



Tunni nimetus	Neff Neffi seiklused mööblimuseumis
Programmi lühikirjeldus	<p>Kes ei teaks kolme põrsakese muinasjuttu?! Ent mööblimuseumis seikleb ka neljas põrsas Neff Neff. Ta on suur mööblihuviline.</p> <p>Põrsas Neff Neff kutsub kõik oma väikesed sõbrad muuseumisse retkele, mille käigus saab tuttavaks sigade sugupuuga, tehakse toredaid liikumisülesandeid, joonistatakse, loendatakse ja õpitakse seakella järgi aega tundma ning uuritakse mööblit iga nurga alt.</p> <p>Tunni käigus läbitakse mänguliselt kogu mööblimuseum . Sobib esimeseks tutvuseks muuseumiga.</p> <p>Programmi kohandatakse vastavalt laste vanusele, kuid on sobilik alates lasteaia vanemast rühmast.</p>
Koht	Mööblimuseum, Rehbinderi maja
Sihtgrupp	Lasteaia vanem rühm kuni I kooliaste
Grupi suurus	Üks lasteaiaühik, klassikomplekt või kuni 28 last/õpilast
Kestus	1,5 tundi
Eesmärk	Tutvuda mänguliselt mööbli looga



Seos riikliku õppekavaga	Eriti hästi sobib 3. klassile, kuna käsitletakse perekonna ja suguvõsa lugu
Metoodilisi tehnikaid:	Erinevad aktiivõppemeetodid, paaristöö, otsimine, seostamine, välistamine, tähelepanu arendamine, uued teadmised ja oskused.
Õpitulemused	<ul style="list-style-type: none">• saab teadmisi mööbli loost ja ajaloost.• kuulab muinasjutte, mis arendavad loovust ning jutuvestmis- ja kuulamisoskust• väärtustab oma pere lugu, huvisid ja tegemisi, läbi mööblimuuseumi sea tegelase loo.• mõistab kuidas on mööbli ja kunstistiilid ajas muutunud, millist mööblit on tehtud ja kasutatud.• on tunnis aktiivne, tehes erinevaid liikumis ja loovülesandeid.• teeb paaristöid, grupitööd ja individuaalset ülesannete lahendamist.
Märksõnad	Pere lugu, kolme põrsakese muinasjutt, mööbli lugu, kodu ja pere olulisus, hobid ja huvid.
Üldpädevused	<ul style="list-style-type: none">• Saab aru, mida tähendab sõna mööbel.• Oskab ilu märgata ja hinnata; hindab loovust ning tunneb rõõmu liikumisest, loovast eneseväljendusest ja tegevusest.• Väärtustab kunstiloomingut ning suudab end kunstivahendite abil väljendada.• Tahab õppida, tunneb rõõmu teadasaamisest ja oskamisest, oskab õppida üksi ning koos teistega, paaris ja rühmas.• Suudab tekstidest leida ja mõista seal sisalduvat teavet (sealhulgas andmeid, termineid, tegelasi, tegevusi, sündmusi ning nende aega ja kohta) ning seda suuliselt ja kirjalikult esitada. <p>Kultuuri- ja väärtuspädevus, sotsiaalsed ja õpipädevused, loodusteaduste pädevus.</p>
Lõiming	Kultuurilugu, ajalugu, kunstiõpetus, loodusõpetus, pere lugu, eesti keel, liikumisõpetus, jätkusuutlikkus.
Metoodilised vahendid	<ol style="list-style-type: none">1. Trükitud töölehed2. Tugevad alused ja teravad harilikud pliiaitsid3. Istumispadjad4. Neff Neffi sugulaste pildid (A2 suurus lamineeritud)5. A3 suuruselt välja prinditud Neff Neffi vapp.



6. Toolide salakiri Neff Neffi sugulaste kleepsud/kleepsuleht

Neff Neffi taust

Taust: Idee neljanda põrsakese, mööblihullu notsu von Neff Neffi seiklustest sündis juhuslikult kalambuurist. Inspiratsiooniallikaks oli kunstiajaloolaste vestlus Muuga mõisa teemal ehk siis tegemist on Muuga mõisa omaniku ja kunstnikust kirgliku kolleksionääri Carl Timoleon von Neffiga. Neff Neff on andekas kunstnik, mööblihuviline. Seos inspireerijaga muus osas puudub - ilmselt ei ole ka mõistlik seda luua (et keegi hirmsasti ei solvaks) aga täiskasvanutele võib seda rääkida kui väga otse küsitakse. Põrsake elab kaunis hoones (me ei kasuta otseselt just Muuga mõisa, kuid samas on Neffi töökabineti fotol pörandal hundinahk, mis haagib väga hästi kolme põrsakese looga, sobib muinasjutu temaatikaga). Neffist saab kangelane, kes peab koos sisuteksti ja illustratsioonidega kõnetama sihitud laste eagrupi kõrval ka täiskasvanuid ja seda just oma peene huumori läbi, kuidas on integreeritud lõbusale lastele mõeldud loole võrtsiks vihjeid täiskasvanute maailmast ja kunstiajaloo valdkonnast.

Kes on Neff Neff:

Neff Neff on kuulsalt kolme põrsakese muinasjutu neljas põrsas, keda paljud aga ei tea ega tunne, kuna tema ja teiste teekond lahknes juba noores eas - kolm tuntumat põrsakest suundusid majaehituse teele, samas kui neljas põrsake keskendus sisekujundusele ehk mööblile. Ta oli nii-nii suur mööblihuviline, et ei hakanud ise üldsegi maja ehitama, vaid kolis juba olemasolevasse, mitusada aastat vanasse mõisahoonesse - suurde ja tugevasse, mida hunt juba pikali ei puhu - ja keskendus hoopis selle möbleerimisele. Neff Neff õpetas ka oma teisi vendi maailma ja joonistama ning mööblit tundma ja hindama.

Eesmärk: Õpetada lapsi mänguliselt märkama ja rohkem teada saama mööblit läbi ühe põrsa loo. Rada on läbitav iseseisvalt või koos grupiga (programm koos juhendajaga). Rajal kasutatakse võimalikult palju eri meetodeid: loe, vaata, arvuta, vii kokku, võrdle, sobita, avasta jne.

NB! Mida peaks teadma!

Töölehte saab kasutada tehes ära kõik ülesanded järjest, aga alati on võimalus mõni ülesanne jätta kodutööks, lasteaias või koolis tegemiseks.

Hästi oluline on küsida lastelt nende tundeid, mõtteid ja lasta neil rääkida ning oma arvamust avaldada!

Muinasjutt kolmest põrsakesest:

Elasid kolm põrsakest. Terve suve nad mängisid, aga kui saabus sügis, ehtasid endale majad. Nihv-Nihv tegi maja õlgedest, Nuhv-Nuhv okstest, Nahv-Nahv kivist. Vanemad vennad naersid Nahv-Navhi majaehituse üle, aga kui metsa sattus kuri hunt, kes nende kodud laiali puhus, said Nihv-Nihv ja Nuhv-Nuhv peavarju just Nahv-Nahvi kivimajas.



Sissejuhatus:

Koht: garderoob või kassa piirkond

Metoodilised vahendid: Neff Neffi notsude sugupuu pildid

Aeg: 15 minutit

Tutvume kohaga, kuhu lapsed on sattunud, mis maja see on, paari sõnaga Rehbinderi maja lugu. M

Kas lapsed teavad kolme pörsakese muinaslugu? Arutame ja tutvume neljanda pörsaga. Mööblihuviline Neff Neff. Lastelt küsida, kas nad teavad, mis on mööbel.

Vahepõikeks: kui lapsed istusid, siis saavad püsti tõusta ja teha kalli oma kõrval istuvale sõbrale. Väike liikumispaus.

Programmi põhiosa:

Koht: kogu põhinäituse ala

Aeg: 1 tund. Kõik ülesanded mitte rohkem kui 5-10 minuti.

Saab suurematel lastel lasta ette lugeda ka ülesandeid, et nad oleks kaasatud ja arendaks lugemisoskust.

1. Ülesanne: tutvusta järjest Neff Neffi sugulasi, suurematega sõnarägastikumäng. Igas vanuses lapsed saavad oma mängulehe nurka kirjutada OMA nime, siis ei lähe mänguleht pärast kellegi teise omaga segamini. Tutvustada Neff Neffi ja tema sugulasi. Ema-isa-vanaisa-vanaema- vaarema- vaarisa - onu- tädi.

Liigutakse esimesse ruumi, enne ruumi sisenemist palutakse lastel leida esimene tool ajaloos (kivi või pakk, oleneb mis siis tuleb). Neff Neffile meeldivad mööbli juures eriti toolid, need on nii kasulikud, neil saab ju istuda ja jalga puhata. Mõne lapse või kasvõi kõik võivad istuda järjest koopiatoolile. Rääkida paari sõnaga, miks on liikumine oluline ja miks on olulised istumine ja puhkamine.

2. Otsime üles maketi majaga, kus kunagi elas sigade esiisa Metz Sigga. Uurime ja kirjeldame ruumi, milline mööbel oli 500 aastat tagasi kasutusel (mõisted nagu riidekirst jne). Ruumi on ära peidetud hiired. Loendame üle hiired. Panevad lehele kirja, tore kui loevad, täpne arv polegi nii tähtis, lugemise rõõm on tähtsam. Kokku on maketti peidetud **15 hiirt**.

3. Edasi lähevad mööda sõrajälgi järgmisse ruumi, kus otsivad üles väikese peidetud ukse, mille avamisel näeb Neff Neffi pere pilti, 4 siga ja seaema (originaalis oli 3 karu ja karuema). Pildi eeskujuks on võetud vene kunstniku Ivan Šiškini maal "Hommik männimetsas". Neff Neffi



suur mööblihuvi sai alguse ka metsast, kuna enamuse mööblit tehti just sellest puidust, mis pildil näha. Pildil on näha vihje, männipuust. Seejärel tutvustada, mis on vapp (vapp on heraldika reeglite järgi keskaegse relvastuse elementidest koostatud embleem, mida isik (näiteks riik, valitseja, maakond, linn, vald, äriühing, sugukond (suguvõsa), perekond või üksikisik) kasutab püsiva tunnuseks.) Ja lapsed saavad Neff Neffi vapi ka endale joonistada.

Metoodilised vahendid: A3 Neff Neffi suguvõsa vapp.

4. Järgmises ruumis on näha kolme põrsakese loost tuntud kurja hundi nahk. Aga Neff Neff on nooruses olnud kõva jahimees. Lahendame salakoodi. Suurele rühmale näidatakse salakirja suuremal A3 paberil, kes enne lahendatud saab ja mis sõna tuli. Iga tooliga käib kokku üks täht ehk siis tuleb kokku sõna **KÜPSE ÕUN**.

Metoodilised vahendid: Suurem A3 või A2 leht mida üleval hoida, et kõik lapsed näevad

5. Edasi liigutakse koridori, kus on seakell. Uurige kella, miks see on eriline ja arutage, mida Neff Neff erinevatel aegadel päevas teeb, nagu inimesegi. Magab, sööb, uurib mööbli lugu ja loeb, veedab aega koos perega jne. Lapsed saavad ise pakkuda, mis asju Neff Neff päeva jooksul teeb. Joonistatakse mängulehele see kella-aeg, mis kell koridori seinal parasjagu näitab, väiksematele tore kella õppimine.

6. Vanasõnad ehk sigaduste kokkupanek. Kas nad teavad mõnda, mis tähendab näiteks sigadus või seapesa 🐾

Õiged vastused:

Sigatsema sigadusi ehk pahandust tegema.

Seapesa kui midagi on väga segamini, näiteks tuba.

Siga leiab ikka pori kui on mingi probleem siis see tuleb ikka lõpuks välja.

Pärleid sigadele viskama mõtetu on midagi rääkida või tõestada sellele, kes ei taha või pole võimeline sellest aru saama.

Seanahka vedama laisklema, logelema, looderdama.

7. Väga mõnus liikumisülesanne, seda võib nimetada ka mööblijoogaks. Juhendaja palub lastel mõelda, et nemad mööbliesemed ja oma kehaga saab ju ka mööblit kujutada. Lapsed saavad enda ümber vaadata ja kujutada mõnda eset, mis ruumis on või siis mõnd mööblit, mida nad juba programmi jooksul juba nägid. Ja oma lemmik mööblieseme siis ka paberile joonistada.

8. Ülesanne, kus tuleb maha tõmmata esemed, mida maketi sees ei ole. Seda saab teha nii maketti vaatamata kui enne vaadates ja siis sobimatud esemed maha tõmmates.

9. Saalis põrandale või toolidele saavad lapsed maha istuda ja uurida, mis numbrid on töölehel, vedada need kokku ja leida ruumist seainglid, ehk putod. Kes on puto, võib juba suurematele lastele ka rääkida. Kui ei jõua teha siis saab jätta lastele koju teha selle ülesande.



(Amotett ehk puto armastuse jumalanna Aphrodite saatja, kujutatud harilikult tiivulise lapsena, sageli vibu ja nooltega; esineb vanas kunstis näiteks renessansi- ja eriti rokokookunstis.)

10.Puidukahjurite ülesanne. Lapsed saavad kirjutada puidukahjurite nimed oma töölehele. Väiksemad kirjutama ei pea, neile vaid rääkida ja saavad 1-3 kaupa vaadata mõnd putukat, näidata ka putukate pilte. Putukad asuvad laua peal/aknalaua klaaskastis, vitriinis.

Viimane! Nüüd liigutakse kohe Neff Neffi tööruumi, kus talle meeldib mööblit ehitada ja kokku panna, ta leitakse koos lastega sealt ruumist kapis toolil istumas. Kui lapsed on Neffi kapist leidnud, siis lõpusõnadeks võib teha tagasiside istumisringi ja iga laps ütleb ühe sõna või mõtte, mis tal programmist meelde jäi. Selleks võib kasutada kas pehmet rotti või siga, mida lapsed käest-kätte annavad.