

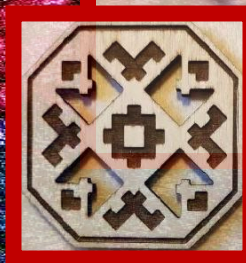
Tiia Artla

ÕPPEVAHENDID

on koostatud TLÜ käsitöö
õppeprotsessi kordamiseks ja
loogika arendamiseks

HEEGELDAMINE

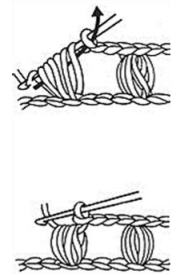
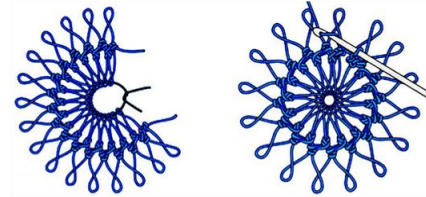
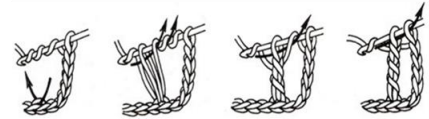
Tiia Artla



HEEGELDAMINE – (PUSLE) kaardid

- Ümbrikus on kaks A3 suuruses lamineeritud aluskaarti, kus on esitatud 16 küsimuse vastused.
- Väiksemast ümbrikust leiad 16 kaarti, kus iga kaardi ühel poolel on küsimus ja vastaspoolel eesti rahvarõivaste või tekstiilide detailid paikkondadele iseloomulike pitsidega.
- Võttes järjest kaarte vii vastavusse aluskaardil olev vastus kaardil leiduva küsimuse või tähendussõnaga.
- Aseta leitud õige kaart aluskaardi vastavale ruudule.
- Kui oled kõikidele kohad leidnud, siis pööra kaardid tekstipoolega vastu aluskaarti nii, et pildid tõusevad peale.
- Oled õigesti lahendanud, kui pildisarjal olevad kaheksakanna märgid moodustavad ühtse süsteemi.

A3
lamineeritud
aluskaardid



A3
lamineeritud
vastuste
kaardid
(I pool)

A3 laminated card grid with scissors indicating cut lines. The grid is divided into 12 cells by a 3x3 grid of solid red lines. A dashed red border surrounds the grid. Scissors icons are placed at the intersections of the grid lines: three on the top edge, three on the left edge, and one on the right edge. The text in each cell is as follows:

Aassilmused	Ristsammas	Hiiumaa käiste heegelpits	Ühekordsed sambad
Kinnissilmused	Heegeldatud motiivid	Ühekordsed sambad	Vanaema motiivid
Vabaheegeldus	Poolsambad	Fileeheegeldus	Nupud
Kolmekordsed sambad	Kahekordsed sambad	Hargipits	Hargipits

A3
lamineeritud
vastuste
kaardid
(II pool)



T
U
L
E
M





LAHTTASKUD HEEGELDAMINE



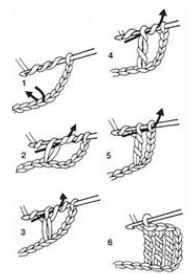
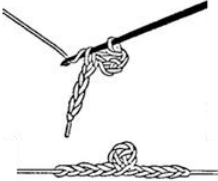







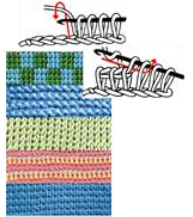
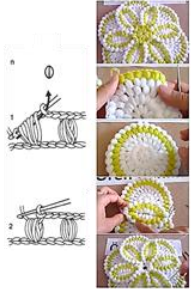



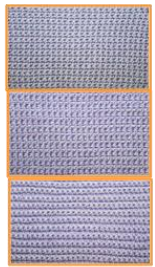

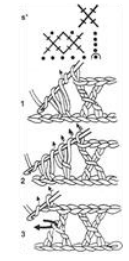


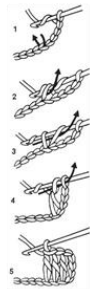
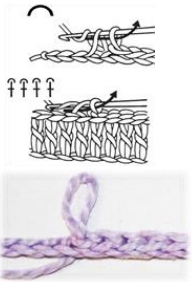
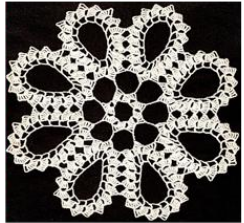
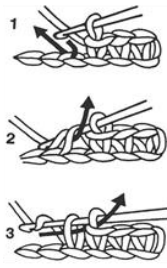


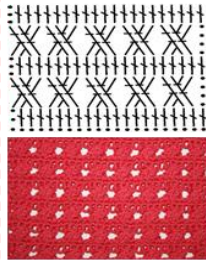
Tiia Artla














HEEGELDAMINE ja LAHTTASKUD - PUSLE

- Ümbrikus on neli A3 suuruses lamineeritud aluskaarti, kus on esitatud 32 küsimuse vastused.
- Väiksemast ümbrikust leiad 32 kaarti, kus iga kaardi ühel poolel on küsimus ja vastaspoolel Saaremaal rahvarõivaste juurde kuuluvad lahttaskud.
- Võttes järjest kaarte vii vastavusse aluskaardil olev vastus kaardil leiduva küsimuse või tähendussõnaga.
- Aseta leitud õige kaart aluskaardi vastavale ruudule.
- Kui oled kõikidele kohad leidnud, siis pööra kaardid tekstipoolega vastu aluskaarti nii, et pildid tõusevad peale.
- Oled õigesti lahendanud, kui pildisarjal olevad kaheksakanna märgid moodustavad ühtse süsteemi.

A3 lamineeritud aluskaardid

	 <p>Brüggeheegeldus</p>	<ul style="list-style-type: none"> Motividega pitsiline pind, kus abiloõnga kasutamisega tuuakse esle reljeefsus. Pitsi kompositsioon põhineb taime- ja loodusmotiividel (lehed, õied, väädid, viljad). Heegelmotivid kinnitatakse kas eraldi heegeldatud põhjavõrgustikule või heegeldatakse võrgustik motiivide vahele. Põhjavõrgustikud kujundatakse sagedamini asümmeetrilise ja nn ebakorrapärase põhimõtte, pitsilisust rõhutatakse pikoode lisamisega. 				<p>Bosnia tehnikas on aassilmustega heegeldamise üks variatsioon, mida heegeldatakse eelmise rea silmuse kas esimesest või tagumisest poolest.</p>	
<p>Brüggeheegelduse põhivõtted on:</p> 			<p>Aassilmuse rea kõrguseks ahelsilmust ei ole vaja!</p>	<p>Paelapits</p> 		<ul style="list-style-type: none"> Heegeldamise käigus ei pöörata tööd ringi ja pind sarnaneb silmkoos kootavale koele. Pinnad ei veni ja kipuvad rulluma. 	
				<ul style="list-style-type: none"> tugeva, mittelelastse pinnaga moodustumine võimalik heegeldada nii ringiselt kui edasi-tagasi ridadena suur lõngakulu ja palju aega võttev heegeldamine 			
							

A3 lamineeritud kahepoolsed kaardid

								
Tuniseetehnika töövahend	Kui pitsilise pinna valmistamiseks heegeldatakse paela ja selle käigus ühendatakse seda järjest varem valminud osade külge, siis nimetatakse seda heegeltehnikat	Gipüür- ehk iiri heegelpits		Tagi ehk pikoo	Kinnissilmustega pind	Bosnia heegeldus on ...	Bosnia heegeldus	
	Ahelsilmusete , sammaste ja kinnissilmustega heegeldamine	Setu värviine heegelpits	Bosnia heegelduse töövahend	Mitu ahelsilmust moodustatakse rea kõrguseks aassilmustega heegeldades?	Brüggeheegeldust tuntakse Eestis ka nimetusega ...	Abinöönlis heegeldatud iiri pitsi reljeefne õis	Tuniis	Tuletatud silmused – nupu heegeldamine
	Brüggeheegeldus	liri pits	liri pitsi tuntum õiemotiv	Kinnissilmustega heegelpinnad	Bosnia heegeldust iseloomustab	Bosnia heegelduse põhipinnad	Ristsamba töövõtted	Reljeefsete sammaste heegeldamine
Hargipits		Aassilmuse tingmärk ja heegeldamine	Brüggeheegelduse pael ühendatakse heegeldamise käigus valmisolevate motiivide/ osade külge. Motiivistiku pitsiline pind saavutatakse paela heegeldamise käigus. Heegelpaela üldilme võib olla väga varieeruv ja omanäoline.	Kinnissilmustega heegeldamise töövõte	Setu pealiniku otste värvilised heegelpitsid	Bosnia heegelduse töövõtted	Ristuvad sambad	

T U L E M



Heegeldamise BINGO

BINGO MÄNGIMISE REEGLID:

- KARBIS 15 BINGO KAARTI, 1 KONTROLLKAART JA ŽETOONID
- BINGO KAARDID JAGADA MÄNGJATE VAHEL
- KÕIGILE MÄNGJATELE JAGADA ŽETOONID MÄNGUVÄLJA TÄITMISEKS
- MÄNGUJUHT ÜTLEB SUVALISES JÄRJEKORRAS KONTROLLKAARDIL OLEVAD NIMETUSED, MÄRKIDES KA ENDALE VÄLJAHÕIGATUD NIMETUSED
- KUI MÄNGJA ON SAANUD KOKKU REA, VEERU VÕI DIAGONAALI, SAAB TA HÜÜDA "BINGO"
- KONTROLLIDA VÕITJA TULEMUST
- UUE MÄNGU JAOKS VAHETADA BINGO KAARDID JA MÄNG ALGAB UUESTI

Heegeldamise BINGO

AHELSILMUS	KINNISTE RINGIDENA HEEGELDAMINE	HEEGELDAMINE SILMUSE TAGUMISEST POOLEST	LÕNGAVÖÖ
VÖLURING	TUNIISI HEEGELNÕEL	KAHEKORDNE SAMMAS	VANAEMA MOTIV
KINNISSILMUSE TINGMÄRK	HEEGELSKEEM	ÜHESKORDNE SAMMAS	KINNISSILMUS
SILMUSE MÄRKJA	AMIGURUMI TEHNIKAS HEEGELDUS	HEEGELDAMINE SILMUSE ESIMISEST POOLEST	SPIRAALSELT HEEGELDAMINE

Heegeldamise BINGO

Mairika Nellis



Heegeldamise BINGO



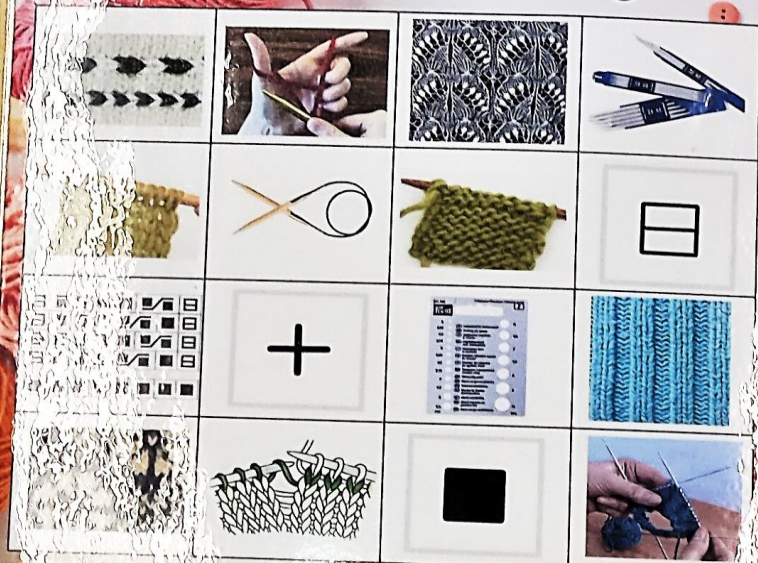
Kudumise BINGO

BINGO MÄNGIMISE REEGlid:

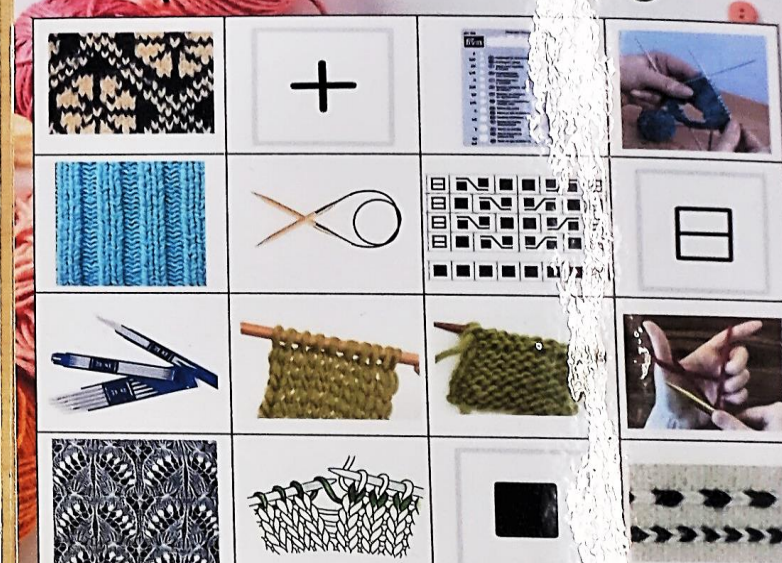
- KARBIS 15 BINGO KAARTI, 1 KONTROLLKAART JA ŽETOONID
- BINGO KAARDID JAGADA MÄNGJATE VAHEL
- KÕIGILE MÄNGJATELE JAGADA ŽETOONID MÄNGUVÄLJA TÄITMISEKS
- MÄNGUJUHT ÜTLEB SUVALISES JÄRJEKORRAS KONTROLLKAARDIL OLEVAD NIMETUSEGA MÄRKIDES KA ENDALE VÄLJAHÕIGATUD NIMETUSED
- KUI MÄNGJA ON SAANUD KOKKU REA, VEERU VÕI DIAGONAALI, SAAB TA HÜÜDA "BINGO"
- KONTROLLIDA VÕITJA TULEMUST
- UUE MÄNGU JAOKS VAHETADA BINGO KAARDID JA MÄNG ALGAB UUESTI

Mairika Nellis

Kudumise BINGO



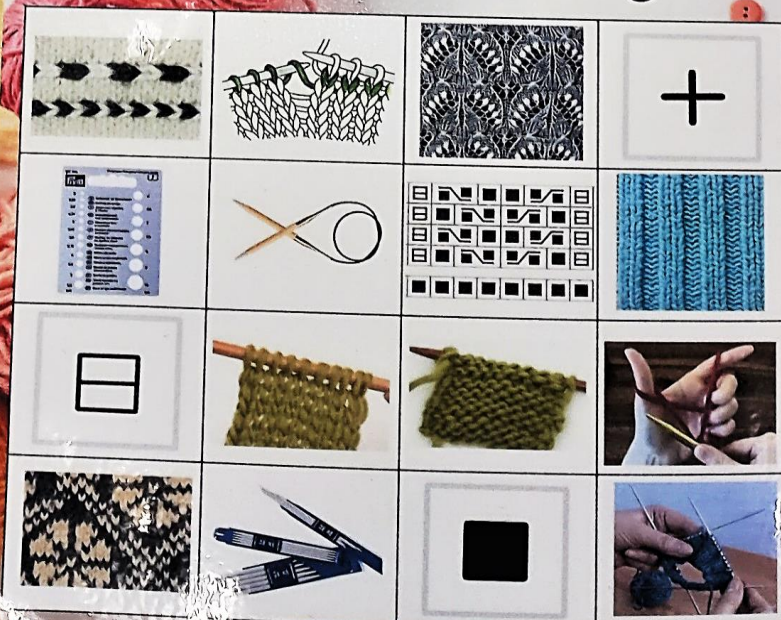
Kudumise BINGO



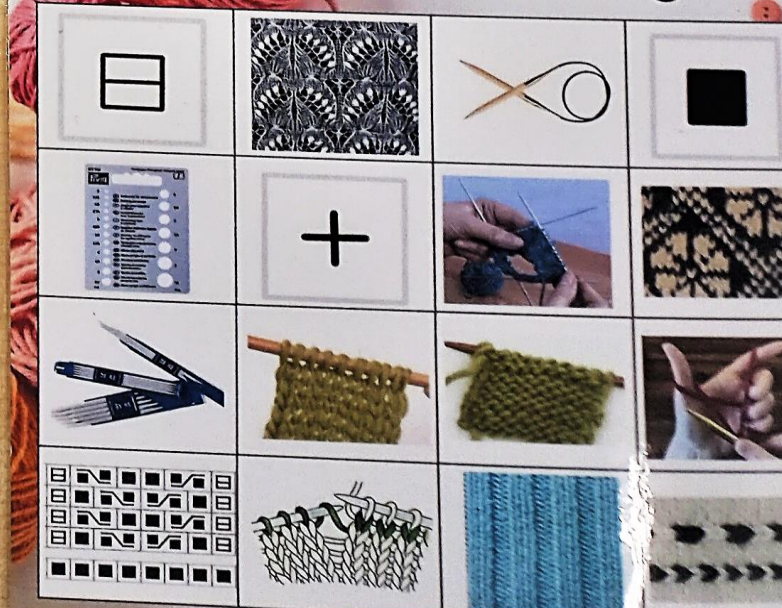
Kudumise BINGO

RINGVARDAD	PAHEMPIDINE PIND	MUSTRISKEEM	SILMUSE KASVATAMINE KAHE SILMUSE VAHELT
SUKAVARDAD	PAHEMPIDISE SILMUSE TINGMÄRK	KIRJATUD PIND	SILMUSTE LOOMINE
VARDA NUMBRI MÄÄRAJA	HAAPSALU SALL	PAREMPIDISE SILMUSE TINGMÄRK	2:2 SOONIK
PAREMPIDINE PIND	RINGSILT KUDUMINE	TAVALINE VITS	ÄÄRESILMUSE TINGMÄRK

Kudumise BINGO

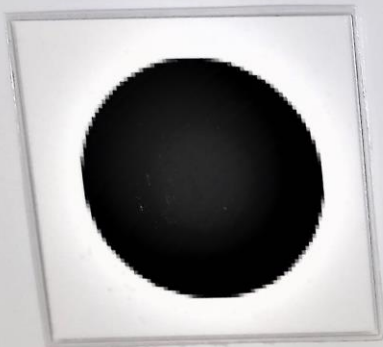


Kudumise BINGO



Elita Perli

AHELSILMUS



AASSILMUS



KINNISSILMUS



POOLSAMMAS



ÜHEKORDNE SAMMAS



KAHEKORDNE SAMMAS



HEEGELAHHEL



RINGI HEEGELDAMINE

HEEGELNUPP

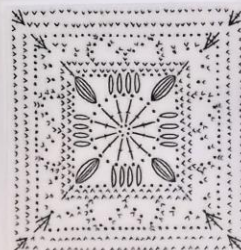


IIRI PITS

HEEGELÄÄRIS



HEEGELMOTIIV



NUPP



ÜHEKORDNE SAMMAS

SAMMASTEST NUPP

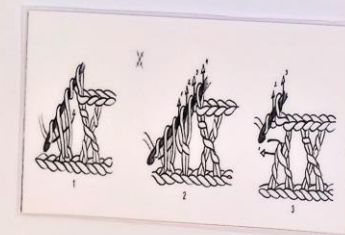


KAHEKORDNE SAMMAS

POOLSAMMAS

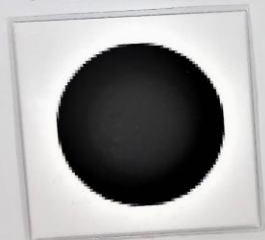


RISTSAMMAS



Elita Perli

AHELSILMUS



POOLSAMMAS

AASSILMUS



ÜHEKORDNE SAMMAS

KINNISSILMUS



KAHEKORDNE SAMMAS

HEEGELNÕELAD



VILLANE LÕNG

HEEGELNIIT

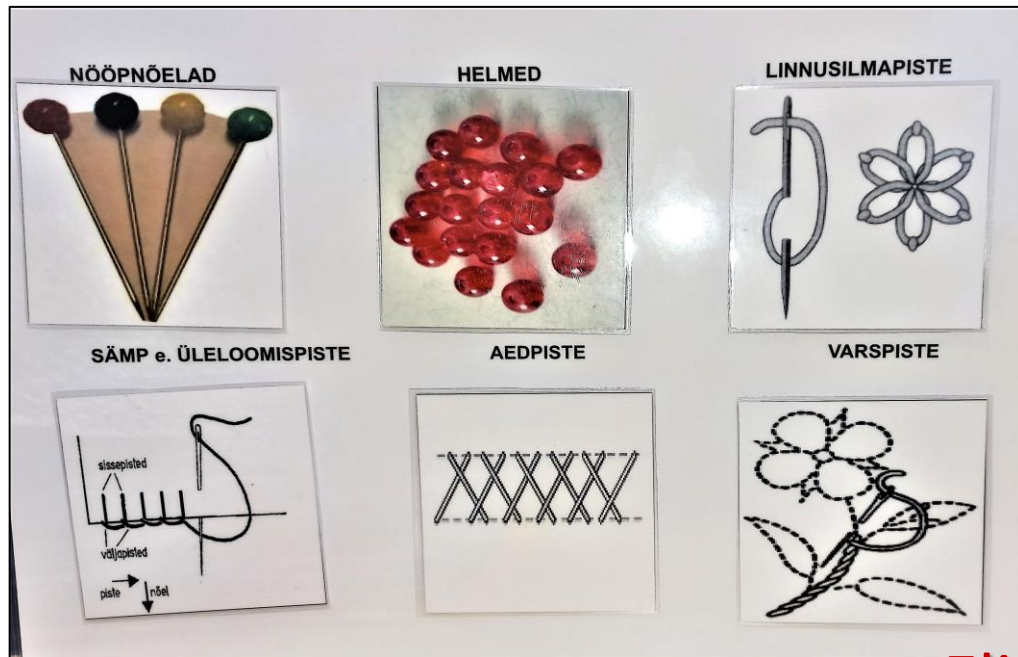


SIIDI LÕNG

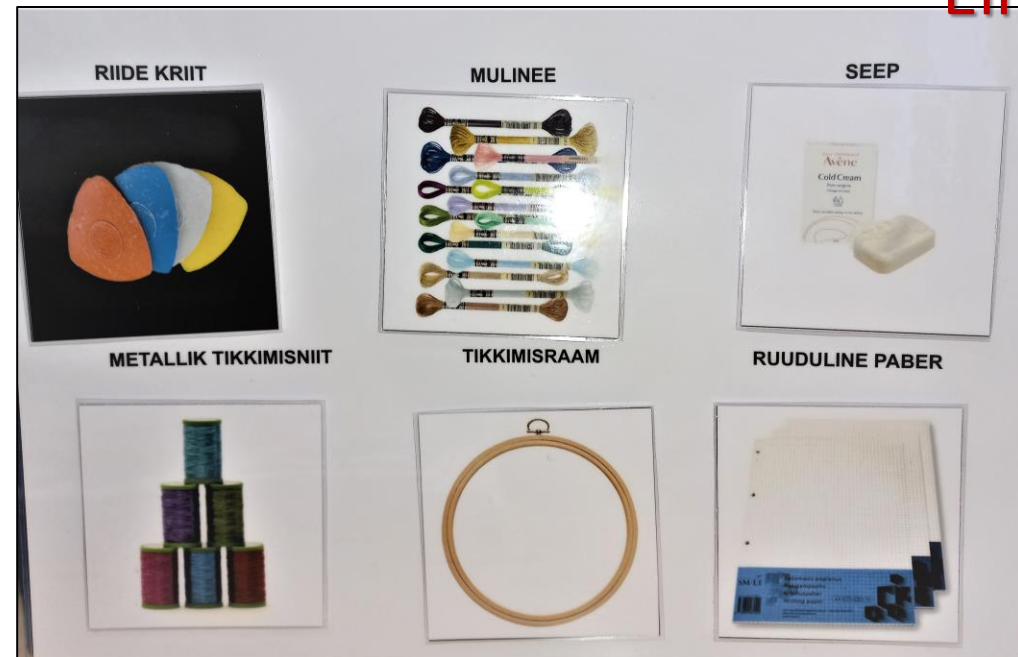
PUUVILLANE LÕNG



LINANE LÕNG



Elita Perli



Kristi Koplimäe

- Järjesta tööproovid. Alusta mängukaardist number 1.
- Pööra kaart ümber, loe kirjeldust ja aseta kirjeldatud tööproovikaart esimeseks.
- Kui oled järjestanud kõik tööproovide kaardid (1-9), pööra need ümber.
- Õige lahendamise korral saad kokku teksti **PALJU ÕNNE.**

Kristi Koplimäe



Tööproov, kus heegeldatud pind koosneb sammastest.



Leia Brüggeheegeldus. Heegelduse pitsiline pind saadakse ahelsilmuste, sammaste ja kinnissilmuste töövõtete kasutamise tulemusena.



Varjutikandi eripäraks on ohulisus, peamiseks pisteks on varjupiste (ristipiste töö pahemal poolel).



Leia tunlis heegeltehnika, kus heegeldatakse ainult töö paremal poolel kahe rea kaupa.



Kinnis- ja aassilmustega heegeldatud tööproov.



Tülltikand.
See on käsitöötehnika, kus muster põimitakse tikkimise teel tülli aukudesse.



Leia tööproov tuletatud silmustega (ristsambad, ristuvad sambad, nupud, ahelsammas, keerdsammas, reljeefsed sambad, kahvelsambad).



Leia hargipits.
Pitsi heegeldamiseks on vaja heegelnõela ja U-kujulist harki.



Ringselt heegeldatud motiivne nimetatakse vanaema motiivideks (veel ka Afgani ruudud).



TEADMISTE KONTROLL MÄNGU VORMIS

KÄSITÖÖ

4 KLASS

Teema – heegeldamine ja tikkimine

Näidismäng kahele õpilasele kui heegeldamise ja tikkimise sissejuhatav osa on läbitud.

Mängu eesmärk – leida igale pildile õiged vastused võimalikult lühikese aja jooksul, teadmiste kinnitamine.

Mõlemal õpilasel on laual

- kaks õppekaarti piltidega (mõlemal 6) – ühel heegeldamise teema, teisel tikkimise
- 12 kaarti piltide nimetustega, teksti pooled pööratud alla

Mängijad alustavad üheaegselt.

Mängu alustamisel võib öelda – „Tähelepanu! Alustame!”

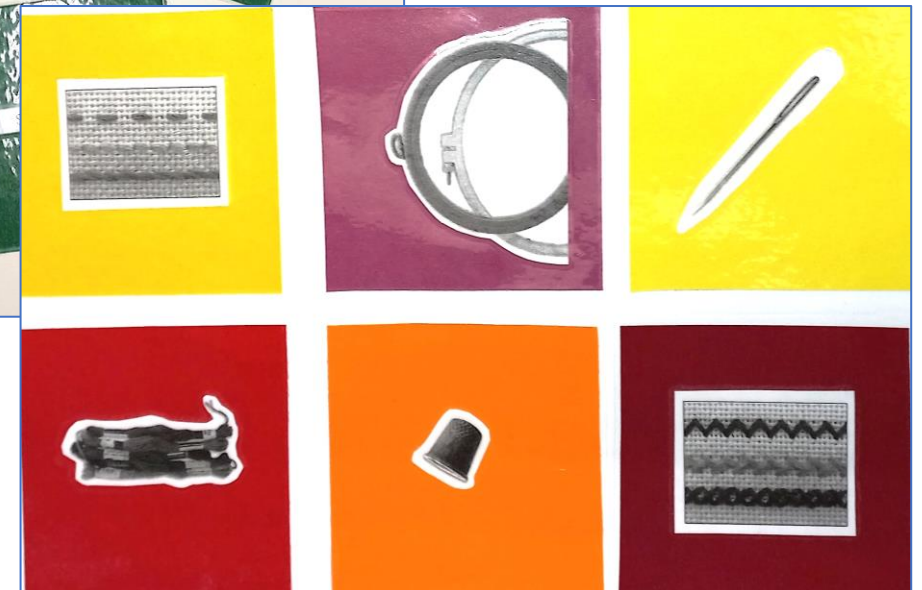
Õpilane peab võimalikult lühikese aja jooksul

- võtma suvalise nimetustega kaardi
- pöörama selle ümber
- asetama nimetuse õigele pildile tekst üleval pool

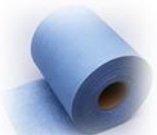
Mängu reeglid

Iga kaart õige vastusega annab 1 punkti (kokku on võimalik saada 6 punkti ühel kaardil, kokku 12 punkti)

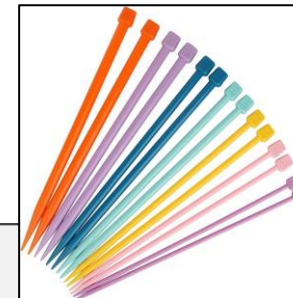
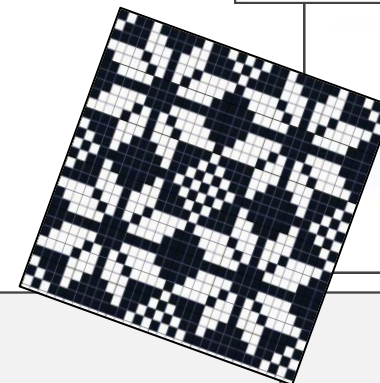
- Kui mõlemal on õiged vastused võidab see, kes on ajaliselt kiirem
- Iga vale vastus võtab punkti alla. Kui on vastustes vead, ei arvesta aega, vaid seda, kellel on rohkem punkte ehk õigeid vastuseid
- Kui vigade arv on võrdne, ei arvestata aega ja tulemus jääb viiki.



START →



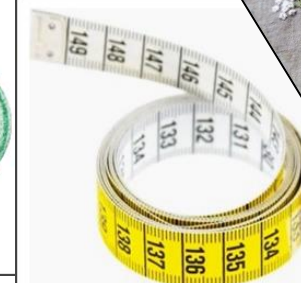
FINIŠ!



MUSTRI-SKEEM

TIKKIMINE

KUDUMIS-VARDAD



Idee: Xenia Mitkevich "ÕPIME EESTI KEELT"