# MENETELMÄOPAS

## Sanataide ja räppi | Suomi

Simo Nieminen

SUOMEN LASTEN-KULTTUURI-LIITTO

MIND THE GAP

# MENETELMÄOPAS

## Sanataide ja räppi | Suomi

Simo Nieminen

Kirjoittaja: Simo Nieminen
Esipuhe: Henna Kojo-Nieminen
Valokuvat: Valtti Visuals
Graafinen suunnittelu: Hanna Nordström
Julkaisija: Suomen lastenkulttuuriliitto, 2026
Rahoittaja: Euroopan unioni. Esitetyt näkemykset ja mielipiteet ovat yksinomaan kirjoittajan tai kirjoittajien omia eivätkä välttämättä heijasta Euroopan unionin tai Euroopan koulutuksen ja kulttuurin toimeenpanoviraston (EACEA) näkemyksiä. Euroopan unioni tai EACEA ei ole vastuussa niistä.

Euroopan unionin osarahoittama

SUOMEN LASTEN-KULTTUURI-LIITTO

# ESIPUHE

## Hyvä lukija,

Käsissäsi on hankkeemme menetelmäopas, joka tarjoaa katsauksen syksyllä 2024 ja keväällä 2025 Suomessa järjestettyihin taidekasvatuksen laboratorioihin.

Nämä työpajat, joita hankkeessa kutsuttiin laboratorioiksi, järjestettiin 13–16-vuotiaille nuorille urheilijoille osana Suomen olympiakomitean koordinoimia yläkoululeirityksiä. Nuoret urheilijat eri puolilta Suomea osallistuvat Varalan ja Kisakallion urheiluopistoissa näille viikon mittaisille leireille kouluvuoden aikana.

Uusi yhteistyön muoto urheiluopistojen ja kulttuurialan välillä sujui hyvin. Laboratorioiden avulla tarkastelimme mahdollisuutta integroida taidetyöpajoja osaksi nuorten psykologista valmentautumista. Jokaisella leirillä järjestettiin yksi taidetyöpaja, ja lukuvuoden aikana nuoret urheilijat osallistuivat yhteensä neljään taidetyöpajaan.

Tämän menetelmäoppaan harjoituksia voidaan soveltaa erilaisten nuorisoryhmien kanssa. Osallistujien ja taidekasvattajien palautteen perusteella harjoituksen olivat rauhoittavia ja tukivat ryhmän yhteenkuuluvuutta. Ne auttoivat rakentamaan tiimihenkeä nuorten keskuudessa, jotka eivät olleet aiemmin tavanneet toisiaan.

Toivotamme sinulle antoisia hetkiä tämän oppaan ja sen harjoitusten parissa.

## Mind The Gap -hanke

Mind The Gap on innovatiivinen Luova Eurooppa -hanke, joka vahvistaa taide- ja kulttuurikasvatusta ja edistää lasten ja nuorten osallisuutta ympäri Eurooppaa. Se rakentaa kulttuurialan ja koulutuksen välistä monialaista yhteistyötä nuorten hyvinvointiin vaikuttavien keskeisten haasteiden ratkaisemiseksi.

Hankkeen aikana kukin kumppani suunnitteli koulukontekstissa toteutettavan taidekasvatuksen laboratorion. Kumppanit jakoivat keskenään menetelmiä, tekivät vertaisarviointeja ja antoivat palautetta. Tämä yhteistyömenetelmä tarjosi taidekasvattajille ja organisaatioille työkaluja lasten ja nuorten hyvinvoinnin, luovuuden ja itseilmaisun tukemiseen.

Hankkeen laboratorioista saadut oppimistulokset on koottu viiteen menetelmäoppaaseen, jotka kuvaavat menetelmiä ja tukevat harjoitteiden käyttöönottoa. Menetelmäoppaat ovat saatavilla sekä kumppaneiden kansallisilla kielillä että englanniksi.

Menetelmäoppaat ja Mind The Gap -hanke on toteutettu Euroopan unionin osarahoituksella.

Mind The Gap -hanketta (2024–2026) koordinoi Suomen lastenkulttuuriliitto. Hankekumppanit ovat Kulturtanken (Norja), Małopolski Instytut Kultury w Krakowie (Puola) ja Pionirski dom – Center za kulturo mladih (Slovenia).

MIND THE GAP

# Taide- ja kulttuurikasvatusta nuorten kanssa – miten hyödyntää tätä opasta

Nuoruus on voimakkaan kasvun ja muutoksen vaihe, jossa identiteetti, itsetunto ja kokemus omasta toimijuudesta rakentuvat suhteessa vertaisryhmään. Samalla herkkyys arvioinnille ja epäonnistumisen pelolle korostuu. Taide- ja kulttuurikasvatuksessa tämä edellyttää turvallista, luottamuksellista ja vapaaehtoisuuteen perustuvaa työskentelyä, jossa osallistuminen ei perustu suoritukseen vaan mahdollisuuteen kokeilla, ilmaista itseään ja olla keskeneräinen.

Pedagogisesti keskeistä on joustava mukauttaminen. Harjoitteet toimivat välineinä ja ideoina, joita sovelletaan ryhmän tarpeiden, taitotason ja motivaation mukaan. Niitä voi yhdistellä, muokata ja käyttää eri järjestyksessä – tärkeintä on valita tilanteeseen sopivat työskentelytavat. Kun tehtävät ovat saavutettavia ja merkityksellisiä, ne tukevat pystyvyyden kokemusta ja vahvistavat luottamusta omiin kykyihin.

Luova työskentely on ennen kaikkea vuorovaikutusta ryhmän sisällä ja sen kanssa. Ohjaajan tehtävänä on kuunnella, kannatella ja reagoida ryhmän tarpeisiin. Rooli on fasilitoiva: ohjaaja mahdollistaa oppimisen ja luovuuden, rohkaisee osallistumiseen ja antaa tilaa nuorten omille ideoille, mielipiteille ja yhteiselle päätöksenteolle.

Taiteellisen työskentelyn rinnalla kehittyvät tunne-, vuorovaikutus- ja osallisuustaidot, eli kyvyt tunnistaa ja sanoittaa tunteita, kuunnella toisia sekä toimia ja rakentaa merkityksiä yhdessä. Näin taidekasvatus tukee paitsi taiteellista ilmaisua myös kokonaisvaltaista kasvua, hyvinvointia ja yhteisöllistä toimijuutta. Ohjaajan laatima suunnitelma toimii selkärankana ja turvana, mutta itse työskentely syntyy vuorovaikutuksessa ryhmän kanssa.

Taidelähtöisten menetelmien soveltaminen onnistuu niin eri teemoihin, tilanteisiin kuin urheilulajeihin ryhmien tarpeiden mukaan. Tämän oppaan harjoitteet on tarkoitettu menetelmiksi, jotka tukevat oman ryhmäsi kanssa työskentelyä. Harjoitteet tarjoavat ideoita, rakenteita ja esimerkkejä, joita voi yhdistellä, muokata, lyhentää tai laajentaa tilanteen mukaan. Niitä ei tarvitse toteuttaa tietyssä järjestyksessä tai kokonaisina paketteina. Tärkeintä on valita juuri kyseiselle ryhmälle merkitykselliset ja toimivat työskentelytavat. Ota siis mukaasi sen, mitä tarvitset. Sovella, kokeile ja tee harjoitteista omannäköisiä.

# Sisältö

## 1. tapaaminen

Tehtävä 1: Koripallo-aforismi 9
Tehtävä 2: Koripallo-aistiruno 10
Tehtävä 3: Seitsemän lauseen koripallopeli 11
Tehtävä 4: Koris-sanat ja riimit 12

## 2. tapaaminen

Tehtävä 1: Korisrytmit 14
Tehtävä 2: Adjektiivit ja alkukirjaimet 15
Tehtävä 3: Pelipäivä-harjoitus 15
Tehtävä 4: Runorentoutus 16

## 3. tapaaminen

Tehtävä 1: Runoselfie 17
Tehtävä 2: Minä ja koripallo 18
Tehtävä 3: Pelipäivä-räppisäkeistöt 18

## 4. tapaaminen

Tehtävä 1: Korisrytmit 21
Exercise 2: The game and emotions 22
Tehtävä 3: Selostaja-vertauskuva 22
Tehtävä 4: Yksityiskohdat ja keskittyminen kentällä 23
Tehtävä 5: Voitto-loitsu 24

# Menetelmä

## Sanataide ja Räppi

AVAINSANAT: Sanataidekasvatus, mielikuvitus, rytmi, yhdessä, yksin, ryhmätyö, onnistuminen, itsevarmuus, identiteetin vahvistaminen, rentoutuminen, ryhmäytyminen, kieli, leikki, esiintymistaidot, koripallo, nuoret

**Ikäsuositus:** 12–16 vuotta
**Kesto:** Neljä tapaamiskertaa: à 2 x 45 min, välissä 15 min tauko
**Osallistujamäärä:** 6–16 people

## Menetelmän kuvaus

Sanataiteessa kieltä käytetään luovasti ilmaisun, leikin ja vuorovaikutuksen välineenä, jossa oikeinkirjoitusta olennaisempaa on mielikuvituksen käyttö. Sanataidetta voi harjoittaa kirjoittamalla, lukemalla, kuuntelemalla, puhumalla ja esiintymällä. Menetelmän pohjana toimivat niin kirjallisuus kuin muut sanataidetta sisältävät teokset, kuten musiikkikappaleet. Sanataidekasvatuksessa tärkeintä on jokaisen tekijän oma suhde kieleen ja leikillinen ote oman ilmaisun kehittämiseen ja mielikuvituksen käyttöön.

Sanataideharjoitteita voi tehdä yksin, pareittain tai ryhmissä. Ryhmissä tehtävät harjoitteet toimivat ryhmäytymisen ja sosiaalisten taitojen vahvistamisen apuvälineinä. Nuorille yksin tehtävien harjoitteiden tavoitteet liittyvät oman ilmaisun kehittämiseen, itsevarmuuteen, identiteettiin, tunneilmaisuun, onnistumisen kokemuksiin ja maailmankatsomuksen hahmottumiseen. Sanataiteen kautta muodostuu nuorille turvallinen ja sallittu tila kokeilla ja leikkiä kielellä omaehtoisesti.

Sanataide yhdistää oppimisen ja ilmaisun tavalla, joka tuntuu merkitykselliseltä ja henkilökohtaiselta. Se antaa äänen jokaiselle – riippumatta iästä, taustasta tai kielellisistä taidoista. Menetelmä on myös joustava: sitä voi soveltaa eri ikäryhmissä, oppimisen tasoilla ja monissa ympäristöissä.

Tämän oppaan sanataideharjoitukset on suunniteltu nuorten koripalloilijoiden kanssa toteutettavaksi osana neljä kertaa lukuvuoden aikana kokoontuvia viisipäiväisiä urheiluleirejä. Jokaisella leiriviikolla oli yksi kahden oppitunnin mittainen sanataidetyöpaja.

Leireille osallistuvia yläkoululaisia yhdistää koripallo ja yläkoulu. He eivät ole tunteneet toisiaan aiemmin. Kyseessä on kuitenkin ohjaamiseen ja yhdessä tekemiseen tottuneet aktiiviset ja yhteistyökykyiset nuoret.

# 1. tapaaminen

## Ennen työpajaa

### Ennakkojärjestelyt

- **Tilat:** luokkatila, kirjoitustaulu ja pöytäryhmät
- **Materiaalit ja välineet:** kirjoitusvälineet (paperit, kynät, kumit ja teroittimet)
- **Suunnittelu:** suunnitteluun on hyvä lähteä nuorten kiinnostusten kohteita kartoittaen, tutustumista ja ryhmäytymistä miettien sekä sanataideoppaita tutkien.
- **Työryhmä:** yhteistyökumppanin kanssa kartoitetaan ja varataan sopiva tila ennakkoon, testaan esitystekniikka ja käydään läpi ryhmän muu viikko-ohjelma. Paikalla on hyvä olla myös yksi, joka tuntee ryhmän ennestään.

## Työpajan kuvaus

**TEEMA:** Me, tutustuminen, rohkeus, uskallus, luovuus ja itseilmaisu

20 min yksilö-tehtävä

### Tehtävä 1: Koripallo-aforismi

1. Kirjoita paperille henkilökohtainen paikka, joka liittyy koripalloon.
2. Kirjoita paperille tärkeä koripalloon liittyvä esine, asia tai tapahtuma.
3. Kirjoita paperille adjektiivi, joka liittyy koripalloon.

4. Muodosta aforismi vertauskuvaan perustuvalla kaavalla seuraavasti:

> *Koripallo on kuin [adjektiivi + esine, asia tai tapahtuma + paikassa].*
>
> *Esimerkiksi: Koripallo on kuin kimmoisat Air Jordanit Mäkimatin pukuhuoneessa.*

5. Kaikki jakavat oman aforisminsa muille ääneen lukien ja/tai niistä voidaan askarrella yhteinen Koripallo-aforismitaulu.

25 min yksilö-tehtävä

## Tehtävä 2: Koripallo-aistiruno

1. Kerätään yhdessä taululle millaisia paikkoja Koripalloon liittyy (pukuhuone, pelikenttä, Linja-auto, vaihtopenkki...)
2. Jokainen kirjoittaa kaksi koripalloon liittyvää tuoksua.
3. Jokainen kirjoittaa kaksi koripalloon liittyvää makua.
4. Jokainen kirjoittaa kaksi koripalloon liittyvää ääntä.
5. Jokainen kirjoittaa yhden koripalloon liittyvän tunnun (miltä jokin tuntuu iholla/ilmassa).
6. Jokainen kirjoittaa kolme koripalloon liittyvää näkyvää asiaa.
7. Näistä havainnoista kootaan toistoon perustuva Koripallo-runo seuraavasti:

> *Kentällä tuoksuu hiki ja hengitys*
>
> *Pukukopissa maistuu energiapatukka ja urheilujuoma*
>
> *Kentällä kuuluu valmentajan huutoa ja pillin vihellys*
>
> *Kentällä tuntuu jännitys ilmassa*
>
> *Kentällä näkyy sukka, pallo ja pitkät paljaat kädet*

8. Halukkaat saavat lukea omat runonsa muille.

Kehu, kannusta ja rohkaise niin runojen kirjoittamisen kuin lukemisen aikana.

20 min
yksilö-
tehtävä

## Tehtävä 3: Seitsemän lauseen koripallopeli

1. Kuvaile yhdellä lauseella miltä kentällä näyttää juuri ennen aloitusheittoa.
2. Kirjoita yhdellä lauseella, kun joku (pelaaja, valmentaja, tuomari) tekee jotain kentällä.
3. Kirjoita yhdellä lauseella, kun joku toinen (pelaaja, valmentaja, tuomari) sanoo tai huutaa jotain kentällä.
4. Kirjoita yhdellä lauseella, kun joku reagoi (pelaaja, valmentaja, tuomari) sanomiseen tai huutamiseen.
5. Kirjoita yhdellä lauseella jokin peliin suuresti vaikuttava yllättävä käännekohta.
6. Kirjoita yhdellä lauseella, kun joku (pelaaja, valmentaja, tuomari) tekee jotain kentällä.
7. Kirjoita yhdellä lauseella miltä kentällä näyttää ottelun lopussa.

Lopuksi nuoret voivat lukea omia tuotoksiaan toisille. Muistakaa taputtaa jokaisen esityksen jälkeen ja antakaa pientä spontaania palautetta.

20 min yhdessä

## Tehtävä 4: Koris-sanat ja riimit

1. Lähdetään yhdessä keräämään taululle koripalloon liittyvää sanastoa. Aloitetaan pelipaikoista, pelikentän alueista ja viivoista, kysellään puolustukseen liittyvistä tavoista ja taktiikoista, hyökkäykseen liittyvistä tavoista ja taktiikoista. Kerätään verbejä (mitä pallollinen pelaaja voi tehdä entä mitä voi tehdä palloton), millaisia lempinimiä annetaan puolustajille, pelinrakentajille ja hyville heittäjille.
2. Kun koris-sanat on saatu kerättyä, käydään läpi erilaiset riimityypit (puhdas riimi, vokaaliriimi ja pääteriimi).

> *Puhtaassa riimiparissa kirjaimet toistuvat täysin samoina ensimmäistä kirjainta lukuunottamatta. Vokaaliriimissä täsmäävät riimi-sanan kaikki vokaalit. Pääteriimissä täsmää vain viimeisen tavun vokaalit.*

3. Nuoret ohjeistetaan etsimään pareittain eri tyyppisiä riimipareja omalle paperille.
4. Kun nuoret ovat löytäneet n. 20 riimiparia, valitsevat he yhden riimiparin jonka ympärille kirjoittavat yhteiset pienet korisräpit.

> *Pallo pomppii meille, kun meikä blokkaa*
> *pitkä syöttö ja Santeri donkkaa*

Lopuksi nuoret voivat lukea omia tuotoksiaan toisille. Muistakaa taputtaa jokaisen esityksen jälkeen ja antaa pientä spontaania palautetta.

# Työpajan jälkeen

1. Kerää nuorilta korisriimit myöhempää käyttöä varten.
2. Kysele suullista palautetta harjoituksista: mitkä tuntuivat kivoilta harjoituksilta, mitkä olivat vaikeita, millaisia harjoituksia haluaisitte.
3. Toivota mukavaa viikkoa ja menestystä.

## Lopuksi

1. Ohjaajan tulee olla kiinnostunut koripallosta ja nuorista sekä olla vakuuttava harjoitusten kanssa sekä osoittaa kiinnostusta nuoria kohtaan.

2. Harjoitteiden yhteydessä tulee kuunnella nuoria ja hyväksyä heidän ideoitaan kehittämään harjoitteita ja lisäämään motivaatio tehtävien tekemisen parissa.

3. Kehuminen ja kannustaminen ovat olennainen osa nuorten kanssa olemista. Sanataideohjaaja on nuorten puolella edesauttamassa heidän hyvinvointia eikä tuottamassa ylimääräisiä paineita ja harmeja vaikeaan elämänvaiheeseen sekä jännittävään tilanteeseen uusien tuttavien parissa.

4. Ohjaajan tulee myös puuttua välittömästi, jos havaitsee jonkinlaista syrjimistä ja muun muotoista henkistä kiusoittelua nuorten kesken.

5. Ohjaaja pärjää hyvin, kun on valmis reagoimaan nuorten toimintaan vilpittömästi ja on nuorille läsnäoleva ja luotettava aikuinen.

## Vinkkejä ja lisätietoa:

Lisää sanataideideoita (Yöstäjä)

Ideoita nuorten kanssa tehtävään lukutaitotyöhön (Lukulux-käsikirja)

# 2. tapaaminen

## Ennen työpajaa

### Ennakkojärjestelyt

- **Tilat:** liikuntasali, joogamatot, pomppivat pallot
- **Materiaalit ja välineet:** kirjoitusvälineet (paperit, kynät, kumit), äänentoisto, rumpukone
- **Suunnittelu:** toisen tapaamisen suunnitteluun on hyvä lähteä nuorten toiveiden ja itse valittavan teeman kautta
- **Työryhmä:** yhteistyökumppanin kanssa tulee sopia tilavaraus ennakkoon kuntoon ja testata esitystekniikka ja kysellä ryhmän muusta viikko-ohjelmasta, paikalla on hyvä olla myös yksi, joka tuntee ryhmän ennestään

## Työpajan kuvaus

25 min yksilö-tehtävä

### Tehtävä 1: Korisrytmit, nuorilla omat pomppivat pallot

1. Soitetaan kuuluvasta äänentoistosta yksinkertaista 4/4-rumpurytmiä aloittamalla n. 80 bpm temposta
2. Nuoret tarttuvat rytmiin pallojaan pompotellen. he löytävät oikeat iskut kuuntelemalla yhteistä palloista syntyvää rytmiä.
3. Varioidaan pomputusta vaihtamalla pompottavia käsiä ja liikkumissuuntia
4. Varioidaan rytmiä ja nostetaan tempoa. Rytmiä varioidaan pompottamalla yksi puolitempoinen kerta ja vaihtamalla tämän jälkeen kahteen joka iskulle tulevaan pomputukseen. (Pomputus-kaava: hidas-nopea-nopea-hidas)

5. Nostetaan tempoa 140 bpm:ään ja tehdään vuoroin nopeita jokaiselle iskulle tulvia kahdeksan sarjoja ja vuoroin hitaita joka toiselle iskulle tulvia sarjoja.
6. Valitaan pari ja syötellään kahdella pallolla rytmissä. Toinen syöttää alakautta pompulla ja toinen yläkautta suoraan ilmassa.

25 min yksilö-tehtävä / yhdessä

## Tehtävä 2: Adjektiivit ja alkukirjaimet

1. Jokainen keksii yhden häneen liittyvän adjektiivin jokaisella hänen etunimensä kirjaimella.
2. Jokainen nuori valitsee adjektiiveista yhden häntä parhaiten kuvaavan adjektiivin.
3. Nuoret jaetaan neljän hengen ryhmiin, joissa muodostetaan oma rytmirinki.
4. Kun ryhmät ovat päässeet pomputusrytmiin kiinni, lausuu jokainen ryhmäläinen vuorollaan pomputusrytmissä fraasin “minä olen” ja oman häntä kuvaavan adjektiivin.
5. Ryhmä pitää kiinni pomputusrytmistä ja harjoittelee yhdessä mantramaisen yhteisen vahvuus-performanssinsa.
6. Jokainen ryhmä esittää oman yhteisen esityksensä muille.

30 min ryhmissä / yksilö-tehtävä

## Tehtävä 3: Pelipäivä-harjoitus

1. Ryhmille jaetaan isot fläppipaperit
2. Paperi jaetaan neljään osioon: aamulla, pukukopissa, pelissä, vaihtopenkillä
3. Ryhmäläiset keräävät jokaiseen osioon neljä asiaa mitä he yleensä tekevät tuolloin.
4. Ryhmät esittelevät muille millainen on heidän pelipäivänsä. He voivat samalla kertoa tarkkojakin yksityiskohtia niin valmistautumisesta kuin itse peliin liittyvistä tavoista ja toimenpiteistä.
5. Kirjoitetaan omat tarinat pelipäivistä käyttäen kaikkitietävää-kertojatyyppiä.
6. Ohjaaja lukee anonyymisti muutamia tarinoita.

15 min
yksilö-
tehtävä

## Tehtävä 4: Runorentoutus

1. Nuoret ohjataan makoilemaan joogamatoille ja himmennetään valaistus.
2. Nuoret ohjataan makoilemaan joogamatoille ja himmennetään valaistus.
3. Äänentoiston kautta voi laittaa soimaan esimerkiksi luonnonääniä (vesisadetta, aaltoja tai lintujen laulua tai muuta rauhoittavaa musiikkia)
4. Ohjeistetaan nuoret rentoutumaan ja lausutaan heille valikoitua runoutta mukautumalla omalla äänellä leppoisaan tunnelmaan.
5. Lopetetaan rentoutus lopettamalla lausunta, hiljentämällä musiikkia  ja lisäämällä valaistusta.
6. Kysellään nuorilta tunnelmia ja toivotetaan mukavaa päivänjatkoa.

# 3. tapaaminen

## Ennen työpajaa

### Ennakkojärjestelyt

- **Tilat:** liikuntasali, joogamatot, pomppivat pallot
- **Materiaalit ja välineet:** kirjoitusvälineet (paperit, kynät, kumit), äänentoisto, rumpukone
- **Suunnittelu:** kolmannen tapaamisen suunnitteluun on hyvä lähteä nuorten toiveiden ja itse valittavan teeman kautta
- **Työryhmä:** yhteistyökumppanin kanssa tulee sopia tilavaraus ennakkoon kuntoon ja testata esitystekniikka ja kysellä ryhmän muusta viikko-ohjelmasta, paikalla on hyvä olla myös yksi, joka tuntee ryhmän ennestään.

## Työpajan kuvaus

20 min yksilö-tehtävä

### Tehtävä 1: Runoselfie

1. Nuorille jaetaan päänmuotoisiksi leikatut A4-paperit ja korostetaan harjoituksen irroittelevaa ja huumoripitoista luonnetta.
2. Ohjeistetaan nuoria miettimään minkä muotoiset ja minkä väriset tai mitä heillä tulee heidän silmistä mieleen sekä kirjoittamaan vertauskuva seuraavasti: *silmäni ovat kuin väri+muoto/esine* (*silmäni ovat kuin turkoosit soutuveneet*).
3. Ohjeistetaan nuoria miettimään minkä muotoinen ja millainen tai mitä heillä tulee heidän nenästään mieleen sekä kirjoittamaan vertauskuva seuraavasti: *nenäni on kuin adjektiivi+muoto/esine* (*nenäni on kuin kaksikaistainen tunneli*).

4. Ohjeistetaan nuoria miettimään minkä muotoinen ja millainen tai mitä heillä tulee heidän suustaan mieleen sekä kirjoittamaan vertauskuva seuraavasti: *suuni on kuin adjektiivi+muoto/esine* (*suuni on kuin kaksi pinkkiä banaania päällekkäin*).
5. Ohjeistetaan nuoria miettimään minkä muotoiset ja minkä väriset tai mitä heillä tulee heidän korvistaan mieleen sekä kirjoittamaan vertauskuva seuraavasti: *korvani ovat kuin väri+muoto/esine* (*korvani ovat kuin yksinkertainen labyrintti*).
6. Ohjeistetaan nuoria miettimään minkä muotoiset ja minkä väriset tai mitä heillä tulee heidän hiuksistaan mieleen sekä kirjoittamaan vertauskuva seuraavasti: *hiukseni ovat kuin väri+muoto/esine* (*hiukseni ovat kuin tuulen sotkema ryteikkö*).
7. Nuoret saavat lukea omat runoselfiensä toisilleen.

25 min yksilö-tehtävä

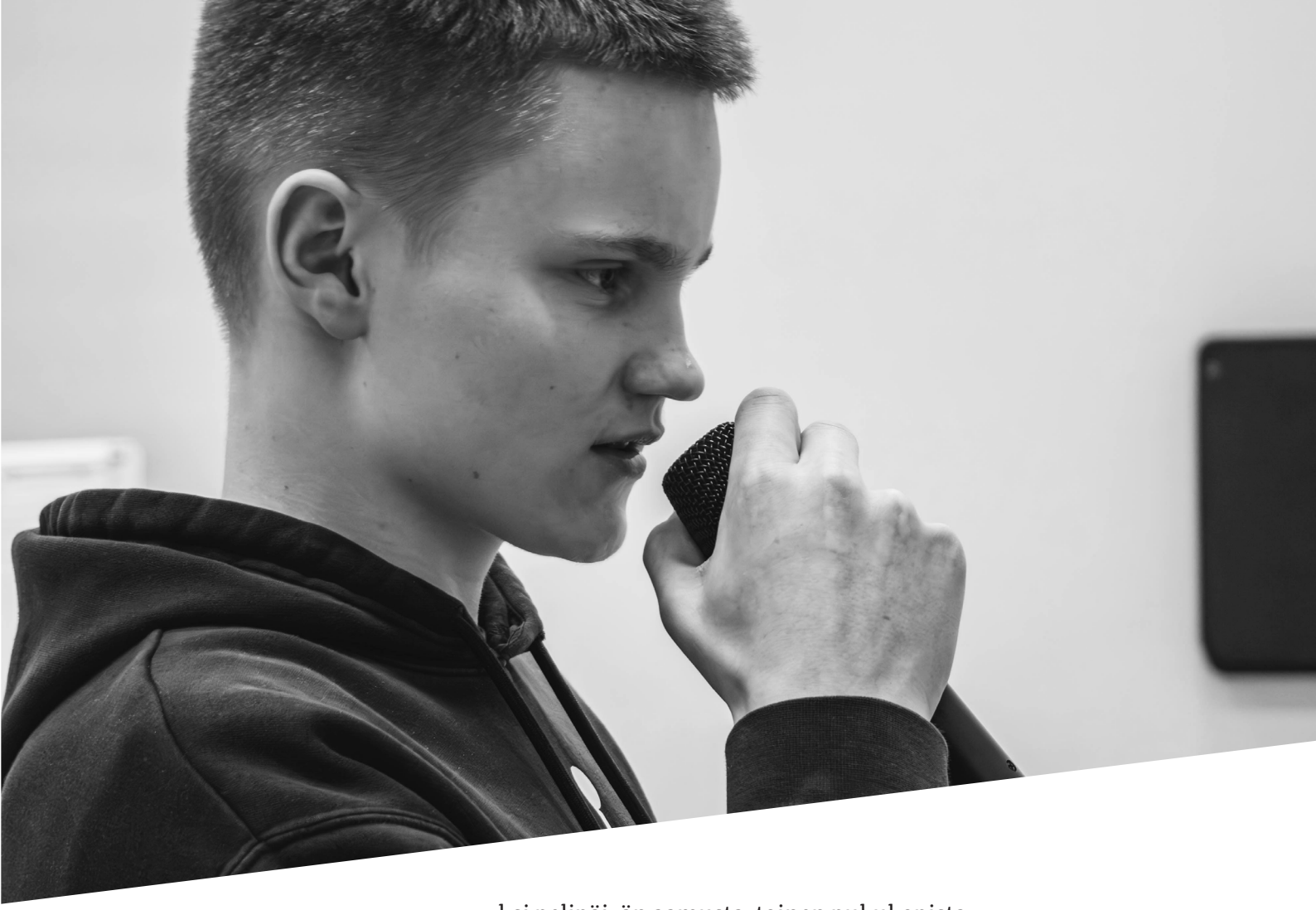
## Tehtävä 2: Minä ja koripallo

1. Muistellaan mistä innostus koripalloon on lähtenyt, milloin on syntynyt kipinä koripalloa kohtaan. Nuoret aloittavat noin viiden virkkeen muistelun muistan-sanalla.
2. Seuraavaksi kirjoitetaan viisi virkettä siitä millainen on hyvä peli.
3. Seuraavaksi listataan viisi asiaa siitä miten pelissä voi onnistua.
4. Kuvataan kolmella virkkeellä fiilistä kentällä, kun on tiukka peli.
5. Käydään vastauksia läpi yhdessä jokaisen kohdan jälkeen. Nuoret pääsevät näkemään samaistumisen kohtia ja täydentämään toisten kokemuksia turvallisessa ja keskustelevassa ympäristössä.

45 min ryhmisä

## Tehtävä 3: Pelipäivä-räppisäkeistöt

1. Opetellaan sovittamaan sanoja rytmiin ja käyttämään 4/4-rytmitaulukkoa muutamien valmiiden esimerkkien ja yhdessä kirjoitetun kertosäkeen muodossa.
2. Sovitaan ryhmien kanssa kappaleiden sisällöistä ja biisin rakenteesta. Jokainen ryhmä kirjoittaa kahdeksan rivin säkeistön;



yksi pelipäivän aamusta, toinen pukukopista, kolmas pelinkulusta ja neljäs pelin jälkeisistä voittotunnelmista.

3. Säkeistöjen kirjoittamisen apuna käytetään aiemmin tehtyjä Pelipäivä-fläppipapereita.
4. Kirjoittamisen yhteydessä harjoitellaan räppäilyä yhdessä ja sovitaan kuinka ryhmät haluavat nauhoittaa omat säkeistönsä. Nauhoittamista ja räppäilyä voi helpottaa kuvitellun pelaaja-hahmon suulla räppääminen. Liioittelu ja huumori toimivat myös keventämään nauhoittelun tuomaa jännitystä.
5. Jokainen ryhmä nauhoittaa oman säkeistönsä keskenänsä ilman muiden ryhmien tuomaa painetta.
6. Kuunnellaan kappaleen raakaversio yhdessä ja kehutaan kaikkien odotukset ylittäneitä suorituksia. Upeaa työtä!

## Työpajan jälkeen

Työpajan jälkeen ohjaaja kyselee miltä uusi ja rohkeutta vaativa tilanne tuntui nuorista. Ohjaaja tekee kappaleen valmiiksi.

# 4. tapaaminen

## Ennen työpajaa

### Ennakkojärjestelyt

- **Tilat:** liikuntasali, joogamatot, pomppivat pallot
- **Materiaalit ja välineet:** kirjoitusvälineet (paperit, kynät, kumit), äänentoisto, rumpukone
- **Suunnittelu:** neljännen tapaamisen suunnitteluun on hyvä lähteä nuorten toiveiden ja itse valittavan teeman kautta.
- **Työryhmä:** yhteistyökumppanin kanssa tulee sopia tilavaraus ennakkoon kuntoon ja testata esitystekniikka ja kysellä ryhmän muusta viikko-ohjelmasta, paikalla on hyvä olla myös yksi, joka tuntee ryhmän entuudestaan.

## Työpajan kuvaus

20 min yksilö-tehtävä

### Tehtävä 1: Korisrytmit, nuorilla omat pomppivat pallot

1. Soitetaan kuuluvasta äänentoistosta yksinkertaista 4/4-rumpurytmiä aloittamalla n. 80 bpm temposta.
2. Nuoret tarttuvat rytmiin pallojaan pomputellen. He löytävät oikeat iskut kuuntelemalla yhteistä palloista syntyvää rytmiä.
3. Varioidaan pomputusta vaihtamalla pomputtavia käsiä ja liikkumissuuntia.
4. Varioidaan rytmiä ja nostetaan tempoa. Rytmiä varioidaan pomputtamalla yksi puolitempoinen kerta ja vaihtamalla tämän jälkeen kahteen joka iskulle tulevaan peruspomputukseen. (Pomputus-kaava: hidas-nopea-nopea-hidas.)

5. Nostetaan tempoa 140 bpm:ään ja tehdään vuoroin nopeita jokaiselle iskulle tulvia kahdeksan sarjoja ja vuoroin hitaita joka toiselle iskulle tulvia sarjoja.
6. Valitaan pari ja syötellään kahdella pallolla rytmissä. Toinen syöttää alakautta pompulla ja toinen yläkautta suoraan ilmassa.

25 min yksilö-tehtävä

## Tehtävä 2: Peli ja tunteet

1. Puhutaan pelitilanteesta sen ympärillä vaihtuvista ja monen kirjavista tunteista.
2. Puhutaan yhteistyön merkityksestä pelin aikana ja joukkuehengen merkityksestä ja sen näkymisestä.
3. Jokainen kirjoittaa ylös mikä on vallitseva tunnetila seuraavissa pelitilanteissa:

> *a) heitto*
>
> *b) kolmonen*
>
> *c) vapari*
>
> *d) puolustus*
>
> *e) syöttö*
>
> *f) saa syötön*
>
> *g) voitto*

10 min yksilö-tehtävä

## Tehtävä 3: Selostaja-vertauskuva

1. Ohjeistetaan nuoret miettimään omia vahvuuksia pelaajana: millaisia kehuja olette saaneet valmentajalta tai joukkuekavereilta, mitkä ovat teidän vahvuuksia suhteessa muihin pelaajiin.
2. Mietitään vertauskuva, joka kuvaisi yhtä omaa vahvuutta.
3. Kirjoitetaan vertauskuva itsestä selostajan näkökulmasta. Esimerkiksi: *Hän on kuin myrsky korin alla. Kaikki väistyvät ja tulosta syntyy...*
4. Kaikki lukevat toisille omat vertauskuvansa. Ohjaaja antaa kullekin nuorelle pienen kannustavan ja spontaanin palautteen.
5. Taputetaan onnistuneille vertauskuville ja nuorten notkealla järjenjuoksulle.

25 min yksilö-tehtävä

## Tehtävä 4: Yksityiskohdat ja keskittyminen kentällä

1. Ohjeistetaan nuoret miettimään peliä oman pelipaikan kautta:

   *a) pelin tekijä*

   *b) heittävä takamies*

   *c) pieni laitahyökkääjä*

   *d) iso laitahyökkääjä*

   *e) sentteri*

2. Pyydetään nuoria listaamaan pelin aikana tapahtuvia asioita ja kyseiselle pelipaikalle kuuluvia tehtäviä.

3. Pyydetään nuoria kuvailemaan seuraavia koripalloon liittyviä asioita kolmella adjektiivilla:

   *taitava vastustaja*

   *hyvä syöttö*

   *pitkä heitto*

   *onnistunut blokki*

   *neljäs erä*

   *vapari*

   *puhe kentällä*

   *riisto*

   *rike*

4. Käydään kaikki kohdat läpi vapaasti keskustellen niin, että nuoret tulevat muiden vastausten kautta laajentamaan käsityksiä koripallosta ja huomaamaan joukon monipuolisuutta.

5. Kirjoitetaan yhdessä eniten keskustelua herättäneistä kohdista säeparit rytmitaulukkoon ja räppäillään niitä yhdessä menevään rytmiin.

10 min yhdessä

## Tehtävä 5: Voitto-loitsu

1. Mietitään yhdessä ja kerätään paperille lista siitä mitä tarvitaan voittoon.
2. Kerätään toinen lista millaisia fiiliksiä voitto herättää.
3. Lähdetään kirjoittamaan tältä pohjalta yhteistä kahdeksan rivin räppiä rytmitaulukkoon.
4. Kun päästään ensimmäisestä rivistä yhteisymmärrykseen, lähdetään miettimään seuraavaa riviä neljännelle iskulle sijoittuvan riimiparin kautta.
5. Räppäillään säepareja aina niiden valmistuttua yhdessä ja keksitään sitä kautta jatkoa Voitto-loitsuun.
6. Pidetään kaikki nuoret mukana yhteisen säkeistön kirjoittelussa ja räppäilyssä sekä pyritään saamaan yhdessä räppäilyistä jokaista nuorta vahvistava kokemus ja tuntemaan voima, minkä yhdessä saamme aikaan.

## Lopuksi:

Tutustu rytmitaulukko-menetelmään ja rap-riimien muodostamiseen.

## Vinkkejä ja lisätietoa:

Rytmitaulukon käyttöön esimerkein opastavat teokset: Paul Edwardsin How to Rap: The Art & Science of the Hip-Hop MC ja Esa Salmisen ja Karri Miettisen (Paleface) Kolmetoista kertaa kovempi – Räppärin käsikirja.

# MIND THE GAP KUMPPANIT

małopolski instytut kultury

CULTURE INSTITUTION OF THE MAŁOPOLSKA REGION

MAŁOPOLSKA

Kulturtanken
Arts for Young Audiences Norway

pionirski dom
CENTER ZA KULTURO MLADIH

SUOMEN LASTEN-KULTTUURI-LIITTO