

5.3 Tinttara

MUSIIKIN RAKENNE

intro AB LORU AB LORU AB LORU ABB

Intro 2 tahtia, A = 16 tahtia, B = 16 tahtia

ALKUKUVIO

Omissa joukkioissa Mellin luona, lähellä omaa paria.

A

MARSSI

1-16

Tanssijat nousevat (ovat juuri nousseet) lattialta ja lähtevät päättäväisinä marssimaan 32 kävelyaskelta jonossa myötöpäivän suuntaisesti kohti omaa tanssipaikkaa. Muodostetaan myötöpäivään kulkeva piiri. **(Kuvio 4)**

PIKKUKEIJUSET AIKUISEN SYLISSÄ TAI KÄVELYÄ KÄSISTÄ TUKIEN, KEIJUNEN AIKUISEN EDESSÄ.

B

TINTTARAPIIRI

1-8

Piiriotteinen piiri pyörii 16 askelta mp. Kädet heilahtavat reippaasti sisään-ulos.

PIKKUKEIJUSET AIKUISEN SYLISSÄ TAI KÄVELYÄ KÄSISTÄ TUKIEN, KEIJUNEN AIKUISEN EDESSÄ.

9-16

Parit pyörivät paripyörinnän kädet käsissä 16 askelta mp.

TAI SYLIKKÄIN.

VINKKI!

Pyörinnällä kannattaa suurentaa piiriä hieman, jotta lorun hypyille tulee kivasti tilaa! Paripyörintää voi varioida ryhmän taitotason mukaan ja voi pyöriä kyynärkoukkuotteessa. Ryhmä valitsee aina saman otteen.

LORU

Tanssijat lausuvat lorun bändin mukana. Loru toistuu kolme kertaa AB-osien jälkeen ja jokaisella kerralla Tinttara ottaa eri eläimen muodon.

VUOROT TEHDÄÄN SYLIKKÄIN AIKUISEN HYPÄTESSÄ TAI HYPYSSÄ AVUSTAEN KÄSISTÄ NOSTAMALLA. TAPUTTAEN KÄSIIN SEKÄ OTTAEN KAKSI ERILAISTA PYSÄHTYNYTTÄ ASENTOA SANOILLA ”JOSKUS” JA ”ON”. LOPUSSA X-ASENNON SIJAAN KURKATAAN KESKUSTAAN JA SANOILLA ”KARHU”, ”LEPPÄKERTTU” JA ”KOTKA” KURKATAAN YLEISÖÖN.

| | isku | |
|--|------|--|
| <i><u>Tinttara on keijukainen ison perheen pienimmäinen.</u></i> | 1-8 | Tanssijat hyppäävät 4 tasahyppyä kohti piirin keskustaa aina alleviivatulla sanalla. Iskuilla 1, 3, 5 ja 7. |
| <i>Satakunta siivekästä sisarusta.</i> | 1-8 | Tanssijat seisovat paikallaan jalat yhdessä ja iskevät siipiään kädet suorina vasten reisiä iskuille 1-7. |
| <i>Joskus tuumii Tinttara: ”On tylsää olla Tinttara!</i> | 1-8 | Tämä vuoro osoitetaan yleisölle: Tanssijat tekevät tuumailuasennon levittäen käsiään sivuille sanalla ”joskus” (isku 1). Tanssijat tekevät mökötysasennon laittaen kädet puuskaan sanalla ”on” (isku 5.) |
| <i>Mä tänään tahdon olla: 1. KARHU.” 2. LEPPÄKERTTU.” 3. KOTKA.”</i> | 1-8 | Sanalla ”tänään” (isku 1) tanssijat kääntyvät hypäten kohti piirin keskustaa X-asentoon. 1. Sanalla ”karhu” (isku 6) tanssijat kääntyvät hypäten kohti yleisöä ja ottavat oman karhupatsaan (keskitasosta). |

2. Sanalla "leppäkerttu" tanssijat laittavat kädet nyrkkiin vyötärölle.

3. Sanalla "kotka" tanssijat levittävät kädet sivulle siiviksi.

VINKKI! *Loru on hauska leikki myös irrallaan. Tinttaralla on kyky ottaa minkä tahansa eläimen hahmo ja lapset voivat harjoitellessa itse keksiä, mikä eläin Tinttara haluaa kulloinkin olla.*

A KARHUJEN TEMMELLYS

1-16 Tanssijat muuttuvat karhuiksi ja tallustelevat parin kanssa omalla paikallaan, kumpikin karhu alittaa toisensa kerran vuoron aikana.

VAIN PIKKUKARHU ALITTA AIKUISEN.

B TINTTARAPIIRI

1-16 Kuten aiemmin

LORU

Kuten edellisellä kerralla, mutta nyt Tinttara ottaa LEPPÄKERTUN muodon.

A LEPPÄKERTTUJEN LENTO

1-8 Toinen parista laittaa kätensä parin olkapäille (etummaisella kädet edelleen vyötäröllä) ja liikutaan perätysten 16 kävelyaskelta piirin kehällä vp.

KÄVELYSSÄ KÄSISTÄ AVUSTAEN TAI SYLISSÄ NIIN, ETTÄ KEIJUSELLA ON KASVOT ETEENPÄIN.

9-16 Pari vaihtaa rooleja ja kulkee 16 kävelyaskelta piirin kehällä mp takaisin omalle paikalle.

VAIN SUUNTA VAIHTUU, ROOLIT SÄILYVÄT.

B **TINTTARAPIIRI**
1-16 Kuten aiemmin.

LORU

Kuten edellisellä kerralla, mutta nyt Tinttara ottaa KOTKAN muodon.

A **KOTKAPARVI**
1-16 Kotkat lentävät omalla alueellaan vapaasti tilassa.

OMAN KEIJUSEN VOI NOSTAA KOTKAKSI LENTÄMÄÄN JOKO OLKAPÄÄLLE TAI KYLJELLE.

B **TINTTARAPIIRI**
1-16 Kuten aiemmin.

B **POISTUMINEN**
1-16 Tanssijat poistuvat kotkina kaarrellen kohti yleisöä.

Samaan aikaan Mellin sielulintu lennähtää korkeuksiin. Melli lähtee seuraamaan sielulintuaan.

MELLI Tinttara, sielulintu!
 Minne matka?
 Odota minua!

5.3 Tinttara

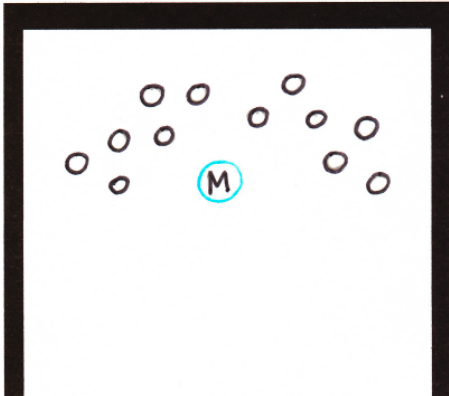
Kohtaus: 5. KEIJUSET

Taitotaso: A

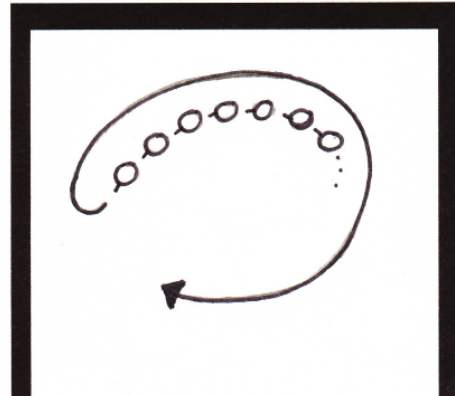
Sivu: 1/1

5.3 TINTTARA

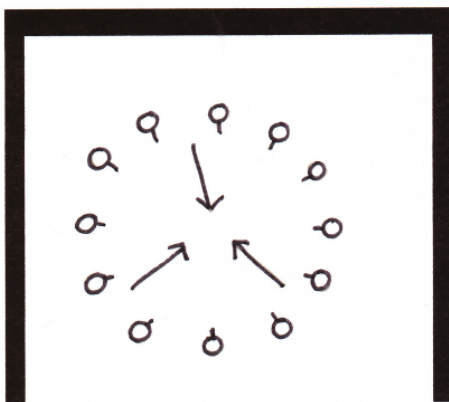
Alku-
Kuvio



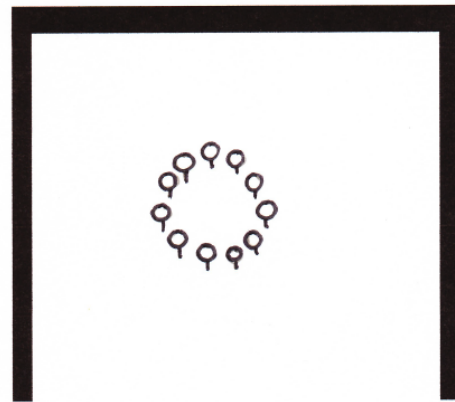
Kuvio 4



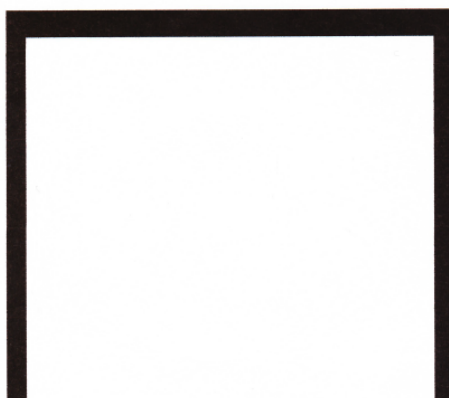
Kuvio Loru



Kuvio



Kuvio



Kuvio

