

Ülesanne: Liikumisrada

Vajalikud vahendid:

Fotoaparaat/pildistamise võimalusega telefon vms, kodused meisterdamisvahendid (nt teip, traat, nõör, paber, plastiliin, käärid, tangid jne), paber, pliiats.

Sissejuhatus:

Kujuta ette, et muutud üleöö nii pikaks nagu on sinu väike sõrm. Kuidas sa oma kodus hakkama saaksid? Kuidas sa kodus ringi liiguksid, kuidas kraani/külmkappi avaksid, kus sa magaksid, sööksid, istuksid?

Selle harjutuse jaoks läheb vaja sama mehikest nagu eelmises harjutuses, kuid võid ka talle sõbra juurde meisterdada. (Kui sul mehikest pole: kujuta ette, et muutud oma väikese sõrme suuruseks. Meisterda just sellise suurusega väike tegelane/mehike, täpsemaks kirjelduseks loe eelmist ülesannet.)



https://www.google.com/search?q=obstacle+course+for+kids&rlz=1C1GGRV_enEE751EE751&sxsr=ALeKk00vE5cZG_u_eIFAQUfExU-lauvZ_7A:1586786753090&source=inms&tbm=isch&sa=X&ved=2ahUKewje5YGmyeXoAhXKmlsKHVOYCIQO_AUoAXoECADQAw&biw=944&bih=916#imgrc=je-vVGL744G_wM

Töö käik:

1. Vaata oma kodus ringi, kui hästi saab sinu tegelane ringi liikuda? Kas tal oleks mugav või on ümbritsev tema jaoks liiga suur?
2. Vali üks ruum, kuhu oma tegelasele liikumisrada ehitada. Selles ruumis võiks olla võimalikult palju erineva kõrgusega mööbliesemeid/objekte.
3. Joonista sellest ruumist ja seal asuvatest mööbliesemetest kaart ning anna toas asuvatele esemetele oma tegelasest lähtuvalt uus nimi/otstarve. Kanna need uued nimed ka kaardile (nt voodi võib olla soo, laud võib olla väljak, kapp võib olla pilvelõhkuja jne). Mõttele ka välja, kus on sinu tegelase "kodu".
4. Ehita valitud ruumi oma tegelasele liikumisrada, et ta saaks seal hõlpsasti liigelda. Rada tehes mõttele ka sellele, kus asub tema kodu. Ehita rada läbi võimalikult paljude erinevate kõrguste, lae-alt kuni põrandani välja, pakkudes oma tegelasele põnevat seiklust.
5. Tee oma tegelasest ja tema seiklustest väike film/video.

Ülesande koostaja: Maria Luiga

Slaidide koostaja: Eva-Liisa Lepik, 2020

ARHITEKTUURIKOOL

