

# Turun Kaupunginteatterin oppimateriaalipaketti alakouluikäisille

**Tämän oppimateriaalipaketin tarkoitus on opettaa  
teatterista teatterin keinoin.**

**Tuotettu yhteistyössä Turun Taideakatemian teatteri-ilmaisun  
opettajaopiskelijoiden kanssa.**

Joni Hakala, Ella Jokela, Jatta Pirinen, Sara-Inari Pohjonen,  
Katariina Salonen, Melina Tolppala

# Sisällysluettelo

<b>Johdanto</b> .....	4
<b>Lämmittelytehtävät</b> .....	6
<b>Teatterin osa-alueet</b> .....	8
Yleisö .....	8
Näyttelijä .....	11
Ohjaaja .....	16
Käsikirjoittaja .....	20
Lavastaja .....	24
Valo- ja äänisuunnittelija .....	26
Puvustaja ja maskeeraaja .....	36
Tuottaja .....	37
<b>Teatterin tyyllilajit</b> .....	40
<b>Teatterin historia</b> .....	43
<b>Tulostettavat liitteet</b> .....	44

# Johdanto

## Mistä tässä on kyse?

Tämä on Turun Kaupunginteatterin oppimateriaalipaketti, jonka teemana on teatteri. Oppimateriaalipaketti on suunnattu alakouluikäisille ja se vastaa uuden opetussuunnitelman ilmiöpohjaista oppimista ja monialaista työskentelyä. Oppimateriaalipaketti sisältää erilaisia tehtäviä, joiden avulla pääsee tutustumaan teatteriin, teatterin keinoja hyväksi käyttäen.

Oppimateriaalipaketti on avoin kaikille kouluista harrasteryhmiin ja yksityishenkilöihin. Se on suunnattu erityisesti opettajien ja ohjaajien avuksi. Ohjaaja voi valita ryhmälleen sopivan määrän tehtäviä, esimerkiksi yhden tehtävän koulun oppitunnin alkuun tai vaikka 3–5 tehtävää tunnin mittaiseen toimintaan harrastajaryhmään. Ohjaaja on oman ryhmänsä asiantuntija ja voi vapaasti muokata ja soveltaa tehtäviä ryhmälleen sopivaksi.

Tehtävien tekemisen jälkeen on suositeltavaa ohjaajan johdolla purkaa keskustellen tehtäviä ja niistä mahdollisesti nousseita ajatuksia. Voidaan esimerkiksi pohtia, miltä harjoitteiden tekeminen tuntui ja mitä osallistujat havaitsivat tehtävän aikana. Aikaa tehtävien purulle ei ole laskettu tehtäviin merkittyihin kestoihin. Harjoitteiden kestot ovat paitsi aika-arvioita, myös suosituksia siitä, kuinka paljon tiettyyn harjoitteeseen on hyvä varata aikaa. Aikaa voi halutessaan käyttää myös enemmän tai vähemmän, tarkoitus ei ole kiirehtiä.

Oppimateriaalipaketin ovat suunnitelleet ja koonneet Turun Taideakatemia teatteri-ilmaisun ohjaajaopiskelijat.

## Mitä teatteri on?

Teatteri on taidemuoto, jossa näyttelijät esiintyvät yleisölle puhetta, liikettä, roolia, ilmeitä ja eleitä hyväksi käyttäen. Teatterin voi ymmärtää näytelmiä esittävänä laitoksena eli teatteritalona, kuten Turun Kaupunginteatteri. Puhekielessä teatteri ymmärretään myös terminä teatteriesityksestä.

## Kuka voi tehdä teatteria?

Teatteria voi tehdä kuka tahansa. Oppimateriaalipaketin avulla voi tutustua teatterin eri aloihin, kuten näyttelemiseen, lavastamiseen ja äänisuunnitteluun. Teatteria voi harrastaa ympäri Suomea esimerkiksi harrastajateattereissa ja kansalaisopistoissa. Sanotaankin, että merkittävä osa suomalaisista on harrastanut teatteria jossain elämän vaiheessa. Suomesta löytyy myös lähes jokaisesta kunnasta oma kesäteatteri.

# Lämmittelytehtävät

Teatteria tehdessä on tyypillistä aloittaa toiminta lämmittelyharjoitteilla, eli yhdessä toteutettavilla leikeillä ja peleillä. Lämmittelyn tarkoituksena on saada osallistujien keho ja mieli sopivaan keskittymisen ja vireyden tilaan. Näitä lämmittelyharjoitteita kannattaa hyödyntää myös oppimateriaalipaketin kanssa työskenneltäessä. Tärkeää yhteisessä lämmittelyssä on myös kokoontua toiminnan aluksi ryhmän kanssa yhteen. Tässä on muutama esimerkki lämmittelyharjoitteista, joista voi valita yhden tai useamman toiminnan alkuun.

## Kopiokone

*Kesto: 5–10 min*

*Toteutustapa: paikalla*

*Ryhmätehtävä*

Seistään piirissä. Yksi lähettää jonkin liikkeen ja äänen vieruskaverille, ja hän toistaa sen mahdollisimman samanlaisena seuraavalle, joka taas toistaa liikkeen ja äänen mahdollisimman samanlaisena seuraavalle. Jokainen saa siis vuorollaan lähettää uuden liikkeen ja äänen, joka liikkuu piirissä seuraavalle rikkinäisen puhelimen lailla.

## Nimi ja liike

*Kesto: 5 min*

*Toteutustapa: paikalla/etänä*

*Ryhmätehtävä*

Seistään piirissä. Yksi aloittaa tekemällä jonkun liikkeen ja sanoo samalla oman nimensä. Muut toistavat yhdessä nimen ja liikkeen, jonka jälkeen vuoro siirtyy seuraavalle. Seuraava sanoo taas oman nimensä ja näyttää uuden liikkeen, ja se toistetaan yhteisesti. Näin jatketaan, kunnes jokaisen nimi ja liike on toistettu.

## Peiliharjoitus

*Kesto: 5–10 min*

*Toteutustapa: paikalla*

*Paritehtävä*

Seistään parin kanssa vastakkain. Toinen on peili ja toinen peilaaja. Peilaaja aloittaa liikkeen, esimerkiksi pesee hampaat, juo kahvia ym. Toinen yrittää kopioida liikkeitä ja ilmeet samanaikaisesti. Peili ja peilaaja vaihtavat rooleja ohjaajan merkistä.

Liikkeet kannattaa varsinkin aluksi tehdä riittävän rauhallisesti. Rauhallinen musiikki auttaa keskittymään.

## Mielikuvaharjoitus käsillä

*Kesto: 5–10 min*

*Toteutustapa: paikalla/etänä*

*Ryhmätehtävä*

Istutaan piirissä. Yksi kerrallaan pitelee jotain kuvitteellista asiaa kädessä ja tekee sille ominaista toimintaa, esimerkiksi pesee hampaita. Muut arvaavat, mitä esittäjä tekee ja millä. Kun arvaus osuu oikeaan, vuoro vaihtuu seuraavalle, joka kuvittaa taas täysin uutta esinettä ja toimintaa.

## Hahmohippa

*Kesto: 5 min*

*Toteutustapa: paikalla*

*Ryhmätehtävä*

Hippa määrittää kaikkien tavan liikkua. Tilassa jatketaan liikkumista tällä tavalla niin kauan, kunnes hippa saa jonkun kiinni ja hippa vaihtuu, jolloin tämä määrittää taas uuden yhteisen liikkumistavan. Liikkumistapa voi olla esimerkiksi yhdellä jalalla hyppiminen tai vaikkapa hassu kävelytyyli, josta tulee mieleen jokin hahmo.

# Teatterin osa-alueet

Teatteri koostuu monesta eri osa-alueesta ja toimijasta. Niihin pääset tutustumaan alla olevien tehtävien avulla.

## Yleisö

Yleisö on joukko ihmisiä, jotka seuraavat esitystä. Joskus yleisö myös osallistuu esitykseen, esimerkiksi improvisaatioteatterissa.

### Aiheeseen virittävä keskustelutehtävä

*Kesto: 5–10 min*

*Toteutustapa: paikalla/etänä*

*Ryhmä- tai yksilötehtävä*

- Miksi teatterissa on yleisöä?
- Mitä yleisö tekee teatterissa?
- Miten yleisö käyttäytyy teatterissa?
- Millaisia kokemuksia sinulla on katsojana teatterissa?

### Katsojana teatterissa -jana

*Kesto: 5–10 min*

*Toteutustapa: paikalla*

*Ryhmätehtävä*

Lattialla on kuvitteellinen jana. Ohjaaja lausuu väittämiä ja osallistujat asettuvat janalle seisomaan itselleen sopivaan kohtaan. Janan toinen pää tarkoittaa, että on “täysin eri mieltä” ja toinen, että on “täysin samaa mieltä”. Ohjaaja voi esittää kysymyksiä osallistujien valinnoista.



- Olen ollut katsojana teatterissa.
- Olen esiintynyt teatterissa.
- Tiedän missä on Turun Kaupunginteatteri.
- Olen nähnyt kesäteatteria.
- Olen käynyt teatterissa vanhempieni kanssa.
- Olen käynyt teatterissa koulun kanssa.
- Olen nähnyt nukketeatteria.
- Olen kiinnostunut teatterista.
- Olen ollut esityksessä, jossa yleisöä on osallistettu mukaan esitykseen.
- Olen nähnyt teatteria muualla kuin teatterissa, esimerkiksi koulun liikuntasalissa.
- Olen nähnyt teatterimainoksen.
- Olen kokenut (suuria) tunteita teatteriesityksessä.

## Väittämiä katsojan roolista

*Kesto: 5–10 min*

*Toteutustapa: paikalla/etänä*

*Ryhmätehtävä*

Tehtävän aikana osallistujat joko seisovat paikoillaan tai liikkuvat tilassa. Ohjaaja sanoo väittämiä katsojan roolista teatterissa. Jos väittäjä on osallistujien mielestä oikein, he hyppäävät ja huutavat “jes”, jos taas väittäjä on osallistujien mielestä väärin, he sanovat “buu” ja näyttävät peukaloa alaspäin.

- Katsoja tulee teatteriin kaksi tuntia ennen esityksen alkua.
- Näyttelijät odottavat, että kaikki katsojat ovat saapuneet paikalle ennen kuin he aloittavat.
- Katsoja tulee teatteriin hyvissä ajoin, noin vartti-puolituntia ennen esityksen alkua.

- Katsoja tulee teatteriin pukeutuneena yöpukuun.
- Katsoja tulee teatteriin arkivaatteissa tai juhlavammin pukeutuneena.
- Katsoja pukee teatteriin saapuessaan roolivaatteet.
- Takin katsoja voi antaa teatterin narikkaan esityksen ajaksi.
- Takin katsoja voi ottaa mukaan katsomoon.
- Takin katsoja antaa teatterin henkilökunnalle omaksi.
- Yleensä katsoja seisoo näyttämöllä.
- Yleensä katsoja istuu katsomossa.
- Yleensä katsoja roikkuu köysissä näyttämön yllä.
- Katsojan toivotaan ottavan videoita ja kuvia esityksen aikana.
- Katsojan toivotaan ottavan omat eväät katsomoon, esim. popcornia ja limsaa.
- Katsoja voi halutessaan ostaa väliajalla kahviosta syötävää ja juotavaa.
- Katsoja sulkee puhelimen esityksen ajaksi.
- Jos esityksen aikana katsojan tarvitsee käydä vessassa, tulee hänen pyytää kirjallinen lupa näytelmän ohjaajalta.
- Jos esityksen aikana katsojan tarvitsee käydä vessassa, tulee hänen kertoa asiasta näyttelijöille.
- Jos esityksen aikana katsojan tarvitsee käydä vessassa, tulee hänen poistua mahdollisimman hiljaa ja muita katsojia häiritsemättä tilasta.
- Aina esityksen aikana katsoja voi esittää toiveita näyttelijöille.
- Esityksen aikana ja erityisesti esityksen lopussa katsoja voi antaa näyttelijöille aplodit.

Oliko ryhmän kesken erimielisyyksiä väittämistä? Näistä voi käydä keskustelua tehtävän päätteeksi. Oliko jokin väittämä, joka jäi erityisesti mieleen ja miksi? Entä oliko joku väittämä, joka jäi mietityttämään?

## Katsojan unelmien teatteri

*Kesto: 15–30 min*

*Toteutustapa: paikalla/etänä*

*Pienryhmätehtävä*

Osallistujat miettivät ja keskusteleivat pienryhmissä millainen olisi heidän unelmien teatteri. Millaisia asioita sieltä löytyy? Mitä kaikkea siellä voisi tehdä? Millaisia esityksiä siellä esitetään? Mikä olisi unelmien teatterin nimi? Ajatukset kirjataan ylös paperille.

Toisille ryhmille valmistetaan unelmien teatterin esittelykierros. Jos on enemmän aikaa, osallistujat voivat lavastaa tilaa unelmien teatteriksi.

Tehtävän voi suorittaa myös kokonaan improvisoiden ilman alkuvalmisteluja. Tällöin pienryhmästä yksi esittelee vuorollaan oman unelmien teatterin ja toiset ovat esittelykierroksen osallistujia.

## Näyttelijä

Näyttelijä on henkilö, joka esiintyy näytelmässä ja esittää roolihahmoa.

### Näyttelijän haastattelu

*Kesto: 10 min*

*Toteutustapa: paikalla/etänä*

*Yksilötehtävä*

[https://teatteri.turku.fi/uutinen/2020-04-28\\_valokeilassa-pauliina-saarinen](https://teatteri.turku.fi/uutinen/2020-04-28_valokeilassa-pauliina-saarinen)

Luetaan Turun kaupunginteatterin näyttelijän Pauliina Saarisen haastattelu ja pohditaan seuraavia kysymyksiä: Miten Saarinen kuvailee näyttelijäntyötä? Mikä siinä on parasta? Miten helpottaa esiintymisjännitystä?

## Mielikuvaharjoitus

*Kesto: 15 min*

*Toteutustapa: paikalla/etänä*

*Yksilötehtävä*

*Tarvitset suuren tilan ja paljon lattiapinta-alaa*

Liikutaan tilassa vapaasti keskittyen vain omaan työskentelyyn. Ohjaaja antaa erilaisia ohjeita, joiden synnyttämien mielikuvien mukaan osallistujat liikkuvat, kukin omalla tavallaan. Erilaisia ohjeita voivat esimerkiksi olla:

### Liiku kuin...

- kahlaisit vedessä
- kulkisit vedenpinnan alla
- ympärilläsi olisi savea ja raivaat tietäsi sen lävitse
- olisit keveä tuulenvire
- olisit myrsky
- kävelisit pehmeässä pumpulissa
- olisit pallomeressä

### Voidaan myös kokeilla erilaisia eläinhahmoja tunteilla, kuten

- iloinen koira
- utelias kirahvi
- arka hiiri
- tyytyväinen pingviini
- ujo norsu

Kullekin mielikuvalle kannattaa antaa tarpeeksi aikaa kehittyä. Taustalla voi olla hyvä soittaa musiikkia. Harjoite kannattaa purkaa yhdessä keskustellen. Miltä harjoite tuntui?

## Improvisaatioharjoitus: Jähmyt

*Kesto: 10–15 min*

*Toteutustapa: paikalla*

*Ryhmätehtävä*

Ensin yksi osallistuja menee näyttämölle. Hän alkaa tehdä siellä sanattomasti jotakin arkista toimintaa. Kuka tahansa voi milloin vain huutaa “stop”, jolloin näyttelijä (1) jähmettyy eli hänen toimintansa pysähtyy.

Tilanteen pysäyttänyt henkilö (2) menee mukaan näyttämölle. Hän aloittaa UUDEN kohtauksen henkilön 1 kanssa inspiroituen siitä, millaiseen asentoon 1 on jäänyt. Tässä ja seuraavissa kohtauksissa saa käyttää puhetta, vain ensimmäinen tilanne on sanaton.

Kohtauksen aikana kuka tahansa voi jälleen huutaa “stop”, jolloin tilanteen pysäyttänyt henkilö (3) tulee lavalle ja aloittaa jälleen uuden kohtauksen henkilöiden 1–2 kanssa, inspiroituen taas siitä, millaisiin asentoihin 1 ja 2 ovat jääneet.

Sen jälkeen 4 tulee lavalle ja aloittaa uuden kohtauksen henkilöiden 1–3 kanssa. Ohjaaja pyytää henkilöitä 1–4 viemään kohtauksensa päätökseen, eli kohtauksia tehdään aina neljänteen henkilöön asti.

## Hahmon rakentaminen

*Kesto: 15 min*

*Toteutustapa: paikalla/etänä*

*Yksilötehtävä*

Näyttelijät eivät yleensä esiinny itsenään, vaan roolihahmonsa kautta. Roolihahmoja voi olla vaikka minkälaisia ja seuraavaksi jokainen saa luoda omansa.

Lähdetään piirtämään paperille omaa roolihahmoa. Se voi olla minkälainen tahansa ihmisestä eläimeen tai satuolentoon. Apuna voi käyttää inspiraatiokuvia. Kun hahmo on valmis, sille keksitään muun muassa nimi, ikä, mitä opiskelee tai tekee työkseen, mistä pitää ja mitä inhoaa. Tämän jälkeen jokainen lähtee liikkumaan luomansa roolihahmonsa

tavoin ympäri tilaa keskittyen vain omaan työskentelyyn. Tutkitaan roolihahmon liikettä: kuinka nopeasti tai hitaasti hahmo kävelee, entä kuinka suuresti tai pienesti, ja millainen ryhti hänellä on.

Jatketaan tilassa liikkumista ja huomioidaan toiset ympärillä olevat roolihahmot. Hahmot voivat tervehtiä toisiaan haluamallaan tavalla ja pysähtyä esittäytymään toisilleen.

## Hahmon rakentaminen 2

*Kesto: 20–25 min*

*Toteutustapa: paikalla*

*Yksilö- ja ryhmätehtävä*

Lähdetään luomaan jokaiselle omaa roolihahmoa. Roolihahmoa voi rakentaa monin eri tavoin, esimerkiksi hahmon fyysisten ominaisuuksien kautta.

Kävellään ympäri tilaa keskittyen vain omaan työskentelyyn. Tutkitaan ensin erilaisia tapoja kävellä:

### Kävele niin, että...

- polvet johtavat liikettä (eli ikään kuin polvet kuljettaisivat sinua eteenpäin)
- vatsa johtaa liikettä
- rintakehä johtaa liikettä
- varpaat johtavat liikettä
- pää johtaa liikettä (muistetaan varoa muita osallistujia, ettei tule törmäyksiä)

Valitaan näistä tavoista mieluisin ja jatketaan sillä tavalla liikkumista. Ohjaaja voi vielä avuksi kerrata nämä eri tavat sanallisesti. Kokeillaan miten monin eri tavoin voi liikkua niin, että juuri kyseinen kehonosa johtaa liikettä.

Seuraavaksi pohditaan, millainen roolihahmo tästä mielikuvissa syntyy. Lähdetään tutkimaan roolihahmon liikettä, kuinka nopeasti tai hitaasti hahmo liikkuu, entä kuinka suuresti tai pienesti, ja millainen ryhti hänellä on.

Jatketaan tilassa liikkumista ja kiinnitetään huomiota toisiin hahmoihin. Hahmot voivat tervehtiä toisiaan haluamallaan tavalla. Lopuksi mietitään myös, mikä voisi olla roolihahmon nimi, entä ikä? Mitä hän opiskelee/tekee työkseen? Mistä hän pitää? Mitä hän inhoaa?

Tämän jälkeen roolihahmot esittäytyvät toisilleen. Hahmot asettuvat tasaisesti kahteen riviin kasvot toisiaan kohti niin, että jokaiselle on pari vastapäätä. Jos osallistujia on pariton määrä, tulee yksi kolmikko. Parin minuutin ajan parista kumpikin esittäytyy toisilleen roolihahmoina. Tämän jälkeen toinen rivi pysyy paikoillaan ja toinen liikkuu edeten seuraavan roolihahmon kohdalle, jolloin jokainen esittäytyy jälleen uudelle parille. Näin edetään, kunnes kaikki ovat esittäytyneet toisilleen.

Esittäytymisten jälkeen harjoitus voidaan purkaa yhdessä keskustellen. Miltä harjoitteen tekeminen tuntui? Oliko hahmon rakentaminen helppoa vai vaikeaa? Miten hahmon fysiikka vaikutti hahmon muihin ominaisuuksiin?

## Näyttelijä ja teksti

*Kesto: 15 min*

*Toteutustapa: paikalla*

*Paritehtävä*

Näyttelijät työskentelevät usein tekstin kanssa ja heillä on siihen erilaisia työkaluja. Niiden avulla sama teksti voi saada hyvinkin erilaisia merkityksiä.

Alla on kahden henkilön (A ja B) välinen dialogi eli vuoropuhelu:

**A: Moi.**

**B: Terve.**

**A: Mitä kuuluu?**

**B: Hyvää.**

**A: Kiva kuulla.**

**B: Moikka.**

**A: Moi.**

Työskennellään pareittain. Ensin vuoropuhelu opetellaan. Tämän jälkeen dialogia kokeillaan parin kanssa käytännössä, ensin ilman lisäohjeita. Sitten samaa dialogia kokeillaan erilaisiin tilanteisiin. Mahdollisia tilanteita voi muun muassa olla:

- sisarukset kohtaavat ison riidan jälkeen
- lapsi ja äiti keskustelevat juuri kun lapsi on pudottanut maljakon
- vanhat koulukaverit näkevät vuosien tauon jälkeen
- oppilas rehtorin puhuttelussa

Parit voivat keksiä myös lisää tilanteita, joita he kokeilevat.

## Ohjaaja

Ohjaaja on esityksen taiteellinen johtaja ja tekee esitykseen liittyvät taiteelliset ratkaisut. Hän tekee yhteistyötä kaikkien esitystä valmistavien tahojen kanssa. Ohjaaja ohjaa erityisesti näyttelijöiden toimintaa ja ilmaisua lavalla.

## Oman esityksen ideointi

*Kesto: 45 min*

*Toteutustapa: paikalla/tehtävän alku sovellettavissa etätyöskentelyyn*

*Yksilö- ja pienryhmätehtävä*

Tehtävä aloitetaan listaamalla omia mielenkiinnonkohteita. Jokainen kirjoittaa listan asioista, mistä pitää. Apukysymyksinä voisivat toimia esimerkiksi seuraavat kysymykset:

- Mikä on lempisatusi?
- Mikä on paras tv-ohjelma mielestäsi?
- Mitä harrastat?



- Mitä tykkäät tehdä vapaa-ajalla?
- Mikä on lempipelisi?
- Mikä fiktiivinen hahmo eli satuolento on mielestäsi kiinnostava?
- Mikä on lempipaikkasi?
- Minkälaista musiikkia kuuntelet?
- Ketä ihaillet?

Kun omat lempiasiat on listattu, osallistuja valitsee listalta yhden asian, josta mieluiten haluaisi tehdä esityksen.

Esityksen aiheen valitsemisen jälkeen osallistuja saa kehittää esitysideaansa eteenpäin seuraavien kysymysten avulla. Vastaukset kysymyksiin voi piirtää ja/tai kirjoittaa.

- Keitä hahmoja esityksessä voisi olla?
- Missä hahmot olisivat?
- Mitä esityksessä voisi tapahtua eli mikä olisi esityksen juoni?
- Mitä genreä eli teatterin tyyllilajia esitys edustaisi? (tämä kysymys on vaikea, kannattaa ensin tutustua teatterin tyyllilajit -osioon!)

Tässä kohtaa osallistujat kannattaa jakaa 3–5 hengen pienryhmiin, joissa jokainen saa esitellä oman esitysideansa. Mikäli ideointi yksin tuntuu vaikealta, voi kaverin kanssa keskustella ja jakaa ajatuksia jo aiemmassa työvaiheessa.

Esittelyn jälkeen pienryhmät jatkavat työskentelyä yhdessä. Jokainen saa toimia vuorollaan ohjaajana ja rakentaa muista osallistujista mieleisensä patsaan, joka kuvastaa omaa esitystä. Patsas voi rakentua jostakin tietyistä kohtauksesta tai kuvata kokonaisuutta. Patsaassa voi näkyä esitykseen tulevia hahmoja, tapahtumapaikkoja tai tapahtumia. Ohjaaja saa siis päättää, minkä roolin kukakin saa ja millainen patsaasta tulee. Hän antaa muille ohjeita siitä, millaiseen asentoon nämä asetuvat ja tarkistaa työn jäljen. Tässä kohtaa on hyvä sanoittaa ääneen osallistujille, että vaikka ohjaaja saakin sanoa lopullisen sanan, hänen kannattaa ottaa muiden ideat huomioon, käyttää niitä tai kehittää niitä eteenpäin. Ohjaajan rooli ei tarkoita pomottelua ja määräilyä. Hyvä ohjaaja kuuntelee koko työryhmää.

Lopuksi ryhmä esittää kaikkien ohjaamat patsaat yleisölle. Yleisöä voi pyytää laittamaan silmät kiinni niin, että osallistujat saavat rauhassa aikaa rakentaa patsaan. Ohjaaja saa itse sanoa yleisölle, milloin silmät voi avata. Yleisön kannattaa antaa rauhassa katsoa patsasta hetken verran ennen, kuin ohjaaja voi kertoa patsaasta ja omasta esitysideastaan.

## Jatkoa edelliseen tehtävään

*Kesto: 45 min*

*Toteutustapa: paikalla*

*Pienryhmätehtävä*

Taitavan ryhmän kanssa patsaiden suunnittelun jälkeen tai niiden sijasta kukin osallistuja voi ohjata pienryhmissä yhden kohtauksen tai lyhyen näytelmän oman esitysideansa pohjalta. Lyhyen kokonaisen esityksen suunnittelu, harjoittelu ja ohjaaminen on helpompaa, kuin lyhyen osan poimiminen suuresta kuvitteellisesta kokonaisuudesta. Mikäli kuitenkin valitaan vain yksi kohtaus isommasta näytelmästä, hyviä vaihtoehtoja ovat ensimmäinen, viimeinen tai käänteentekevä kohtaus.

### Ohjaajan muistilista:

- Kun annat näyttelijöille ohjeita, käytä tekemistä kuvaavia sanoja. Vältä adjektiiveja ja muita kuvailevia sanoja.
- Kokeile rohkeasti yhdistää erilaista tekemistä tekstiin. Joskus hahmot voivat tehdä näyttämöllä asioita, joita käsikirjoituksessa ei edes mainita.
- Muista, että voit lisätä repliikkien välille taukoja. Koko ajan ei tarvitse puhua, lavalla voi tehdä paljon muutakin kiinnostavaa.
- Uskalla kokeilla myös kontrasteja. Mitä tapahtuu, jos hahmo kertoo surullista asiaa iloisesti tai jos pelottavan taistelukohtauksen taustalla soi lastenlaulu? Vastakohtia yhdistelemällä saa usein kiinnostavia kohtauksia aikaan.

## Diashow-impro

*Kesto: 15 min*

*Toteutustapa: paikalla*

*Ryhmätehtävä*

Ohjaajan yksi tehtävä on toimia harjoitusvaiheessa yleisön sijaisena ja kertoa, mitä yleisölle näyttelijöiden toiminnasta välittyy. Ohjaajan on tärkeä myös hahmottaa kokonaiskuvaa ja tehdä erilaisia tulkintoja. Tässä improvisaatioharjoituksessa näitä asioita päästään harjoittelemaan leikkimielisesti.

Yksi osallistujista on asiantuntija. Yleisö saa päättää, mistä aiheesta asiantuntija on tullut pitämään luennon. Aiheen ei tarvitse olla sellainen, mistä asiantuntijana toimiva osallistuja tietää oikeasti. Asiantuntijan takana on 2–5 näyttelijää, jotka improvisoivat still-kuvina asiantuntijan diaesitykseen 3 pysähtynyttä kuvaa. Kun asiantuntija kääntyy kohti kuvaa, näyttelijöiden on oltava jähmettyneinä johonkin eriskummalliseen asentoon. Asiantuntijan tehtävä on kertoa improvisoiden yleisölle, mitä kuvassa näkyy ja miten se liittyy luennon aiheeseen. Hänen kääntyessään takaisin kohti yleisöä, näyttelijät pääsevät luomaan seuraavaa kuvaa.

## Käsikirjoittaja

Käsikirjoittaja vastaa esityksen tarinasta ja siitä, miten tarinan juoni etenee. Käsikirjoittaja kirjoittaa esityksen käsikirjoituksen muotoon, missä on kirjoitettu näyttelijöille vuorosanat eli repliikit ja selitystä siitä mitä näyttämöllä tapahtuu eli parenteesit.

### Käsikirjoitukseen tutustuminen

*Kesto: 25 min*

*Toteutustapa: paikalla/etänä*

*Ryhmätehtävä ohjaajan johdolla*

Tässä harjoituksessa tutustutaan käsikirjoitukseen ja sen käsitteisiin. Liitteenä on katkelma Minna Canthin näytelmän Anna Liisa käsikirjoituksesta. Ohjaajan johdolla keskustellen ja ihmetellen tutustutaan käsikirjoitustekstiin. Yhdessä arvailen ja/tai tietoa internetistä etsien voidaan etsiä vastauksia seuraaviin kysymyksiin:

- Mikä on näytelmän nimi ja kuka sen on kirjoittanut? Milloin?
- Mistä osista käsikirjoitusteksti koostuu? Mikä näyttää kummalliselta?
- Mitä ovat repliikit ja parenteesit?
- Mistä löytyvät rooliluettelo, kohtausluettelo tai kohtausten nimet?

Jonkin kaikille tutun tarinan tai vaikkapa Punahilkka -sadun (löytyy esimerkiksi [täältä](#)) avulla voidaan keskustella myös seuraavista kysymyksistä:

- Kuka on tämän tarinan päähenkilö? Entä ketkä ovat sivuhenkilöitä? Mikä tai kuka on vastavoima päähenkilölle (eli antagonisti)?
- Mikä on draaman kaari ja miten se näkyy tässä tarinassa? Millainen on tarinan alku, missä tapahtuu käänne ja millainen on loppu?

## Hahmokuvausten kirjoittaminen

*Kesto: 20 min*

*Toteutustapa: paikalla/etänä*

*Yksilötehtävä*

*Tarvikkeet: piirustusvälineet ja/tai aikakauslehtiä, saksia, liimaa ja paperia*

Osallistujan tehtävänä on keksiä ja kirjoittaa johonkin kuvitteelliseen näytelmään hahmo. Hahmon luomisen apuna voi käyttää myös muita tämän materiaalipaketin tehtäviä (katso esimerkiksi näyttelijäntyön hahmonrakennusharjoitteet sekä puvustus ja maskeeraus). Roolifaktojen ja roolikuvauksen lisäksi osallistujat voivat halutessaan piirtää hahmosta kuvan tai etsiä ja leikata aikakauslehdistä jonkin hahmoa muistuttavan kuvan.

### Aloitetaan roolifaktoista:

- nimi
- ikä
- koulu tai työ
- harrastukset
- luonteenpiirteet
- perhe
- unelmat
- pelot

Roolifaktojen jälkeen osallistujat voivat kirjoittaa otteen hahmon päiväkirjasta. Tässä kirjoittaja pääsee tuomaan esille eri tavalla hahmon omaa tyyliä ja persoonaa. Mistä hahmo kirjoittaa ja mihin sävyyn? Mitä mieltä hän on päivän tapahtumista? Millaista kieltä hän käyttää ja mikä on hänen kirjoitustyyliinsä? Jopa käsialan voi ajatella kertovan jotain hahmosta.

## Ajatuksen virta

*Kesto: 5–15 min*

*Toteutustapa: paikalla/etänä*

*Yksilötehtävä*

Ajatuksenvirta on kirjoittamisen tekniikka, jossa kirjoitetaan sekalaisia asioita, joita päähän pätkähtää. Tarkoituksena on pitää kynä liikkeessä koko ajan. Mikäli mieleen ei putkahda yhtään mitään, voi kirjoittaa vaikka “en keksi mitään” niin kauan kunnes mieleen tulee jokin ajatus. Oikeaa ja väärää ei tässä ole.

Ohjaaja antaa osallistujille lauseen alun, jota he lähtevät täydentämään ja josta voivat inspiroitua. Ei haittaa, jos ajatus karkaa aivan jonnekin muualle. Ohjaaja laittaa myös ajan käyntiin. Yhtä tehtävää kirjoitetaan 2–8 minuuttia osallistujaryhmän keskittymiskyvyn ja sen mukaan, onko kirjoittaminen tuttua. Minuuttimäärää voi kunkin aloitusvirkkeen kohdalla halutessaan myös kasvattaa hiukan. Koko ajan olisi kynän kuitenkin pystyttävä liikkeessä.

### Hyviä aloituksia voivat olla esimerkiksi:

- Tänään...
- Muistan...
- En muista...
- Haluaisin...

Taitavan tai kirjoittamiseen orientoituneen ryhmän kanssa voi haastaa osallistujia tarttumaan yksityiskohtiin. Sen sijaan, että kirjoittaisi ”jänis meni pensaaseen” voi kirjoittaa esimerkiksi että “suurikokoinen rusakko loikki tien poikki ja sukelsi ryteikköön”. Yksityiskohtiin keskittyminen voi tarkoittaa adjektiiveja, joita tekstin sekaan lisäälee tai yksinkertaisesti tarkentamista. Puu ei ole pelkkä puu vaan itseasiassa vaahtera. Lattia ei ole pelkkä lattia vaan hiottu parketti tai laikukas muovimatto jne.

## Kirjoita oma kohtaus/näytelmä

*Kesto: useampi oppitunti*

*Toteutustapa: paikalla/etänä*

*Yksilö-, pari- tai pienryhmätehtävä*

Harjoite voidaan tehdä yksin, pareittain tai jopa pienessä ryhmässä. Harjoitteen voi hyvin yhdistää esimerkiksi äidinkielen oppiaineen sisältöihin esimerkiksi juonen, näytelmän rakenteen ja vaikkapa käänteiden käsitteiden harjoitteluun. Apuna voi käyttää tämän materiaalipaketin muita tehtäviä (ks. esimerkiksi Käsikirjoitukseen tutustuminen sekä Oman esityksen ideointi -harjoitteet)

Omasta elämästä ja omista mielenkiinnonkohteista, kokemuksista ja esimerkiksi itseä ärsyttävistä asioista on hyvä ammentaa aiheita tekstille (ks. Oman esityksen ideointi -harjoitteen idealistaus). Hienoa, jos oma näytelmä tai kohtaus on sellainen, joka voidaan myös harjoitella ja esittää yhdessä ryhmän kanssa. Kuitenkin myös kohtauksen tai näytelmän kirjoittaminen on tärkeää itsessään, mikäli esitystä ei voida järjestää.

Käsikirjoittamisessa, kuten muussakin kirjoittamisessa voi hyödyntää prosessikirjoittamisen menetelmiä niin, että keskeneräisestäkin työstä saa palautetta. Esimerkiksi vertaispari tai muu vertaiselta saatu palaute on arvokas tapa kehittää omaa käsikirjoitusta eteenpäin.

### Käsikirjoittajan muistilista:

- Muista kirjoittaa aina roolihahmon nimi, joka repliikin sanoo.
- Kirjoita parenteseja mahdollisimman vähän, vain aivan olennaisimmat näyttämöllä tapahtuvat asiat. Ohjaajan tehtävä on keksiä, miten käsikirjoitus toteutetaan lavalle.
- Kirjoita repliikkeihin, mitä hahmo sanoo, jätä jälleen tekemisen kuvaus ohjaajan vastuulle. Muista, että tavallisesti kukaan ei arjessaan selosta ääneen, mitä tekee samalla kun tekee.
- Tässä tehtävässä kannattaa välttää valtavan pitkiä monologeja eli yksinpuheluja. Näyttelijöiden on helpompi ja nopeampi opetella tekstiä, jos sitä on vain vähän. Vuoropuhelua eli dialogia kannattaa suosia.
- Paitsi näytelmässä, myös kohtauksessa on aina alku, keskikohta ja loppu. Kohtauksessa on tapahduttava jokin käänne, eli asioiden tulisi olla eri tavalla kohtauksen alussa ja lopussa.

## Lavastaja

Lavastaja on henkilö, joka vastaa näytelmän lavastuksen suunnittelusta ja toteutuksesta.

### Lavastussuunnitelma

*Kesto: 20 min*

*Toteutustapa: paikalla/etänä*

*Yksilötehtävä*

*Tarvikkeet: kyniä ja paperia tai vaihtoehtoisesti muovailuvahaa*

Käydään yhdessä läpi Punahilkka-sadun tapahtumat. Vaihtoehtoisesti satu voidaan myös lukea. Tässä on linkki yhteen versioon Punahilkka-sadusta, johon voi halutessaan perehtyä. <https://iltasatu.org/satu/punahilkka/>

#### Alla sadun pääkohdat avuksi:

- Isoäiti on sairaana, Punahilkka lähtee viemään hänelle syötävää.
- Punahilkka kulkee yksin metsässä ja kohtaa suden.
- Susi menee edeltä, syö isoäidin ja pukeutuu häneksi.
- Punahilkka saapuu isoäidin luokse ja luulee sutta isoäidiksi.
- Punahilkka tajuaakin isoäidin olevan oikeasti susi ja lähtee karkuun.
- Matkalla Punahilkka törmää metsästäjään, joka pelastaa isoäidin sudelta.

Punahilkassa on tapahtumapaikkoina isoäidin mökki ja metsä. Jokainen valitsee näistä toisen ja pohtii minkälaisia lavasteita siellä voisi olla. Oppilaat piirtävät kukin itsenäisesti omalle paperilleen tämän tapahtumapaikan ja lavasteet. Vaihtoehtoisesti lavasteita voidaan myös esimerkiksi muovaillla.

Lopuksi työt laitetaan esille näyttelyksi. Jokainen saa kierrellä tilassa itsenäisesti ja tutustua toisten töihin.



## Punahilkan lavastaminen tilaan

*Kesto: 15–20 min*

*Toteutustapa: paikalla*

*Ryhmätehtävä*

*Tarvikkeet: lavastusmateriaaleja*

Tutustutaan Punahilkka-satuun (pääkohdat löytyvät edellisestä harjoitteesta). Tehdään Punahilikkaan yhdessä lavastus. Jos ryhmä on suuri, voidaan jakautua kahteen ryhmään.

Rakennetaan tilaan Punahilkan tapahtumapaikat yhdessä. Mietitään Punahilkan tapahtumapaikkoja ja mitä niistä voisi löytyä. Käytetään luokasta löytyviä tavaroita, kuten pöytiä, tuoleja, kirjoja ja kasveja. Ohjaaja voi tuoda myös etukäteen lisää lavastusmateriaalia. Voidaan hyödyntää myös tekniikkaa, kuten maiseman heijastamista taustalle tai valoa, kuten puhelimen taskulamppua.

Lopuksi Punahilkka on mahdollista myös esittää valmiissa lavastuksessa. Jokaisessa kohtauksessa voi vaihtua roolit.

Koko tehtävän voi myös halutessaan tehdä jostain muusta ryhmää inspiroivasta sadusta.

## Valo- ja äänisuunnittelija

Valo- ja äänisuunnittelija vastaavat esityksessä käytettävien valojen ja äänien suunnittelusta ja toteutuksesta. Valolla ja äänellä esityksessä on oma käsikirjoitus, joka tukee esityksen tapahtumia lavalla.

## Ääni

### Äänipallo

*Kesto: 5 min*

*Toteutustapa: paikalla/etänä*

*Ryhmätehtävä*

Osallistujat seisovat piirissä. Yksi ottaa käteensä kuvitteellisen pallon, joka pitää jonkinlaista ääntä. Ääni voi olla millainen tahansa, mitä osallistuja pystyy omalla suullaan tuottamaan. Hetken palloa pidettyään hän heittää äänipallon jollekin muulle osallistujalle, minne päin piiriä tahansa ottamalla katsekontaktin. Vastaanottaja ottaa kuvitteellisen pallon kiinni heitosta samalla äänellä kuin millä heittäjä on lähettänyt sen matkaan. Hän saa kuitenkin kopin ottamisen jälkeen muuttaa pallon kokoa, kuvitteellista painavuutta sekä ääntä oman mielensä mukaan. Tämän jälkeen pallo heitetään taas seuraavalle. Osallistujia voi haastaa ottamaan koko keho mukaan harjoitteeseen sekä tuottamaan sellaisia hurjakin ääniä, mitä ei ole koskaan aiemmin tuottanut.

### Tunnelman duppaus

*Kesto: 10–30 min, riippuen siitä, kuinka laajasti tehtävän tekee*

*Työtapa: paikalla*

*Pienryhmätehtävä*

Tämä harjoite sopii taitavalle ryhmälle. Ryhmä katsoo alla olevan näytelmätrailerin ilman ääniä. Tämän jälkeen he keskustelevat siitä, mitä he näkivät ja millainen tunnelma videossa oli. Keskustelun jälkeen video laitetaan uudestaan päälle ja ryhmäläiset tekevät siihen itse äänitehosteita. Äänitehosteiden tekemiseen voi käyttää apuvälineitä tai tehdä

pelkästään omalla suulla ja keholla. Tarkoituksena on välittää nimenomaan videon tunnelma äänen keinoin eikä keksiä sen henkilöille repliikkejä.

Jos tehtävä tehdään useammassa pienryhmässä, ryhmät voivat esittää toisilleen tekemänsä äänimaailmat videon kanssa.

Ryhmä voi myös tehdä itse oman äänettömän videon, johon tekevät äänitehosteet. Jos on useampi ryhmä, joka on tehnyt itse videon, ryhmät voivat myös vaihtaa videoita, jolloin jokainen ryhmä voi tehdä äänitehosteet jonkun toisen tekemään videoon.

Alla linkki Turun kaupunginteatterin Cabaret-musikaalin teaseriin, johon äänitehosteet tehdään. Muista katsoa video ilman ääniä.

### [Cabaret-musikaali](#)

## Biisit ja niiden tunnelmat

*Kesto: 15 min*

*Toteutustapa: paikalla/etänä*

*Yksilö- ja/tai ryhmätehtävä*

Ohjaaja laittaa kappaleen soimaan harjoitustilaan. Kuunnellaan kappaletta hetki yksin ja mietitään, millainen tunnelma kappaleessa on. Seuraaviin kysymyksiin voi vastata itse kirjoittamalla tai ryhmän kanssa keskustellen:

- Tuleeko musiikista mieleen jokin tunne, mikä?
- Tuleeko musiikista mieleen jokin väri, mikä?
- Tuleeko musiikista mieleen jokin vuodenaika, mikä?
- Millainen toiminta sopisi musiikin kanssa yhteen?
- Mikä toiminta olisi sellaista, mitä musiikista ei ainakaan tule mieleen?

Rohkean ja heittäytyvän ryhmän kanssa voidaan kokeilla yhdessä, millaista liikettä kukin musiikki meissä synnyttää. Lähdetään kävelemään tilassa ja annetaan musiikin vaikuttaa omaan kehoon ja kävelyyn. Muistetaan käyttää eri tasoja. Voidaan kokeilla myös liikkua täysin päinvastaisesti, mitä musiikista tulee mieleen.

Alla on musiikkivaihtoehtoja. Voit myös soittaa muuta musiikkia omalta soittimeltasi.

<https://freesound.org/people/Andrewkn/sounds/474864/>

<https://freesound.org/people/ShadyDave/sounds/326553/>

## Tunnista ääni

*Kesto: 10 min*

*Toteutustapa: paikalla/etänä*

*Yksilö-, pari-, pienryhmä- tai ryhmätehtävä*

Alla on linkki äänikirjastoon, josta löytyy lyhyitä ääninäytteitä. Kaikki äänet on tehty yhdellä tai useammalla esineellä tai aineella. Osallistujat kuuntelevat äänet ja pohtivat, miten äänet on tehty. Tehtävä on mahdollista toteuttaa yksin, pienryhmässä tai yhteisenä keskusteluna.

## Ääninäytteet 1

## Vastaukset

1. ääninäyte - Filminauha
2. ääninäyte - Spagetin katkaiseminen
3. ääninäyte - Kahvinpurut muovipurkissa
4. ääninäyte - Kookospähkinöiden kuoret
5. ääninäyte - Sivellin
6. ääninäyte - Teemukit
7. ääninäyte - Puuhalot
8. ääninäyte - Kivet
9. ääninäyte - Raastinrauta
10. ääninäyte - Helmikoru
11. ääninäyte - Kukkaruukun sirpaleet
12. ääninäyte - Haarukka tippuu maahan

## Mielikuvat ääninäytteistä

*Kesto: 10 min*

*Toteutustapa: paikalla/etänä*

*Yksilö-, pari-, pienryhmä-, tai ryhmätehtävä*

Alla on linkki äänikirjastoon, jossa on kuusi äänitettä. Ensimmäinen äänite on muokkaamaton, loput viisi on siitä tehtyjä muokkauksia. Kuunnelkaa äänitteitä yksi kerrallaan ja jokaisen jälkeen osallistujat voivat pohtia joko yksin tai ryhmässä seuraavia kysymyksiä:

- Minkälaisessa tilassa puhuja on?
- Millainen tunnelma äänitteessä on?
- Millainen henkilö puhuja on?

Mikä äänitteessä on erilaista kuin alkuperäisessä äänitteessä? (Esimerkiksi äänenkorkeuden ja kaiun miettiminen saattaa helpottaa)

## Ääninäytteet 2

## Äänimaailma

*Kesto: 10 min*

*Toteutustapa: paikalla*

*Ryhmätehtävä*

Harjoite toimii hyvin myös lämmittelynä. Osallistujat istuvat piirissä silmät kiinni. Jos silmien kiinni pitäminen tuntuu inhottavalta, voi katseen laskea maahan. Tarkoitus on luoda improvisoiden äänimaisema niin, että kaikki osallistuvat jollakin tapaa. Ohjaaja antaa aiheen, ja mikä tahansa omaan mieleen tuleva ääni voi kuulua tähän äänimaisemaan. Oikeita ja vääriä ääniä ei ole. Osallistujia voi kannustaa inspiroitumaan toisten tekemistä äänistä, esimerkiksi metsässä jokin lintu voi vastata toiselle linnulle. Äänimaailma kestää niin kauan kuin siltä tuntuu. Osallistujia on hyvä muistuttaa kuuntelemisen tärkeydestä. Ei ole pakko olla koko ajan äänessä, ettei äänimaailmasta tule kaaos. Oman äänen ei myöskään tarvitse kestää koko teoksen aikaa, vaan sitä voi vaihtaa niin monta kertaa kuin haluaa. Tarkoitus on myös ottaa ideoita muilta. Ymmärrettävää puhetta ei ole tarkoitus käyttää, vaan äänimaailmassa haetaan ennemminkin erilaisia tunnelmia.

### **Aiheina/lähtökohtina äänimaailmalle voi olla esimerkiksi:**

- metsä
- maatila
- kummitustalo
- vilkas kaupunki
- erilaisten lintujen äänet
- erilaiset s-äänteet
- erilaiset hengityksen äänet

Harjoituksen lopussa on hyvä käydä purkukeskustelu, jossa osallistujat pääsevät jakamaan kokemuksiaan ja tulkintojaan tuotetusta äänimaailmoista. Kaikki tulkinnat ja tuntemukset ovat oikeita.

## Äänitarina eli audiofiktio

*Kesto: 45 min*

*Toteutustapa: paikalla*

*Pienryhmätehtävä, väh. 5 henkilön pienryhmät*

Tehtävä tehdään vähintään viiden henkilön pienryhmissä. Ryhmien tehtävänä on keksiä jokin yksinkertainen tarina, ja luoda se täysin kuuloaistin varaan. Ohjaaja voi antaa tarinoille aiheet tai ryhmät voivat keksiä ne itse. Esimerkiksi tapahtumapaikan perusteella voi olla helppo lähteä rakentamaan teosta.

Puhetta ei saa käyttää, mutta Blablabla-kieltä ja muuta siansaksaa voi hyvin käyttää. Puhelimesta ei myöskään saa ottaa ääniä, mutta muuten kaikkea tilasta löytyvää voi hyödyntää. Tehdään ääniä siis esineillä ja ihmisäänellä. Ryhmät saavat suunnitella tarinan, muuttaa sen pelkästään äänellä toteutettavaksi ja harjoitella hyvin. Tähän kannattaa varata paljon aikaa.

Lopuksi äänitarinat esitetään muille. Yleisö kuuntelee teoksen silmät kiinni. Tarina alkaa hiljaisuudesta ja päättyy, kun esiintyjät sanovat itse "kiitos". Tämän jälkeen kuuntelijat saavat arvailla ja esittää omia tulkintojaan siitä, missä tarinassa oltiin ja mitä tapahtui. Kaikki tulkinnat ja tuntemukset tarinasta ovat yhtä oikeita, vääriä vastauksia ei ole. Tekijöiden on maltettava olla hetki itse hiljaa, ja vasta kuulijoiden tulkinnat kuultuaan he saavat kertoa oman versionsa tarinasta ja työskentelyn prosessista.

### Muistilista kuunnelman tekemiseen:

- Kuulija tarvitsee katsojaa enemmän aikaa hahmottaakseen paikan, missä ollaan. Kannattaa siis kannustaa osallistujia viipyilemään tapahtumapaikassa.
- Jokainen hahmo tarvitsee selkeän esittelyn. Hahmoille voi tapahtua asioita vasta, kun heidät on esitelty selkeästi esim. askelilla (tässä kengät ovat hyvä apuväline erottamaan hahmot toisistaan).
- Kuulija ei pysty erottamaan liian monta tapahtumapaikkaa, hahmoa tai tapahtumaa. Siksi tarinassa yksinkertainen on kaunista.

**Vinkki: Äänitarina on hyvä hetki harjoitella myös tarinan rakennetta: alku, keskikohta ja loppu.**

## Tunnelma tekstin taakse

*Kesto: 20 min*

*Toteutustapa: paikalla*

*Pienryhmätehtävä*

*Tarvikkeet: Pieni Punahilkka -satu tai jokin muu teksti*

Ryhmä voi joko itse valita itseään kiinnostavan tekstin tai ohjaaja voi avata Pieni Punahilkka -sadun tästä [linkistä](#). Tehtävänä on lukea teksti läpi ja syventyä sen tunnelmaan (linkin takana oleva satu on melko pitkä, joten ohjaaja voi esimerkiksi lukea sitä itse ääneen tai ohjata osallistujat lukemaan sitä lyhennetyksi). Ryhmä voi keskustella tekstistä yhdessä ja lähteä sitten suunnittelemaan sitä, miten he tukisivat luettavaa tekstiä äänellä. Ryhmä saa suunnitella ja harjoitella tekstin esittämisen niin, että yksi ryhmästä lukee tekstin tai jonkun osan siitä ja muut luovat tekstin taakse tunnelmaa äänillä. Äänet voivat olla ihmiskeholla tuotettuja tai tilasta löytyvillä materiaaleilla toteutettuja. Kännykkää tai muita teknisiä apuvälineitä ei saa käyttää. Lopuksi ryhmät esittävät tekstit toisilleen. Taitavaa ryhmää voi haastaa leikittelemään kontrasteilla: Mitä tapahtuu, jos surulliseen kohtaan tuottaa iloista äänimaisemaa tai iloiseen vihaista?

### Tässä vielä kertauksena Punahilkka-sadun pääkohdat avuksi:

- Isoäiti on sairaana, Punahilkka lähtee viemään hänelle syötävää.
- Punahilkka matkaa yksin metsässä ja kohtaa suden.
- Susi menee edeltä, syö isoäidin ja pukeutuu häneksi.
- Punahilkka saapuu isoäidin luokse ja luulee sutta isoäidiksi.
- Punahilkka tajuaakin isoäidin olevan oikeasti susi ja lähtee karkuun.
- Matkalla Punahilkka törmää metsästäjään, joka pelastaa isoäidin sudelta.



## Kontrastikokeilu

*Kesto: 10 min*

*Toteutustapa: paikalla*

*Ryhmätehtävä*

Tämä harjoite sopii rohkealle ja heittäytyvälle ryhmälle tai loppupuolen tehtäväksi helpomprien lämmittelyharjoitusten jälkeen.

Ohjaaja laittaa musiikin soimaan ja osallistujien tehtävänä on liikkua tilassa mahdollisimman eri tavalla kuin minkälaiseen liikkeeseen musiikki heitä ohjaisi. Jos musiikki on esimerkiksi rytmikästä, voisi liike olla siis venyvää ja sitkeää.

Jos osallistujat tarvitsevat lisäapua, voi heille antaa erilaisia mielikuvia. Näitä voisivat olla esimerkiksi:

### Liiku kuin...

- höyhen
- tuli tai kipinä
- olisit iloinen tai utelias
- ympärilläsi olisi pehmeää pumpulia kaikkialla
- lattia olisi täynnä ällöttäviä ötököitä
- ympärilläsi olisi tahmeaa limaa kaikkialla
- olisit discossa
- mahdollisimman nopeasti
- mahdollisimman hitaasti

Musiikkina harjoitteessa voi käyttää miltei mitä tahansa kappaletta. Alla muutama vaihtoehto:

<https://freesound.org/people/Andrewkn/sounds/474864/>

- Tämän kappaleen kanssa vastakohtaisina mielikuvina toimivat esimerkiksi liikkuminen nopeasti, kuten discossa tai kuin lattia olisi täynnä ötököitä.

<https://freesound.org/people/ShadyDave/sounds/326553/>

- Tämän kappaleen kanssa vastakohtaisina toimivat esimerkiksi liikkuminen pehmeässä pumpulissa, iloisena ja uteliaana tai kuin lattia olisi täynnä ötököitä.

## Valo

### Assosiaatiot väreistä

*Kesto: 5 min*

*Toteutustapa: paikalla/etänä*

*Yksilö-, pari-, pienryhmä-, tai ryhmätehtävä*

Ohjaaja näyttää ryhmälle eri värejä ja osallistujat pohtivat yksin tai ryhmässä, minkälaisia mielikuvia väri heissä herättää. Keskustelun voi myös toteuttaa koko ryhmän kanssa ohjaajan johdolla.

Ohjaaja voi etsiä värit esimerkiksi netistä. Huomioi, että saman värin eri sävyt voivat luoda huomattavan erilaisia mielikuvia. Jokin väreistä voi olla kirkas, joku toinen taas vaikkapa murrettu.

### Assosiaatiota helpottavia kysymyksiä voivat olla esimerkiksi:

- Minkälainen olo väristä itselle herää? (esim. haikea, pirteä, synkkä, rauhallinen)
- Mikä paikka väristä tulee mieleen?
- Kuka tai minkälainen ihminen väristä tulee mieleen?
- Minkä lämpöinen väri on?
- Mitä muuta väristä tulee mieleen?

Osallistuja voi katsoa värejä myös yksin omalta laitteelta ja kirjoittaa ylös värin synnyttämiä ajatuksia. Halutessa nämä pohdinnat voidaan jakaa yhteisesti tai pitää osallistujan omana tietona.

### Valon vaikutus kasvoihin

*Kesto: 10 min*

*Toteutustapa: paikalla*

*Pari-, pienryhmä-, tai ryhmätehtävä*

Käytetään apuna puhelimen taskulamppua. Toinen parista tai yksi ryhmästä valitaan ensin valaistavaksi. Hänen kasvonsa valaistaan lampulla ensin ylhäältä, sitten alhaalta, sivuilta ja pään takaa. Toistetaan tämä niin, että joku toinenkin on valaistavana, jotta kaikki näkevät kasvot valaistuna. Tehtävän lopuksi voidaan koko ryhmän kesken puhua siitä, miten valo vaikutti kasvoihin ja ilmeisiin.

## Puvustaja ja maskeeraaja

Puvustajan tehtävään kuuluu rooliasujen suunnittelu ja toteutus. Maskeeraajan tehtävään kuuluu roolihahmojen meikkien ja kampausten suunnittelu ja toteutus. Puvustus ja maskeeraus ovat tärkeä osa roolihahmoa, ja niillä voidaan ilmentää esimerkiksi paikkaa, aikaa ja roolihahmon persoonaa.

### Hahmon suunnittelu

*Kesto: 20–30 min*

*Toteutustapa: paikalla/etänä*

*Yksilötehtävä*

*Tarvikkeet: kyniä ja paperia*

Osallistujat miettivät millaisen hahmon haluaisivat nähdä lavalla ja millaista eivät haluaisi nähdä. Tämän jälkeen osallistujat piirtävät molemmat hahmot paperille ja suunnittelevat näille hahmoille puvustuksen ja maskeerauksen. Pukuja voi halutessaan suunnitella hahmoille useamman.

### Jatkotehtävä pareittain

*Kesto: 15–20 min*

*Toteutustapa: paikalla/etänä*

*Paritehtävä*

Osallistujat jakautuvat pareihin. Parit esittelevät toisilleen omat hahmonsensa ja miettivät missä hahmot voisivat tavata ja mitä kohtaamisessa tapahtuisi. Kohtaamiset esitetään muille.

## Maskeerauspele

*Kesto: 15–30 min*

*Toteutustapa: paikalla*

*Ryhmätehtävä*

*Tarvikkeet: iso paperi, "Maskeerauspele*n" laput liitteistä tulostettuna

Osallistujat piirtävät yhdessä isolle paperille tai taululle suuren pään ääri viivat. Päästä muotoutuu pelin aikana hahmo. Jokainen saa vuorollaan nostaa yhden lapun haluamastaan kategoriasta ja tämän jälkeen piirtää lapussa olevan piirteen/ asian hahmolle. Ohjaaja tulostaa etukäteen kategorialaput ja laittaa ne oikeisiin pinoihin. Tulostettavat laput löytyvät materiaalipaketin lopusta tulostettavista liitteistä "Maskeerauspele"-osiosta.

## Tuottaja

Tuottaja vastaa esityksen tuotannollisista asioista, kuten esimerkiksi esityksen aikatauluista, budjetista ja sen markkinoinnista. Tuottaja pitää huolen siitä, että esitys valmistuu suunnitelmien mukaisesti.

## Esitysprosessin vaiheet

*Kesto: 15 min*

*Toteutustapa: paikalla/etänä*

*Pari- tai pienryhmätehtävä*

*Tarvikkeet: esitysprosessin vaiheet -kortit tulostettuna ja leikattuna (löytyvät liitteistä)*

Osallistujien tehtävä on ryhmissä keskustellen järjestellä esitysprosessin vaiheet kronologisesti eli järjestää tulostetut kortit oikeaan järjestykseen. Jo alussa ohjaajan on hyvä sanoa ääneen, että yhtä oikeaa vastausta ei ole. Esityksiä on hyvin monenlaisia, eivätkä kaikki etene samalla tavalla. Kortit löytyvät liitteistä. Alla yksi mahdollinen oikea järjestys.

### Esitysprosessin vaiheita:

- valmis käsikirjoitus
- harjoituskausi
- lavastuksen rakentaminen
- valojen asentaminen
- maskeeraus ja puvustus
- ensi-ilta
- esityskausi

### Teatteritalo minikoossa

*Kesto: useampi oppitunti*

*Toteutustapa: paikalla*

*Ryhmätehtävä, vähintään 13 osallistujaa*

Osallistujille jaetaan alla olevat roolit. Mikäli kaikille ei riitä omaa roolia, voivat kaikki tehdä tehtävää tiimeissä.

- 4 näyttelijää
- käsikirjoittaja
- ohjaaja
- tuottaja
- puvustaja
- maskeeraaja
- lavastaja
- valosuunnittelija
- äänisuunnittelija
- markkinointipäällikkö

Osallistujat tuottavat teatteriesityksen. Harjoite alkaa sillä, että tuottajan johdolla pidetään tuotantopalaveri, jossa päätetään tulevan esityksen aihe. Tämän jälkeen tiimit voivat jakautua tekemään omia töitään. Tuottaja on ohjaajan kanssa vastuussa kokonaisuudesta. Käsikirjoittaja työskentelee tiiviisti ohjaajan kanssa. Ohjaaja ohjaa ja käsikirjoittaja kirjoittaa ylös sitä, mitä tapahtuu. Tuottaja on vastuussa kokonaisuudesta ja työskentelee myös markkinointihenkilöiden kanssa. Markkinointi tuottaa ohjaajalle tai muulle mahdolliselle yleisölle mainoksia esityksestä esimerkiksi piirtämällä julisteen. Puvustajat ja maskeeraajat suunnittelevat yhdessä näyttelijöiden rooliasuja. Jos koulussa on roolivaatevarasto, sitä voi tässä hyödyntää. Valo- ja äänisuunnitteluvastaavat seuraa esityksen harjoittelua ja painavat musiikit ja valot päälle halutusti. Valoina voi kattolampun lisäksi käyttää esimerkiksi kännykän taskulamppua. Lavastaja vastaa estradin lavasteista sekä katsomon järjestämisestä.

Lopullisen esityksen keston ei tarvitse olla kuin muutaman minuutin. Tarkoituksena on havainnollistaa sitä, miten kaikkia teatterin työntekijöitä tarvitaan ja miten teatteritalon toiminta on tiivistä yhteistyötä. Harjoitus on vaativa, mutta ryhmänohjaaja voi olla tukena parhaaksi katsomallaan tavalla. Itseohjautuvan ryhmän kanssa ryhmänohjaajan ei välttämättä tarvitse puuttua työskentelyyn. Mikäli ryhmä tarvitsee tukea, ryhmänohjaajan on varottava ottamasta vahingossa itse tuottajan roolia, ellei näin ole erikseen sovittu.

# Teatterin tyyllilajit

Teatteria voi tehdä monella eri tyyllilajilla, riippuen muun muassa siitä, millä tavalla esityksen aihetta halutaan käsitellä ja minkälaisia tunteita katsojassa halutaan herättää.

## Yhdistelytehtävä

*Kesto: 10–15 min*

*Toteutustapa: paikalla/etänä*

*Yksilötehtävä*

*Tarvikkeet: yhdistelytehtävä liitteistä tulostettuna*

Osallistujat yhdistävät teatterin eri tyyllilajit niille kuuluviin määritelmiin. Ohjaaja tulostaa etukäteen yhdistelytehtävälomakkeet osallistujille materiaalipaketin lopusta tulostettavista liitteistä ”Teatterin tyyllilajit” -osiosta.

## Jatkotehtävä: keskustelua/pohdintaa

*Kesto: 5–10 min*

*Toteutustapa: paikalla/etänä*

*Yksilö-, pienryhmä- tai ryhmätehtävä*

Pohdintaa ja keskustelua voi toteuttaa itsenäisesti, pienryhmissä tai koko ryhmän kesken.

- Mitä edellä mainituista teatterin tyyllilajeista olet nähnyt?
- Piditkö siitä?
- Miksi?



## Dialogi tyyllilajeilla

*Kesto: 10–15 min*

*Toteutustapa: paikalla/etänä*

*Paritehtävä*

*Tarvikkeet: dialogin voi tulostaa liitteistä halutessaan*

Osallistujat jaetaan pareihin. He käyvät alla olevan keskustelun ja sopivat kumpi on **A** ja kumpi **B**. He lukevat keskustelun repliikit edellä mainituilla teatterin tyyllilajeilla. Ohjaaja ohjeistaa millä tyyllilajilla keskustelut käydään tai parit voivat päättää itse.

**A: Minulla on nälkä.**

**B: Ruoka on kohta valmista**

**A: Mitä on ruokana?**

**B: Makaronilaatikkoa.**

**A: (Voit keksiä oman vastauksen)**

**Tehtävän jälkeen voidaan keskustella esimerkiksi seuraavista asioista:**

- Miten tyyllilajin vaihto vaikutti tekstiin, henkilöhahmoihin tai yleistunnelmaan?
- Tuliko keskustelusta hauska? Miksi?
- Tuliko keskusteluun liikettä? Millaista?

## Ellun surma tai joku muu vapaavalintainen satu

*Kesto: 15–25 min*

*Toteutustapa: paikalla*

*Pienryhmätehtävä*

Osallistujat jaetaan 6 hengen ryhmiin. He päättävät kuka esittää mitäkin roolia. Roolihahmot ovat äiti, tytär, kaksi ambulanssikuskoa, hautausurakoitsija ja ohjaaja. Kohtauksen ohjaaja päättää millä teatterin tyyllilajilla muut esittävät kohtausta. Ohjaaja on yleensä tyytymätön näyttelijöiden suoritukseen ja antaa jonkin perustelun sille, miksi kohtausta tulee tehdä uudestaan erilaisella tyyllilajilla, esimerkiksi “No eihän tuossa nyt ollut mitään jännitystä koko touhussa, tehkääs seuraavaksi kohtausta kauhuna.” Kohtausta voi tehdä useamman kerran ja vaihdella rooleja ryhmän kesken.

Kohtauksessa Äiti lakaisee lattiaa kaikessa rauhassa, kun huoneeseen saapuu tytär, joka sanoo äidille:

- Äiti, äiti minä kuolen.
- Älä nyt höpsi. Et sinä kuole. Nuori ihminen, vastaa äiti.

Samalla tyttö kuitenkin lyyhistyy maahan kuolleen. Äiti panikoi ja päättää soittaa ambulanssin. Ambulanssikuskoa saapuvat paikalle ja toteavat tytön kuolleeksi, jolloin äiti soittaa paikalle hautausurakoitsijan. Tämä mittailee tyttöä arkkua varten, kunnes ohjaaja ryntää paikalle huutaen homman poikki.

# Teatterihistoria

## Yhdistelytehtävä

*Kesto: 5 min*

*Toteutustapa: paikalla/etänä*

*Yksilötehtävä*

*Tarvikkeet: tehtävä tulostettuna ja kynä*

Yhdistä taiteilija ja hänen teoksensa. Voit käyttää apunasi internetiä. Lopussa liitteenä oikeat vastaukset sekä tulostettava versio tehtävästä osallistujille.

William Shakespeare

Seitsemän veljestä

Minna Canth

Peppi Pitkätossu

Astrid Lindgren

Saituri

Aleksis Kivi

Anna Liisa

Molière

Romeo ja Julia

Anton Tšehov

Kolme sisarta

# Tulostettavat liitteet

## Käsikirjoitukseen tutustuminen:

Minna Canth 1895:

ANNA LIISA

Henkilöt:

- **Kortesusu**, tilallinen
- **Riikka**, hänen vaimonsa
  
- **Anna Liisa**
- **Pirkko**  
heidän tyttäriään
  
- **Johannes Kivimaa**, Anna Liisan sulhanen.
- **Mikko**, tukkimies, Kortesuson entinen renki.
- **Husso**, hänen äitinsä.
  
- **Rovasti**
- **Lääkäri**
- **Nimismies**
- **Kauppias**  
Kirkonkylän herroja

- **Ristolan emäntä**
- **Heimosen emäntä**
- **Katajamäen isäntä** ym. kyläläisiä.

## Ensimmäinen näytös

(Tupa Kortesuon talossa. Perällä ovi. Siitä oikeaan uuni. Etulavalla vasempaan ristikkojalkainen pöytä, oikeaan korkeat luomapuut. Penkkiä seinämällä ynnä pöydän ympäri. Vasemmalla seinällä kaksi ikkunaa, oikealla yksi.)

(Anna Liisa luo kangasta. Hän on valkoverinen, solakka nainen, surumieliset, suuret, siniset silmät, kaunis, mutta hieman kalpea; hänen vaaleat hiuksensa riippuvat paksulla palmikolla takana. Hetken päästä tulee Johannes sisään.)

*Johannes:* Päivää, Anna Liisa

*Anna Liisa:* Johannes! Sepä hauskaa.

*Johannes:* Sattuipa hyvin, kun tapaan sinut täällä yksinäsi. Vieläkö sinä nyt alotat kangasta?

*Anna Liisa:* Vielä.

*Johannes:* Ja aijot saada sen valmiiksi myös?

*Anna Liisa:* Täytyy. Tästä, näetkös, tulee vihkimäleninki.

*Johannes:* Elä? Vai vihkimäleninki! Mutta kylläpä sitten saat pitää kiirettä. Sillä tiedätkös, mitä minulla nyt on mielessä?

*Anna Liisa:* Noo? Annahan kuulla.

*Johannes:* Ehei — ! Ei sitä noin työtä tehdessä, se kun on niin ylen tärkeitä. Käy istumaa tuonne pöydän luokse, niin kerron.

*Anna Liisa (säpsähtää):* Ylen tärkeitä? Mitä se sitten onkaan?

*Johannes:* Ei mitään ikävää. Elä pelkää. Kovin sinä olet paha säikkymään.

*Anna Liisa (pyyhkäisee otsansa, rauhoittuu):* Niin, eikö se ole hupsua? Turhanpäiväisestä kun aina veret sävähtävät. — Istu sinä penkille tuohon, minä otan jakkaran.

*Johannes (silittelee hänen hiuksiaan):* Siihenkö sinä taas asetut alas? Tulisit ennemmin tänne polvelleni.

*Anna Liisa:* Ei, anna minun istua näin ikään. Tässä sinun jalkojesi juuressa on niin hyvä olla.

*Johannes:* Mutta sylissäni olisi vielä parempi. Tulepas koettamaan.

*Anna Liisa:* Ei, ei. En minä tule.

*Johannes:* Et tule? Miksi et tule?

*Anna Liisa:* En nyt. Sitten toisen kerran.

*Johannes:* Sittenkö, kun olen kertonut asiani? Tuletko sitten?

*Anna Liisa:* No, ehkäpä.

*Johannes:* Hyvä on. Minä pidän kiinni sanastasi.

*Anna Liisa:* Mutta mitä sinulla nyt on sitten mielessäsi?

*Johannes:* Sitä vaan, että panemme kuulutuksiin ensi pyhänä. Ja kolmen viikon päästä pidämme häät.

*Anna Liisa:* Niinkö pian?

*Johannes:* Niin, mitäs niistä enää viivyttelä. Kuta likempänä se aika on sitä parempi. Vai kuinka sinusta?

*Anna Liisa:* Minusta samoin. Mutta mitähän siitä arvelee isä ja äiti?

*Johannes:* Minä heiltä kysyn. Ovatko he kotosalla?

*Anna Liisa:* Kyllä luulen. Eivätkö lienee siellä jossain kartanolla.

## Maskeerauspelein tulostettavat laput kategorioittain

### Päälaki

Kiharat hiukset

Lippalakki

Letit

Pipo

Siilitukka

Irokeesi

### Korvat

Suippokorvat

Hörökorvat

Pienet korvat

Suuret korvat

Luppakorvat

Karvakorvat

### Silmät

Tihrusilmät

Suuret silmät

Yksisilmä

Tähtisilmät

Nappisilmät

Hypnoottiset silmät

Kissan silmät

### Nenä

Perunanenä

Porkkananenä

Sieraimet

Pieni nenä

Nappinenä

Kuono



**Suu**

Pieni suu

Iso suu

Torahampaat

Harvahammas

Hampaaton

**Erityispiirteet**

Sarvet/tuntosarvet

Silmälasit

Silmälappu

Pitkät silmäripset

Iso luomi

Pisamat

Huulipunaa

Parta

Viikset

Punaposket

## Esitysprosessin vaiheita:

Valmis käsikirjoitus

Maskeeraus ja puvustus

Harjoituskausi

Ensi-ilta

Lavastuksen rakentaminen

Esityskausi

Valojen asentaminen

## Teatterin tyyllilajien tulostettava yhdistelytehtävä -lomake

Yhdistä viivalla teatterin tyyllilaji oikeaan määritelmään. Voit käyttää apunasi internetiä.

Komedia	Lajityyppi, joka pyrkii herättämään kauhun tunteita
Tragedia	Näytelmä, jossa toimintaan ja vuoropuheluun on lisätty laulu- ja tanssinumeroita
Musikaali	Murhenäytelmä, jossa henkilöt kohtaavat murheellisen kohtalon
Ooppera	Näytelmä, joka on kirjoitettu yhdelle esiintyjälle laulajan ollessa kuitenkin pääosassa
Kauhu	Huvinäytelmä
Improvisaatio	Teatteria, jossa esitys luodaan sen esittämishetkellä
Nukketeatteri	Näyttämötaidemuoto, jossa yhdistyvät musiikki ja näytelmä täysimittaisine sinfoniaorkestereineen
Monologi	Lajityyppi, jossa on koominen hahmo, joka ilmehtii ja esittää fyysistä ja sanatonta komiikkaa
Klovneria	Teatteritaiteen muoto, jossa voidaan hyödyntää esimerkiksi nukkeja sekä erilaisia hahmoja, naamioita tai esineitä

## Dialogi tyyllilajeissa

A: Minulla on nälkä.

B: Ruoka on kohta valmista

A: Mitä on ruokana?

B: Makaronilaatikkaa.

A: (Voit keksiä oman vastauksen)

## Yhdistelytehtävä

Yhdistä taiteilija ja hänen teoksensa. Voit käyttää apunasi internetiä.

William Shakespeare

Seitsemän veljestä

Minna Canth

Peppi Pitkätossu

Astrid Lindgren

Saituri

Aleksis Kivi

Anna Liisa

Molière

Romeo ja Julia

Anton Tšehov

Kolme sisarta

**Yhdistelytehtävän oikeat vastaukset:**

William Shakespeare

Romeo ja Julia

Minna Canth

Anna Liisa

Astrid Lindgren

Peppi pitkätossu

Aleksis Kivi

Seitsemän veljestä

Molière

Saituri

Anton Tšehov

Kolme sisarta