

**Lugu liigutuse taga ehk mets liigub. Nöörid.**

* **Ussisõnad** – Lastel on nööriots käes ja nad panevad nööri vonklema nagu ussi, öeldes seal juures sosinal ussisõnu

*Oh sa, sisisev uss,  
keri ennast kerasse,  
mässi ennast mättasse  
poe puujuure alla*

Liikumine ruumis ringi. Algul väga aeglaselt, aegmööda liikumistempo tõuseb.

* **Kokku kerimine** – lapsed kerivad nöörid kokku. Istuvad põrandal ja hakkavad nööriotsa pöörama päripäeva. Põrandale jäävad nööri mättakesed.
* **Kerad kui mättad** - Mättakeste vahel hüppavad konnakesed. Väikesed konnakesed. Kes otsivad alles teed suuremasse jõkke või järve.
* **(Puude) mõõtmine** – teekond on pikk. Konnakesed mööduvad puudest, kes igal hommikul mõõdavad kas nad on natukenegi pikemaks kasvanud. Paremalt poolt ja vasakult poolt.
* **Tuuleke** – kähe käega nöörist kinni. Painutused vasakule ja paremale küljele. Ettepainutus ja sirutus üles ning kerge painutus taha.
* **Viskavad köied üles, köie kujust kasvab seen** – puude all kasvavad seened. Neil on maa all suur/lai niidistik. Viskavad mättaks keeratud nööri üles ja kui nöör maha kukub võtavad nad ühe seene kuju. See võib olla inspireeritud maha kukkunud nööri kujust.
* **Köitest üle hüppamine, metsaloomad** – sirged köied kõrvuti, nii et nende vahel ca 40 cm ruumi. See on metsa ülekäigurada. Üle lähevad ämblikud (neljakäpukil), jänkud (koos jalu hüpped), kitsekesed (kergete sammudega), ilvesed (hiilimine), karud (aeglaselt), hundid (jooksevad), inimene
* **Köied kui metsarada** – inimesed tulevad metsa. Ülekäigu rajast saab metsarada. Nööridest tehakse rada. Otsad kokku. Metsa saab minna edaspidi, tagurpidi, vasak külg ees, parem külg ees. Metsas tuleb kuulata ja silmad võivad kinni olla. Kõnni uuesti mööda metsarada.
* **Köitest numbrid 1-9** – Metsas elavad üheksa haldjat. Neil on oma salakoobas. Ja nad saavad koopasse kui koopa ukse juurde teha üks number 1-9. Et sisse saada tuleb panna salakood. Jooksmine erinumbrite juurde
* **Hüpits U ja O täht** – Metsahaldjate juures on hoopis teine olemine. Nad õpivad juba tähti. Lapsed võtavad nööri otstest kinni ja viivad käed enda eest küljele. Nöörist tekib U täht. Kõiguta tähte enda ees. Haldjad teevad köitest oma eesnime tähti.
* **Portree** – Haldjad armastavad väga ka käsitööd. Vahel korraldavad nad metsas suuri näitusi. Sellel korral on teemaks portree. Tee nöörist ja etteantud vahenditega oma portree/ metshaldja portree (abiks loodusmaterjalid- käbid, kivid, pähklid kõrred jmv.).
* **Mäng - Haldjad ja konn.** Korraga märkavad nad ühte konna, kes on metsa jõudnud. Konna südamesooviks on vähemalt ühte haldjat suudelda. Algab mäng, kus konn püüan haldjaid tabada (puudutades võib tuua kuuldavale heli “muah”. Keda konn on puudutanud, muutub konnaks. Ühel hetkel on kõigist konnad saanud ja viimasena tabatust saab uus konn. Tegelkult on see ju ainult mäng ja haldjad on ikka haldjad edasi.
* **Köie sisse keerutamine** – Paaris tegevus. Nüüd pannakse kõik nöörid keskele ussipesaks ja iga haldjas võtab ühes köie otsast kinni. Nii leiavad kõik endale paarilise. Mõlemad hoiavad nööriotsast kinni. Üks osaline on paigal, teine hoiab otsast ja keerutab end paarilise juurde. Ja uuesti lahtikeerutamine. Rollide vahetus.
* **Maas vedamine** – üle kõige meeldib haldjatel sõita hobuste vankriga. Üks laps võtab vedaja rolli, teine laps sõitja rolli. Vedajal on käes kaks (2) nööriotsa, teine istub, tõstab jalad maast lahti ja hoiab kahe käega vedaja nöörist kinni.
* **Hobused** – metshobused kappavad metsas ringi koos haldjatest ratsanikega.
* **Lasso keerutamine** – nöör on 2x keskelt kokku murtud, lühemaks. Metsikute metshobuste püüdmiseks on tarvis lassot keerutada.
* **Pesamäng metsloomad+ jahimees** – Ent aegajalt satuvad metsa ka inimesed. Näiteks jahimees. Loomadele on nööridest tehtud pesad. Muusika mängib, metsaelanikud liiguvad pesade vahel. Kui muusika katkeb, siis tuleb jahimees. Metsaelanikud peavad kiiresti leidma vaba pesa. Metsaelanikud liiguvad valitud looma moodi. Jahimees peab kellegi kinni püüdma, siis toimub rollide vahetus.
* **Pesamäng loodusuurija + metsaelanikud** – Teine külaline metsas on loodusuurija. Tema eest ei pea peitu pugema. Tema uurib loomi ja püüab ära arvata, kes tema ees on. Ära arvamise korral võib rollid vahatada
* **Köie keerutamine** – kaks last või laps + õpetaja keerutavad köit. Teised püüavad köie alt läbi joosta. Järgmise ringi proovi köiest üle hüpata. Kohe mitu korda järjest.
* **Metsa pildi loomine** – nüüd mõtleme tagasi kõigele, mida metsas nägime, kogesime. Loome ühise pildi köite ja loodusmaterjalide abil.