



ARJEN SANKARIT - tarinoita elämän matkalta

Menetelmiä lasten ja vanhusten yhteisiin taidetyöpajoihin

TAIKALAMPPU -MENETelmäOPPAAT

Kädessäsi on ainutlaatuinen opas, jonka avulla voit avartaa kulttuurin kokemisen maailmaa ja toteuttaa uudenlaisen työpajan tai taidehetken. Se on syntynyt lasten ja nuorten kulttuurikeskus Kulttuurisaitassa, joka kuuluu valtakunnalliseen Lastenkulttuurikeskusten verkostoon.

Taikalamppu-menetelmäoppaat toteuttavat arvoja, jotka ovat yhteisiä kaikille verkoston toimijoille. Niitä ovat jokaisen lapsen ja nuoren oikeus taide- ja kulttuuripalveluihin, aktiiviseen osallisuuteen, taiteen raja-aitojen rikkomiseen sekä kulttuurien väliseen vuoropuheluun.

Toivomme, että nämä arvot leviävät menetelmäoppaittemme kanssa ympäri Suomen lisäämään lasten ja nuorten taiteiloa myös sinne, missä varsinaisia lastenkulttuurikeskuksia ei vielä ole.

Lastenkulttuurikeskusten verkosto

Julkaisija:

Jyväskylän kaupunki/ Kulttuurisaitta

Toimitus:

Ilona Lehtoranta

Ulkoasu:

Ville Lapio

Kuvat:

Arjen sankarit -taiteilijatyöryhmä,

Ilkka Pietarinen (s. 3)

Paino:

Grano, 2015



SISÄLLYSLUETTELO

1. OPPAAN MENETELMISTÄ	4
2. SUUNNITTELUAPUA TYÖPAJAOHJAAJILLE	5
3. TYÖPAJATOIMINNAN RAKENNE	6
4. TARINOIDEN PERÄSSÄ, SISÄLLÄ JA SYLISSÄ	6
Kerronnan tueksi valokuvat, äänet ja esineet	7
Näytellen.....	8
Lorutellen.....	8
Kirjoihin kurkistellen	9
Perinteisiä leikkejä leikkien.....	9
Muistovärssyjä kirjoitellen.....	10
Vierailen.....	10
5. PALA KERRALLAAN	11
Keppinukke pahvista	11
Keppinukke sanomalehdestä.....	11
Sukkanukke	12
Sormikasnukke	13
Varjoteatteria laatikkonäyttämöllä	13
Nuken valmistus:.....	13
Laatikkonäyttämö:.....	13
Varjoteatteria piirtoheittimen avulla	14
Nukettamisharjoituksia.....	14
Musiiikki työpajoissa ja tuotoksissa	15
6. ...ESITYKSET RAKENTUVAT - Kaksi esimerkkiä	16
Kuinka Kenkätalossa -esityksen idea syntyi?	16
Kuinka Oi, voi, peikkoa -varjoteatteri esitys syntyi? .	17
7. MUISTOT JÄÄVÄT ELÄMÄÄN	18
Arjen sankarit -kirjat	18
8. KIRJALLISUUTTA JA VERKKOAINESTOA	19

OPPAAN KÄYTTÄJÄLLE

Arjen sankarit -opas on suunnattu työpajaohjaajille, varhaiskasvattajille, opettajille ja seniori-ikäisten kanssa työskenteleville. Opas sisältää huomioita, vinkkejä ja esimerkkejä, kuinka suunnitella ja toteuttaa yhteisiä ja erillisiä taidetyöpajoja lapsille ja vanhuksille. Oppaaseen on koottu menetelmiä, joita käytettiin Arjen sankarit - tarinoita elämän matkalta -ikäkaari-hankkeessa Jyväskylässä 2014. Projekti toteutettiin opetus- ja kulttuuriministeriön tuella ja sen toteutuksesta vastasi Jyväskylän kaupungin kulttuuripalvelut/ Lasten- ja nuortenkulttuurikeskus Kulttuurialta. Hankkeeseen palkatut taiteilijat ohjasivat monitaiteellisia työpajoja, joissa yhdisteltiin nukketatteria, draamaa, elokuvaa, musiikkia ja kuvataidetta.

Keskeisenä tavoitteena on edistää lasten ja ikääntyneiden hyvinvointia, eri-ikäisten luontevaa kohtaamista ja vuorovaikutusta, kulttuuriperinnön siirtymistä sekä kehittää moniaistisia ja luovia yhdessä tekemisen tapoja sukupolvien välillä. Oppaassa kerrottujen menetelmien avulla voidaan virittää yhteistoimintaa päiväkodin ja päiväkeskuksen välille ja innostaa yhteistyöhön myös jatkossa. Tavoitteena on madaltaa kynnystä käyttää siinä taiteen keinoja sekä ammattitaiteilijoiden avustuksella, että omaehtoisesti. Kantavana ideana on tutkia arjen sankaruutta tarinoiden avulla ja innoittamana.

Oppaan alussa kerrotaan menetelmistä ja tarjotaan apua taidetyöpajakokonaisuuden suunnitteluun. Sen jälkeen esitetään työpajatoiminnan rakenne ja kerrotaan, miten lähdetään tarinoiden matkaan ja aletaan valmistaa erilaisia tuotoksia pala kerrallaan. Oppaan lopusta löytyy vinkkausta aiheeseen liittyvään muuhun materiaaliin ja kirjallisuuteen.

Osallistujille taidetyöpajakokonaisuus on tutkimusmatka elämän pieniin ja suuriin asioihin. Tärkeänä pidetään luovan työskentelyn prosessia, joka sallii kokeilua, uuden oppimista, epäonnistumisia ja onnistumisia. tarinat vievät osallistujat ja taiteilijat elämän olennaisten kysymysten äärelle. Mitkä asiat yhdistävät eri-ikäisiä? Miten suhtaudumme toisiin ihmisiin, eläimiin, luontoon - elämään? Mistä iloitsemme? Mitä on arjen sankaruus?

Arjen sankarit -menetelmän taiteilijat

Ilona Lehtoranta, nukketatterit

Markus Petsalo, musiikki, draama

Sisko Vähämäki, elokuva, media

Arki on juhlaa

Arki on juhlaa kun lauletaan
ja laulumme tahtiin tanssitaan
Yhdessä meillä on mukavaa
tule sinäkin mukaan vaan

Seurassa reippaiden lapsien
askareet sujuu leikiten
viihdymme kanssa myös iloisten
päiväkeskusvanhusten

Ota minua kädestä kiinni
me ollaan tosi hyvä tiimi!
Ota minua kädestä kiinni
piiri, piiri pieni pyörii

Ota minua kädestä kiinni
me ollaan tosi hyvä tiimi!
Ota minua kädestä kiinni
piiri, piiri pieni pyörii

Arki on juhlaa kun lauletaan
ja laulumme tahtiin tanssitaan
Yhdessä meillä on mukavaa
tule sinäkin mukaan vaan

Sanat: Markus Petsalo



I. OPPAAN MENETELMISTÄ

Arjen sankarit -menetelmä rakentuu työpajakokonaisuudesta, joka luodaan yhteistyössä työpajaohjaajien ja osallistujatahojen kesken. Osallistujatahoina voivat olla esimerkiksi kunnan kulttuuritoimi, päiväkotia ja päiväkeskus. Suunnitteluopastuksen jälkeen oppaassa esitellään tarinallisen taidekasvatuksen ja nukketeatterin menetelmiä. Työpajatoiminnan rakennemallissa (s. 6) mainitaan myös animaatiot, nukketeatterielokuvat, digitarinat ja musiikkivideot, sillä Jyväskylän Arjen sankarit -projektissa käytettiin elokuvan ja median menetelmiä. Live-esityksen taltioiminen elokuvaksi, animaatioiden ja elokuvien ohjaus ja editointi vaativat työpajaohjaajalta kuitenkin enemmän asioihin perehtymistä, joten niiden esittelyä tässä oppaassa ei ole. Jos Arjen sankarit -menetelmässä käyttää elokuvan ja median välineitä, suositeltavaa on, että yhdellä työpajaohjaajalla on jo niihin riittävät taidot. Luvussa 8. on elokuvantekoon liittyvää kirjallisuutta ja verkkoaineistoa.

Oppaaseen on valittu sellaisia tehtäviä ja harjoituksia, jotka sopivat lasten ja vanhusten yhteisiin toimintahetkiin. Osa niistä toimii hyvin myös ryhmissä, joissa on pelkästään lapsia tai vanhuksia. Menetelmiä voi vapaasti soveltaa tarpeita vastaaviksi.

Tarinointi ja keskustelut ovat olennainen osa Arjen sankarit -työpajojen sisältöä. Ne liittyvät kaikkeen toimintaan. Niiden inspiroimana tai ohessa tunnelmoidaan, näytellään, piirretään, tehdään äänimaisemia, teatterinukkeja ja lavasteita. Tarinoista ammennetaan ideoita esityksiin ja elokuviin. Tämä tapahtuu myös toisinpäin, jolloin toiminta ruokkii tarinankerrontaa; esimerkiksi, kun rakentuvan nukken ulkonäkö herättää tarinaideoita tai kun lapsi alkaa piirtäessään kertoa tarinaa.

Tarinallinen taidekasvatus tarjoaa välineitä minäkuvan rakentamiseen ja auttaa ymmärtämään itseä suhteessa muihin ja ympäristöön. Kun tarinoita kerrotaan, kuunnellaan ja työstetään esityksiksi, arjen pienet ja suuret asiat saavat muodon ja muuntuvat ymmärrettävimiksi. Lisääntynyt muunnos tukee ihmistä niin nykyhetkessä

kuin tulevaisuudessa. Tarinat myös säilyttävät ja siirtävät kulttuuriperintöä seuraaville sukupolville. Rakastamme tarinoita, koska ne koskettavat syvimpiä tunteitamme, tarjoavat samastumismalleja ja samalla viihdyttävät.

Nukketeatterin menetelmät ovat oivallisia työkaluja kaikenikäisten taidetyöpajoihin. Nukketeatterin maailma on monipuolinen, sillä se sisältää useita taidelajeja: teatteria, kuvataidetta, muotoilua, musiikkia ja kirjallisuutta. Nukketeatteri on draamateatteriin verrattuna usein vertauskuvallisempaa. Nukkehahmo itsessään on vertauskuva ihmisestä tai jostakin olennosta. Oman teatterinukkeen tekeminen on samalla matka minuuteen. Kun nukkea rakentaa, tulee samalla katsoneeksi jotakin puolta itsestään. Nukkeen valmistuminen vaihe vaiheelta on palkitsevaa ja hahmosta tulee usein hyvin rakas tekijälleen. Teatterinukkeen liikutteluharjoituksien tarkoituksena on herättää nukke eloon. Kun nukke alkaa elää, nukkenliikuttelija jää taustahahmoksi ja voi rentoutua, sillä katsojien huomio on siirtynyt nukkeen.

Oppaaseen on valittu sellaisia tehtäviä ja harjoituksia, jotka sopivat lasten ja vanhusten yhteisiin toimintahetkiin.

Nukketeatteriesityksen tekeminen on kuin palapelin kokoamista: muokataan tarina esitykseen sopivaksi, rakennetaan lavasteita ja valaistusta, valmistetaan nukkeja ja rekvisiittaa, harjoitellaan

nukkien liikuttelua ja tehdään äänimaisemia ja musiikkia. Työskentelyprosessi edellyttää uskallusta heittäytyä tietynlaiseen luovan epävarmuuden tilaan. Tarkkaa lopputulosta ei voi nähdä prosessin aikana, vaan on luotettava, että ”työ tekijänsä neuvoo”. Parhaimmat ideat syntyvät, kun elää hetkessä. Työpajaohjaajan on hyvä kertoa työpajaosallistujille jo alkuvaiheessa, että luova työ edellyttää kokeiluja ja mokailua on jopa toivottavaa, sillä niistä voi oppia. Esityksen valmistaminen harjaannuttaa yhteistyö- ja vuorovaikutustaitoja ja antaa valmiuksia vapaaseen itseilmaisuuksiin.

Luvussa 5. Pala kerrallaan... on käsi- ja keppinukkien ja lavastuksen rakennusohjeita, nukkenliikutteluharjoituksia ja kerrotaan varjoteatterin tekemisestä. Lisää ohjeita ja monipuolista opastusta nukketeatterin tekemiseen löytyy luvusta 8. Kirjallisuutta ja verkkoaineistoa, johon on koottu nukketeatterikirjallisuutta.

2. SUUNNITTELUAPUA TYÖPAJAOHJAAJILLE

1. Työpajaohjaajat suunnittelevat taidetyöpaja-kokonaisuutta.
2. Yksi työpajaohjaajista on tiimin koordinoitivastaava.
3. Työpajaohjaajat ideoivat keskenään sisältöä.
4. Työpajaohjaajat ja osallistuvien päiväkodin ja päiväkeskuksen edustajat tapaavat. Suunnitellaan yhdessä ja päätetään:
 - osallistujamäärä, ryhmien koko, ketkä osallistuvat
 - kokoontumistilat, tilavarausten hoitaminen
 - työpajojen määrä, montako kertaa lapset ja vanukset yhdessä ja erikseen
 - aikataulus: työpajan kesto, kokoontumiskerrat
5. Lähetetään tiedote projektista senioreille ja lasten vanhemmille.
6. Työpajaohjaajat tutustuvat lapsiin ja vanhuksiin osallistumalla päiväkodin ja päiväkeskuksen arkeen ja toimintahetkiin.
7. Suunnitellaan, mitä ja miten työpajoissa dokumentoidaan.

Tutustuminen:

Tutustuminen on lähtökohta luottamuksen syntymiseen kaikkien osapuolien välille.

- alkusuunnitelmat muokkaantuvat ja sisällönsuunnittelu kirkastuu
- päiväkodin ja päiväkeskuksen henkilökunnan asiantuntemus tulee käyttöön
- saadaan käsitys päiväkodin ja -keskuksen käytännöistä ja toimintatavoista
- havainnoidaan osallistujien valmiuksia ja erityisosaamista, esimerkiksi vuorovaikutustaitoja, keskittymiskykyä, lahjakkuutta jollakin alalla
- kysytään osallistujaryhmien lastentarhanopettajilta ja päiväkeskusohjaajilta millaisia tarpeita ja toiveita heillä on projektin suhteen, esimerkiksi:
 - mistä juuri nämä lapset ja vanukset ovat kiinnostuneita?
 - halutaanko käsitellä jotain tiettyä asiaa tai teemaa?
 - haluaako henkilökunta tutustua johonkin tiettyyn taidemuotoon tai -menetelmään?
 - onko joku ongelma, johon voidaan etsiä ratkaisuja taiteen keinoin?

Osallistujista:

Pienuudessa ryhmässä ohjaajat ehtivät huomioida jokaisen, vuorovaikutus on välitöntä ja työskentelyilmaapiiri

on kiireetön ja rauhallinen. Esimerkiksi Jyväskylän Arjen sankarit -hankkeessa 12-15 henkilön lapsi-vanhus-ryhmä toimi hyvin. Yhteisten hetkien paras ajankohta on aamupäivä ja tapaamisen kesto kerrallaan maksimissaan kaksi tuntia.

Lapset ryhtyvät leikkeihin, harjoituksiin ja tehtäviin yleensä helposti ilman ennakoasenteita. Seniorien kohdalla on huomioitava mahdolliset liikuntakyvyn, näön ja kuulon heikentymiset tai muistisairaudet ja se, että kaikki eivät ole välttämättä aina paikalla työpajoissa. Osalle vanhuksista rutiineista poikkeaminen voi myös olla ahdistavaa ja taiteen tekeminen vierasta, joten he tarvitsevat kannustusta ja rohkaisua, myös hiljainen seuraaminen on sallittua.

lökkäillä on eletyn elämän tuomaa kokemusta ja viisautta, jota he voivat jakaa nuoremmille. Lapsilla taas on suurenmoinen taito elää hetkessä ja ilmaista tunteitaan ja ajatuksiaan vapaasti. Aikuiset voivat oppia heiltä paljon. Kun nämä kaksi eri elämänvaiheessa elävää ikäryhmää kohtaavat toisensa, yhteisistä hetkistä kasvaa parhaimmillaan kaikkia rikastuttava kokemus.

Ohjaajista:

Kun ohjaajia on useampi, eri taiteenalat kohtaavat ja saadaan sisällöltään monipuolisempi kokonaisuus. Taiteilijatiimi on toimiva myös käytännön kannalta:

- esim. yksi ohjaa, toinen valmistelee seuraavaa toimintaa tai materiaaleja, kolmas dokumentoi, rooleja voidaan vaihdella
- tavaroiden pystytys ja purku on nopeaa
- eri näkökulmat tuovat hedelmällisiä ratkaisuja
- kunkin oman taiteenalan asiantuntijuus ja erityistaidot yhdistäen syntyy uusia tekemisen tapoja, myös taiteilija oppii
- välitön palautekeskustelun mahdollisuus työryhmässä: työpajan jälkeinen purku ja pohdinta, mikä meni hyvin tai ei mennyt ja miksi

Huomaa:

- valokuvaus- ja videointiluvat dokumentoinnissa pyydetävä senioreilta ja lasten vanhemmilta
- käyttöoikeusluvut pyydetävä myös, jos projektin teoksia kootaan julkaisuun tai DVD:lle
- esteettömyys työpajoissa, jos mukana pyörätuolilla liikkuvia
- osallistujien mahdolliset ruoka-ainerajoitteet kysyttävä, jos järjestää tarjoilua

3. TYÖPAJATOIMINNAN RAKENNE

1. Orientaatio

- ohjaajat ja osallistujat tutustuvat, yhteishengen virittäminen
- tutustumisleikit

2. Toiminta: Tarinoita elämän matkalta

- virikkeitä muisteluihin
- harjoituksia eri aisteille
- harjaannutetaan vuorovaikutustaitoja
- menetelmänä: keskustelut, haastattelut, leikit, lorut, sadut, draama- ja nukketeatteriharjoitukset, vierailu kulttuuriperintökohteeseen

3. Tuotokset

- draama- ja nukketeatteriesitykset, teatterinuket, lavastukset, piirrokset, animaatiot, nukketeatterielokuvat, digitarinat, musiikkivideot

4. Koonti

- loppujuhlat: live-esitykset ja elokuvalliset tarinat
- kirja, johon on koottu osallistujien jutuja ja tarinoita
- kirjan liitteenä DVD, jossa on elokuvat ja muu digitaalinen materiaali

4. TARINOIDEN PERÄSSÄ, SISÄLLÄ JA SYLISSÄ

Arjen sankaruus on kokoava teema Arjen sankarit -menetelmässä. Menetelmän nimellä halutaan kiinnittää huomio osallistujien omanarvontunteeseen. Jokainen voi olla sankari omassa elämässään. Teema täsmentää ja rajaa isoa aihealuetta. Pääteemalle voidaan valita sivuteemoja, joiden on hyvä olla selkeitä ja konkreettisia. Toimiva teema inspiroi ja koskettaa kaikkien osallistujien elämänpiiriä. Esimerkiksi *ystävyyys* - siitä jokaiselle on kertynyt kokemuksia, joita voidaan jakaa yhteisesti. Myös monet *pelit ja leikit* ovat tuttuja kaikille. Tutkittavana voi olla myös elämänalue, jossa on tapahtunut muutoksia vuosien varrella, kuten *käytöstavat*.

Mitä hyötyä tarinankerrontahetkestä?

- kuuntelutaidon kehittyminen
- mielikuvituksen rikastuminen
- ongelmanratkaisukyvyyn kehittyminen
- toisten ajatusten arvostaminen
- myötälämisen taidon kehittyminen
- tunne-elämyksien kokeminen ja jakaminen
- kulttuuriperinnön siirtyminen
- itseluottamuksen ja esiintymisvarmuuden rohkaiseminen
- läheisyyden ja välittömän yhdessäolon kokemus

Haastatellen ja keskustellen

Vanhukset ja lapset tottuvat nopeasti dokumentointiin ja turha jännitys häviää, kun taltiointivälineitä käytetään aktiivisesti jokaisella kokoontumiskerralla. Kun luottamus ohjaajiin rakentuu tutustumisjakson aikana, osallistujat rohkenevat projektin edetessä kertomaan yhä avoimemmin elämästään ja kokemuksistaan. Haastateltava kokee yleensä ottaen haastattelut merkityksellisinä, sillä tarkasteltavana ovat hänen muistonsa ja mielipiteensä. Oman elämän tapahtumat voivat valottua keskustelun aikana uudesta näkökulmasta tai esille voi tulla muistoja, joista ei ole aiemmin kertonut muille. Joskus vaikeasta elämäkokemuksesta on helpompi kertoa vierammalle kuin tutulle. Haastateltavalle kerrotaan, että vain projektin teemaan liittyviä tarinoita kerätään ja mahdollisesti siirretään kirjalliseen muotoon tai käytetään nukketeatteriesitysten tai elokuvien materiaalina ja innoituksena.



Haastatteluhetket sujuvat parhaiten rauhallisessa tilassa, jossa ei ole muuta toimintaa eikä häiritseviä ääniä. Vanhusten yksilöhaastattelut kestävät keskimäärin puoli tuntia ja niille kannattaa varata erillinen aika ennen tai jälkeen varsinaista työpajaa. Lasten haastattelut ovat lyhyitä, noin 5–10 minuuttia kerrallaan. Ryhmäkeskustelujen aikana työpajaohjaaja huolehtii, että puheliain ei vie liikaa tilaa muilta ja että myös hiljaisimmat saavat mahdollisuuden osallistua keskusteluun.

Haastattelut ja halutut keskustelut taltioidaan sanelimelle, josta ne myöhemmin kuunnellaan ja kirjoitetaan ylös. Keskusteluja kannattaa myös videoida työpajoissa, siten purkutilanteessa hahmottaa helpommin, ketkä puhuvat.

Kerronnan tueksi valokuvat, äänet ja esineet

Valokuvat toimivat erinomaisesti tarinankerronnan tukena herättämässä muistoja ja virittämässä mielikuvitusta. Erilaiset äänet, äänimaisemat ja musiikki palauttavat nopeasti kuuloaistin kautta taltioituja muistoja. Esineet antavat virikkeitä tuntoaistille ja tekemistä käsille. Kun kerronnan avuksi tulee väline, kertoja keskittyy vähemmän tarkkailemaan itseään. Välineet auttavat myös kuuntelijoita keskittymään.

Tehtävä 1: Kerro kuvista

Pöydällä/lattialla on valittuun teemaan liittyviä laminoituja, A5-kokoisia valokuvia. Kuvat ovat työpajaohjaajan valitsemia.

- Valitse yksi sinua kiinnostava kuva ja kerro muisto tai tarina, joka tulee mieleen katsottuasi kuvaa.
- Valitse 3–5 kuvaa ja keksi niiden avulla mielikuvitustarina.

Tehtävä 2: Kurkistus kotialbumiin

Tuo kotialbumistasi valokuva, jossa sinä ja ystäväsi teette jotain yhdessä. Kerro muille, mitä teette. Millainen on hyvä ystävä?

Tehtävä 3: Piirrä ja kerro, mitä kuudit

Kuunnellaan esimerkiksi eläinten ääniä. Piirrä kuulemasi mukaan. Kerro, mitä piirsit.

Tehtävä 4: Ujuta esine tarinaan

Tarinankertojat istuvat piirissä. Jokainen ottaa säkistä yhden esineen. Yksi alkaa kertoa tarinaa, johon hän liittää jollakin tavoin kädessä olevan esineen. Vieressä istuja jat-

kaa ja muut tekevät vuorollaan samoin. Yhdessä luodaan yksi yhteinen tarina.

Tehtävä 5: Vanhoja esineitä – uusia esineitä

Lapset tutkivat pareittain vanhoja esineitä. Jokainen pari saa yhden esineen tarkasteltavaksi, esimerkiksi putkirasian, pyykkilaudan tai sormustimen. Vanhukset puolestaan saavat tutkia pareittain nykyajan teknisiä laitteita, kuten muistikorttia, tablettitietokonetta tai tietokoneen hiirtä.

Pohditaan, mikä esine voisi olla ja miten sitä käytetään? Arvaajat saavat ensin kertoa rauhassa oman tulkintansa toisille, vasta sen jälkeen, joka tunnistaa esineen ja sen käyttötarkoituksen, saa kertoa vastauksen.

Tehtävä 6: Ostoskanava

Lapsi ja vanhus muodostavat parin. He saavat kolme eri esinettä, joille he keksivät uusia käyttötarkoituksia. Pari näyttää esineen kerrallaan ja esittää loistokkaita ideansa muille pöydän takaa, jossa he esiintyvät television ostoskanavan juontajien tyyliin.



Näytellen

Monet kansansadut ovat tuttuja lapsille ja vanhuksille. Satujen äärellä voi keskittyä mielikuviin ja kokea erilaisia tunteita. Lapsille näyttelemine on teatterileikkiä. Kun esittämistä ei korosta, vaan kiinnitetään huomio tekemiseen ja leikkimiseen, aremmatkin lapset uskaltautuvat mukaan.

Tehtävä: Näytellään satu

Valitaan ennestään tuttu satu, esimerkiksi Punahilkka, Prinsessa Ruusunen, Tuhkimo, Saapasjalkakissa. Lapsille jaetaan satuhahmojen roolit ja annetaan sopivaa rekvisiittaa ja asuja. Vanhukset istuvat tuoliympäristössä ja alkavat lukea satua vuorollaan. Lapset ovat tuoliympäristön keskellä. He kuuntelevat tarinaa ja esittävät tarinaa samanaikaisesti. Työpajan ohjaaja voi tauottaa kerrontaa, jotta näyttelijät saavat aikaa ja pysyvät tarinan jokaisessa vaiheessa mukana. Vuoropuheluiden kohdalla lapset voivat sanoa itse vuorosanat, jos haluavat.

Lorutellen

Ikäihmiset muistavat paljon runoja ja loruja, joita he ovat oppineet lapsena. Kun he kuulevat vähän runon alkua, jatkosäkeet saattavat tulla muistiin kuin itsestään. Monet lorut ovat säilyneet sellaisinaan sukupolvelta toiselle.

Tehtävä 1:

Muistellaan yhdessä vanhoja runoja ja loruja ja opetellaan uusia.

Tehtävä 2:

Monet runot ja lorut sisältävät vanhoja ilmauksia ja sanoja, joiden merkitys ei avaudu heti nykyajassa. Arvuutellaan Oli kerran onnimanni -lorun sanojen merkityksiä.



*Harakka huttua keittää, hännällensä hämmentää,
nokallansa koittelee, pyrstöllensä puistelee,
antaa tuolle, antaa tuolle,
antaa tuolle, antaa tuolle -
tuolle ei riittänytkään!
Täytyy hakea lisää!*

Olin ennen onnimanni, Onnimannista matikka, Matikasta maitopyörä, Maitopyörästä pytikkä, Pytikästä pöytäristi, Pöytärististä ripukka, Ripukasta rintasolki, Rintasolesta sopukka, Sopukasta Suomen kirkko, Suomen kirkosta kipinä Kipinästä kirjanmerkki, Kirjanmerkistä meteli, Metelistä meidän herra, Meidän herrasta hevukka, Hevukasta heinäkelkka, Heinäkelkasta kekäle, Kekäleestä kenkiraaja, Kenkirajaasta rapukka, Rapukasta raianhaara, Raianhaarasta harakka, Harakasta hangonvarsi, Hangonvarresta vatikka, Vatikasta vallismanni, Vallismannista matikka, Matikasta maitopyörä, Maitopyörästä pytikkä...

- Kanteletar -

Sanojen selityksiä: onnimanni: onnenpeppu, kylänvanhin, ammattikunnan esimies tai naimaton nuori mies / matikka: made / hevukka: heinäkelkka / rapukka: pieni hintelä ihminen tai eläin, kuivat rukkaset tai huonot sukset / vatikka: polvillaan puitaessa käytetty varsta

Länsimäki (toim.): Sana kiertää

Kirjoihin kurkistellen

Tehtävä 1: Tutkitaan aapisia

Lasten ja vanhusten yhteiseen työpajaan tuodaan aapisia eri aikakausilta. Kirjojen tutkimisen ohessa vanhukset kertovat lapsille, miten heidän lapsuudessaan opetettiin lukemaan ja kuinka he oppivat lukutaidon. Lapset voivat kertoa omista kokemuksistaan.

Tehtävä 2: Katsellaan vanhoja satu- ja lastenkirjoja

Tuodaan yhteiseen työpajaan vanhaa lastenkirjallisuutta, esimerkiksi Salmelaisen Suomen kansan satuja ja tarinoita, Buschin Max ja Moritz, Hoffmannin Jörö-Jukka, Grimmin, Perraultin ja Aisopoksen satuja. Valitaan otteita kirjoista ja luetaan niitä. Pohditaan, ovatko lastenkirjat muuttuneet. Mitä samaa ja erilaista niissä on verrattuna uusiin lastenkirjoihin? Vanhukset voivat kertoa muistoja niistä hetkistä, kun heille on luettu tai kerrottu tarinoita.

Tehtävä 3: Maamme kirja

Vanhukset, jotka tuntevat Maamme kirjan, kertovat mitä heille on erityisesti jäänyt mieleen teoksesta. Luetaan otteita Maamme kirjasta, esimerkiksi jättiläistarinoita.

Tehtävä 4: Kirjavinkkausta

Tuo kotoa kirja, josta pidät erityisesti tai joka on sinulle merkittävä jollain tavalla. Kerro muille, miksi valitsit kirjan. Voit lukea näytteen kirjasta. (Ohjaaja lukee tarvittaessa)

Perinteisiä leikkejä leikkien

Perinneleikit yhdistävät sukupolvia. Vanhuksista on ilo nähdä, kun lapset osaavat edelleen samoja leikkejä kuin mitä he leikkivät lapsuudessaan. Leikit tuovat mieleen muistoja ja vanhukset kertovat mielellään lapsille entisajan peleistä ja leikeistä. Niitä voidaan leikkiä yhdessä. Vastaavasti lapset voivat kertoa tämänhetkisistä suosikkileikeistään ja opettaa niitä vanhuksille.

Tehtävä 1: Vettä kengässä

Leikkijät jaetaan kahteen yhtä suureen joukkoon. Vanhukset istuvat tuoleilla puolipiirissä, lapset menevät viereiseen tilaan oven ulkopuolelle. Vanhukset valitsevat (ohjaaja voi avustaa) itselleen parin lapsista. Lapsista yksi kerrallaan tulee sisään ja menee jonkun vanhuksen eteen seisomaan. Tytöt niiaavat ja pojat kumartavat. Lapsi kysyy ”pääseekö taivaaseen?” Jos vastaaja ei ole valinnut häntä parikseen, hän sanoo ”vetä kengässä” ja kysyjän on hypit-

tävä yhdellä jalalla takaisin oven taakse. Jos vastaaja on valinnut kysyjän, hän sanoo ”pääsee”. Kysyjä jää istumaan sovitulle paikalle sisäpuolelle, mutta ei parinsa viereen, jotta muut voivat vielä jatkaa kyselyä vapaasti keneltä vain. Leikki jatkuu, kunnes kaikki ovat löytäneet parinsa.

Tehtävä 2: Kiven kätkenä

Leikkijät istuvat piirissä, lapsi ja vanhus aina vierekkäin. Kämmenet pidetään kourakuppina edessä. Valitaan arvaaja eli lautamies ja kivenkätkiä. Kätkiä kulkee piirin keskellä ja on pudottavanaan kiven (voi olla mikä tahansa pieni esine, joka mahtuu käteen) vuorotellen jokaisen leikkijän kouraan, joka heti sulkeutuu. Yhteen kouraan hän pudottaa kiven. Samalla hoetaan lorua:

*Sotken sotken savvee,
kätken kätken kivvee,
tien tiiliä, paikkoon uunia,
sano hyvä lautamies,
kellä kulla kivi on?*

Lorun loputtua lautamies saa arvata kolmesti, kenellä kivi on. Jos hän arvaa oikein, hänestä tulee kätkiä ja lautamieheksi tulee se, jonka kädestä kivi löytyi.

Tehtävä 3: Keisarin portti

Kaksi lasta muodostaa käsillään portin, jonka alta muut lapset pääsevät kävelemään jonossa. Portinpitäjät sopivat etukäteen keskenään muiden kuulematta jonkun sanaparin, esimerkiksi mustikka ja mansikka. Toinen edustaa toista ja toinen toista. Vanhukset seuraavat leikkiä ja osallistuvat laulamalla tai hokemalla lorua lasten kanssa.

*Hura, hura heijaa,
kello löi jo kakstoista,
keisari seisoo palatsissa.
Niin musta kuin multa,
niin valkea kuin varsa,
minkä tähden sotamies on
parempi kuin herra.
Se, jok´ on viimeinen,
ompi kuolema.*

Kun lausutaan ”kuolema”, portti nappaa ohikulkijan käsien väliin ja pari kuiskuttaa kiinnijääneen korvaan ”mustikka vai mansikka?” Kiinnijäänyt valitsee ja porttipari ohjaa, kumman taakse tämä tulee seisomaan. Lorua lauletaan niin kauan, että kaikki leikkijät ovat jakautuneet mustikan

tai mansikan taakse jonoksi. Lopuksi kaikki ottavat edessä olevaa vyötäröstä kiinni. Mustikat ja mansikat vetävät eri suuntiin. Se joukko voittaa, joka on vetänyt toisen porukan merkityn viivan yli.

Muistovärssyjä kirjoitellen

Muistovärssyvihkot olivat suosittuja vanhusten lapsuudessa. Muistokirjaseen pyydetään ystäviä, sukulaisia ja opettajia kirjoittamaan runonpätkä eli värssy. Se on yleensä riimimuotoinen teksti, jossa toivotetaan vihkon omistajalle hyvää onnea ja elämänohjeita. Kirjoituksen viereen liimataan kiiltokuva. Nykyajan lapsille kiiltokuvat eivät ole välttämättä tuttuja ja värssyvihkoihin tutustuminen on heistä kiinnostavaa.

Tehtävä: Muistovärssy

Tuo työpajaan oma värssyvihkosi, jos sellainen on tallessa. Katsellaan ja luetaan sitä yhdessä. Vanhukset kertovat, millaisia muistoja värssyt herättävät. Jokainen saa valita kiiltokuvan, liimata sen ja kirjoittaa mieleisen muistovärssyn A5-kokoiselle värilliselle paperille. Värssy osoitetaan jollekin tietylle henkilölle, esimerkiksi ystävälle, äidille tai kummitädille. Värssyn voi keksiä itse tai siihen voi ottaa mallia vanhoista värssyistä. Esikoululaiset voivat kirjoittaa mallista tai sanelusta kirjain kerrallaan.

Vierailen

Vierailu kulttuuriympäristökohteeseen avartaa näkemyksiä tutun toimintaympäristön ulkopuolelle. Kohde voi olla esimerkiksi museo, taidemuseo, taidenäyttely, teatteri, paikkakunnan historiaan liittyvä kohde tai erityinen luonnonkaunis paikka.

Jyväskylän Arjen sankarit -osallistajat tutustuivat Keski-Suomen museoon. Laajasta näyttelystä valittiin osa, jossa esiteltiin entisajan elinkeinoja, töitä ja esineitä. Usealle vanhukselle ja lapselle käynti oli ensivierailu museossa. Lapset näkivät esineitä, joista oli puhuttu tai näytetty kuvia. Vanhuksille oli mieluista nähdä lapsuudesta tuttuja esineitä. Muistot heräsivät ja he kertoivat lapsille monenmoisia tarinoita. Museon ryhmätilassa oli mahdollista kokeilla mm. kahvipapujen jauhamista kahvimyllyllä, kokeilla punnusvaakaa, käyttää vanhaa kassakonetta, karstata villaa ja kehrätä lankaa.

Minkä kuulen, sen unohdan.

Minkä näen, sen muistan.

Minkä teen, sen ymmärrän.

-Kiinalainen sananlasku-



5. PALA KERRALLAAN...

Ohjeita teatterinukkien valmistamiseen ja lavastukseen:

Keppinukke pahvista

Valmistusaika: 45 min

Tarvikkeet: eläinkirjoja, pahvia, lyijykyniä, tusseja, puuvärejä, saksia, ilmastointiteippiä

1. Piirrä lyijykynällä mieleisesi eläinhahmo pahville. Voit ottaa mallia kirjoista.
2. Väritä hahmo ja leikkaa se saksilla irti.
3. Kiinnitä keppi hahmon taakse.

Ideita:

- kokeile eri kokoja, joskus myös suuria
- kokeile eri värejä: tussit, puuvärit, akryylimaalit, vesivärit...
- tue hahmoa lisäpahvilla, jos värit vetävät sen koppuraan
- pienehköt hahmot voi laminoida, jolloin nukke kestää hyvin
- pyörörimaa saa rautakaupoista, luonnosta ilmaiseksi oksia, keppejä
- grillitikku on kätevä keppi pienille hahmoille
- kokeile, mikä teippi toimii kepin kiinnitykseen, että tarvitsetko kuumaliimaa?
- hahmoon voi lisätä kolmiulotteisuutta esim. liimaamalla tukkaa, nenän, silmät, vaatteita

Keppinukke sanomalehdestä

Valmistusaika: 5 x 1,5 h

Tarvikkeet: sanomalehtiä, pyörörimaa, saha, hiomapaaperia, puuliimaa, vettä ja kuppeja liimalle, siveltimiä, akryyli-maaleja, saksia, tukaksi sopivaa lankaa, superlonia, kangasta

Pää:

1. Sahaa keppi, noin 25 cm, pyörörimasta. Kepin pituus on sopiva, kun otat sen toisesta päästä omalla kouralla ja jätät nukan kaulaa ja hartioita var ten noin 6-7 cm. Pään sisään keppiä menee noin 7 cm.
2. Repäise aukeama sanomalehdestä. Ryttyä se palloksi.



3. Jätä myttyyn kolo, upota keppi pääaihioon, kiinnitä liimalla.
4. Kursi pääaihio maalarinteipillä kasaan. Tarkista, että keppi on suorassa suhteessa päähän.
5. Lisää pienistä sanomalehtimytyistä nenä, leuka, korvat, poskipää, kaulaa jne. ja kiinnitä ne maalarinteipillä päähän. Reilusti teippiä ristiin rastiin.
6. Revi sanomalehdestä noin 2 x 2 cm palasia.
7. Ohenna hieman vedellä puuliimaa (esim. Erikeeper), ota siveltimellä liimaa, levitä sitä päähän, ota sanomalehtipala kerrallaan ja kiinnitä niitä siten, että uusi pala tulee osittain edellisen palan päälle. Peitä pää paloilla, tee vähintään yksi kerros.
8. Kun pää on kuiva, hio hiekkapaperilla mahdolliset epätasaisuudet.
9. Maalaa pää pohjustusmaalilla, Gessolla. (saa maalikaupoista)
10. Kun pää on kuiva, maalaa ihonväri. Kuivumisen jälkeen maalaa silmät, kulmakarvat, suu, sieraimet. Maalaa suulle neutraali ilme, silloin nukke voi esittää kaikkia tunteita.
11. Kiinnitä tukka kuumaliimalla.

Vartalo:

1. Leikkaa neliöpala laskeutuvaa kangasta. Mielellään yksiväristä tai pienikuviosta, jotta nukan kasvot erottuvat hyvin. Aseta kankaan kaksi kulmaa vastakkain ja tee puoliväliin taitosta saksilla pieni reikä.

- Upota pääkeppi reikään, kiepauta pää ylösalaisin, niin että kankaan nurjapuoli tulee esiin ja valuu pään yli. Kiinnitä liimaa kepin kaulakohtaan ja paina reiän reuna-alueen oikeanpuolista kangasta kiinni liimaa-alueen päälle. Varmista liimaus vielä kieputtamalla lankaa liimauskohdan ympärille, kiristä ja solmi lanka. Katso, että kankaan kolmion kärki peittää nukenliikuttelijan kyynärpäähän, kun otat kiinni pääkeppistä.
- Leikkaa superlonista soikea palanen hartioiksi. Tee saksilla reikä palan keskelle. Pujota pääkepin läpi paikoilleen. Kiinnitä tarvittaessa liimalla.

Nuken käsi:

Nukenliikuttelija lainaa omaa kättään nuken kädeksi. Kun vartalo on väljä kangaspala, sen alta löytää sopivan kohdan kädelle. Jos luontevaa paikkaa ei löydy helposti, kankaaseen voi tehdä aukon kättä varten.

Huomioita:

- nukketyyppi sopii kouluikäisten ja vanhusten rakennettavaksi
- liimaseoksen sijaan voi käyttää tapettiliisteriä, se kuivuu vain hitaammin
- maalikerrosten kuivattamisessa voi käyttää hiustenkuivaajaa
- käsiratkaisu sopii nukketeatterielokuvaan erinomaisesti, sillä nukettajan omat kädet tuovat tarinaan elävyyttä: ihmiskädellä voi tehdä tarkkoja toimintoja esim. pujottaa sormus sormeen tai avata kukkaroa



Sukkanukke

Valmistusaika: 45 min

Valmistelut:

- lapsen ja vanhuksen käteen sopivia trikoosukkia, huom. villasukka ei käy
- A4-kokoinen valkoinen pahvi leikataan kuuteen osaan, yhdestä palasesta tulee yhden nuken kasvot

Muut tarvikkeet: lyjykyiniä, tusseja, puuvärejä, saksia, villalankaa, muutama nitoja, ilmastointiteippiä

- Nukentekijä vetää sukan suoraksi käteen niin, että kantapäältä tulee nuken takamus.
- Aikuiset leikkaavat lasten sukkiin saksilla kaksi pientä reikää nuken käsiä varten: toinen pikkurillinjuureen, toinen peukalonjuureen. Pikkurilli ja peukalo pujotetaan aukoista näkyviin.
- Sukka pois kädestä. Nukentekijä piirtää lyjykyynällä pahvinpalalle pään ääriviivat, silmät puoliväliin päätä (ei liian ylös!), nenän ja suun. Vahvistetaan tusseilla. Tukkaa ei tarvitse piirtää.
- Kasvot väritetään puuväreillä.
- Pää leikataan irti pahvista ja kiinnitetään ilmastointiteipillä sukan yläosaan niin, että osa pahvista menee sukan kärjen yli.
- Tukka tehdään villalangasta. Näytetään, miten lankaa kierretään toisen kämmenen ympärille. (ei liian kireälle!) Lasketaan yhdessä kymmenen kierrosta. Lanka katkaistaan ja kierretty nippu otetaan kädestä pöydälle. Katkaistaan noin 20 cm pätkä lankaa.

Solmuntekharjoitus: Kierretty nippu otetaan käteen: se on kaivo. Langanpätkä on käärme. Käärme hyppää pää edellä kaivoon, mutta puolivälissä sen häntä tipahtaa velttona kaivon reunan yli. Otetaan kiinni käärmeen päästä ja hännästä, jolloin lankanippu jää roikkumaan niiden väliin. Pää menee hännän alta ja langanpäitä vedetään eri suuntiin. Syntyy solmu. Sama toisen kerran. Tulee umpisolmu.

- Otetaan kiinni solmukohdasta, toisella kädellä otetaan sakset ja leikataan solmua vastapäätä oleva lankanippu poikki. Tasoitellaan langanpäät tarvittaessa.
- Tukka kiinnitetään sukanuken pääpahvin yläreunaan. Solmukohta laitetaan keskijakaukseksi, siitä nitojalla napsaus tai pari.

Sormikasnukke

Valmistusaika: 45 min

Tarvikkeet: sormikkaita, pahvia, saksia, lyijykyniä, tusseja, puuvärejä, liimaa, tukaksi sopivaa lankaa

Valmistus:

- samalla tavoin kuin sukkanukessa
- pahvikasvot tehdään sormenpäähän sopivaksi
- pään kiinnityksessä käytä kuumaliimaa (aikuisten homma!)
- tukkatupsu myös liimalla

Varjoteatteria laatikkonäyttämöllä

Valmistusaika: 2 x 45 min

Tarvikkeet: pahvia, lyijykynä, saksia, rautalankaa, teippiä, isohko teräväkärkinen neula

Nuken valmistus:

- piirrä pahviin hahmo ja leikkaa se irti
- profiilihahmot toimivat hyvin varjoteatterissa
- koska varjohahmo näkyy katsojalle mustana, hahmoon tehdään joitakin aukkoja elävöittämään sitä, käytä neulaa, saksia ja mattoveistä (huom. ohjaajat auttavat)
- rautalankaa ohjauksavaksi: taita hieman rautalangan toista päätä ja aseta se pahvihahmon taakse teipillä, ohjaus tapahtuu kohtisuorassa kulmassa varjokankaaseen nähden

Laatikkonäyttämö:

Tarvikkeet: pahvilaatikoita, kyniä, mattoveitsiä, saksia, akryyliimaaleja, pensseleitä, kangasta, kuumaliimaa

Valmistelu: Hedelmälaatikot, noin 40 cm x 55 cm, soveltuvat hyvin, sillä niissä on yhtenäinen pohja ja ne ovat matalia. Leikkaa mattoveitsellä ja saksia apuna käyttäen pohjaan aukko. Jätä reunoiksi noin 6 cm. Hedelmälaatikoissa syvyyttä on noin 15 cm.

1. Laatikko maalataan akryyliimaaleilla. Sisäpuolta ei tarvitse välttämättä maalata, jos näyttämö toimii vain varjonnäyttämönä. Laatikko toimii ilman varjokangasta myös muiden teatterinukkejen näyttämönä. Annetaan kuivua.
2. Leikataan lakanakankaasta pala, joka menee aukon reunojen yli. Teipataan ilmastointiteipillä laatikon sisäpuolelle.
3. Leikataan kankaasta esirippuverhot ja kiinnitetään ne kuumaliimalla laatikon sisäpuolen reunoille. Solmitaan nauhalla verhojen alaosa.
4. Valonlähteenä käytetään led-lamppua, josta tulee kirkas, tarkkarajainen valo. Lamppu puristetaan nipsillä laatikon alareunasta pöytätasoon.

Ideoita:

- kokeile erivärisiä varjokankaita, suosi mattapintaa, muuten valo häikäisee ikävästi
- kokeile erilaisia papereita varjokankaana
- varjokankaan taakse voi tehdä piirtoheitinkalvoille värillisiä taustoja, kokeile piirtoheitintusseja, lasimaalia, sellofaania, teatterivalojen värikalvoja
- varjonuket voivat olla kalvosta tehtyjä värillisiä hahmoja
- kokeile erilaisia lamppeja valonlähteenä
- kokeile liikkuvaa valonlähdetä, esim. taskulamppua



Varjoteatteria piirtoheittimen avulla

Valonlähteenä käytetään piirtoheitintä, jonka avulla suurelle kankaalle tai valoa läpäisevälle pahville heijastetaan piirtoheittinkalvoille maalattuja värikalvoja. Halutut värit, muodot ja hahmot tehdään lasimaaleilla. Varjohahmot tehdään ihmiskeholla kankaan ja piirtoheittimen välissä. Katsojat ovat kankaan toisella puolella ja he näkevät vain varjot. Varjohahmot voidaan tehdä myös pahvisilla keppinukeilla tai esineillä piirtoheittimen lasin päällä liikuttele-malla tai suuren varjokankaan takana.

Huomaa:

- jos värikalvoja käyttää heti maalauksen jälkeen, kannattaa laittaa toinen kalvo maalauksen päälle, jotta märkä maali ei valu piirtoheittimen päälle
- seuraa hauska ilmiö: kahden kalvon väliin jää ilmakuplia, jotka alkavat elää lämpimän piirtoheitinlasin päällä
- väritys voi muuttua, kun maali on täysin kuivunut
- viritä kangas tai pahvi telineisiin/oviaukkoon/kattoon
- kuva on sitä selkeämpi, mitä kireämmin kangas on pingotettu
- kangas saa mielellään olla iso, jotta takana on tilaa useamman näytellä ja värit ja varjot pääsevät oikeuksiinsa
- mitä pimeämpi tila, sitä paremmin värit hehkuvat ja varjot ovat terävämmät

Nukettamisharjoituksia

Nukenliikuttelija eli nukettaja antaa katseellaan elämän nukkehahmolle. Kun nukke puhuu, kävelee, tekee mitä tahansa, katse on aina nukessa, ei yleisössä tai muissa nukkenliikuttelijoissa. Siten myös esityksen seuraaja pystyy keskittämään huomionsa nukkeihin. Teatterinukkeen liikuttelu sujuu parhaiten jalkojen varassa liikkuen, jolloin nukettajan on helppo säädellä nukken liikkumisen rytmiä.

Välillä voidaan liikkua myös polvillaan tai kyykyssä, jos lavastusratkaisut sitä vaativat. Iäkkäiden kanssa toimitaan osallistujien jaksamisen mukaan, harjoitukset ja esitykset tehdään osittain tai kokonaan istuen. Jokainen nukkehahmo on omanlaisensa ja siihen annetaan tutustua rauhassa. Työpajaohjaajan on syytä kertoa ja havainnollistaa nämä perusasiat.

Tehtävä 1: Katseensuuntaamisharjoituksia

Harjoittelijat seisovat rivissä nukke kädessään. Ohjaaja kävelee edestakaisin, nukket seuraavat katseellaan ohjaajan kävelyä. Katse siirretään ohjaajan kämmeneen, jota hän liikuttelee nukettajien edessä eri paikkoihin välillä nopeasti, välillä hitaasti.



Tehtävä 2: Nukke tekee erilaisia asioita

Harjoittelijat seisovat rivissä ja toimivat ohjaajan ohjeiden mukaan: nukke kävelee, juoksee, kipittää, harppoo, istuu, nukkuu, kuorsaa, aivastaa, yskii, nauraa, laulaa, tanssii, hämmästyttää, nolostuu, harmistuu, suuttuu, leppyä, tervehtii naapuria, juttelee naapurinukan kanssa. Tekemisiä voi keksiä lisää.

Ohjaaja voi välillä pysäyttää toiminnon ja pyytää yhtä tekemään kerrallaan, jolloin muut seuraavat yhden nukan tapaa esim. aivastaa. Toisten tekemistä seuraamalla voi myös oppia.

Tehtävä 1: Kuka olet?

Kun teatterinukke on valmis, nukkenliikuttelija kävelyttää hahmon musiikin soidessa pöytätasolle tai sermin takaa esille. Hahmoa haastatellaan. Haastattelija voi olla työpajaohjaaja tai joku muista nukentekijöistä. Hän kyselee esim. Mikä sinun nimesi on? Mikä on lempiruokasi? Mitä harrastat? Mistä haaveilet?



Musiikki työpajoissa ja tuotoksissa

Musiikki toimii työpajoissa tunnelman virittäjänä ja innostajana. Yhdessä laulaen päästään nopeasti yhteiseen tunnelmaan, niinpä lauluhetket sopivat mainiosti työpajojen aloitukseen ja lopetukseen.

Lapset oppivat laulujen sävelen ja sanat toistamalla. Laululeikit toimivat hyvin tutustumisvaiheessa ja toiminnallisissa hetkissä. Tarpeen tullen musiikki virkistää tai rauhoittaa, se auttaa irrottelemaan tai keskittymään. Laululeikki voi muuntautua myös esitykseksi.

Vanhuksille musiikki, laulut ja laulaminen herättävät helposti muistoja ja niiden kertomiselle annetaan tilaa. Heistä on myös kiinnostavaa kuulla tarinoita, jotka liittyvät juuri laulettuun laulun tekijöihin tai syntyyn. Laulunsanojen tekstin on hyvä olla tarpeeksi isokokoista.

Työpajoissa kannattaa hyödyntää erilaisia käytettävissä olevia soittimia (rytmisoittimet, kantele, kellopeleli jne.). Ääntä ja äänimaisemia voi tehdä kuka tahansa, musisoijan ei tarvitse olla ennestään soittotaitoinen. Luvussa 8. on linkki soitinrakennussivustolle, jossa on helposti toteutettavia soittimia arkisista välineistä, kuten sählypallosta ja mehupillistä.



6. ...ESITYKSET RAKENTUVAT - Kaksi esimerkkiä

Esitykset voidaan valmistaa lasten ja vanhusten erillisissä ryhmissä, jolloin valmiit tuotokset esitetään kaikkien osallistujien yhteisessä loppujuhlassa. Lasten ja vanhusten yhteisissä pajoissa keskitytään silloin muuhun teemaan mukaiseen toimintaan, joka ei tähtää esityksiin. Esityksiä voidaan tehdä toki myös yhdessä.

Esityksiä voi alkaa rakentaa kahdella tapaa. Joko niin, että työpajakokoumisten alkuvaiheessa etsitään idea tai valmis teksti, jonka pohjalta aletaan työstää esitystä tai siten, että idean annetaan syntyä vähitellen tekemisprosessin aikana. Arjen sankarit -menetelmässä ammennetaan ideoita lasten ja vanhusten muistoista, tarinoista ja kokemuksista. Ne ovat aineistoa, jota voi yhdistellä ja muokata valittuun teemaan sopivaksi. Työpajaohjaaja kirjoittaa materiaalin pohjalta varsinaisen esitysrungon ja käsikirjoituksen.

Kuinka Kenkätalossa -esityksen idea syntyi?

Haastattelussa, jossa kerättiin nuoruusmuistoja, Raili 82 v. kertoi merkittävästä nuoruuden tanssireissustaan. Hän oli ostanut uudet kengät. Oli huhtikuun loppu ja keli sohjoinen. Raili ajoi yhden bussipysäkin yli ja ajatteli, että uudet kengät menisivät nyt pilalle, kun siitä kävelee tanssipaikalle. Raili oli äkäisen näköinen ilmestys. Tanssipaikan portsari kiinnitti huomion uuteen tyttöön ja päätti tauolla hakea tanssimaan. Siitä alkoi viidenkymmenen vuoden pituinen kumpanuus.

Useat vanhuksat kertoivat haastatteluissa ja ensimmäisillä kokoontumiskerroilla, kuinka ennen perheet olivat suuria. Lapsia oli paljon ja työtä oli paljon. Yhdessäkin perheessä oli seitsemän poikaa ja kaksi tyttöä. Siinä sitä oli vilskettä, ruokaa kului paljon ja kaikenlaista tapahtui ison lapsikatran kesken.

Päiväkodissa työpajaohjaajat huomasivat, että yksi lapsiryhmän suosikkileikeistä oli vanha perinneleikki Vettä kengässä. Ryhmän lastentarhanopettajalla oli toive, että projektissa voisi opetella yhteistyötaitoja, koska tytöt ja pojat leikkivät paljon erillään toisistaan ja riitoja leimahtaa herkästi. Yksi työpajaohjaajista kertoi kerran nähneensä esityksen, jossa mies esitti kätet kengissä steppausta pöydän ääressä istuen. Kenkiä ja isoja perheitä tuntui pursuvan joka suunnalta. Sitten toiselle työpajaohjaajalle tuli mieleen Kirsi Kunnaksen runo Kenkätalossa. Siinä on ukko, joka asuu kengässä ja jolla on sata lasta ja elämä puuhakasta... Runo sisältää toimintaa ja soveltuisi hyvin eskariryhmän esityksen pohjaksi. Kolmas pajaohjaaja ideoi, että esityksestä voisi tehdä elokuvaversiön.

Sitten lapsiryhmässä alettiin harjoitella kenkästeppiä kätet kengissä, taikatemppeja, akrobatiaa, tekemään Kenkätalo-lavastetta, keppi- ja sormikasnukkeja, harjoittelemaan nukkien liikuttelua ja esitystä. Akrobatiaharjoitukset autoivat luottamaan toiseen, vuoroa joutui odottelemaan, kun temppeja tehtiin vuorollaan, nukenteossa autettiin kaveria, keskustelutilanteissa opeteltiin kuuntelemaan toisia jne. - ja yhteistyötaidot kasvoivat samalla. Kun vanhuksat näkivät lasten esityksen loppujuhlassa, kerrottiin, kuinka kaikki alkoi Railin kengästä.





Kuinka Oi, voi, peikkoa -varjoteatteri esitys syntyi?

Ideoinnissa edettiin toisinpäin: ensin tutustuttiin varjoteatterin maailmaan, sitten keksittiin tarina yhdessä lasten kanssa.

Aluksi maalattiin lasimaaleilla piirtoheitinkalvoille abstrakteja värialueita ja heijastettiin niitä piirtoheittimen avulla seinälle. Kokeiltiin tehdä erilaisia varjoja omalla keholla suuren kankaan takana ja piirtoheittimen välissä. Lapsille varjoteatterin ilmaisukeinoja havainnollistettiin myös näyttämällä netistä varjoteatteriesityksiä, joissa varjot tehdään ihmiskeholla. Välillä lasten työskentelyä videoitiin ja näytettiin heille, miltä se näyttää. Ison kankaan ja kahden jakkaran avulla tehtiin varjoteatterimaja, jonka sisällä leikiteltiin taskulampun valolla.

Sitten alettiin rakentaa puitteita tulevalle esitykselle. Valmistettiin laatikkoteatterit ja varjoteatterinuken liikuttelua harjoitettiin sekä laatikonäyttämöillä että piirtoheittimen päällä.

Lapset piirsivät tapauksen, jossa joku käyttäytyy huonosti ja toisen piirroksen, jossa samassa tilanteessa käyttäytyään hyvin. Huono-hyvä-käytös-tilanteita myös näyteltiin. Sitten alkoi tarinan keksiminen yhdessä, jonka tuloksena syntyi tarina ilkeästä peikosta, joka aluksi kiusaa kavereitaan. Haltijatar tekee taikoja ja peikko oppii lopulta hyvät käytöstavat. Kun tapahtumien pääpiirteet oli päätetty, aloitettiin esityksen harjoittelu. Tarina täydentyi yksityiskohdilla, kun kohtauksia tehtiin improvisoiden. Toimivat repliikit kirjoitettiin muistiin ja teksti rakentui vähitellen harjoittelun edetessä.



7. MUISTOT JÄÄVÄT ELÄMÄÄN

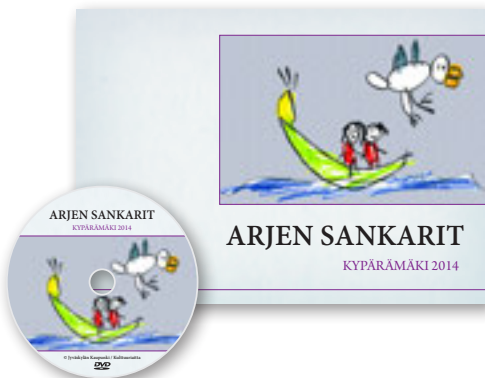
Arjen sankarit -projektin, sekä kevään että syksyn 2014, päätökseksi osallistujille järjestettiin loppujuhlat, joissa nähtiin eri osallistujaryhmien esityksiä, elokuvia ja kuvamuistoja työpajojen toimintahetkestä. Esityksiä järjestettiin myös muulle päiväkodin ja päiväkeskuksen väelle ja vanhemmille. Yhteisessä juhlassa oli mukava muistella työpajoissa koettuja hetkiä ja kiittää osallistujia hyvästä yhteistyöstä.

Arjen sankarit -kirjat

Projektin aikana taltioidut haastattelut ja keskustelutalenteet siirrettiin kirjalliseen asuun. Puhekieli ja murre haluttiin säilyttää, jotta kertojan persoona ja ilmaisu välittyisivät yhtä elävinä kuin itse tapaamisissa. Aineistosta valittiin projektin teemoihin liittyviä tositarinoita ja mielikuvitusjuttuja. Mukaan otettiin vähintään yksi tarina jokaiselta vanhukselta ja lapselta.

Kevään projektista syntyi julkaisu Arjen sankarit Huhtasuo 2014 ja syksyn projektista Arjen sankarit Kypärämäki 2014. Huhtasuo-kirjan keskeiseksi teemaksi nousi ystävyys. Kypärämäki-kirjan aihealueita ovat pelit ja leikit sekä käytöstavat. Niiden lisäksi mukaan otettiin vanhusten muistoja menneiltä ajoilta liittyen kotiin, kouluun, työntekoon ja vapaa-aikaan. Teksti on kirjoitettu vuorokeskustelujen muotoon, toisin kuin Huhtasuo-kirjassa, jossa tarinat ovat itsenäisiä yhden henkilön kerrallaan kertomia. Kirjojen takakanteen liitettiin DVD, joka sisälsi projektin aikana tehdyt elokuvat ja muun digitaalisen materiaalin. Jokainen osallistuja sai kirjan muistoksi yhteisestä tarinamatkasta.

Projektin alussa esitimme kysymyksen, mitä on arjen sankaruus. Se näytti liittyvän olennaisesti siihen, miten me suhtaudumme toisiin ihmisiin, eläimiin, luontoon – elämään. Kun lapsilta kysyttiin asiaa, he vastasivat, että arjen sankari tekee kivoja juttuja ja auttaa toisia. Entä, mitä arki on? ”Jos ei ois arkipäiviä, niin olis tylsää koko ajan juhliä.” Vanhuksille arjen sankaruus oli suhteessa siihen, kuinka tyytyväisenä arki sujuu. He olivat onnellisia hyvästä terveydestä, läheisistä ja ystävistä.



8. KIRJALLISUUTTA JA VERKKOAINEISTOA

Taidekasvatus:

Karlsson, Liisa: Sadutus. Avain osallistavaan toimintakulttuuriin, PS-kustannus, Jyväskylä 2003.
Kotka, Riika: tarinat tunteiden tulkkina: Toiminnallisia ideoita satujen ja draaman maailmasta, PS-kustannus 2011.
Ruokonen-Rusanen-Välimäki (toim.): Taidekasvatus varhaiskasvatuksessa: Iloa, ihmettelyä ja tekemistä. Opas 3. Terveysten ja hyvinvoinnin laitos, Helsinki 2009.

Taide ja vanhukset:

Engström, Asta: Taide ja kulttuuri vanhusten hoitotyössä, Kopio Niini, Helsinki 2013.
Hohenthal-Antin, Leonie: Kutkuttavaa taidetta, Taidetoiminta seniiori- ja vanhustyössä, PS-kustannus 2006

Nukketeatteri:

Aaltonen, Heli (toim.): Näkökulmia nukketeatteriin: ajatuksia ja kokemuksia teatterinukan pedagogisesta käytöstä, Turun amm.kork.koulun oppimateriaaleja 2, Turku 2002.
Baric, Maija: Nukketeatteria!, MLL 1996.
Haapanen, Marja-Leena: Luovan ilmaisen leikkejä ja harjoituksia, improvisaatioita, nukketeatteri- ja ohjelmatekstejä, Koulun luovan toiminnan yhdistys 1992.
Muurinen-Väntsi-Witting: Hoksnoikka - Kirsti Huuhkan nukkerakennusohjeita, Draamatyö 2012.
Saari, Eija: Nukketeatterin taikaa: nukketeatteri-ilmaisen mahdollisuudet lasten ja nuorten parissa, Terveys 2001.
Schneebeli-Morrell Deborah: Puppet-making, Quintet Publishing Limited 1994.
Talvitie-Tammi: Nukkekirja, nukkeja sukkatrikoosta ja paperimassasta, Tammi 2003.
Talvitie-Tammi: Peikko ja pellavaenkeli, Työohjeita ja ideoita kierrätysmateriaaleista, Tammi 2008.
Taras-Vaulavirta Elina: Nukke tunteiden tulkki, kertojan kumppani, Lasten Keskus 2003.
Toren, Bellita: Käsi nukken sydämellä: Käsinukke pedagogisena välineenä, Tammi 2000.

Muistovärssyjä:

Järvenpää, Leena: Muistoksi minulta! Kiiltokuvia ja muistovärssyjä aikojen takaa, Tammi 2009.

Musiikkisovellukset

Applen GarageBand -musiikkisovellusta voi käyttää musiikin tekemiseen ja ideoimiseen. Sillä on helppo tehdä musiikkia, vaikka ei osaisi soittaa mitään soitinta. Ohjelman saa ladattua tabletille tai Mac-tietokoneelle ilmaiseksi ja ostamalla saa lisää soittimia.

Mubik -pelisovellus on hauska ja yksinkertainen musiikkipeli. Pelin idea on tunnistaa kappaleita. Tunnistettava kappale etenee sitä mukaan, miten pelaaja kuljettaa sormeaan näytöllä. Kappaleen soitua pelaaja saa neljä vastausvaihtoehtoa. Pelaaja voi halutessaan keskeyttää kappaleen ennen sen loppua ja siirtyä vastamaan. Pelissä on musiikkia kolmesta eri kategoriasta: lastenlaulut, klassinen musiikki sekä musiikkia läheltä ja kaukaa. Peli sopii hyvin kaikenikäisille, mutta vaatii lukutaitoa. Peli sopii hyvin lasten ja vanhusten yhteisiin tapaamisiin.

Soitinrakennus:

www.roima.fi/teeitsesoitin.htm

Elokuva ja media:

Alanen, Ek, Lundvall: Kuvaa, ääntä & tekstiä, Kerhokeskus 2009
Digitaalinen tarinankerronta:
www.dstfinland.ning.com

Nettisivuja animaation ja elokuvan tekemiseen:

Av-arkin oppimateriaalit: av-arkki.fi/edu/
kaikkikuvaa.fi
kulttuurivalve.fi/tiedostot/Elokuvakoulu/PDF/Leffamestarit_2013.pdf
mediametka.fi/opetusmateriaalit
opasvideo editointiin MovieMakerilla:
vimeo.com/21103021
yle.fi/lyharikoulu/



Kulttuuriaitta tuo taiteen ja kulttuurin iloa lasten ja nuorten arkeen. Kulttuuriaitta on osa valtakunnallista lastenkulttuurikeskusten verkostoa. Suomen lastenkulttuurikeskusten verkoston tavoitteena on lasten ja nuorten kulttuuripalveluiden tukeminen ja taidekasvatuksen saavutettavuuden parantaminen.

Kulttuuriaitta on toiminut seudullisesti perustamisestaan, vuodesta 2003 lähtien. Vuodesta 2014 alkaen Kulttuuriaitan toimialueeseen kuuluvat Jyväskylä, Muurame, Hankasalmi, Toivakka, Uurainen, Laukaa ja Petäjävesi, Multia ja Keuruu.

www.lastenkulttuuri.fi
www.jyvaskyla.fi/kulttuuri/aitta



JYVÄSKYLÄ 