelepanu arendav mäng noorematele lastele. Käskluse peale "stopp – silmad kinni" jäävad kõik suletud silmadega liikumatult seisma. Siis palub õpetaja neil kõigil põrandale pisikeseks palliks kokku käärduda, silmad peavad kogu aeg suletud olema. Õpetaja läheb kikivarvul ühe mängija juurde, patsutab seljale ja näitab, et ta läheks vaikselt ukse taha. Lastel, kes on siia maani kinniste silmadega olnud, kästakse tõusta ja uuesti ringi jooksmata hakata, nüüd juba lahtiste silmadega muidugi. Käskluse "stopp" järel küsib õpetaja: "Kes on puudu?" ja nii see mäng jätkub. (Scher & Verrall, 1975)

### **Keha peitus**

Keha peitus on lõbus meeskonnatöö tegevus. See pole tehniliselt draamamäng, kuid see on hea draamatunni jaoks ning sobib hästi soojenduseks või lõpetuseks füüsilise teatri tundides

Mängijad: See on terve klassi draama tegevus, mis toimub gruppides suurusega 4–6.

Kuidas mängida:

- Gruppides suurusega 4–6 peavad õpilased oma kehadega ühe grupi liikme 'peitma'.
- Õpetaja ja publik üritavad näha peidetud isiku osi (jalanõud, kõrv jne) ja hüüavad välja, mida nad näevad, samal ajal kui grupp kohaneb, et varjata kogu isikut.

Laiendus:

Kui õnnestub, eemaldage üks inimene, nii et nad peavad peitma isiku 4, 3, 2 õpilasega. (Drama Trunk, n.d.)

## **Jätkame lugu**

Improviseeritud mäng. Õpilased moodustavad ringi. Alusta lugu ja lase igal õpilasel lisada järgmine lause, et jätkata lugu. See mäng julgustab kuulamisoskust ja spontaanseid suhtlemist.

## **Kummikana**

Kiire ja tempokas meeskonnatöö soojendusmäng, mis paneb rühma kiiresti liikuma. Kuidas mängida: Paluge mängijatel seista ringis. Selgitage, et kõik hakkavad raputama oma paremat kätt õhus kaheksa korda, samal ajal valjusti ja kiiresti loendades – '8, 7, 6, 5, 4, 3, 2, 1!' Seejärel korrake sama vasaku käega, seejärel parema jalaga ja lõpuks vasaku jalaga. Loendamine peab olema kiire ja vali ning raputamine energiline ja aktiivne. Kohe kui olete teinud kõik neli jäset arvust 8 kuni 1, korrake raputamist ja loendamist 7 kuni 1, seejärel 6 kuni 1 ning jätkake, kuni olete lõpuks iga jäseme korra raputanud, loendades '1, 1, 1, 1!' Seejärel karjuge koos Kummikana! ja raputage oma keha nagu kummikanad! Mängu eesmärk: See mäng aitab luua meeskonnatunnet ja paneb osalejad kiiresti liikuma, samal ajal pakkudes lõbusat ja energilist tegevust. (Swale, 2013)

## **Värinad**

Kuidas mängida: Paluge mängijatel seista ringis. Selgitage, et teil on kohutav haigus "Värinad" ja see on äärmiselt nakkav! Alustate mängu, raputades ühte kehaosa; näiteks oma vasakut kätt. Mida rohkem teeseldakse, et olete raputustega nakatunud, seda parem! Raputused muutuvad äärmiselt intensiivseks ja ainus viis neist vabaneda on "visata" need teisele mängijale vastas küljel ringis, füüsiliselt nende poole raputades. Nad peavad raputused püüdma samasse kehaossa ja seejärel need mõnele teisele kehaosale edasi andma. Nad "viskavad" uue raputuse seejärel kellegi teise poole ja nii jätkub mäng. Mängu eesmärk: Mäng julgustab meeskonnatööd ja füüsilist enesekindlust – mida rohkem te raputate ja mida hirmunumad olete raputuste ees, seda lõbusam on mäng! Julgustage vanemaid mängijaid olema leidlikud kehaosade valikul; on koomiline vaatepilt näha inimesi, kes püüavad raputusi põlvest, silmast või isegi keelest kinni. (Swale, 2013)

## **Jah, teeme!**

Kuidas mängida: Paluge grupil hajuda ja leida vaba ruum. Mängu ajal pakuvad mängijad spontaanseid tegevusi. Iga ettepanek peab algama fraasiga "Ma tean, teeme...". Ettepanekud

võivad olla nii lihtsad kui ka ulmelised. Andke eeskujudeks, tehes esimese ettepaneku, näiteks: "Ma tean, teeme... snorgeldama!" või "Lähme seiklema!" või "Keerleme põrandal ringi!" Kõik mängijad vastavad siis energiliselt "Jah, teeme!" ja seejärel teevad või jälgendavad seda tegevust. Mängijad teevad ettepanekuid, kui neil tekib idee. Iga mängija võib igal ajal teha "Ma tean, teeme..." ettepaneku ja mida loomingulisemad ideed on, seda parem. Julgustage igat mängijat pakkuma ideid, isegi kui need on lihtsad ("hüpata", "kõndida") ja proovige hoida ettepanekute tempot, et mitte kaotada energiat. Mängu eesmärk: See on uskumatult positiivne ja jõudu andev mäng, mis julgustab igat mängijat tegevustesse ja ettepanekutesse kaasama. Variatsioonid ja laiendused: Vanemate mängijate puhul julgustage neid tegema avatud lõpuga ettepanekuid, mis võiksid võtta mitu konteksti. Näiteks fraas "Oleme", kui seda vokaalselt väljendatakse, paneb mõned inimesed seisma ja mõtlema, lihtsalt "olemas", samas kui teised möllavad ringi nagu mesilane. See võib olla väga huvitav ja mõtlemapanev tegevus ning seda on kasutatud isegi etendusena omaette! (Swale, 2013)

### **Töövestlus**

Töövestlus on väga lõbus improvisatsiooni ja teatri mäng, mis paneb õpilased mõtlema karakteritele ja tutvustab "kuumade istmete" tehnikat.

Mängijad: See draama tegevus sobib kõigile suurustele gruppidele.

Kuidas mängida: Üks õpilane (vestluspartner) lahkub ruumist, et nad ei kuuleks talle määratud karakterit. Klass (või õpetaja) otsustab vestluse fookuses oleva ameti tüübi. Vestluspartner siseneb töövestlusse ja istub toolil, näoga publiku poole. Publik esitab vestluspartnerile küsimusi, et teha kindlaks, kas nad sobivad ametikohale. Oluline on esitada sobivaid küsimusi, mis on seotud selle inimese/ameti või tööga, kuid mitte olla liiga ilmselge, et see liiga kiiresti välja ei tuleks. Õpetaja peaks juhtima küsimist ja alustama näitejooksuga, et klass mõistaks häid küsimusi. Enne alustamist võiks arutada mõningaid levinud küsimusi (nimi, vanus, kellega koos elate, kus elate, lemmiktegevused, töö, meeldib/ei meeldi jne), kuid on ka hea, kui õpetaja demonstreerib karakterile/kontekstile spetsiifilisi küsimusi (nt asjad, mis on juhtunud karakteriga) koos karakteri ja kontekstiga meeles. (Drama Trunk, n.d.)

### **Kass ja hiir**

Kuidas mängida: Valige mängijatest üks, kes on "kass" ja teine, kes on "hiir". Kõik teised peavad moodustama paarid ja leidma ruumist koha, hoides käed partneriga ühendatuna. Paarid ei tohi oma kohalt liikuda. Kassi eesmärk on püüda hiirt. Selleks peab hiir jooksuma

ümber ruumi. Kui hiir jõuab ühe paari juurde ja ühendab käed ühe nendest mängijatest, peab teine mängija käest lahti laskma ja saab hiireks. Kui hiir on püütud, siis kassid saab hiir ja hiirest kass, nii et jaht muudab suunda.

Mängu eesmärk: See on väga lihtne, kuid põnev soojendusmäng. Eesmärk on füüsiliselt mängijaid lõdvestada, kuna mäng nõuab kiirust ja vilumust. See soodustab ka teadlikkust, kuna mängijad ei ole kunagi turvalised, alati on võimalus, et nad võivad igal hetkel saada hiireks! (Swale, 2013)

### **Energiapall**

Kuidas mängida: Paluge mängijatel seista ringis. Selgitage, et te kavatsete ümber käia energia palliga, mis hääbub ja sureb, kui te seda piisavalt entusiastlikult edasi ei anna. Nüüd saatke kujuteldav pall ringi üle ringi, kasutades spontaanset heliefekti ja liikumist, mida kummalisem ja leidlikum, seda parem. Inimene, kes palli vastu võtab, peab selle kätte saades tegema sama heliefekti, seejärel edastama selle uue heliefekti ja liikumisega. See mäng paneb kiiresti kogu grupi liikuma ja lõbutsema, kuna heliefektid ja liikumised muutuvad järjest kummalisemaks. Mängu eesmärk: Eesmärk on suurendada ja suunata kõigi energiat, julgustada loovust ning kaasata igat üksikut. Julgustage neid leidma kujuteldava palli viskamiseks ebatavalisi viise; näiteks põrgata, visata seda nagu bumerangi, saata seda ära nagu raketti... mida iganes nad suudavad välja mõelda. (Swale, 2013)

### **Keegi, kes...**

Kuidas mängida: Selles mängus saavad mängijad lõbusal ja energilisel viisil üksteist tundma õppida. Valige üks mängija, kes seisab ja paluge kõigil teistel istuda toolil ringis, valitud mängija keskel. Mängija keskel hüüab välja "Keegi, kes..." ja seejärel ütleb välja oma valitud fakti; näiteks "Keegi, kes on tüdruk!" Kõik, kellele fakt kehtib, tõusevad püsti ja vahetavad kiiresti kohti üksteisega. Samal ajal jookseb ka mängija, kes kutsus välja kategooria, ühele vabale kohale. Kui keegi jääb ilma toolita, on ta järgmine, kes hüüab välja järgmise "Keegi, kes...". Kui mängitakse nooremate mängijatega, võite soovitada kategooriaid rõivaste ja välimuse kohta; näiteks "Keegi, kellel on sinised silmad" või "Keegi, kes kannab punast.". Vanemate mängijatega võib mäng olla avameelsem, küsimustega nagu "Keegi, kes on külastanud Aafrikat" või "Keegi, kes on lugenud Harry Potteri raamatut."

Mängu eesmärk: Kuigi see mäng on energiline soojendusmäng, võimaldab see grupil üksteist paremini tundma õppida. See on suurepärane algus tegevus uue grupiga tutvumisel. (Swale, 2013)

### **Punane pall, kollane pall**

Kuidas mängida: Paluge mängijatel moodustada ring. Üks mängija, olgu selleks näiteks Ella, alustab näidates, et viskab kujuteldava palli kellelegi ringi vastas küljel, näiteks Benile. Ta teeb seda öeldes "Punane pall, Ben". Ben teeskleb, et püüab kujuteldava palli, öeldes "Punane pall, aitäh" ja seejärel "Punane pall, Joe", kui ta viskab kujuteldava palli edasi Joele. Mäng jätkub, kui mängijad teesklevad palli viskamist ja püüdmist rütmis, samal ajal kui dialoog kiireneb järjest enam: ELLA: (Viskab.) Punane pall, Ben. BEN: (Püüab.) Punane pall, aitäh. (Viskab.) Punane pall, Joe. JOE: (Püüab.) Punane pall, aitäh. (Viskab.) Punane pall, Ollie... Kui mängijad on kiire ja tõhusa punase palli edasiandmise selgeks saanud, võite tutvustada uut kujuteldavat palli, kollast palli, mis toimib täpselt samadel põhimõtetel. Mängijad peavad siis keskenduma sellele, milline pall kus on! Kui mõlemad pallid antakse samale mängijale korraga, peab ta need mõlemad vastu võtma enne, kui need erinevatele mängijatele edasi antakse. Saate tutvustada nii palju erinevaid värvi palle, kui teie grupp suudab hakkama saada! See on väga hea eelneva etendusmäng, et saada näitlejad keskenduma. (Swale, 2013)

### **Nimede püüdmine**

Kuidas mängida: Paluge mängijatel leida ruumist koht. Valige üks inimene, olgu selleks näiteks Laura. Kõik teised mängijad peavad jääma paigale ja mitte liikuma, ainult Laura võib liikuda. Laura eesmärk on püüda kinni teine mängija enne, kui neil on aega hüüda välja kellegi teise nimi. Näiteks, Laura liigub Beni poole. Kui Ben on kiire mõtlemisega ja hüüab enne, kui Laura teda puudutab, näiteks "Alice", siis Laura hakkab järgmiseks Alice poole liikuma. Kuid kui Ben on aeglane ja Laura jõuab teda enne puudutada, kui ta jõuab nime hüüda, siis ta on väljas. Nii väheneb mängijate arv järjest rohkem ja mäng muutub kiiremaks ja raskemaks.

Mängu eesmärk: See mäng nõuab kiiret mõtlemist ja suurepäraseid teadlikkuse oskusi. Kõik peavad jääma keskendunuks sellele, keda püütakse ja kes on väljas, et võimalikult kiiresti hüüda sobiv nimi. See aitab uutel gruppidel väga kiiresti üksteise nimedega tuttavaks saada. (Swale, 2013)

### **Puuviljasalat**

Kuidas mängida: Jagage mängijad umbes neljaliikmelistesse gruppidesse ja paluge igal grupil valida puuvili. Paluge neil seejärel oma puuvili klassikaaslasele teatavaks teha. Pärast seda paluge neil uuesti ühineda ja seguneda ning istuda tooliringis. Valige nüüd üks mängija, olgu

ta siis Vinny. Paluge Vinnyl seista ringi keskel ja eemaldage tema tool, nii et toolide arv oleks ühe võrra väiksem kui mängijate arv. Vinny hüüab välja ühe valitud puuvilja nime. Kõik selle puuviljagrupi mängijad peavad üles hüppama ja võimalikult kiiresti kohavahetust tegema.

Samal ajal jookseb ka Vinny ühele vabale toolile. Kui jääb keegi ilma toolita, siis on tema järgmine. Kui ringi keskel olev mängija hüüab "Puuviljasalat!", siis kõik peavad püsti tõusma ja leidma uue koha, sõltumata nende individuaalsest puuviljast.

Mängu eesmärk: Mäng julgustab kiireid reaktsioone ja head kuulamisoskust, eesmärk on jääda istuma ja vältida "püsti" olekut.

Variatsioonid ja laiendused: Seda mängu saab kergesti kohandada igasuguse teema jaoks ning see sobib hästi kooli draamatundides, kui uuritakse konkreetset teemat; näiteks saate kasutada kuulsaid ajaloolisi isikuid kategooriatena. (Swale, 2013)

### **Skulptor ja kuju**

Igaüks leiab endale partneri ja nad istuvad koos põrandale. Noorematele lastele võite selgitada, kes on skulptor ja mis on skulptuur. Iga skulptor peab oma paarilise vormima skulptuuriks, rääkida sel ajal ei tohi. Kuju võib olla groteskne või kaunis. Õpetaja võiks näite toomiseks kellegi endale "saviks" valida ja vormida ise esimene skulptuur; anda peale asend, vormida nägu – silmad lahti või kinni, fikseerida mingi ilme, leida positsioon kätele, jalgadele, kogu kehale. Kui muusika mängima pannakse, asuvad lapsed oma skulptuuridega tööle. Mõne minuti pärast keerab õpetaja muusika vaikseks ja palub skulptoreid oma kohtadele pealtvaatajate hulgas. Kujud jäävad sinna, kus nad on. Sel ajal kui skulptorid oma kohtadelt kõiki skulptuure vaatlevad, keerake muusika jälle valjemaks. Keerake jälle muusika maha ja laske neil kommenteerida, küsige skulptuuride nimetusi. Laske skulptuuridel vastavalt oma kujule ja iseloomule ruumis ringi liikuda – pange selle jaoks muusika jälle mängima. Seejärel partnerid vahetavad osad – skulptorid lähevad "saviks" ja vastupidi. (Scher & Verrall, 1975)

### **Evolutsioon**

Mängijad: See on terve klassi draamamäng. See sobib keskmise kuni suurte gruppide jaoks ja seda mängitakse mis tahes osas draama tunnis (kuid õpilased peavad veidi liikuma saama).

Kuidas mängida: Õpilased mängivad "paber-käärid-kivi", et jõuda järgmisele arengutasandile. Nad peaksid mängides ütleva sõnad "paber-käärid-kivi".

Evolutsioonitasandid:

1. MUNA: Kõik õpilased alustavad munana. Nad peavad kükkima ja leidma teise "muna", kellega mängida "paber-käärid-kivi". Kui nad võidavad, liiguvad nad järgmisele arengutasandile. Kui nad kaotavad, peavad nad leidma teise muna, kellega mängida. Mängu lõpus peaks üks muna olema kinni jäänud munaks.
2. KANA: Õpilased peavad võtma kana omadused ja ruumis ringi, kõndides nagu kana (käed tiibadena vormitud). Kanad peavad mängima teiste kanadega ja võitma "paber-käärid-kivi", et liikuda järgmisele arengutasandile. Kaotajad peavad leidma teise kana, kellega mängida. Mängu lõpus peaks üks kana olema alles.
3. AHV: Õpilased peavad võtma ahvi omadused ja otsivad teist ahvi, kellega mängida. Ahvid mängivad ahve "paber-käärid-kivi", et liikuda järgmisele arengutasandile.
4. DINOSAURUS: Õpilased peavad püsti tõusma ja "mõirgama" nagu dinosaurused, liikudes T-Rexi tüüpi dinosaurustena (küünistega). Nad peavad mängima teiste dinosaurustega.
5. INIMENE: Viimases etapis muutuvad nad tagasi inimesteks ja saavad mängust välja astuda. (Drama Trunk, n.d)

### **Imelise "A" mäng**

Kuidas mängida: Paluge mängijatel istuda ringis. Kõik peavad mõtlema tegevusele, mis algab sama tähega kui nende eesnimi. Kui kõik on mõelnud tegevusele, võib mäng alata. Ükshaaval peavad mängijad (kui nad on väga noored, võite nendega koos seista) tõusma püsti ja ennast tutvustama. Näiteks, alustame Staniga. Ta ütleb: "Minu nimi on Urmas ja mulle meeldib..." ning seejärel teeb ta mängu, kus ta matkib veealuseid liigutusi, ujudes ringi. Teised peavad siis arvama, mis tegevus Urmasel on. Sally tõstab käe ja arvab, et ujumine, kuid Urmas raputab pead. Jean arvab, et uisutamine, kuid Stan raputab jälle pead. Nikki arvab siis, et uisutamine, mis oli õige, nii et nüüd on Nikkil kord. Võite ka paluda kõigil ringis korruga vastust hüüda. Sellisel juhul minge ringi, et teha tutvustusi, mitte valida järgmist vastavalt sellele, kes arvab õigesti. Võib-olla peate noorematele mängijatele aitama mõelda sobivate tegevuste peale, eriti kui nende nimed on ebatavalised!

Mängu eesmärk: Mäng julgustab nooremaid mängijaid enesekindlusele ning annab neile võimaluse midagi lihtsat teiste mängijate ees välja mängida. (Swale, 2013)

### **Küünarnukist küünarnukini**

Kuidas mängida: See mäng koosneb kahest osast: esimene osa hõlmab erinevate liikumisviiside katsetamist ja teine osa töötab paarilisega huvitavate füüsiliste pooside leidmiseks. Paluge mängijatel leida ruum. Alustage nende suunamist, paludes neil ruumis

liikuda konkreetsetel viisil. Saate valida mis tahes teema; näiteks valige konkreetseid tegelasi (kuninglikud, kavalad kurjategijad, stjuardessid), emotsioone (rõõm, kurbus, kadedus) või paluge neil liikuda läbi konkreetse maastiku (kuumal kõrbeliival, sügavas tarretises). Kui kõik liiguvad enesekindlalt selles stiilis, hüüdke välja kaks kehaosa; näiteks "Küünarnukist küünarnukini." Iga mängija peab jooksma lähima inimeseni ja tegema poosi, kus need kaks osa puutuvad kokku. Kui kõik on seda teinud, seadke nad uuesti liikuma uue kõnnakuga. Mäng jätkub, kui te soovitate iga uut liikumisviisi, millele järgneb uus kehaosade kombinatsioon. Mõned kombinatsioonid on teistest väljakutsete rohkemad; näiteks pea varbani või kõrvast põlveni. See võib viia mõnede naljakate poosideni. Mängu eesmärk: Mäng julgustab nii grupi teiste liikmete tuttavaks saamist kui ka füüsilise liikumise ja karakteri uurimist. (Swale, 2013)

### **Hai Rünnak**

Kuidas mängida: Asetage ümber ruumi toole, üks vähem kui mängijate arv. Kui hüüate "Ujumine!", liiguvad mängijad ümber ruumi nagu kalad, tehes sujuvaid, libisevaid liigutusi ja sobivaid näoilmeid. Juhendaja hüüab "Hai!" Selle kuulmise järel peavad mängijad kiirustama "turvalisusse" (istuma toolile). Mängija, kellel pole toolil kohta, on väljas ja peab seejärel valima järgmise mereolendi, mida rühm jäljendab. Eemaldage igal ringil üks tool, nii et igas voorus oleks üks mängija väljas, kuni jääb alles võitja. Selleks, et hoida rühma varvastel, võite karjuda välja ka teisi ohtlikke loomi nagu "Mõõkkala" või "Elektrikala".

Mängu eesmärk: Kuigi see mäng julgustab kiiret reageerimist, on fookuses karakteriseerimine. Julgustage mängijaid kasutama nii nägu, keha kui ka häält, et kujutada konkreetseid olendeid.

Variatsioonid ja laiendused: Seda mängu saab kergesti kohandada teiste keskkondade uurimiseks. Näiteks võite proovida džungliteemalist versiooni, kus ahvid, laisad ja sipelgad peavad põgenema jaguaari eest, või kõrbeversiooni, kus lõvi ähvardab süüa gazelle, emusid ja põhjapõtru. (Swale, 2013)

### **Zombi-pingviin**

Zombi-pingviin on kindlasti maailma parim draamamäng. See on lõbus, kiire ja vali.

Kuidas mängida: Iga laps peab haarama tooli ja paigutama need ümber ruumi ning istuma neis erinevates suundades. Kui teil on füüsiliselt puudega lapsi, võivad nad samuti mängida, hoides toolist kinni selle asemel, et selles istuda. Seejärel valige üks laps ja paluge tal seista vastaspoolel ruumi. See laps on Zombi-pingviin. Tema ülesanne on minna üle ruumi ja jõuda

oma tooli, et istuda. Kuid Zombi-pingviinina liikumine tähendab liikumist nagu Zombi-pingviin, st väga aeglaselt ja lonkavalt (soovitan ka zombi-helisid! Braaiiiinnzzz...). Teistel lastel on aga lubatud joosta nii kiiresti kui vaja, et takistada Zombi-pingviinil tühja toolini jõudmist. Seejärel jääb nende tool muidugi tühjaks ja näete, kuidas see kiiresti kaosesse hajub! :-) Kui Zombi-pingviin jõuab toolini, siis ta ei ole enam Zombi-pingviin ja peate valima uue. (Verity, 2013)

### **Tsükloop**

Juhendid: Üks õpilane seisab ruumi keskel Tsükloopina. Teised õpilased jagunevad kaheks meeskonnaks ja peavad seisma võrdsel kaugusel Tsükloopist puutuvate seinte vastas. Iga meeskonna liikmele määratakse number. Tsükloop peab silmad sulgema ja iga meeskonna esimene liige peab proovima hiilida tema poole. Kui Tsükloop kuuleb müra mõlemalt poolt, peab liikuv õpilane naasma algusse ja järgmine meeskonna liige võib alustada liikumist. Kui meeskonnaliige jõuab Tsükloopini nii, et teada ei kuuldud, astub ta välja ja ülejäänud meeskond jätkab.

Esimene meeskond, kelle kõik liikmed jõuavad Tsükloopini, saab punkti. Vahetage Tsükloopi ja alustage uuesti.

Õpetaja näpunäide: Julgustage õpilasi mõtlema tuuma stabiilsusele ja kontrollile. Laval pole midagi häirivat kui mürarikad jalad. Meenutage õpilastele seda harjutust ja julgustage neid etendades jalgu õrnemalt kasutama.

Mängijad: See on terve klassi ringmänguline draamamäng ja seda saab mängida nii väikeste kui suurtega. (Drama Trunk)

### **Palli edasi andmine**

Kuidas mängida: Ringis loobivad õpilased üksteisele kujutlevat palli (korraga ainult üks pall).

Õpetaja alustab tegevust, näidates palli suurust. Mängu edenedes lisab õpetaja täiendavaid juhiseid ja õpilased reageerivad juhistele, püüdes ja visates palli nagu oleks see võtnud uued omadused. Julgusta ja demonstreeri tõhusaid pantomiimi oskusi. (Drama Trunk, n.d.)

Palli mänguomadused:

- Pall muutub aina raskemaks (kuni ta on tõeliselt raske).
- Pall muutub aina kergemaks (kuni ta on kerge nagu sulg).
- Pall muutub väiksemaks (kuni ta on tilluke ja võib olla ka kerge või raske ning väike).
- Pall muutub aina suuremaks (kuni ta on hiiglaslik ja võib olla ka kerge või raske).
- Pall muutub libedaks.

- Pall muutub kleepuvaks.
- Pall muutub kuumemaks / külmemaks.
- Pall muutub nõelavaks.

### **Üles-maha tardumise mäng**

Kõik õpilased jooksevad ühes suunas ringiratast, kui õpetaja ütleb "stopp" \*(freeze), peatuvad kõik, jäädes absoluutselt liikumatuks, nagu kujud. Mängu ülesanne on jääda nii liikumatuks kui vähegi võimalik. See, kes liigutab, on mängust väljas ja läheb tagasi oma kohale. Käskluse "läks" peale jooksevad kõik edasi, kui õpetaja ütleb "üles", jäävad kõik liikumatuks, käed õhku tõstetud, see kes veidigi pärast käsklust liigutab, läheb jälle mängust välja. Ja niimoodi mäng jätkub. Kui õpetaja ütleb "maha", langevad kõik põrandale; "pea" tähendab käed pea peal; "õlad" – käed õlgadele; "ümber pöörd" – kõik pöörduvad ringi ja jäävad liikumatuks (käskluse "läks" peale hakkavad nüüd kõik vastassuunas jooksma); "üks jalg" – kõik peatuvad, üks jalg õhus.

Mängu edenedes läheb kohtumõistmine järjest karmimaks. Pisimagi liigutuse korral tuleb mängust välja minna (lubatud on ainult hingata ja silmi pilgutada). Välja tuleb minna ka siis, kui käsklust täidetakse valesti, ei joosta korralikult või joostakse vales suunas, reageeritakse liiga aeglaselt, aetakse juttu või naerdakse. (Boal, 2021)

### **Aegluubis liikumine**

Võitja on viimane koju jõudnud inimene. Kui võistlus on alanud, peavad näitlejad pidevalt liikuma ega tohi kunagi seisma jääda ning iga liigutus tuleb teostada võimalikult aeglaselt. Iga "jooksja" peaks igal sammul tegema võimalikult suure sammu edasi. Kui üks jalg on teise ees liikumas, peab see liikuma põlve kõrguselt üle. Jalga edasi liigutades peavad näitlejad oma keha täiesti välja venitama, nii et selles liigutuses jala liigutamisel katkeb tasakaal ja igal sentimeetril, mille jalg liigub, aktiveeruvad instinktiivselt teatud "unerežiimil" olevad lihased, mis tekitavad teatud lihaste struktuuri. Kui jalg langeb, peaks heli olema kuuldav. See harjutus, mis nõuab märkimisväärset tasakaalu, stimuleerib kogu keha lihaseid. Veel üks reegel - mõlemad jalad ei tohi kunagi korraga maas olla: hetkel, mil parem jalg maandub, peab vasak tõusma ja vastupidi. Alati ainult ühe jalaga maas. (Boal, 2021)

### **Inimeselt inimesele**

Kõik moodustavad paarid. Töötuba juhendav inimene hüüab kehaosade nimed, mida paarid peavad ühendama; näiteks "Pea peaga" - paarilised peavad oma pead ühendama või "Jalg

küünarnukiga" - ühe partneri jalg peab puudutama teise küünarnukki (ja vastupidi, samal ajal, kui see on võimalik). Mäng on kumulatiivne, st kui paarid on ühendanud kaks oma kehaosa, peavad nad need ühendama hoidma, samal ajal järgmist juhust täites. Näitlejad võivad kontakte luua mis tahes viisil, istudes, seistes, lamades jne. Pärast nelja või viie juhust, mis on paarid omavahel sassi ajanud ja viinud mängu füüsilise võimalikkuse piirini, karjub töötuba juhendav inimene "Inimeselt inimesele", paarid lahutavad ja kõik leiavad uue partneri - siis protsess algab uuesti. Mitmel erineval inimesel võib olla võimalus juhendada juhiseid. (Boal, 2021)

### **Mägede karu**

Üks osaleja nimetatakse Poitiersi karuks (Prantsusmaa linn, kus seda mängu mängitakse). Ta pöörab teiste selja, kes on metsavahtid. Viimased tegelevad oma metsanduslike ülesannetega - lõikavad, istutavad, langetavad puid, võtavad pausi, mida iganes. Pärast pausi peab karu andma välja tohutu mõirge, mille peale kõik puidulõikajad peavad maha kukkuma ja "surnut mängima", mitte tehes vähimatki liigutust, täiesti liikumatult nagu nende elu sõltuks sellest. Karu läheb igaühe juurde, mõirgab oma äranägemise järgi ja puudutab, sügab, torkab, proovib iga trikki, mida ta suudab välja mõelda, et neid naerma ajada, neid liigutama panna; lühidalt öeldes on tema eesmärk neid sundida avaldama, et nad on elus. Kui karu edu saavutab, saab metsavaht, kes on end reetnud, teiseks karuks, ja mõlemad karud asuvad sama asja tegema teiste metsavahtidega, kes püüavad endiselt mitte liikuda. lõpuks on kolm karu, siis neli ja nii edasi.

See viimane harjutus on väga uudne, kuna see toob kaasa täpselt vastupidise efekti selle juhtpõhimõttele. Põhimõte on: kui puidulõikaja suudab saata oma meeled unne, kui ta ei tunne midagi, ei näe midagi, ei kuule midagi, kui ta suudab edukalt surnut mängida, siis karu ei ründa, sest karud ei söö surnuid inimesi. Kuid juhend "Ära tunne midagi" tekitab täpselt vastupidise reaktsiooni, ja kõik meeled muutuvad äärmiselt tundlikuks - te tunnete palju rohkem, kuulete palju paremini jne. Hirm teeb meid ülitundlikuks! (Boal, 2021)

### **Armastan sind, kullake**

Kuidas mängida: Valige keegi, kes on esimene, olgu selleks näiteks Jill. Jill valib ringis vastas oleva inimese oma sihtmärgiks, näiteks Robin. Ta peab ringi ületama dramaatilisel ja naljakal viisil ning ütlema talle: "Armastan sind, kullake!" võimalikult naljakal moel. Robin peab vastama: "Ma armastan sind ka, aga ma lihtsalt ei saa naeratada!" - ilma naeratamata! Kui ta naeratab või naerab, siis on ta järgmine ja Jill võtab tema koha ringis. Kui ta aga ennast

kontrollib ja ei naera, peab Jill proovima kedagi teist. Julgustage mängijaid olema võimalikult leidlikud, kui nad üritavad oma sihtmärke naerma ajada. Kasutage naljakaid kõnnakuid, kehakeelt ja hääli. Sageli on kõige naljakamad esitused siis, kui kehastatakse konkreetset karakterit; näiteks petetud abikaasa, välkaja, ahvatlev filmistaar või hispaania armastaja. Mängu eesmärk: Eesmärk on luua lõbusaid ja põnevaid karaktereid ning aidata mängijatel õppida lavalt enesekontrolli. (Drama Trunk, n.d.)

## **Lihtlitsents**

### **Lihtlitsents lõputöö reprodutseerimiseks ja üldsusele kättesaadavaks tegemiseks**

Mina, Grete Hantson (sünnikuupäev: 01.06.1987),

1. annan Tartu Ülikoolile tasuta loa (lihtlitsentsi) minu loodud teose

*“DRAAMARINGI TEGEVUSE KAVANDAMINE JA JUHENDAMINE”*,

mille juhendaja on Agda Grahv,

reprodutseerimiseks eesmärgiga seda säilitada, sealhulgas lisada digitaalarhiivi DSpace kuni autoriõiguse kehtivuse lõppemiseni.

2. Annan Tartu Ülikoolile loa teha punktis 1 nimetatud teos üldsusele kättesaadavaks Tartu Ülikooli veebikeskkonna, sealhulgas digitaalarhiivi DSpace kaudu Creative Commons'i litsentsiga CC BY NC ND 3.0, mis lubab autorile viidates teost reprodutseerida, levitada ja üldsusele suunata ning keelab luua tuletatud teost ja kasutada teost ärieesmärgil, kuni autoriõiguse kehtivuse lõppemiseni.

3. Olen teadlik, et punktides 1 ja 2 nimetatud õigused jäävad alles ka autorile.

4. Kinnitan, et lihtlitsentsi andmisega ei riku ma teiste isikute intellektuaalomandi ega isikuandmete kaitse õigusaktidest tulenevaid õigusi.

*Grete Hantson*

**20.05.2024**