

LIITTEET

- 1. 35 vaikeaa kysymystä ja helppoa vastausta**
- 2. Arviointilomake**
- 3. Draamaprosessin suunnittelulomake**
- 4. Empatiapelin kortit**
- 5. Kasvopohjat maskeeraukseen**
- 6. Kehystarinat arviointiin**
- 7. Kohtauskartta**
- 8. Kumman valitsisit?**
- 9. Kysymyksiä roolihenkilölle**
- 10. Kysymyksiä teatteriretken jälkeen**
- 11. Minuuden markkinat**
- 12. Nuken henkilötiedot**
- 13. Näytelmän kustannusarviotaulukko**
- 14. Roolianalyysitaulukko**
- 15. Roolipelikortit ”Pajunkissat”**
- 16. Roolipelikortit ”Arki-illan hässäkkä”**
- 17. Sukupolvien peli**
- 18. Tanssiparien koreografiat**
- 19. Teatteriesityksen seurantalomake**
- 20. Tunnenaamat**

LIITE 1.

35 Vaikeaa kysymystä ja helppoa vastausta

(Kopioi ja leikkaa suikaleiksi)

35 vaikeaa kysymystä

1. Miksi pitäisi olla reilu kaverille?
2. Miksi pelissä tekee mieli huijata?
3. Miksi on hauskeempaa pelata sääntöjen mukaan?
4. Miksi on tärkeää auttaa muita?
5. Miksi pyytäisit apua toisilta?
6. Miksi auttaisit ystävää joka on sairaana?
7. Miksi rehellisyys on tärkeää?
8. Miksi joskus on vaikeaa kertoa totuus?
9. Miksi vanhempia täytyy totella?
10. Miksi opettaja on aina tasapuolinen?
11. Miksi hyväntuulisten kanssa viihtyy paremmin?
12. Miksi pitää siivota?
13. Miksi joskus on vaikeaa tehdä oikea päätös?
14. Miksi tehtäviä ei kannata turhaan lykätä myöhemmäksi?

15. Miksi hutilointi ei kannata?
16. Miksi ei voi sanoa mitä sylki suuhun tuo?
17. Miksi on osattava joustaa?
18. Miksi ystävällisyys vaatii myös rohkeutta?
19. Miksi ei pitäisi saada aina kaikkea haluamaansa?
20. Miksi on hyvä olla?
21. Miksi oikuttelu on ikävää?
22. Miksi pitäisi ajatella miltä toisesta tuntuu?
23. Miksi tuntuu hyvältä kun joku lohduttaa?
24. Miksi pahoitat joskus mielesi?
25. Miksi vieraille ihmisille tulee olla ystävällinen?
26. Miksi kannustaminen tuntuu hyvältä?
27. Miksi vihaista ei kannata ärsyttää?
28. Miksi kohteliaisuutta on harjoitettava?
29. Miksi pitäisi olla luotettava?
30. Miksi kateellisuus on ikävää?

31. Miksi on vaikeaa olla tyytyväinen?

32. Miksi tarvitaan rohkeutta?

33. Miksi vastuun ottamista tulee harjoitella?

34. Miksi tarvitaan itsehillintää?

35. Miksi ei saa tuhlata?

35 helppoa vastausta

1. Koska se tuntuu mukavalta myös omasta mielestä.

2. Koska haluaa voittaa.

3. Koska se on oikein ja tasapuolista.

4. Koska kaikki tarvitsee apua joskus.

5. Koska itse ei osaa kaikkea.

6. Koska siitä tulee hyvä mieli molemmille.

7. Koska silloin sinuun luotetaan.

8. Koska se pelottaa.

9. Koska vanhemmat tietää paremmin.

10. Koska ei ole reilua suosia ketään.

11. Koska ilo tarttuu
12. Koska lika on epäterveellistä.
13. Koska ei tiedä mikä on oikein.
14. Koska tekeminen voi olla silloin hankalampaa.
15. Koska silloin ei onnistu kunnolla.
16. Koska voi pahoittaa jonkun mielen.
17. Koska toisten kanssa on tultava toimeen.
18. Koska sen takia voi joutua myös vaikeuksiin.
19. Koska ei tarvitse.
20. Koska osaa olla tyytyväinen.
21. Koska toiset kärsii.
22. Koska toisia on ymmärrettävä.
23. Koska tuntee olevansa tärkeä.
24. Koska sanotaan rumasti.
25. Koska itsekin on joskus samassa tilanteessa.
26. Koska tuntee että osaa.
27. Koska se voi suututtaa lisää.

28. Koska se on vaikeaa.

29. Koska kukaan ei muuten usko enää.

30. Koska se vie voimia.

31. Koska aina haluaa lisää.

32. Koska se auttaa usein selviytymään.

33. Koska se pitää osata aikuisena.

34. Koska ei voi käyttäytyä miten sattuu.

35. Koska meillä on paljon opittavaa vanhemmilta ihmisiltä.

LIITE 2. ARVIOINTILOMAKE

	<i>TAITOTIETO OMASTA TYÖSKENTELYSTÄ eli oppiminen draamassa</i>	<i>KÄSITE- JA MIELIKUVATIETO eli oppiminen draamasta</i>	<i>ELÄMYS- JA VUOROVAIKUTUSTIETO eli oppiminen draaman avulla</i>	
<i>Määrällinen muuttuminen</i>				<i>Ryhmän jäsenten välinen vuorovaikutus</i>
				<i>Ryhmän jäsenten ja ohjaajan välinen vuorovaikutus</i>
<i>Laadullinen muuttuminen</i>				<i>Ryhmän ja yleisön välinen vuorovaikutus (välitön ja harkittu palaute)</i>
				<i>Taiteellinen oppiminen käsiteltävistä arvoista, elämän ilmiöistä ja ympäristöstä todellisuudesta (draamaprosessiperustainen ja näytelmäperustainen oppiminen)</i>
<i>Rakenteellinen muuttuminen</i>				

LIITE 3. DRAAMAPROSESSIN SUUNNITTELULOMAKE

Draamaprosessin suunnittelurunko. Aihe ja pvm: Läsäolijat ja toteutumisen arviointi liitteeksi

VAIHE JA AIKA	TAVOITE	TYÖTAPA JA SISÄLTÖ	TARVIKKEET

LIITE 4. EMPATIAROOLIPELIKORTIT DRAAMAPROSESSIIN NUMERO 12.
"Erilainen kaveri" (Monista, leikkaa ja jaa joukkueille)

Positiiviset kortit

Äiti, isä, sisarukset, isovanhemmat ja koulukaverit ovat meille hyvin tärkeitä. Meillä on usein ikävä koulukavereitamme.

Olemme erittäin tunteellisia, pahoitamme mieleemme ja itkemme helposti mutta yleensä olemme aina tosi iloisia ja nauramme paljon.

Ihastumme helposti ja puhumme paljon ihastuksen kohteestamme.

Olemme yleensä hyvin musikaalisia ja pidämme kaikenlaisesta esiintymisestä.

Meistä saa todella hyvän ystävän, jos uskaltaa ja haluaa ystäväystyä myös meidän kanssamme.

Meiltä opit paljon elämänviisauksia ja arvokkaita asioita ihan luonnostaan ja ilman, että osaisimme niistä yhdessä edes keskustella.

Negatiiviset kortit

Me emme pysty oppimaan ja kehittymään monissa taidoissa niin hyvin kuin muut ihmiset.

Meidät eristetään usein erilaisiin erikoiskouluihin pois tavallisten oppilaiden silmistä. Meidät ohjataan töihin erilaisiin työkeskuksiin, kun meitä ei haluta töihin tavallisiin työpaikkoihin normaalien ihmisten pariin.

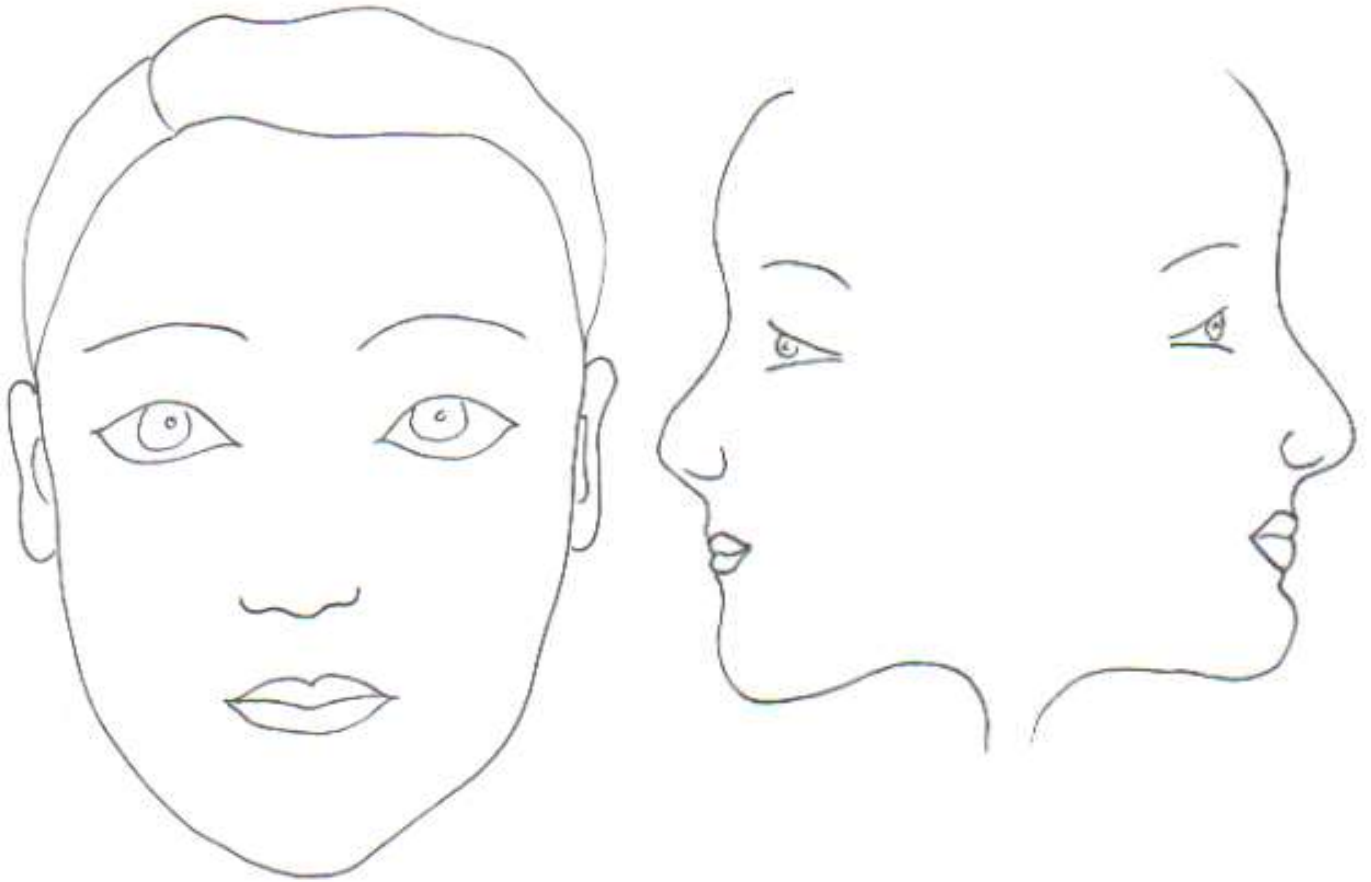
Meidän seuraamme kartetaan, kun emme aina osaa sanoa, mitä ajattelemme tai se, mitä sanomme kuulostaa tavallisten ihmisten mielestä omituiselta.

Lapset, nuoret ja jopa aikuiset osoittavat meitä sormillaan ja naureskelevat meille, koska näytämme erilaisilta, kuin tavalliset ihmiset

Kaikki meistä ei pärjää yksin jokapäiväisten asioiden hoitamisessa ja asumisessa vaan tarvitsemme erilaisia tukipalveluita ja ohjausta.

Liikkumisemme on usein kömpelöä, emmekä siksi pääse kaikkiin paikkoihin niin hyvin kuin tavalliset ihmiset.

LIITE 5. KASVOPOHJAT MASKEERAUKSEEN



Rooli:

Näyttelijä:

Pohja:

Korostus:

Varjostus:

Puuteri:

Kynät:

Silmien varjostukset:

Silmien rajaukset:

Ripsiväri:

Poskipuna:

Kuivapuna:

Huulipuna:

Vartalovärit:

Muuta:

LIITE 6. KEHYSTARINAT ENNAKKOARVIOINTIIN

KEHYSTARINA (onnistuminen)

Olette juuri aloittaneet draamajakson, jossa tehdään paljon teatteria ryhmän kanssa eri muodoissa. Kuvittele ja eläydy tilanteeseen, jossa koko draamajakso on takanapäin ja kaikki menee tosi hyvin. Sinä, muut ryhmän jäsenet, ohjaaja, vanhemmat ja kaikki muutkin ovat erittäin tyytyväisiä draamajaksoonne. Myös media ja monet ulkopuoliset kiinnostuvat ryhmänne toiminnasta. Pääsette täysin tavoitteisiinne. Nyt eläytyessäsi tilanteeseen, kerro alla oleville viivoille, mitä kaikkea sellaista ryhmässä, draamaprosesseissa, itsessäsi ja muissa on tapahtunut, mikä on aikaansaanut näin täydellisen onnistumisen ja hienot kokemukset. Mitä sinä olet tehnyt? Mitä ohjaaja on tehnyt? Mitä muut ovat tehneet? Mistä syystä onnistuitte näin upeasti? **Mitä opit?**

Voit tarvittaessa jatkaa paperin kääntöpuolelle.

KEHYSTARINA (epäonnistuminen)

Olette juuri aloittaneet draamajakson, jossa tehdään paljon teatteria ryhmän kanssa eri muodoissa. Kuvittele ja eläydy tilanteeseen, jossa koko draamajakso on takanapäin ja kaikki menee pieleen. Sinä, muut ryhmän jäsenet, ohjaaja, vanhemmat ja kaikki muutkin ovat erittäin pettuneitä draamajaksostanne. Myöskään media ja ketkään ulkopuoliset eivät ole kiinnostuneita ryhmänne toiminnasta. Ette saavuta tavoitteitanne. Nyt eläytyessäsi tilanteeseen, kerro alla oleville viivoille, mitä kaikkea sellaista ryhmässä, draamaprosesseissa, itsessäsi ja muissa on tapahtunut, mikä on aikaansaanut näin täydellisen epäonnistumisen ja pettymyksen. Mitä sinä olet tehnyt? Mitä ohjaaja on tehnyt? Mitä muut ovat tehneet? Mistä syystä kaikki meni pieleen?

Mitä opit?

Voit tarvittaessa jatkaa paperin kääntöpuolelle.

LIITE 7. KOHTAUSKARTTA

Kohtauskartta. Sivu / Näytelmä:

KOHTAUS	SIVUT	AIKA	PAIKALLA	MITÄ TAPAHTUU & MUSA- JA TANSSIOSASTO	TAPAHTUMAPAIKKA	TAPAHTUMA-AIKA	MIKÄ MUUTTUU / MIKSI	SKENOGRAFIA JA TEHOSTEET

LIITE 8. KUMMAN VALITSISIT?

1	A	Tuhat euroa	B	Yhteinen, kiva koko perheen loma
2	A	Pleikkarin	B	Että sisko tai veli parantuisi
3	A	Uuden kännykän	B	Että sodat loppuisi maailmasta
4	A	Mopon	B	Että maailmasta loppuisi pahat sairaudet
5	A	Säkillisen karkkia	B	Hyvän ystävän
6	A	Uudet vaatteet	B	Ettei sinua kiusattaisi
7	A	Uuden tietsikan	B	Että olisin aina hyvä muille
8	A	Taikapelikortit	B	Että oppisin koulussa hyvin
9	A	Laiskottelun	B	Kotityöt
10	A	Valehtelun	B	Totuuden puhumisen
11	A	Koston	B	Anteeksi antamisen
12	A	Lahjasta valittamisen	B	Lahjan antamisen
13	A	Paljon koruja	B	Onnellisuuden
14	A	Yksin tekemisen	B	Yhteistyön
15	A	Oman porealtaan ja yksinäisyyden	B	Yhteisiä uimalaretkiä kavereiden kanssa
16	A	Kauneuden	B	Hyväsydämyyden
17	A	Hyvä valehtelutaito	B	Että osaisin olla rehellinen
18	A	Paljon kavereita	B	Yhden todella hyvän ystävän
19	A	Idols-mestaruuden	B	Turvallisen kodin
20	A	Paljon rahaa	B	Rakkautta osakseni

LIITE 9. KYSYMYKSIÄ ROOLIHENKILÖLLE

1. Kuka tai mikä olet? Kirjoita ylös kaikki faktat.
2. Mikä on pääpyrkimyksesi jokaisessa kohtauksessa? Koko näytelmässä?
3. Mitä muut kohtauksissa olevat ajattelevat sinusta?
4. Oletko työelämässä, opiskelija, eläkeläinen vai mikä?
5. Missä asut? Kuvaile kotiasi ja huonettasi.
6. Millainen olet?
7. Jos kenkäsi osaisi puhua, mitä se kertoisi sinusta?
8. Mistä pidät / et pidä?
9. Missä olet hyvä / huono?
10. Mitä pelkää ja mihin uskot?
11. Mistä tulet onnelliseksi?
12. Mitä ajattelet muista kohtauksesi henkilöistä?
13. Mikä on keskeisin muutos, joka sinulle tapahtuu kohtauksen aikana?
14. Millainen muutos sinussa tapahtuu koko näytelmän kuluessa?
15. Miten liikut / millaisia liikkeitä käytät?
16. Mitä harrastat?
17. Miten näet, että roolihenkilösi pukeutuu?
18. Miltä muuten näytät (hiukset, kasvot)?
19. Onko sinulla sairauksia / vammoja / arpia / proteeseja?
20. Mitä yhteistä on sinulla ja roolihenkilölläsi? Millaisia yhteisiä piirteitä teillä on?
21. Mitä omista ominaisuuksistasi tulee kasvattaa / pienentää verrattuna roolihenkilösi?

Kirjoita vastauksesi ylös ja palauta ohjaajalle sovittuun päivään mennessä. Pidä omaa paperiversiota mukana aina kohtausharjoituksissa. Palaamme niihin usein harjoituksissa. Vastauksesi voivat muuttua ja täydentyä harjoitusten edetessä. Oma pohdinta ja analyysi ovat tärkeitä roolityön kannalta.

LIITE 10. KYSYMYKSIÄ TEATTERIRETKEN JÄLKEEN

Teatteriretken järjestäjä voi käydä näitä kysymyksiä läpi esimerkiksi linja-autossa teatterista palattaessa tai opettaja / ohjaaja seuraavalla kerralla ryhmän kanssa.

(Teatteri ja näytelmä)

1. Vertaa mielialaasi ennen ja jälkeen teatteriesityksen.
2. Mitä sinulle läheisiä asioita esitys käsitteli?
3. Kuka tai ketkä olivat mielestäsi näytelmän päähenkilöt?
4. Millainen päähenkilö oli näytelmän alussa?
5. Mitä hänelle tapahtui ja miten hän muuttui näytelmän kuluessa?
6. Kuka näytelmän henkilöistä olisit halunnut olla?
7. Muistuttiko joku näytelmän roolihenkilö jotain perheesi jäsentä tai ystävääsi?
8. Mitä opit näyttelijäntyöstä?
9. Miten tila, lavastus, puvustus, maskeeraus, valaistus, musiikki, koreografia, tehosteet (valitaan 1-2) mielestäsi tuki näyttelijäntyötä?
10. Mikä oli näytelmän sanoma / väite?
11. Käsityksesi näytelmän ohjauksesta?
12. Mitä opit arvoista ja elämästä katsottuasi näytelmän?
13. Omia kysymyksiä.

LIITE 11. MINUUDEN MARKKINAT

RAKASTAVA	MIETTELIÄS
LEMPEÄ	VAPAA
LÄHESTYTTÄVÄ	SUOJELEVA
KYVYKÄS	SUOJAUTUVA
HENKINEN	SURULLINEN
KÄRTTYINEN	JOUSTAVA
MASENTUNUT	TASAINEN
VIEHÄTTÄVÄ	VILLI
LEVOTON	UJO
KIINNOSTUNUT	OPTIMISTINEN
KIINNOSTAVA	TIUKKA
UNELIAS	LÖYSÄ
ETEENPÄIN PYRKIVÄ	LUOTTAVA
HALATTAVA	EPÄLUULOINEN
SYRJÄÄN VETÄYTYVÄ	LUOTTAVA
KÄRSIMÄTÖN	ILVEILEVÄ
MATKUSTUSHALUINEN	JÄNNITTYNYT
TAITEELLINEN	RENTO
KIREÄ	HÄMMÄSTYNYT
VASTUSTAVA	MUSIIKILLINEN

VIIHTYVÄ

SEURALLINEN

TYYNI

PESSIMISTINEN

ILOINEN

OPTIMISTINEN

AVOIN

TURHAMAINEN

LAISKA

PUHELIAS

USKOLLINEN

HYVÄKSYVÄ

SINNIKÄS

KIIVAS

HELLÄ

LOUKKAANTUNUT

SUVAITSEVA

YLIRASITTUNUT

VÄSYNYT

LUMOUTUNUT

PIRTEÄ

LUOVA

TURVALLINEN

HAIKEA

RAUHALLINEN

IKÄVÖIVÄ

HERMOSTUNUT

VIRKEÄ

LEVOLLINEN

VARAUTUNUT

TAVALLINEN

VAIKEA

EPÄILEVÄ

EPÄTAVALLINEN

ITSEÄÄN TARKKAILEVA

LUONNOLLINEN

EHDOTON

VANHANAIKAINEN

MUSTAVALKOINEN

INTOHIMOINEN

KANNUSTAVA

RAKASTAVA

OPPIMISHALUINEN

SULKEUTUNUT

ARVOITUKSELLINEN

LÄMMIN

UTELIAS

EMPAATTINEN

VIEHÄTTÄVÄ

AUTTAVA

ONNELLINEN

SALAPERÄINEN

MESTARILLINEN

VIHAINEN

VIISAS

KUKOISTAVA

TAITAVA

HUUMORINTAJUINEN

LEPPOISA

KIINNOSTUNUT

VAPAAEHTOINEN

RAKENTAVA

OIKEUDENMUKAINEN

REHELLINEN

ISÄNMAALLINEN

EKOISTI

TÄSMÄLLINEN

HAJAMIELINEN

URHEILULLINEN

SPORTTINEN

PUUHAKAS

MATKIJA

TUULIVIIRI

KOHTELIAS

VARAUTUNUT

JÄÄRÄPÄINEN

PUMPULINEN

HAURAS

HENTO

HELLÄ

PEHMEÄ

KOVA

OIKEUDENMUKAINEN

AHKERA

ANTEEKSI ANTAVA

KIIREINEN

PUHDAS

AIKATAULUTETTU

LIITE 12. NUKEN HENKILÖTIEDOT

NUKKELAJI _____

NUKEN HALTIJA _____

NUKEN NIMI _____

NUKEN IKÄ _____

**NUKKEHAHMON OMINAISUUDET, ESIM. ONKO SE IHMISHAHMO,
MIES VAI NAINEN, ELÄIN, MIELIKUVITUSHAHMO? KUVAILE.**

NUKEN AMMATTI JA KANSALAIKUUS

SUKULAIKUUSSUHTEET

LUONNE

VOIT JATKAA KÄÄNTÖPUOLELLE. SÄILYTÄ TÄMÄ PAPERI.

LIITE 13. Näytelmän kustannusarvio

NÄYTELMÄN KUSTANNUSARVIO SEKÄ TOTEUTUNEET KUSTANNUKSET

Perustamis- ja esityskustannukset sekä tuotot

TEATTERI:

RYHMÄ:			
KIRJAILIJA JA NÄYTELMÄ:			
OHJAAJA:		ENSI-ILTA:	
KUSTANNUSARVION LAATIJA, TEHTÄVÄ PROJEKTISSA JA YHTEYSTIEDOT:			
HYVÄKSYTTY (HALLITUKSEN) KOKOUKSESSA (PVM JA §):			
TULOS VAHVISTETTU (HALLITUKSEN) KOKOUKSESSA (PVM JA §):			

TUOTOT

Lipputulot esitystä x katsojaa x €

Avustukset

Valtak. avustukset €

Kunnan avustus €

Taidetoimikunnan avustus €

Muut avustukset, mitkä? €

Puffetti

Muut tuotot Esim. käsiohjelmien mainokset, tuotemyynti ym. €

TUOTOT YHTEENSÄ

+ €

KULUT

Ohjaajan palkkio €

Pääkirjat postikuluineen €

Tekijänoikeuspalkkiot €

Suomennospalkkio €

Musiikin Teosto-maksu (Teostolupa nro: _____) €

Muut palkkiot yhteensä, mitkä (tarv. erittely eri liitteelle) €

Matkakorvaukset (yleinen II lk. ha-auto: _____ € / km) €

Materiaalit, tarvikkeet, asiantuntijapalkkiot

Lavastus €

Puvustus €

Maskeeraus ja kampaus €

Valaistus €

Ääni ja tehosteet €

Tarpeisto €

Musiikin sävell., harj., toteutus (nauhoitukset, laitevuokra tms) €

Muut €

Tiedotus ja markkinointi

Juliste ja esitteet €

Käsiohjelma ja valokuvat €

Postitus ja muu €

Ilmoitukset ja muu markkinointi €

Puffetti

Muut näytelmän perust. kustannukset (tarv. erittely eri liitteelle) €

Näytelmän esityskust. yht. (esim. vuokrat ja muu vyörytys sekä kuluva tarpeisto) €

KULUT YHTEENSÄ

- €

NÄYTELMÄN TULOS (+, -)

+ / - €

KATSOJIA YHT.

TOTEUTUMA

€

€

€

€

€

€

€

€

€

€

€

€

€

€

€

€

€

€

€

€

€

€

€

€

€

€

€

€

€

€

€

€

€

€

€

€

€

€

LISÄTIETOJA TARVITTAESSA ERILLISELLE LIITTEELLE

LIITE 14. ROOLIANALYYSITAUUKKO

KOHT	SIVUT	ROOLIHENKILÖ(T)	FAKTAT	PYRKIMYKSET JA JÄNNITTEET	KAARI / MUUTOS/ KÄÄNNE	RISTIRIIDAT	PUVUST JA HKOHT TARP

LIITE 15. ROOLIPELIKORTIT DRAAMAPROSESSIIN 2. ”Pajunkissat”

(Monista, leikkaa ja jaa roolihenkilöille)

EERO

Tilanne

Koristelet pajunoksia pian tapahtuvaa virpomiskierrosta varten Ruusun kanssa. Et halua tuhlaata aikaa ja koristeita pajunkissojen koristeluun, koska vähemmälläkin vaivalla saa yhtä hyviä palkkioita naapureilta. Sen sijaan oksia pitää olla paljon, että voi käydä mahdollisimman monessa paikassa.

Et voi mitenkään ymmärtää sitä, että Ruusu käyttää niin paljon aikaa ja vaivaa tehdäkseen muutamista pajunkissaoksista niin kauniita. Sitä paitsi naapureiden palkkio niistä on kuitenkin sama kuin vähän koristellulla oksalla. Yritä perustella askarreltaessa sitä, että sinun tapasi on oikeampi kuin Ruusun, jonka työskentely tuntuu sinusta jopa raivostuttavalta.

RUUSU

Tilanne

Koristelet pajunoksia pian tapahtuvaa virpomiskierrosta varten Eeron kanssa. Haluat käyttää aikaa ja koristeita pajunkissojen koristeluun ja tehdä työn niin huolellisesti kuin osaat. Palkkion naapureilta pitää olla kunnolla ansaittua. Muutama kaunis oksa ja virpomispaikka riittää sinulle varsin hyvin.

Et voi mitenkään ymmärtää sitä, että Eero hutiloit eikä panosta pajunkissojen koristeluun tehdäkseen vain nopeasti niin monta oksaa kuin mahdollista. Sinua ärsyttää Eeron tapa toimia ja hänen puheensa vain virpomisesta saatavista palkkioista. Yritä perustella askarreltaessa sitä, että sinun tapasi on oikeampi kuin Eeron, jonka työskentely ja perustelut tuntuu sinusta jopa raivostuttavalta.

LIITE 16. ROOLIPELIKORTIT DRAAMAPROSESSIIN 2. ”Arki-illan hässäkkä”

(Monista, leikkaa ja jaa roolihenkilöille)

Rooli 1. Helmi

On maanantai-ilta. Koko perhe on kotona kuka mistäkin tullut päivän toimistaan. Olet tullut kotiin jokin aika sitten ja sinulla on paljon kerrottavaa muille päivän tapahtumista. Sinulla on kiire lähteä leffaan mutta syödäkin pitäisi ja rahaa pyytää äidiltä tai isältä. Kukaan ei tunnu kuuntelevan sinua ja se alkaa ärsyttää. Ainoa keino saada asiansa esiin on ilmeisesti vain puhua yhä lujempaa...

Rooli 2. Eero

On maanantai-ilta. Koko perhe on kotona kuka mistäkin tullut päivän toimistaan. Olet tullut kotiin jokin aika sitten ja sinulla on paljon kerrottavaa muille päivän tapahtumista. Olet saanut koulusta opettajalta kirjeen, jossa on tärkeää asiaa. Yrität saada isän ja äidin kuuntelemaan ja lukemaan kirjeen.

Rooli 3. Ruusu

On maanantai-ilta. Koko perhe on kotona kuka mistäkin tullut päivän toimistaan. Äiti on juuri hakenut sinut kotiin iltapäiväkerhosta mutta et olisi millään halunnut vielä lähteä, koska tärkeä leikki kaverin kanssa jäi ihan kesken. Olet siitä kiukkuinen äidille ja kärtyisä muitakin kohtaan.

Rooli 4. Isä

On maanantai-ilta. Koko perhe on kotona kuka mistäkin tullut päivän toimistaan. Olet juuri tullut kotiin töistä ja sinun pitäisi lähteä heti kokoukseen. Kaikki kokouspaperit on hukassa, syödäkin pitäisi ja vastata kaikkiin lasten kysymyksiin. Aika rientää ja pinna kiristyy!

Rooli 5. Äiti

On maanantai-ilta. Koko perhe on kotona. Olet juuri hakenut Ruusun iltapäiväkerhosta ja sinun pitäisi lähteä aivan pian jumppaan. Sitä ennen pitäisi laittaa jotain ruokaa äkkiä muille ja kuunnella mitä muilla on asiaa. Aika rientää ja pinna kiristyy!

LIITE 17. SUKUPOLVIEN PELIN PELIOHJEET

SUKUPOLVIEN PELI

Päivi ja Timo Sinivuori

SISÄLLYSLUETTELO

1. PELITARVIKKEET
2. JOHDANNOKSI
3. PELIN KULKU
4. ERILAISIA VARIATIOITA
 - a. Lapset
 - b. Matkapeli
 - c. Luovat versiot
5. JOKERIKORTTI

PELITARVIKKEET

pelilauta
pyöräytyskiekko
munakello/timeri
pääteemataulukko
3 alateemapakkaa, joissa 6 korttia kussakin
jokerikortit
pelimerkit

**PELINTEKO-OHJEET ”SKRÄPPÄÄMÄLLÄ” LÖYTYY
ESIRIPUSTA ARVOIHIN -KIRJASTA**

1. JOHDANNOKSI

Kuinka usein tapaat isovanhempiasi, vanhempiasi tai vanhempia sukulaisiasi muistellaksenne yhdessä mennyttä aikaa? Ja kun siihen olisi mahdollisuus, kuinka tilaisuuteen tarttuisi? Tämän Sukupolvien pelin tarkoituksena on auttaa Sinua tarttumaan tähän tilaisuuteen ja johdattaa nuoremmat pelaajat kuuntelemaan vanhempien elämäkokemusten tuomia tarinoita ja viisauksia ja toisaalta avata vanhempien korvat kuuntelemaan lasten ääniä: unelmia ja haaveita tulevaisuudesta.

Peli on omalta osaltaan helpottamassa sukupolvien välistä kuilua ja sen tausta-ajatuksena on vanhempien kuunteleminen ja kunnioitus. Kun pelin kautta on opittu yhdessä jakamaan muistoja ja keskustelemaan niistä, pelin tekninen sovellus tulee vähitellen tarpeettomaksi ja sukupolvien yhteinen muistelu tulee osaksi luonnollista ja muistorikasta kanssakäymistä.

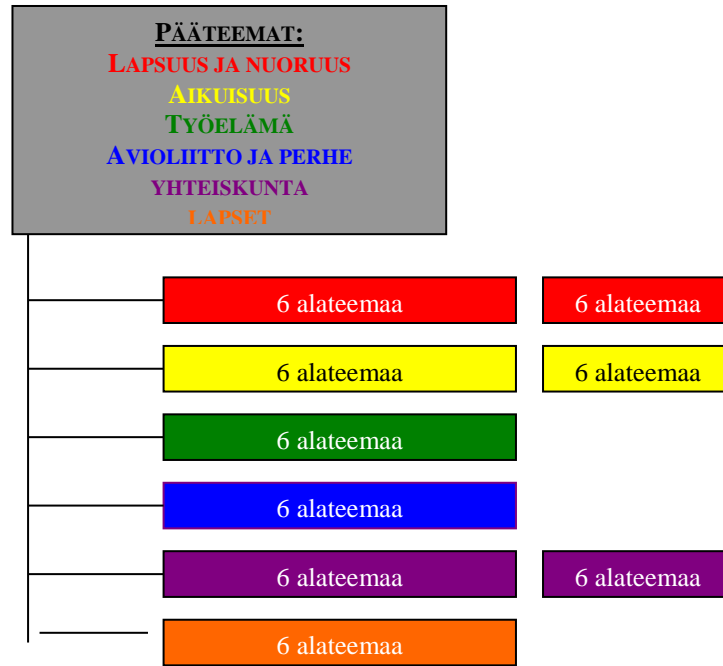
Monet ikäihmiset asuvat toisella paikkakunnalla kuin heidän jälkeläisensä. Koulujen ja vapaaehtoistyön kautta lapsia, nuoria ja ikääntyneitä on ohjattu kanssakäymiseen tapaamisten ja ns. kummitoiminnan kautta. Tällaisissakin projekteissa peli voi ohjata keskustelun syntymistä ja auttaa kummissuhteen jatkumista.

Peli tarjoaa paljon erilaisia variointimahdollisuuksia ja pelin ohjaaja voi soveltaa kysymyksiä lapsille. Lasten näkökulmasta aiheita on helppo muuttaa keskusteluiksi merkityksistä, haaveista ja toiveista. Peli sopii sovellettuna seurustelupeliksi myös samanikäisten varttuneiden ystävien kesken tai tutustumispeliksi vaikkapa pariskunnille Parhaimmillaan muistelupeli on rauhallista ja lämmintä yhdessäoloa vaikkapa kahvittelun merkeissä!

2. PELIN KULKU JA OHJAAJAN TEHTÄVÄ

Ensimmäinen tehtävä on valita peliin ohjaaja, joka vastaa pelin kulusta ja järjestelyistä. Ohjaaja jakaa kaikille pelaajille pelinappulat ja jokerikortit sekä käy läpi peliohjeet jokaisen kanssa. Samalla sovitaan peliaika, jos kyseessä on aikapeli. Munakelloa voidaan käyttää peliajan mittaamiseen. Toinen pelitapa on kierrospeli, jossa pelataan sopimuksen mukaan yksi tai useampi kierros. Jos pelin aikana juodaan kahvit, syödään tai pidetään taukoja, voidaan nekin sopia ennen pelin alkua. Ohjaaja sopii pelaajien kanssa myös pelijärjestyksen sekä järjestää lapsille piirustuspaperia ja kyniä.

Ennen pelin aloitusta jokainen pelaaja esittäytyy toisilleen kertoen lyhyesti itsestään sekä sukulaisuus- / tuttavuussuhteestaan toisiin kanssapelaajiin. Pelilaudan keskusta on tyhjä. Pelipolun sisään jäävän alueen voi itse kuvittaa joko asettamalla siihen sukulaisten valokuvia tai antamalla lasten piirtää siihen kuvia. Pelilaudan pelipolku on jaettu eri värisiin ruutuihin. Kukin väri merkitsee yhtä muisteluteemaa Värit ovat punainen (Lapsuus ja nuoruus), keltainen (Aikuisuus), vihreä (Työelämä), sininen (Avioliitto ja perhe), violetti (Yhteiskunta) ja oranssi (Lapset). Teemat on jaettu lisäksi alateemoihin samojen värien mukaan. Kolmessa alateemassa on vielä lisää alateemoja. Nämä näkyvät pelikorteista. Oheinen kaavio kuvaa muisteluaiheiden jakaantumista:



Peli alkaa, kun ensimmäinen pelaaja pyöryttää kiekon viisaria. Pelaaja tai ohjaaja lukee nuolen osoittamassa sektorissa olevan numeron ja pelimerkkiä siirretään luvun osoittaman määrän verran.

Siirrettyään pelimerkkiä luvun mukaan, pelimerkin alle jäävä väri määrää muistelun pääteeman. Pelaaja pyöryttää kiekkoa uudestaan, jolloin hänelle selviää alateema. Kolmessa alateemassa on vielä lisää alateemoja. Tällöin pelaaja pyöryttää kiekkoa kolmannen kerran kortissa olevan ohjeen mukaisesti.

Kun lopullinen vastaus- ja muisteluaihe on määrittynyt, pelaaja keskittyy kertomaan muille muistojaan ja ajatuksiaan teeman mukaan. Muut kuuntelevat keskittyneesti ja tarvittaessa esittävät tarkentavia kysymyksiä pelaajalle. Ohjaajan tehtävä on pitää muistelut jotakuinkin valitussa aiheessa ja kun muisteluhetki on saavuttanut tavoitteensa, ohjaaja voi johdattaa seuraavan pelivuoron käyntiin.

Näin peli etenee vuorotellen kunnes munakello pärähtää tai kunnes kierros on päättynyt. Tässä pelissä kaikki ovat voittajia. Pelin aikana voidaan juoda kahvia tai kävellä, kutoa tai tehdä muuta oheistoimintaa, joka ei vie pelaajia pois pelin maailmasta mutta sopii peliin mukaan. Muistelupeli tarjoaa myös hyvän mahdollisuuden muisteluiden dokumentointiin videolla, valokuvaamalla, äänittämällä tai kirjoittamalla ylös muistiinpanoja. Tästä dokumentoinnista on hyvä sopia yhdessä ennen pelin alkua.

3. ERILAISIA VARIAATIOITA

a) Lapset

Kun kyseessä on muistelupeli, on selvää, että lasten kanssa kaikkia kysymyksiä ei voi käsitellä sellaisenaan, vaan niitä on sovellettava kysymyksen aihealueen, käsiteltävän tai lapsen iän mukaan. Lapset kertovat mieluusti aiheesta nykyhetken käsityksen ja tilanteen mukaan tai kertovat niihin liittyvistä toiveistaan. Vanhemmille tarjoutuukin hyvä mahdollisuus jatkokysymyksiin ja moni lasta askarruttava asiakin voi saada valaistusta. Toiminnallisia sovelluksia aiheista kannattaa suosia erityisesti lasten kanssa. Matkiminen ja muut draamalliset tilanteet, osaamista kuvaava toiminta, laulut, lorut ja leikit ovat lapsen luonnollinen tapa osallistua peliin. Jos lapsen aika käy pitkäksi kuunnella vanhemman muistelua, voi sylipaikka, muisteluun liittyvän esineen tarkastelu, valokuvat, tarina ja muu elävöittäminen tuoda tilanteeseen vaihtelua ja lapsen kaipaamaa

lisäjännitettä. Lapsi voi myös piirtää muisteluista syntyviä mielikuvia ja asioita. Piirustukset kannattaa päivätä ja säilyttää. Ne ovat luultavasti syntyneet muisteluiden inspiroimana ja arvokkaita jo sinällään.

b) Matkapeli

Matkalla tai vaikkapa kävelyllä oltaessa, voidaan aihekortit laittaa kätevästi vaikka taskuun ja muisteluteemoja voidaan käydä läpi valikoiden. Joskus pelin pohjalta voidaan sopia vaikka yhteisestä retkestä tai vierailuista aiheena olleen teeman pohjalta.

c) Luovat versiot

Muistelupelien aikana kertyneestä aineistosta voidaan jatkokäsitellä esimerkiksi dialoginen ja elämäkerrallinen kirja, näytelmä tai videoelokuva. Muistelun aikana esiin tulleita vanhoja valokuvia ja lehtileikkeitä voidaan nykyaikaisin digitaalisin menetelmin parantaa ja rekonstruoida ja tehdä tältä pohjalta ikimuistoinen lahja muistelujen henkilölle. Internet tarjoaa myös oivan mahdollisuuden ”nojatuolimatkailuun” muistelmien kohteisiin ja tapahtumiin.

4. JOKERIKORTTI

Jokerikortin tavoitteena on kannustaa pelaajia toiminnalliseen ja luovaan toteutukseen muistelujen pohjalta. Perussääntönä on, että jokerikorttia voidaan käyttää kerran pelin tai kierroksen aikana, mutta toisaalta, jos kortissa olevat toimintatavat tuntuvat erittäin toimivilta, mikäänhan ei estä ohjaajaa sopimasta myös kortin laajemmasta käytöstä. Varsinkin lasten kanssa pelatessa jokerikortin toiminnalliset ohjeet ovat inspiroivia. Jokerikortteja voi tehdä myös itse ja niihin voi kirjoittaa sellaisia ohjeita, jotka pelatessa on nousseet ideoina esiin.

LIITE 18. TANSSIKOREOGRAFIAT PARINETSINTÄÄN

TAPUTUSTANSSI

2 x Taputa kädet yhteen
2 x Taputa kädet polviin
2 x Taputa kädet peppuun
2 x Taputa kädet päähän
ja sama alusta.....

TELEMARK

Kuvittele laskettelevasi
Telemarkkia pitkässä
ja ihanassa rinteessä.
Tee lasketteluliikkeitä, joustoja
jaloilla ja käsillä
laskettelusauvojen liikettä.
Ota rytmi musiikista.

HYTTYSTANSSI

On kesä, sinulla on vähän
päälläsi ja valtava hyttysparvi
on hyökännyt kimppuusi. Yrität
litsiä ja hätistellä niitä pois pienten
juoksupyrähdysten kera. Jos näet hyttysen kaverin iholla läpsäse sekin
pois. Ota rytmi musiikista.

NÖRTTITANSSI

Työnnä pää pitkälle eteenpäin,
Ikään kuin tuijottaisit näyttöpäätettä.
Tee sormilla pientä liikettä kädet rinnan
Korkeudella, ikään kuin kirjoittaisit näppäimistöllä. Klikkaa välillä toisella
kädellä hiirtä. Ja ota välillä toisella kädellä hörppy kahvikupista.

TATINTALLAUSTANSSI

Olet metsässä ja yhtäkkiä maasta alkaa nousta hirveästi tatteja. Olet
tatinvihaaja ja tehtävänäsi on tallata varpailla heti maasta ilmestyvät tatit.
Samalla kun tallaat tatteja, huomaat, että niitä kasvaa myös omassa
kehossasi ja taputtelet niitä pois. Niitä kasvaa myös kaverin kehossa ja
autat häntä taputtamalla niitä pois myös hänen kehostaan. Rytmien otat
musiikista.

HUOJUVA PALMU

Nosta kädet ylös sormet suorina ja huuju eri suuntiin jalkojen pysyessä
tukevasti maassa. Välillä käyt kyykyssä käsien pysyessä ja huoujussa
ylhäällä.

PEPPUTANSSI

Kuvittele, että peppusi on ison kuulakärkikynän kirjoittava kärki. Kirjoita pepullasi ilmaan mahdollisimman isoilla liikkeillä oma etu- ja sukunimesi. Aloita aina alusta, kun olet nimesi kirjoittanut. Ota rytmi musiikista. Käsillä voit tehdä mitä haluat. Jalat kulkee pepun viemänä.

SYYYHTANSSI

Olet saanut pahan järvisyyhyn uideessasi mökillä. Varsinkin jalat ja alavartalo kutisee erityisen paljon. Välillä syyhy lakkaa kokonaan, jolloin voit joustaa jaloilla alaspäin käsien ollessa vartalon myötä sivuilla ja katseen ollessa taivasta kohti. Kutina alkaa aina yllättäen, jolloin palaat raapimaan jalkojasi. Joskus kutina ja sen raapiminen saattaa tuottaa myös suurta mielihyvää ja annat myös sen näkyä. Ota liikkeisiin rytmi musiikista.

PÄÄKIRJOITUSTANSSI

Kuvittele, että pääsi on ison kuulakärkikynän kirjoittava kärki. Kirjoita päälläsi ilmaan mahdollisimman isoilla liikkeillä oma etu- ja sukunimesi. Aloita aina alusta, kun olet nimesi kirjoittanut. Ota rytmi musiikista. Kädet pidät vartalon vierellä mutta jaloilla voit joustaa, tanssia musiikin mukaan.

SKEITTAAJAN TANSSI

Kuvittele olevasi taitava skeittaaja. Tee kuvitellulla laudalla paikallasi lautailuliikkeitä, ota vauhtia, tee hyppyjä ja pidä laudasta kiinni, tee kallistuksia ja kaikkea hurjaa, mitä keksitkään. Ota rytmi musiikista.

POPKORNIN POKSAHDUSTANSSI

Kuvittele itsesi mikroaaltouunissa olevaksi maissinjyväksi, josta on tulossa popkorni. Pyörit alustalla, paisut hieman ja yhtäkkiä poksahdat isoksi kuohkeaksi popkorniksi. Toista tätä poksahdusta nonstoppina. Eli palaat takaisin jyväksi ja sitten taas poppariksi...

SÄHKÖISKUTANSSI

Kuvittele käveleväsi aukealla paikalla mukavasti musiikin tahdissa. Aina välillä sinuun iskee salama, jolloin jäykistyt aivan jäykäksi patsaaksi, jopa naama vääntyy hirveään irvistyksen. Ole siinä tilassa muutama sekunti, jolloin taas jatkat kävelyä, kunnes taas salama iskee...

LIITE 19. TEATTERIESITYKSEN SEURANTALOMAKE

Vastaa seuraaviin kysymyksiin yksin tai parisi kanssa. Voit jatkaa paperin kääntöpuolelle. Liitä näytelmän käsiohjelma lomakkeeseen.

NÄYTELMÄN TIEDOT

Näytelmä

Ohjaus

Käsikirjoitus

Lavastus

Musiikki

Tehosteet

Valosuunnittelu

Puvustus

Kampaukset

Maskeeraus

Rooleissa mm.

Esityspäivämäärä _____

Teatteri _____

NÄYTTELIJÄNTYÖ

Valitse yksi näytelmän roolihenkilö ja vastaa sen pohjalta seuraaviin kysymyksiin

1. Kuvaile roolihenkilöä näytelmän alussa (kuka, millainen, milloin, mitä).
Roolihenkilön pääpyrkimys?

2. Luettele roolihenkilön toiminnan käännekohtat (yleensä 1-2). Missä tapahtuu toiminnan muutos ja miksi? Millaiseksi roolihenkilö muuttuu käännekohtan jälkeen?

3. Kuvaile roolihenkilöä näytelmän lopussa.

4. Tärkeimmät havaintosi näyttelijäntyöstä (puhe, liikkuminen, uskottavuus, tunne jne.)

KOKONAISUUS

Valitse yksi seuraavista näkökulmista ja vastaa niiden perusteella kysymyksiin. Ohjaus, tila, lavastus, valot, musiikki, tehosteet, puvustus, maskeeraus, koreografia.

1. Miten valitsemasi teatterin osa-alue mielestäsi toteutui näkemässäsi esityksessä? Kerro mielipiteesi ja perustele ne.

2. Miten valitsemasi osa-alue tuki näyttelijäntyötä? Voit kertoa myös esimerkin.

SANOMA

1. Mikä oli mielestäsi näytelmän sanoma / väite?

2. Millaisia ajatuksia näytelmä sinussa herätti? Oliko jotain omakohtaisia kiinnityskohtia? Yllättikö jokin näytelmän seikka? Jäikö jokin näytelmän seikka askarruttamaan mieltäsi? Nousiko mieleesi kysymyksiä näytelmän katsottuasi?

3. Muita tärkeitä havaintoja:

Säilytä paperi yhteistä purkua varten. Kiitos.

LIITE 20. TUNNENAAMAT

