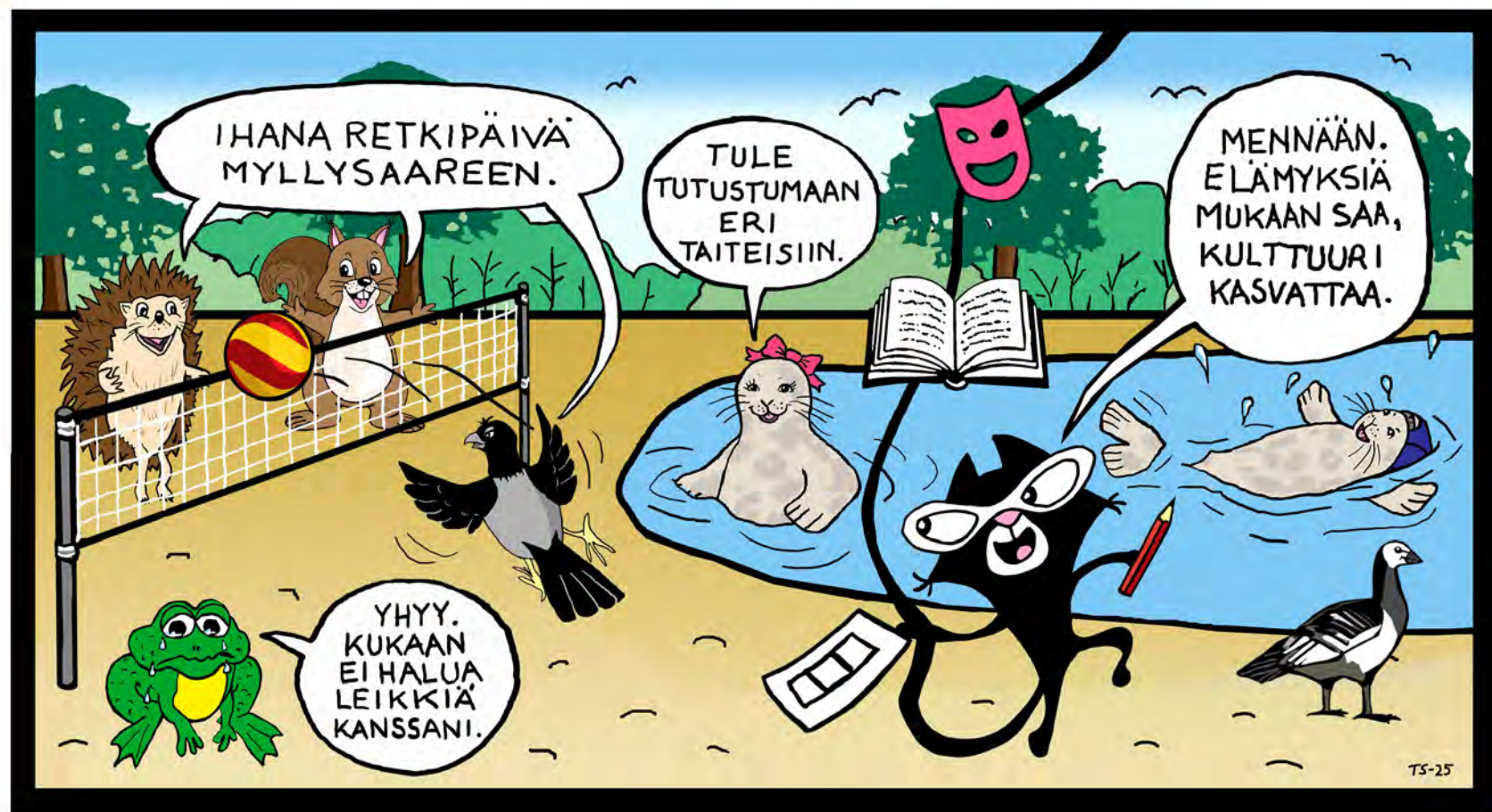


N:o 2

Sara-Saimaannorppa ja Kuisma-Kuutti:

Kiusaamiselle stoppi,
Ota kulttuurista koppi.



Tiinalotta Särmölä

Sara-Saimaannorppa ja Kuisma-Kuutti: Kulttuuriunelmat kukoistamaan



Tiinalotta Särmölä-25

Julkaisija: Etelä-Karjalan lastenkulttuurikeskus Metku, Lappeenranta, 1. painos 2025

Teksti ja kuvat: Tiinalotta Särmölä

Graafinen suunnittelu: Tiinalotta Särmölä

Copyright: Etelä-Karjalan lastenkulttuurikeskus Metku 2025

Aikusanat

Kädessäsi on ainutlaatuinen lastenkulttuurin menetelmäopas, jonka avulla voit avartaa kulttuurin kokemisen maailmaa ja toteuttaa uudenlaisen työpajan tai taidehetken. Se on syntynyt Etelä-Karjalan lastenkulttuurikeskus Metkussa, joka kuuluu valtakunnalliseen Suomen lastenkulttuuriliittoon. Lastenkulttuurin menetelmäoppaat toteuttavat arvoja, jotka ovat yhteisiä kaikille liiton toimijoille. Niitä ovat jokaisen lapsen ja nuoren oikeus taide- ja kulttuuripalveluihin, lapsilähtöiseen osallisuuteen, taiteen raja-aitojen rikkomiseen sekä kulttuurien väliseen vuoropuheluun. Toivomme, että nämä arvot leviävät menetelmäoppaittemme kanssa ympäri Suomen lisäämään lasten ja nuorten taideiloa myös sinne, missä varsinaisia lastenkulttuurikeskuksia ei vielä ole.

Sara-Saimaannorppa ja Kuisma-Kuutti hahmot ovat saaneet alkunsa Tiinalotta Särmölän Metkun kulttuuripolun tarinatyöpajoista, joita hän on käynyt ohjaamassa päiväkodeissa ja kouluissa. Korona-aika muutti Särmölän tekemät tarinat Metkunmediassa esillä oleviksi viiden jakson videoesityksiksi Tintti-Tädin Tarinatuokioiksi, joissa Sara-Saimaannorppa ja Kuisma-Kuutti seikkailevat Lappeenrannassa. Näissä YouTube-videoissa Särmölä maalaa akvarelleillä ja kertoo samalla tarinaa. Tämän jälkeen Sara-Saimaannorpan ja Kuisma-Kuutin tarinat ovat jatkuneet sarjakuvan keinoin. Etelä-Karjalan lastenkulttuurikeskus Metku on tuottanut kuvataiteilija Tiinalotta Särmölän kanssa sarjakuvasarjaa Sara-Saimaannorpan ja Kuisma-Kuutin seikkailuista. Saran ja Kuisman lisäksi sarjakuvissa seikkailee Metku-Kissa, joka on Etelä-Karjalan lastenkulttuurikeskus Metkun maskotti. Mukana sarjakuvissa ovat myös Elukkalan koululaiset: Kraakku-Varis, Sirja-Siili, Satu-Sammakko ja Oiva-Orava. Sara-Saimaannorppa ja Kuisma-Kuutti: Kiusaamiselle Stoppi, ota kulttuurista koppi on jatkoa Tee ekoteko, se on hyvä veto-sarjakuvamenetelmäoppaalle.

Sara-Saimaannorppa ja Kuisma-Kuutti: Kiusaamiselle Stoppi, ota kulttuurista koppi jakautuu kahteen aihealueeseen. **Kiusaamiselle stoppi -sarjakuvat** ovat syntyneet Metkun kiusaamisen vastaisen kampanjan Me ei kiusata! myötä. Ne sisältävät kuusi kiusaamisen vastaista sarjakuvaa: Älä jätä ketään yksin, Älä toista pilkkaa, Älä ota luvatta toisen tavaroita, Älä satuta toista, Erilaisuus on rikkautta ja Käyttäydy asiallisesti somessa. **Ota kulttuurista koppi -sarjakuvat** sisältävät kahdeksan kulttuuriaiheista sarjakuvaa, jotka kuvaavat kulttuuriharrastusten positiivisia vaikutuksia ja kertovat samalla myös Etelä-Karjalan lastenkulttuurikeskus Metkun toiminnasta. Kulttuuriaiheisia sarjakuvia ovat: Kulttuuriunelmat kukoistamaan, Mikä ihmeen kulttuuripolku, Kulttuuria ja taidetta K9-kortilla, Lauletaan Metkukuorossa, Lukemalla viisaammaksi, Tanssimalla pirteäksi, Loista pimeässä ja Loistavat oikeudet.

Tämän oppaan avulla opit piirtämään sarjakuvastripin. Luettuasi sarjakuvat, opit samalla myös kulttuuriharrastusten positiivisista vaikutuksista. Kiusaamista käsittelevät sarjakuvat voivat herättää keskustelua ja lisätä tietoisuutta aiheesta sekä empatiaa ja ymmärrystä toisia kohtaan. Kirjassa on ohjeita millaisia puhekuplia, ilmeitä ja tehosteita sarjakuvan teossa ja sarjakuvahahmon luomisessa voidaan käyttää. Se ohjeistaa myös pelkistetyn sarjakuvahahmon suunnitteluun ja toteutukseen. Oppaaseen voit piirtää oman kolmen kuvaruudun sarjakuvastripin, joka käsittelee itselleen mieluisia kulttuuriharrastuksia. Sarjakuvastripin voi myös halutessaan tehdä kiusaamisen vastaisella teemalla. Oppaan avulla voit toteuttaa elämyksellisen sarjakuvatyöpajan tai taidetunnin lasten ja nuorten kanssa, tai harjoitella itsenäisesti sarjakuvan tekoa.

Toivotamme sinulle ja ryhmällesi mukavia taidehetkiä, onnistumisen elämyksiä ja oppimisen iloa.

Tehdään yhdessä sarjakuvia, se on hauskaa huvia.

Tiinalotta Särmölä, kuvataiteilija ja taidetyöpajojen ohjaaja
ja Etelä-Karjalan lastenkulttuurikeskus Metku



Tintti-Tädin Tarinatuokiot Sara-Saimaannorpasta ja Kuisma-Kuutista löytyvät osoitteesta:
www.lastenmetku.fi/metkunmedia ja siirry Metkun Youtube -sivulle

Kulttuuriharrastusten positiiviset vaikutukset:

Sosiaalinen osallistuminen:

Kulttuuritapahtumat ja harrastukset tuovat ihmisiä yhteen, mikä voi lisätä sosiaalista yhteenkuuluvuutta ja tukea. Taideaktiviteetit, kuten mm. yhteiset taideprojektit, kuorotoiminta tai teatteriesitykset tukevat yhteisöllisyyttä ja vähentävät kiusaamista. Oppilaiden työskentely yhdessä kulttuurin parissa kehittää ryhmätyöskentelytaitoja, synnyttää myönteisiä ystävyyssuhteita ja vähentää yksinäisyyttä.

Itsetuntemus ja itseilmaisu:

Taide ja kulttuuri voivat rohkaista uusien ideoiden syntymiseen ja antavat mahdollisuuden ilmaista itseään luovasti. Taide ja musiikki herättävät tunteita ja tarjoavat tavan käsitellä niitä. Taiteellisen työskentelyn avulla voi ilmaista vaikeitakin tunteita ja kokemuksia. Niin kiusatuilla oppilailla kuin kiusaajillakin, voi olla vaikeuksia löytää sanoja tunteilleen. Kulttuuriharrastukset voivat auttaa ilmaisemaan itseään turvallisesti piirtämällä, maalaamalla, soittamalla tai kirjoittamalla. Ne tuovat myös iloa ja inspiraatiota arkeen.

Empatia ja ymmärrys:

Kulttuuriharrastukset, kuten lukeminen tai musiikin opiskelu, voivat kehittää ajattelutaitoja ja parantaa keskittymiskykyä. Taide voi lisätä empatiaa ja ymmärrystä toisia kohtaan. Taideprojektit, jotka käsittelevät kiusaamista tai syrjintää, voivat herättää keskustelua ja lisätä tietoisuutta aiheesta.

Itsetunto ja voimaantuminen:

Taiteen tekeminen voi vahvistaa itsetuntoa ja antaa voimaa. Taiteen kautta voi löytää uusia vahvuuksia ja taitoja. Kulttuuri- ja taideaktiviteetit, kuten teatteriesitykset, museokäynnit tai käsityöt, voivat auttaa rentoutumaan ja vähentävät stressiä.

Historiallinen ja kulttuurinen tietoisuus:

Kulttuuri auttaa ymmärtämään omaa ja muiden kulttuurien historiaa, mikä puolestaan voi edistää suvaitsevaisuutta ja antaa laajempaa maailmankuvaa.

Kouluympäristön ilmapiiri:

Taiteen avulla voi vaikuttaa koulun ilmapiiriin ja viihtyisyyteen. Esim. seinille toteutettavat taideprojektit voivat luoda positiivisen, turvallisen, esteettisen sekä kannustavan ilmapiirin. Tärkeää olisi tunnistaa taiteen potentiaali ja integroida se myös osaksi koulun arkea. Taiteen ja kulttuurin rooli on merkittävä, kun tavoitteena on luoda kiusaamisvapaa ja hyvinvoiva oppimisympäristö.

Kulttuuriharrastukset voivat siis monin tavoin rikastuttaa elämää ja parantaa henkistä hyvinvointia.

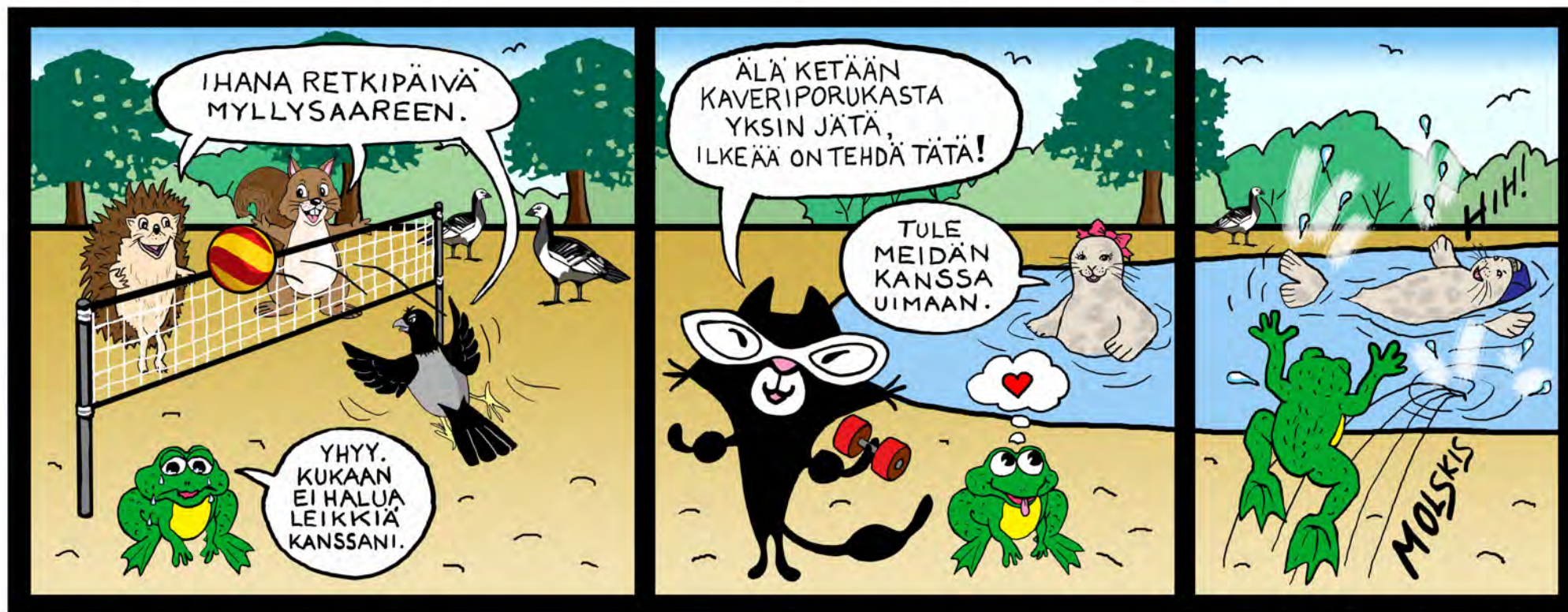
Onko sinulla kulttuuriharrastuksia, joista nautit?

Kiusaamiselle stoppi, ota kulttuurista koppi!

Kiusaamiselle stoppi -sarjakuvat



Sara-Saimaannorppa ja Kuisma-Kuutti: Älä jätä ketään yksin



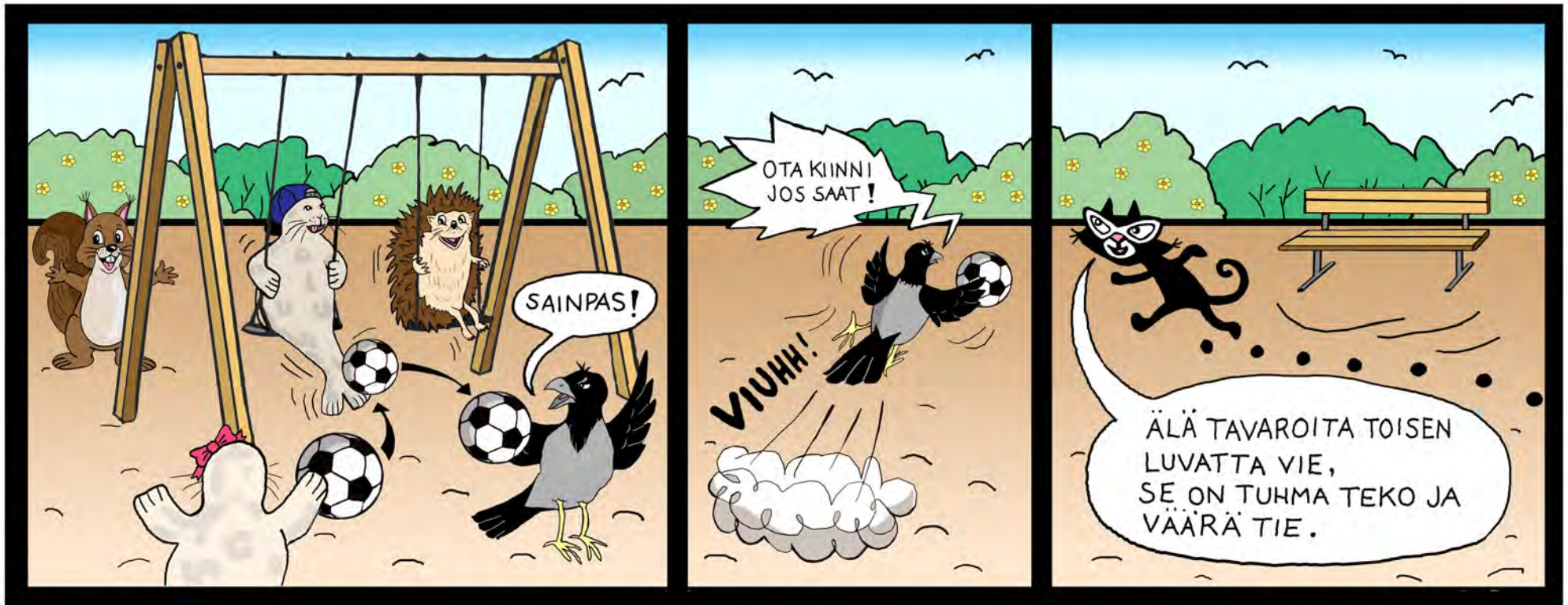
Tiinälotta Särmlä-22

Sara-Saimaannorppa ja Kuisma-Kuutti: Älä toista pilkkaa



Tiinalotta Särmlä-22

Sara-Saimaannorppa ja Kuisma-Kuutti: Älä ota luvatta toisen tavaroita



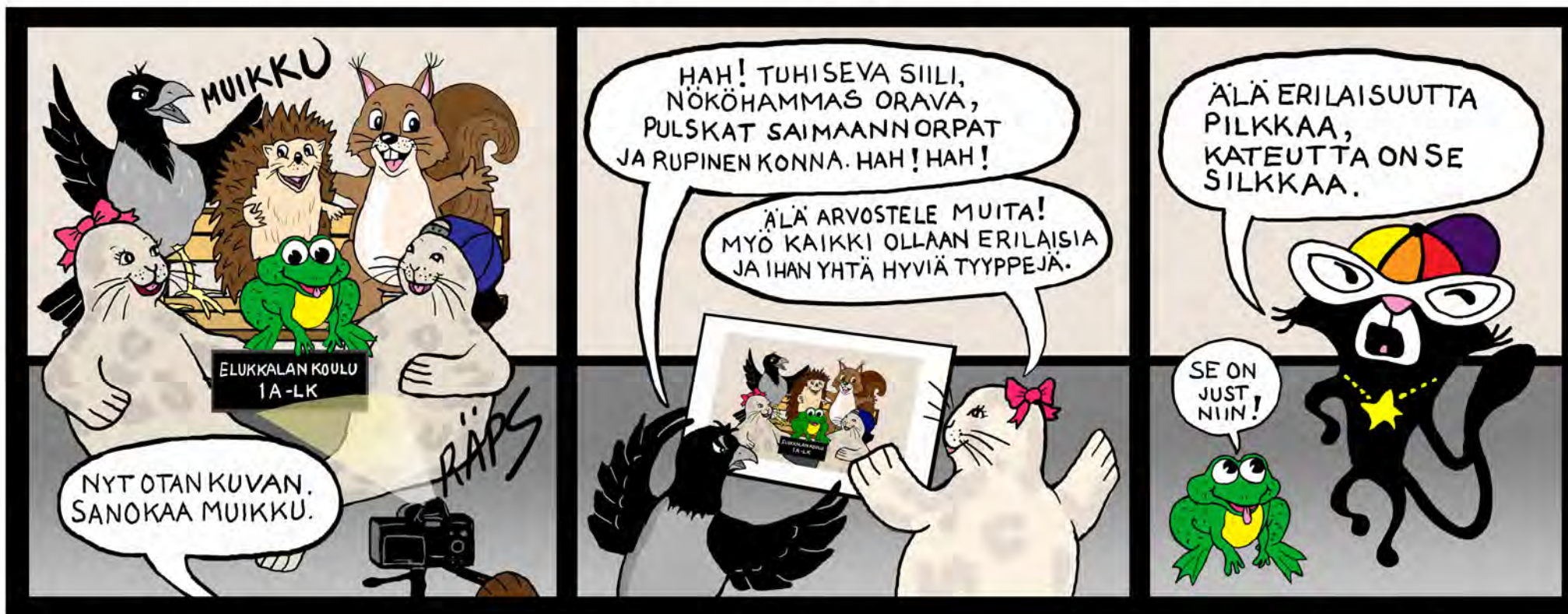
Tiinälotta Särmlä-22

Sara-Saimaannorppa ja Kuisma-Kuutti: Älä satuta toista



Tiinälotta Särmlä-22

Sara-Saimaannorppa ja Kuisma-Kuutti: Erilaisuus on rikkautta



Tiinalotta Särnölä-22

Sara-Saimaannorppa ja Kuisma-Kuutti: Käyttäydy asiallisesti somessa



Tiinälotta Särnölä-22

Ota kulttuurista koppi -sarjakuvat



Sara-Saimaannorppa ja Kuisma-Kuutti: Mikä ihmeen Kulttuuripolku?

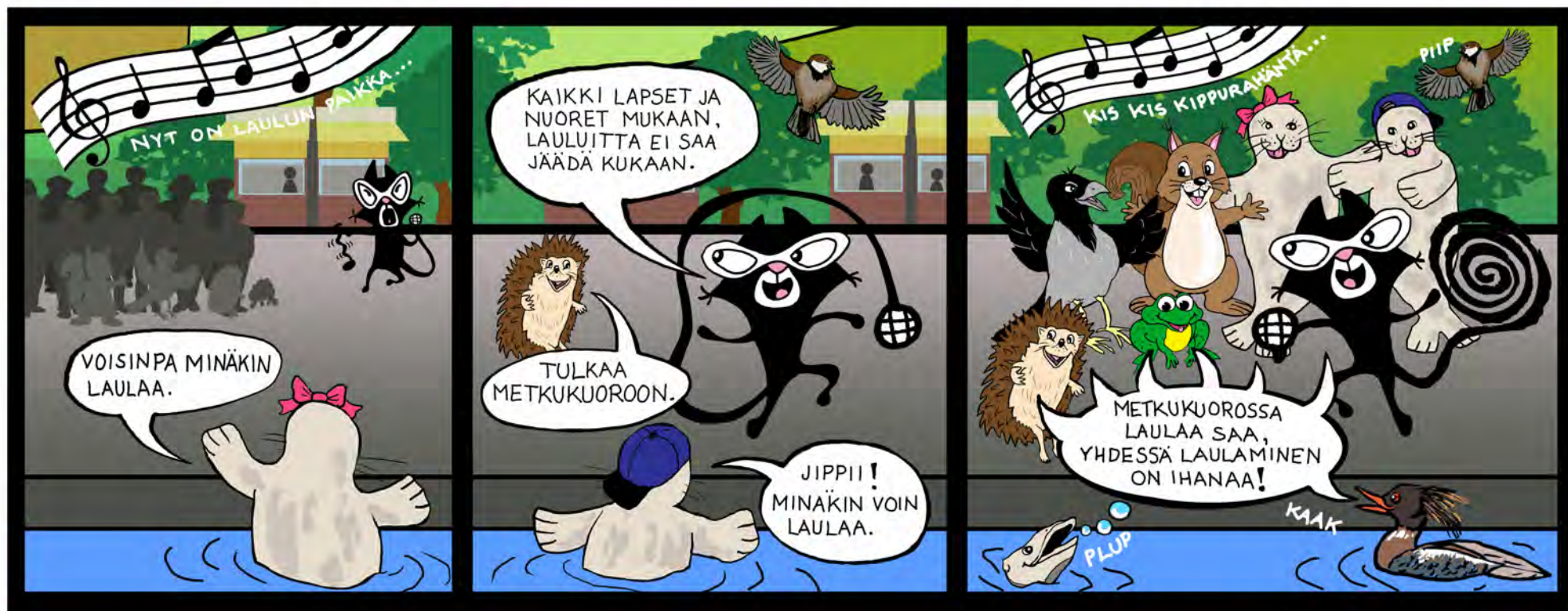


Sara-Saimaannorppa ja Kuisma-Kuutti: Kulttuuria ja taidetta K9-kortilla



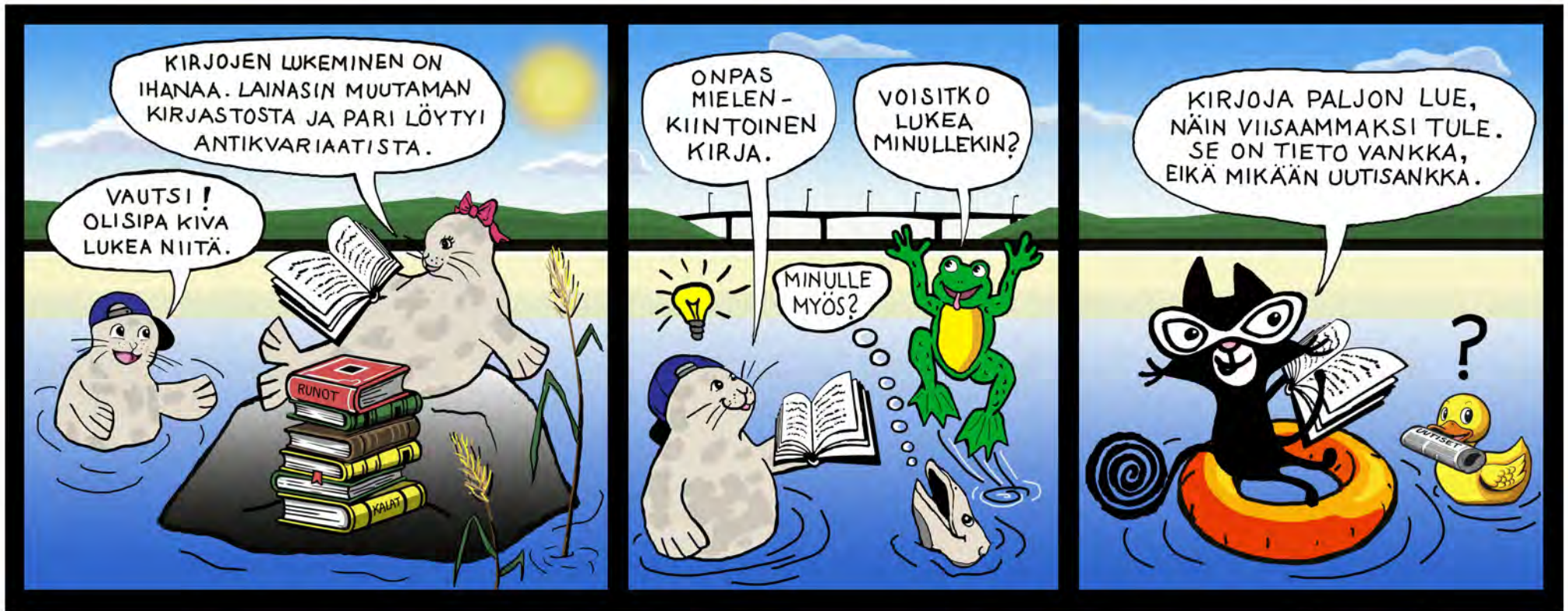
Tiinalotta Särmlä-22

Sara-Saimaannorppa ja Kuisma-Kuutti: Lauletaan Metkukuorossa



Tiinälotta Särmlä-22

Sara-Saimaannorppa ja Kuisma-Kuutti: Lukemalla Viisaammaksi



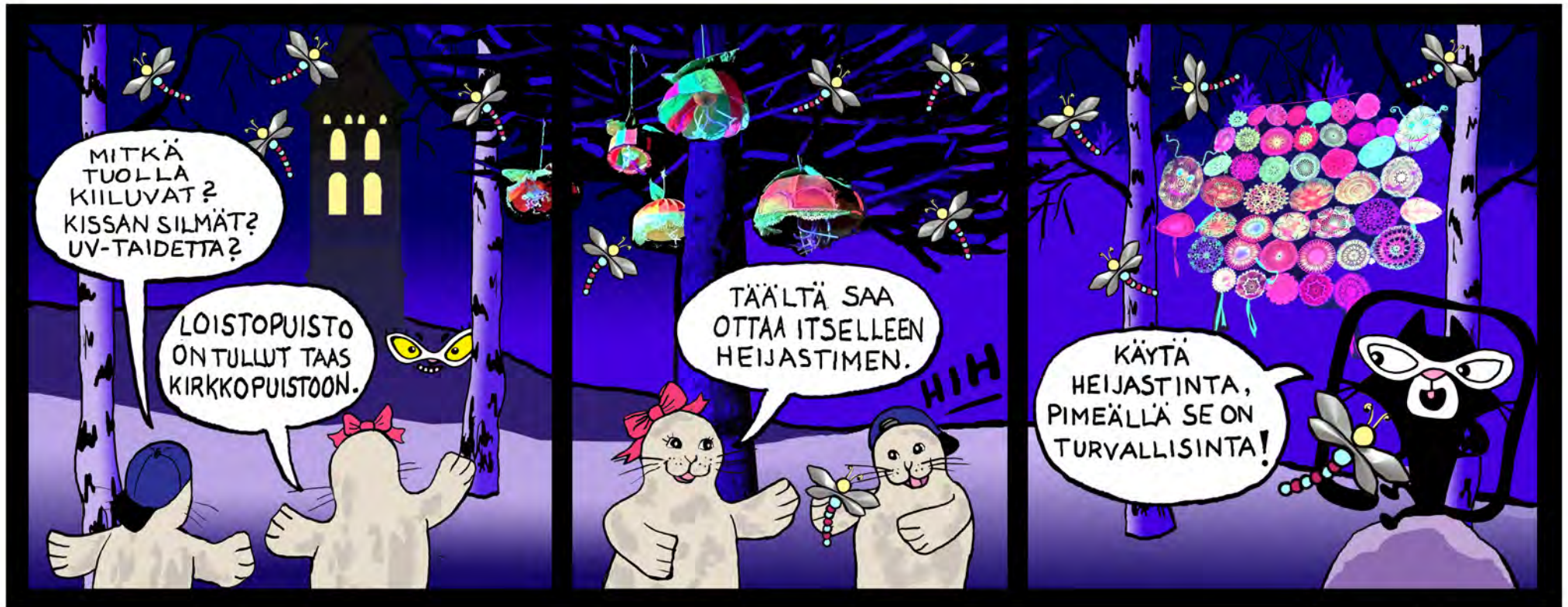
Tiinälotta Särmlä-24

Sara-Saimaannorppa ja Kuisma-Kuutti: Tanssimalla pirteäksi



Tiinalotta Särmlä-24

Sara-Saimaannorppa ja Kuisma-Kuutti: Loista pimeässä



Tiinälotta Särnölä-22

Sara-Saimaannorppa ja Kuisma-Kuutti: Loistavat oikeudet!



Tiinälotta Särmlä-24

Sarjakuvastrippi

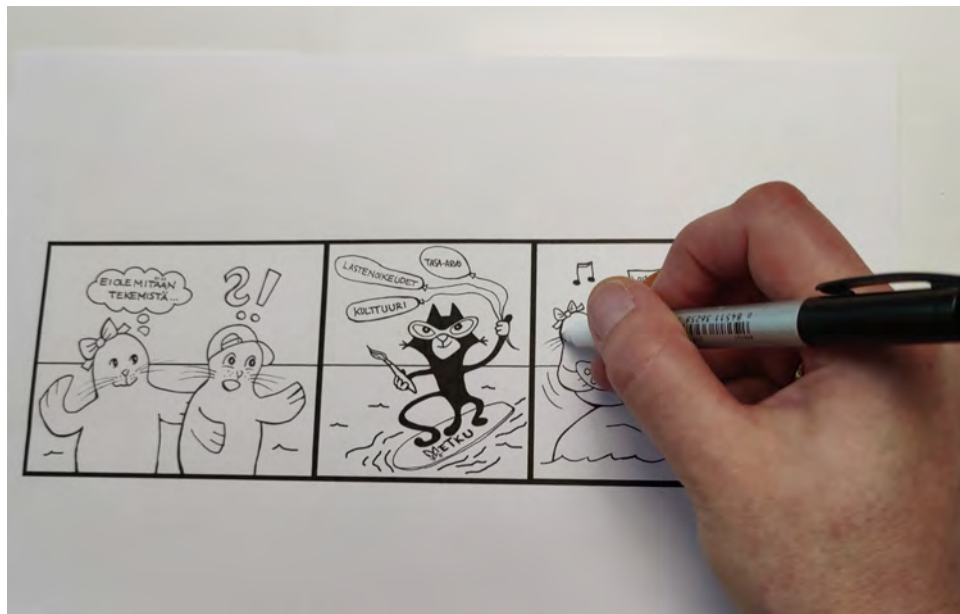
Sarjakuva strippi on lyhyt, mutta paljon käytetty sarjakuvan ilmaisun muoto. Sarjakuvastrippi on riviruutuja (yleensä 2–4 ruutua), joka usein kertoo vitsin tai jonkin lyhyen tapahtuman. Sarjakuvastrippejä julkaistaan pääasiassa sanomalehdissä. Sanomalehtitripissä on yleensä 3 ruutua ja se on usein mustavalkoinen ja piirrostyyliiltään pelkistetty. Sarjakuvastripit voivat myös muodostaa pitkään jatkuvia ja yhtenäisiä juonia, joita julkaistaan tällöin jatkokertomus lehdissä. Sarjakuvastripit sisältävät useimmiten puhekuplia, mutta ne voivat olla myös pelkkää kuvallista kerrontaa ilman tekstiä.



Ohjeet sarjakuvastripin toteutukseen

1. Sarjakuvan tekeminen alkaa juonen ja tarinan kehittelyllä, sekä sarjakuvahahmon luomisella. Pohdi onko sinulla kulttuuriharrastuksia, joista nautit? Mieti harrastuksiasi, joista voisit tehdä sarjakuvan. Voit suunnitella myös sarjakuvan kulttuuriharrastuksesta, jota haluaisit harrastaa. Suunnittele liittykö sarjakuvaisi arkipäiväiseen tapahtumaan vai voisiko siihen liittää myös jonkin vitsin. Tämän jälkeen luo päähenkilö. Piirrä päähenkilö pelkistään, mahdollisimman yksinkertaiseksi hahmoksi, jotta se on helppoa piirtää seuraaviinkin sarjakuvaruutuihin. Älä siis piirrä liikaa yksityiskohtia.

2. Sarjakuvan ruudut sommitellaan paperin keskiosaan, jotta paperiin jää reilut marginaalit sarjakuvan ruutujen ympärille. Käytä tarvittaessa viivoitinta ruutujen piirtämiseen. Kirjoita sarjakuvasi nimi ruutujen vasempaan ylälaitaan. Lisää halutessasi otsikkoon päähenkilön nimi ja kuva. Luonnostele piirrokset sarjakuvastripin kuvaruutuihin lyijykynällä, lisää puhekuplat ja muut tarvittavat tekstit ja merkit.



3. Kun sarjakuvasi on luonnosteltu/piirretty lyijykynällä, vahvista ääriviivat mustalla tussilla. Käytä ruutujen rajaamisen paksua tussia. Pieniin yksityiskohtiin ja teksteihin kannattaa puolestaan käyttää ohuempaa tussia. Kun ääriviivat on vahvistettu, anna tussin kuivua. Pyyhi tarvittaessa pyyhekumilla ylimääräiset näkyvät lyijykynän jäljet.

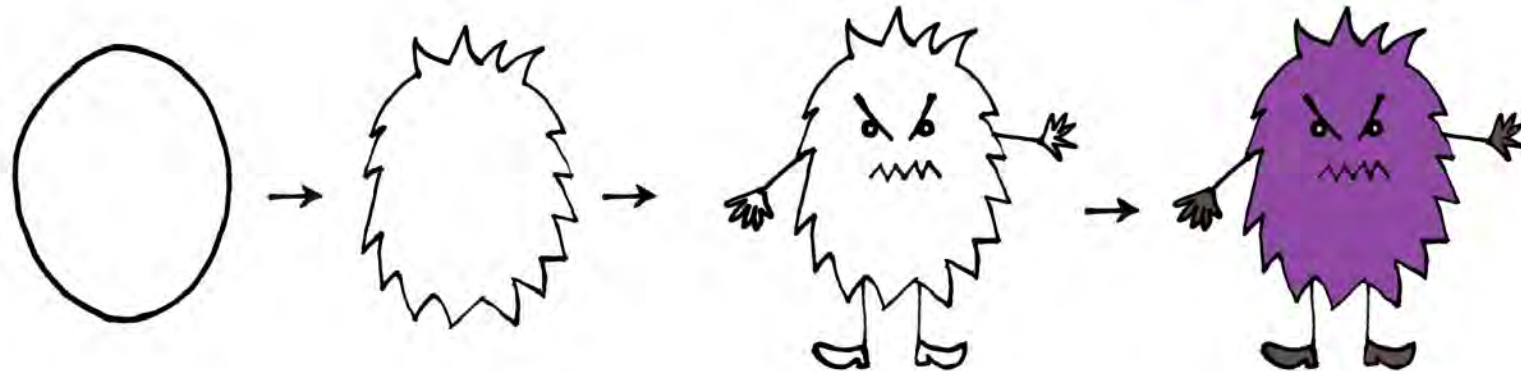
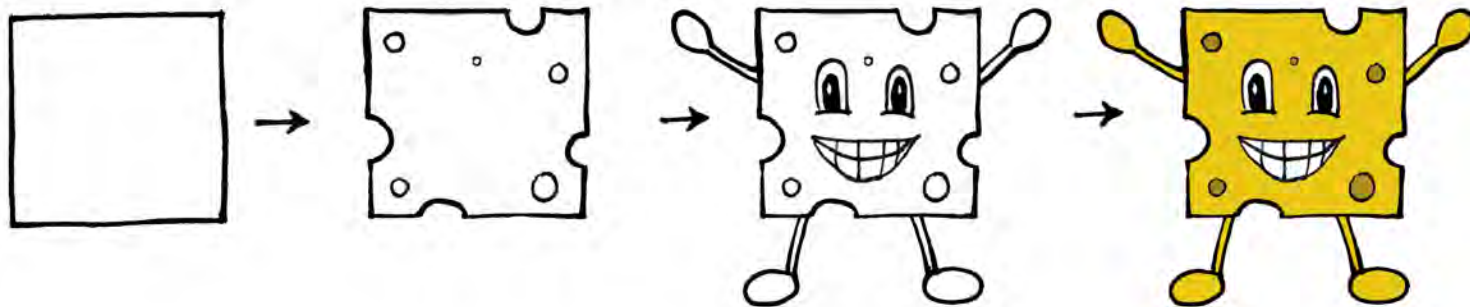
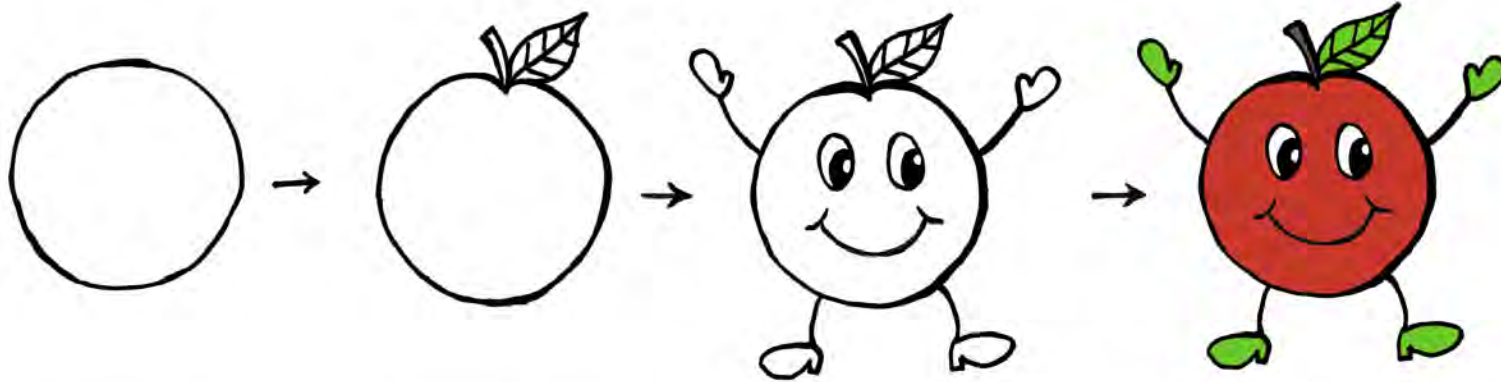


4. Väritä sarjakuvasi huolella puuvärejä tai värilisiä tusseja käyttäen. Väritä myös sarjakuvaruutujen taustat. Kun olet saanut sarjakuvastrippisi valmiiksi, niin kirjoita nimesi ja vuosiluku, signeeraus sarjakuvan oikeaan alalaitaan.

Esimerkkejä pelkistetyn sarjakuvahahmon luomisesta löydät oppaan sivulta 20. Sivulle 21 voit harjoitella piirtämään kaksi sarjakuvahahmoasi. Oppaan sivuilta 22–23 voit katsoa mallia millaisia puhekupla ja pelkistettyjä ilmeitä voit käyttää sarjakuvahahmon ja tarinan luomisessa. Sarjakuvastripin toteutuksessa voit myös käyttää oppaan sivulla 24 olevaa sarjakuvastrippipohjaa.

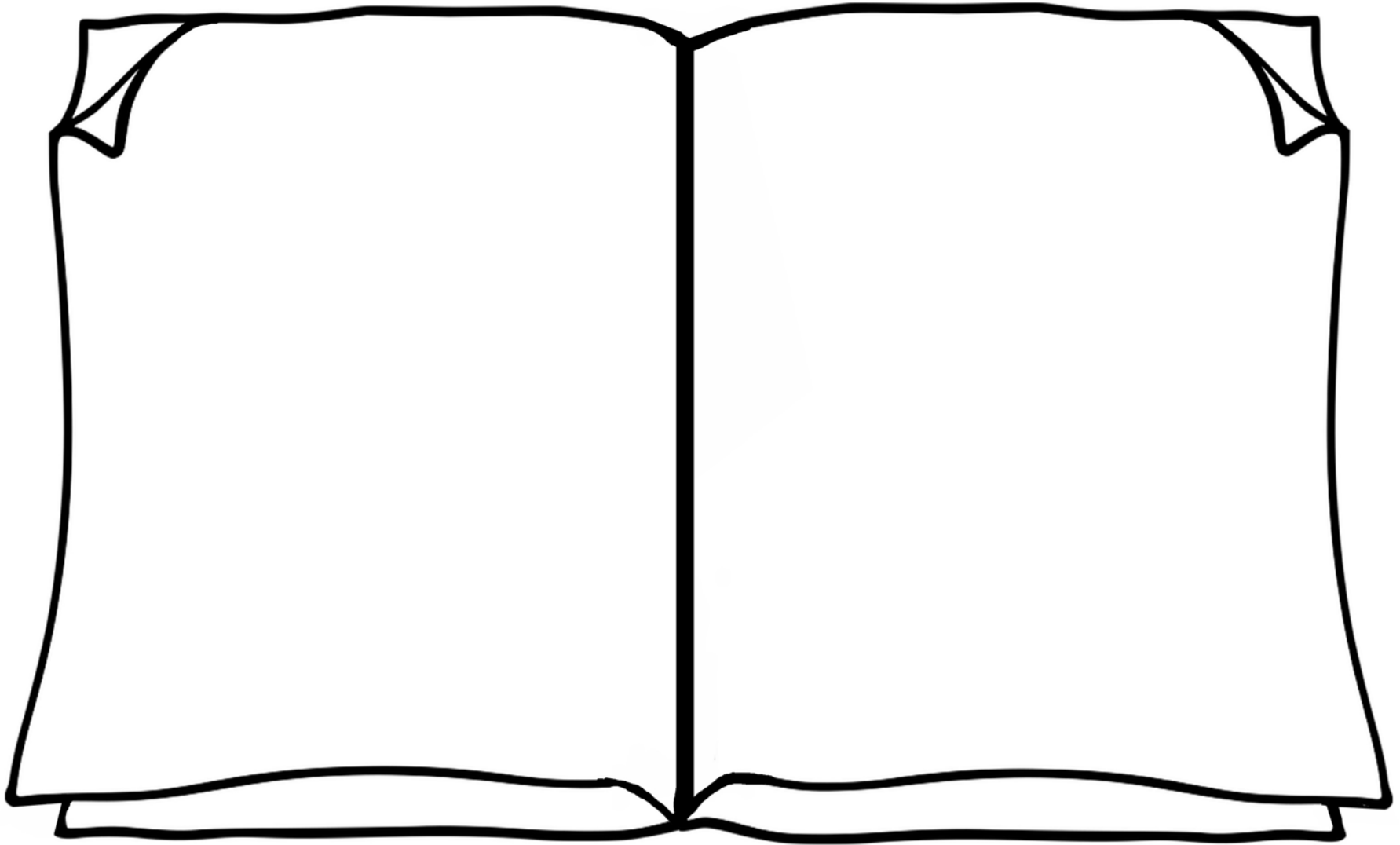
Hienoa. Nyt osaat tehdä sarjakuvastripin.

Esimerkkejä sarjakuvahahmon suunnitteluun

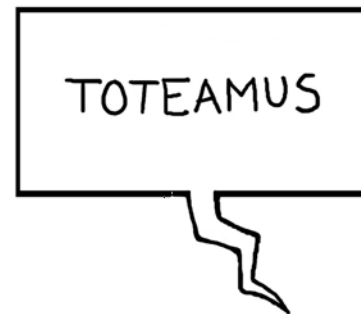


Omat sarjakuvahahmot

Piirrä tähän kaksi omaa sarjakuvahahmoa.



Puhekuplat



Ilmeet



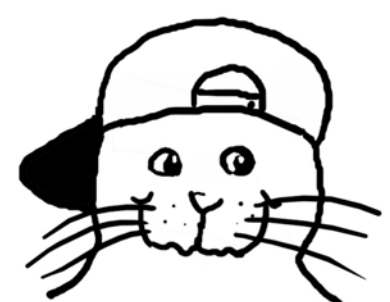
Totinen



Iloinen



Hämmästynyt



Epävarma



Vihainen



Pelokas



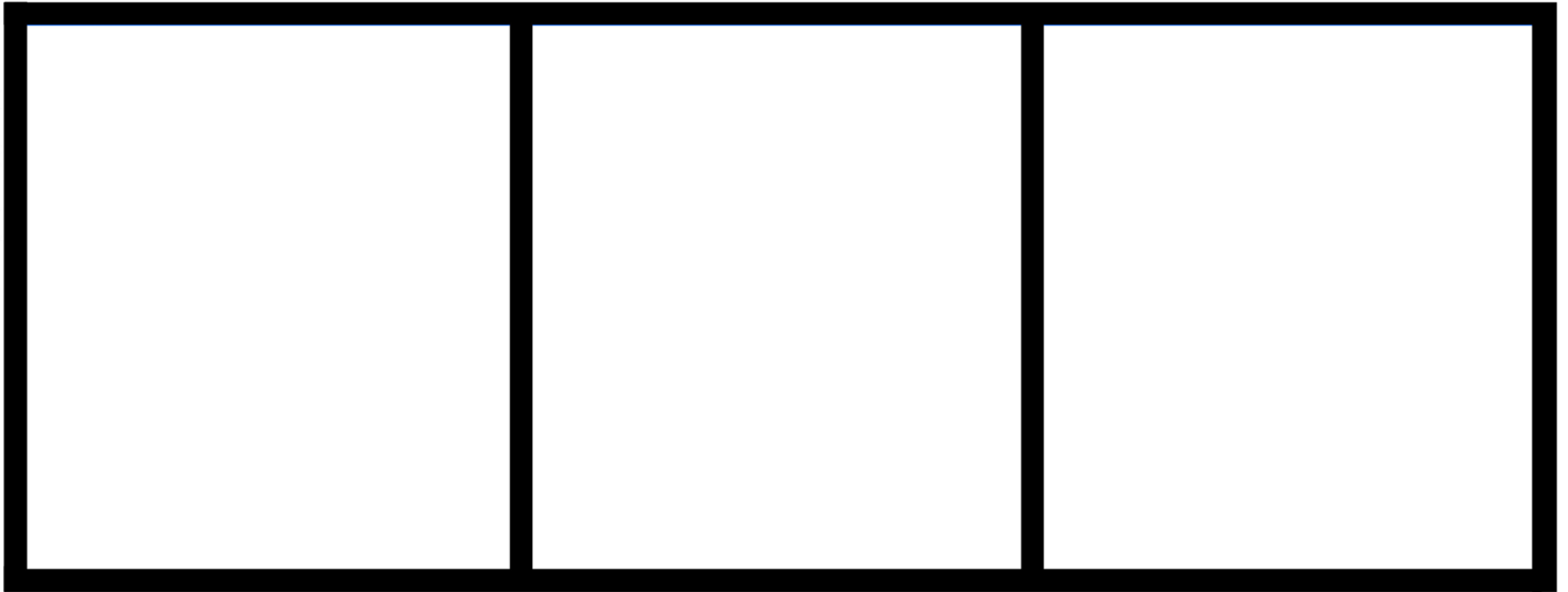
Ivallinen



Surullinen

Onko sinulla kulttuuriharrastuksia, joista nautit?

Piirrä tähän oma sarjakuvastrippi.

A comic strip template consisting of three empty rectangular panels arranged horizontally. The panels are separated by vertical lines, and the entire set is enclosed in a thick black border. The background of the page is light gray.

WWW.LASTENMETKU.FI
MEIDÄT LÖYDÄT MYÖS
FACEBOOKISTA JA
INSTAGRAMISTA.





METKU

Opi lisää sarjakuvastripin piirtämisestä ja samalla tutustut kulttuuriharrastusten positiivisiin vaikutuksiin.

Laitetaan kiusaamiselle stoppi!