



Draamapedagoginen aineisto

Draamapedagoginen aineisto luotu projektia
"Museo luokkahuoneena" varten.

Aineistoa luoneet:
Julle Vestman & Lina Johansson



STUNDARS

Sisällysluettelo:

Tervehdys ja ohjeet pedagogille	2
Rekvisiittatarve	2
Vesi	3
1. Lämmittely	3
2. Katso elokuva	3
3. Prinsessa, ritari, herrasmies.....	4
4. Patsaan teko.....	4
5. Liikkuvat veistokset	5
Valo	6
1. Lämmittely	6
2. Katso elokuva	6
3. Sisäinen matka.....	7
4. Piirrä sisäinen matkasi.....	8
5. Sokea auto	9
Lämpö	10
1. Lämmittely	10
2. Katso elokuva	10
3. Patsaan teko	11
4. Mielipideviiva	11
Voimansiirto	13
1. Lämmittely	13
2. Katso elokuva	13
3. Evoluutioleikki	14
4. Koneet	15
Loppusanat	16
Yhteystiedot	16

Tervehdys pedagogille:

Hyvä pedagogi,

Tämä on neljään lyhytelokuvaan liittyvä draamapedagoginen aineisto, jota voit hyödyntää

silloin, kun katsotte ryhmäsi kanssa lyhytelokuvia. Jokaisen lyhytelokuvan kohdalla on lämmittely, kysymyksiä luokalle sekä pari harjoitusta, joista voit valita sopivan luokallesi. Eri tehtävät liittyvät erilaisiin sosiaalisiin ja yhteiskunnallisiin aiheisiin, joita käsitellään lyhytelokuvissa.

Toivomme, että aineistolle tulee olemaan käyttöä ja että se auttaa sinua ja ryhmääsi syventämään ymmärrystä eri lyhytelokuvista. Ennen kaikkea toivomme, että teillä on hauskaa!

Yhteystiedot löydät viimeisellä sivulla!

Ohje pedagogille:

Voit pedagogina itse valita, millä tavalla hyödynnät aineistoa ryhmäsi kanssa. Voit myös muokata aineistoa, jotta se sopii paremmin ryhmällesi. Harjoitusten kesto on lyhytelokuvat mukaan lukien n. 40–60 minuuttia riippuen siitä, mitä harjoituksia teette ryhmän kanssa.

Rekvisiittatarve:

Tila: Aineistoa voi hyödyntää hyvin luokkahuoneessa riippuen ryhmän ja huoneen koosta, jos pöydät ja tuolit siirretään seinien viereen. Harjoituksia voi kuitenkin mukauttaa käytettävissä olevan tilan mukaan.

- 1-3 heitettävää palloa
- Yhtä monta tuolia kuin ryhmässä on ihmisiä
- Vapaavalintaista musiikkia
- Paperia ja kyniä piirtämistä varten
- Huivi tai vastaava silmien sitomista varten

Vesi (40-50 minuuttia)

1. Lämmittely (5-10 minuuttia)

Hirviö

Osallistujien määrä: Koko ryhmä

Tila: Suhteellisen avara tila, siirtäkää esim. tuolit ja penkit sivuun luokkahuoneessa

Tarvitset: Yhtä monta tuolia kuin on osallistujia

Harjoituksen kulku: Tuolit levitetään ympäri koko huonetta. Ensiksi päätetään, kuka esittää hirviötä. Hirviö voi liikkua vain jäykin jaloin, hän ei siis voi taivuttaa polvia. Hän asettumahd ollisimman kauas vapaasta tuolista ja alkaa sitten liikkua sitä kohti hitaasti, mielellään esittämällä hirviötä tai zombia. Muun ryhmän tehtävänä on estää hirviötä istumasta tuolille (oppilas, jonka edessä on tyhjä tuoli, ei voi kuitenkaan juosta pois, jos hirviö on hänen takanaan, koska hirviö istuu silloin hänen tuolilleen). Jos hirviö pääsee istumaan tuolille, virheen tehneestä tulee seuraava hirviö.

2. Katso elokuva (10 minuuttia)

Elokuva: ”Vesi”

Kun olette katsoneet elokuvan, voit joko tehdä yhteenvedon elokuvasta luokkasi kanssa tai voit myös kysyä jonkin seuraavista kysymyksistä:

- Mistä elokuva kertoo?
- Jäikö elokuvasta mieleesi jotain erityistä?
- Käsitelläänkö elokuvassa joitain kouluaineita?



3. Prinsessa, ritari & herrasmies (10 minuuttia)



Osallistujien määrä: Koko ryhmä

Tila: Riittävä tila, jossa voi kulkea ympäriinsä

Tarvitset: Vapaavalintaista musiikkia



Harjoituksen kulku: Ryhmä kulkee ympäriinsä huoneessa. Tämän harjoituksen voi tehdä halutessaan musiikin tahtiin. Leikkiä ohjaava pedagogi seisoo ulkopuolella ja huutaa joko Prinsessa, Ritari tai Herrasmies. Osallistujien tulee sitten muodostaa pareja ja tehdä nopeasti oikea liike sen mukaan, mikä sana huudettiin. Jos ohjaaja huutaa prinsessa, parin toinen osapuoli nostaa toisen syliinsä ”morsian-/prinsessatyöliin”. Jos ohjaaja huutaa ritari, toinen nousee toisen selkään kuin hän nousisi hevosen selkään. Jos ohjaaja huutaa herrasmies, toinen polvistuu kuin kosiessa ja toinen istuu hänen polvelleen. Hitain pari putoaa leikistä pois.

4. Patsaan teko pareittain (10 minuuttia)

Osallistujien määrä: Koko ryhmä jaettuna pareihin

Tila: Riittävästi tilaa, jotta pareilla tai ryhmillä on oma alue, jossa työskennellä

Harjoituksen kulku: Jaa ryhmä pareihin. Jos ei tule tasapareja, yhdessä ryhmässä voi olla kolme henkilöä. Heidän tehtävänsä on luoda omilla vartaloillaan patsas aiheesta ”Arkipäivän tilanne, jossa käytät vettä”. Anna heille viisi minuuttia aikaa keksiä patsas. Patsaat voivat olla kirjaimellisia tai abstrakteja. Seuraavaksi he saavat esitellä patsaat toisilleen. Muut saavat arvata, mitä patsas esittää. Kun he ovat esittäneet arvauksensa, patsaan tekijät kertovat, mitä se esittää. Anna sitten seuraavan ryhmän esitellä patsaansa.

5.Liikkuvat veistokset pienryhmissä (10 minuuttia)

Osallistujien määrä: Koko ryhmä, jaa ryhmä suurempiin esim. 4–5 hengen ryhmiin

Tila: Riittävästi tilaa, jotta pareilla tai ryhmillä on oma alue, jossa työskennellä

Harjoituksen kulku: Jos sinusta tuntuu, että ryhmäsi on valmis työskentelemään edistyneemmällä tasolla, voit valita tämän tehtävän ja ohittaa tehtävän 4 tai suorittaa tämän heti sen jälkeen. Tämän tehtävän lähtökohtana on sama aihe kuin aiemmassa tehtävässä eli ”Arkipäivän tilanne, jossa käytät vettä”. Liikkuva veistos tarkoittaa, että jokainen henkilö toistaa lyhyttä liikettä ja siihen liittyvää ääntä. Liikkuvassa veistoksessa kaikkien osallistujien on koskettava yhtä tai useampaa veistoksen jäsentä tavalla tai toisella. Anna ryhmälle kymmenen minuuttia aikaa luoda liikkuva veistos. Patsaat voivat olla kirjaimellisia tai abstrakteja; osallistuja voi esittää ihmistä, vettä, kahvinkeitintä, tunnetta jne. Seuraavaksi he saavat esitellä patsaatsa toisilleen. Muut saavat arvata, mitä patsas esittää. Kun he ovat esittäneet arvauksensa, patsaan tekijät kertovat, mitä se esittää. Anna sitten seuraavan ryhmän esitellä patsaansa.



Valo (n. 60 minuuttia)



1. Lämmittely (5-10 minuuttia)

Sokea piirissä

Tila: Riittävä tila, jossa voi kulkea ympäriinsä

Tarvitset: Vapaavalintainen side silmille

Harjoituksen kulku: Kaikki asettuvat piiriin ja pitävät toisiaan kädestä lukuun ottamatta yhtä, joka laittaa siteen silmilleen tai sulkee silmänsä ja asettuu piirin keskelle. Hän alkaa kävellä. Ryhmän tehtävänä on kuiskata hänen nimeään. Sokea seuraa nimeään, kun hän kuulee sen. Jos sokea on esim. törmäämässä johonkin, joku kuiskaa hänen nimensä, jotta hän vaihtaa suuntaa. Vaihtakaa osia, jotta kaikki saavat olla piirin keskellä. Jos ryhmäsi on iso ettekä ehdi antaa kaikkien esittää sokeaa, saat itse päättää, koska leikki alkaa ja loppuu.

2. Katso elokuva (n. 10 minuuttia)

Elokuva: ”Valo”

Kun olette katsoneet elokuvan, voit joko tehdä yhteenvedon elokuvasta luokkasi kanssa tai voit myös kysyä jonkin seuraavista kysymyksistä:

- Mistä elokuva kertoo?
- Jäikö elokuvasta mieleesi jotain erityistä?
- Käsitelläänkö elokuvassa joitain kouluaineita?

3. Sisäinen matka (n. 7 minuuttia)

Seuraavan tehtävän aiheena on sisäinen matka. Pyydä ryhmää etsimään huoneesta paikka, jossa he voivat mennä makuulle – jos joku ei halua olla makuulla, hän voi myös istua tuolissa. Pyydä heitä pysymään omissa oloissaan ja sulkemaan silmänsä. Kerrot, että he lähtevät sisäiselle matkalle. Pyydä heitä kuvittelemaan se, mitä kerrot heille seuraavaksi. Lue seuraava teksti ääneen rauhallisesti ja hitaasti:

Mene makuulle ja sulje silmät. Kiinnitä huomiota hengitykseesi – sinun ei tarvitse muuttaa sitä, mutta tiedosta se, miten hengität. Tunnustele sitten, miltä kehossasi tuntuu. Onko sinulla kipuja jossakin? Mitkä kehonosasi koskettavat lattiaa? Jos olet jännittynyt jostainkohtaa, kuvittele, miten jännitys muuttuu värikkääksi nesteeksi. Jokaisella henkäisyllä neste tihkuu pois sinusta maahan.

Poistut nyt kehostasi. Nouset ylös rintakehästäsi ja katsot taaksepäin itseäsi makaamassa lattialla. Huoneen toisessa päässä on aikakone. Se on sinun aikakoneesi. Lähestyt sitä ja astut sisään. Miltä sisällä näyttää? Minne haluat matkustaa? Aikakone alkaa jyristä ja rymistä. Tunnet sen liikkuvan jalkojesi alla. Ikkunan ulkopuolella vuosikymmenet alkavat vierä äähi – 2000luku, 90luku – vauhti kiihtyy – 70luku, sitten 30luku. Vauhti on niin kova, että ehdi tädin tuskin nähdä, mitä tapahtuu. Yhtäkkiä aikakoneesi pysähtyy. Minne se on vienyt sinut? Ikkunan ulkopuolella näyttää pimeältä. Astut ulos.

Olet päätynt 1800-luvun alkuun koneen ulkopuolella olevan kellon mukaan. Olet laskeutunut kujalle, jonka ulkopuolella näet kuluneisiin vaatteisiin pukeutuneiden lasten ja aikuisten kulkevan samaan suuntaan. Kattojen yllä näet suuria tehtaiden savupiippuja, jotka syökevät mustaa savua. Olet päätynt keskelle teollista vallankumousta. Menet kadulle ja liittyt ihmisten seuraan. Kukaan ei kiinnitä sinuun huomiota. Aikamatkaajana tiedät, että teollinen vallankumous mullisti yhteiskunnan kehityksen. Samalla kun seuraat suurta ihmisjoukkoa kohti tehtaita, mietit historiaa. Ennen vallankumousta ihmiset eivät asuneet näin ahtaasti suurissa kaupungeissa. He asuivat enemmän hajallaan. Steariinikynttilät ja myöhemmin öljylamput valaisivat heidän kotejaan. Nyt kun katselet ympärillesi kadulla, näet, että tikkailla olevat miehet sytyttävät katulamppuja – öljylamppuja, joita käytettiin ennen kuin sähkö keksittiin.



Jatkaa seuraavalla sivulla!

Lähestyt tehtaita. Ne ovat suuria ja melko pelottavia sarastavaa aamutaivasta vasten – suurempia kuin kaikki muut kaupungin rakennukset. Pilvenpiirtäjiä ja erittäin korkeita kerrostaloja ei ole vielä rakennettu. Tiedät, että tehtaiden sisällä on pimeää ja että ilma on huonoa, täynnä tekstiilipölyä. Koneet ovat vaarallisia eikä ole olemassa sääntöjä, joilla taataan työntekijöiden turvallisuus hämärissä tiloissa, joita valaistaan vain öljylampuilla – jos niilläkään.

Päätät kääntyä takaisin. Kiirehdit pitkin askelin mukulakivikatuja pitkin takaisin aikakoneeseesi. Astut sisään turvalliseen, nykyaikaiseen tilaan ja painat koneessa vuotta 202_ (voit kirjoittaa tähän kuluvan vuoden). Näet vuosikymmenten vierivän tällä kertaa toiseen suuntaan, ja pian aikakone pysähtyy taas luokkahuoneeseen. Astut ulos. Hienoa olla kotona. Katselet ympäri luokkahuonetta ja näet kehosi lattialla. Palaat rauhallisesti takaisin fyysiseen kehoosi. Kiinnitä nyt taas huomio hengitykseen. Palaa takaisin kehoosi. Venyttele tarvittaessa – voit heilutella varpaita, venyttellä käsiä ja avata sitten silmät. Tervetuloa kotiin!

4. Piirrä sisäinen matkasi (20 minuuttia)

Tila: Tila, jossa kaikki voivat istua ja piirtää

Tarvitset: Piirustustarvikkeet: paperia, kynä, pyyhekumi jne.

Kun luokkasi on palannut sisäiseltä matkaltaan, jaa paperit ja piirustusmateriaali (esim. lyijykynä, pyyhekumi, värikyniä...). Pyydä heitä nyt piirtämään jotain, mitä he kuvittelivat. Se voi olla tehtaita, aikakone, katulamppuja... jotain sisäiseltä matkalta, joka teki vaikutuksen. Tee selväksi, että kenenkään ei tarvitse näyttää piirustustaan, jos he eivät halua. Anna heille 20 minuuttia aikaa. Sen jälkeen halukkaat voivat esitellä piirustuksensa ja selittää, mitä he kokivat sisäisen matkansa aikana. Ne, jotka eivät halua esitellä piirustustaan, voivat silti halutessaan sanoa jotain sisäisestä matkastaan.



5. Sokea auto (10 minuuttia)

Osallistujien määrä: Koko ryhmä jaettuna pareihin

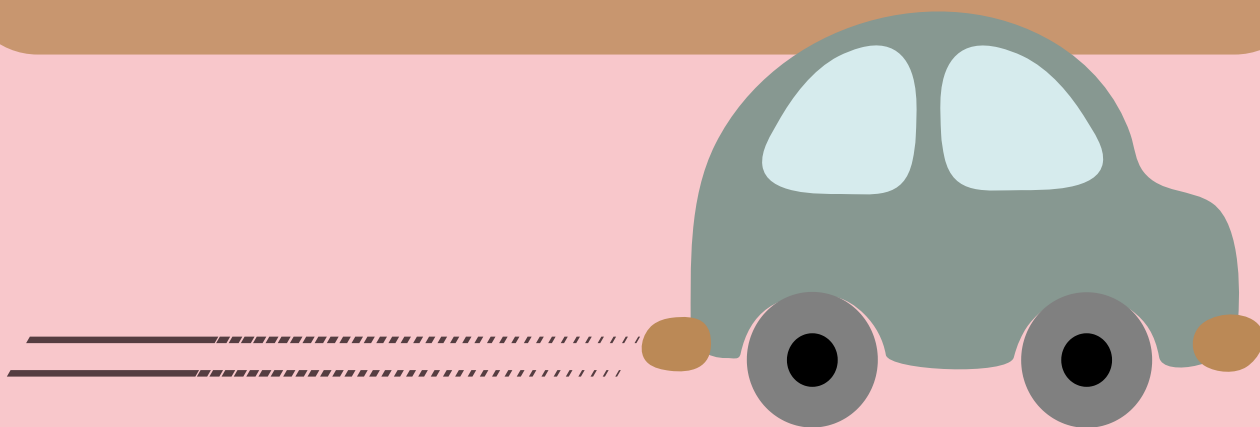
Tila: Riittävä tila, jossa voi kulkea ympäriinsä. Ryhmä voi halutessaan myös mennä luokan ulkopuolelle, jos tarvitaan lisätilaa.

Tarvitset: Vapaavalintainen side silmille

Harjoituksen kulku: Päätäkää kumpi parista on kuljettaja ja kumpi on auto. Auto on sokea ja hänellä on joko side silmillä tai silmät kiinni. Kuljettajan tehtävänä on ajaa autoa ympäri huonetta. Kuljettaja menee auton taakse.

- Kun hänen molemmat kätensä ovat auton olkapäillä, auto ajaa eteenpäin eli henkilö kävelee eteenpäin.
- Kun hän nostaa molemmat kätensä auton olkapäiltä, auto pysähtyy.
- Jos hän haluaa auton kääntyvän oikealle, hän pitää vain oikean kätensä auton oikealla olkapäällä ja painaa varovasti, jotta auto kääntyy.
- Jos hän haluaa auton kääntyvän vasemmalle, hän pitää vain vasemman kätensä auton vasemmalla olkapäällä ja painaa varovasti, jotta auto kääntyy.
- Jos hän haluaa auton peruuttavan, hän sanoo piip, piip, piip ja pitää molemmat kätensä auton olkapäillä.

Jos ei tule tasapareja, yksi kolmen henkilön ryhmä voi olla auton sijaan pieni juna. Junassa on kaksi vaunua ja veturinkuljettaja autonkuljettajan sijaan. Vaunut sulkevat silmänsä ja veturinkuljettaja ohjaa junaa samoin kuin autonkuljettaja, mutta keskimmäinen vaunu kopioi kuljettajan liikkeen niin, että liike välittyy ensimmäisellekin vaunulle; tämä voi olla hieman vaikeampaa kuin leikkiä autoa ja kuljettajaa.



Lämpö (40 minuuttia)

1. Lämmittely (10 minuuttia)

Päällikkö

Osallistujien määrä: Koko ryhmä

Tila: Suhteellisen avara tila, siirtäkää esim. tuolit ja penkit sivuun luokkahuoneessa

Harjoituksen kulku: Ryhmästä valitaan yksi henkilö, joka menee huoneen ulkopuolelle. Muut ryhmäläiset asettuvat piiriin ja valitsevat ”päällikön”, jonka tehtävänä on näyttää hidastettuna liikkeitä, jotka muu ryhmä tekee perässä. Ryhmä alkaa sitten liikkua ja ulkopuolella ollut tulee sisään, asettuu piirin keskellä ja yrittää arvata, kuka on päällikkö. Kun päällikkö on paljastunut, voidaan valita uudet henkilöt, joista toinen menee ulos ja toisesta tulee päällikkö.

2. Katso elokuva (10 minuuttia)

Elokuva: ”Lämpö”

Kun olette katsoneet elokuvan, voit joko tehdä yhteenvedon elokuvasta luokkasi kanssa tai voit myös kysyä jonkin seuraavista kysymyksistä:

- Mistä elokuva kertoo?
- Jäikö elokuvasta mieleesi jotain erityistä?
- Käsitelläänkö elokuvassa joitain kouluaineita?



3. Patsaan teko pareittain (10 minuuttia)



Osallistujien määrä: Koko ryhmä jaettuna pareihin

Tila: Riittävästi tilaa, jotta pareilla tai ryhmillä on oma alue, jossa työskennellä

Harjoituksen kulku: Jaa ryhmä pareihin. Jos ei tule tasapareja, yhdessä ryhmässä voi ollakolme henkilöä. Heidän tehtävänsä on luoda omilla vartaloillaan patsas aiheesta ”Lämpö”. Anna heille viisi minuuttia aikaa keksiä patsas. Patsaat voivat olla kirjaimellisia tai abstrakteja. Seuraavaksi he saavat esitellä patsaat toisilleen. Muut saavat arvata, mitä patsas esittää. Kun he ovat esittäneet arvauksensa, patsaan tekijät kertovat, mitä se esittää. Anna sitten seuraavan ryhmän esitellä patsaansa.

4. Mielpideviiva (10 minuuttia)

Vedä luokkahuoneen läpi näkymätön viiva. Viivan toinen pää edustaa mielipidettä ”KYLLÄ” ja toinen pää on ”EI”. Ryhmä saa ottaa sitten kantaa eri väittämiin asettumalla viivalla siihen kohtaan, joka parhaiten edustaa heidän mielipidettään väittämästä. Kerro ryhmälle, että he voivat myös asettua mihin tahansa kohtaa viivaa ja että he voivat ajatella viivaa asteikkona. Kun ryhmä on valinnut paikkansa, voit kysyä, miksi he seisovat juuri siinä kohdassa. Kerro myös ryhmälle, että on sallittua vaihtaa paikkaa viivalla, jos joku niin haluaa tehdä. Voit aloittaa testiväittämällä varmistaaksesi, että ryhmä on ymmärtänyt tehtävän.

Harjoituksen jälkeen voi olla hyvä keskustella ryhmän kanssa, mitä he ajattelevat väittämistä. Herättikö harjoitus ajatuksia? Millaisia? Onko joku ollut ensin yhtä mieltä asiasta ja muuttanut sitten mielipidettään? Miksi? Anna ryhmän kertoa ajatuksistaan ja tunteistaan, joita harjoituksen aikana on herännyt.

pssst.. löydät väittämät seuraavalla sivulla!

Väittämät:

TESTIVÄITTÄMÄ: *Minun mielestäni ananas kuuluu pitsaan*

Olen saanut joskus apua muilta

Minusta on vaikeaa pyytää apua muilta

Tykkään auttaa muita

Tykkään työskennellä ryhmässä

Minun mielestäni on hyvä, että eri ihmisillä on erilaisia taitoja

Tiedän omat vahvuuteni

Minun mielestäni eri ihmisten vahvuudet täydentävät usein toisiaan

**Rakastan
ananasta pizzan
päällä!**



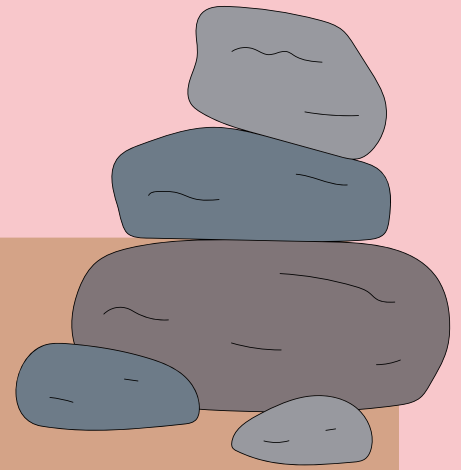
**Tykkään ananaksesta
mutta vain
hawaii-pizzan päällä...**



**Yäk ananas!!
YÄÄK!**



Voimansiirto (40-45 minuuttia)



1. Lämmittely (10 minuuttia)

Palloketju

Osallistujien määrä: Koko ryhmä

Tila: Suhteellisen avara tila, siirtäkää esim. tuolit ja penkit sivuun luokkahuoneessa

Tarvitset: 1-3 palloa

Harjoituksen kulku: Osallistujat seisovat piirissä. Yksi osallistuja ottaa pallon ja sanoo esim. ruokalajin ja heittää pallon valitsemalleen henkilölle piirissä. Pallon saanut henkilö sanoo uuden ruokalajin ja heittää pallon seuraavalle. Tärkeää on, että kaikki muistavat, mitä he ovat sanoneet ja kelle he ovat heittäneet pallon. Pallon saanut asettaa käden pään päälle, jotta kaikki tietävät, kenelle palloa ei voi heittää. Kun kaikilla on ollut pallo, se heitetään takaisin ensimmäiselle heittäjälle. Sen jälkeen sama ketju heitetään muutamia kertoja. Jos ryhmälläsi riittää keskittymiskykyä, uusia ketjuja voidaan tehdä samalla tavalla. Yksi pallo on yksi ketju. Harjoitelkaa eri ketjuja ensin erikseen muutamia kertoja ennen kuin heitätte kaikki pallot/ketjut yhdellä kertaa. Ruokalajin voi vaihtaa tai yhdistää esim. seuraaviin: värit/kaupungit/ammattit/maat/eläimet jne.

2. Katso elokuva (10 minuuttia)

Elokuva: ”Voimansiirto”

Kun olette katsoneet elokuvan, voit joko tehdä yhteenvedon elokuvasta luokkasi kanssa tai voit myös kysyä jonkin seuraavista kysymyksistä:

- Mistä elokuva kertoo?
- Jäikö elokuvasta mieleesi jotain erityistä?
- Käsitelläänkö elokuvassa joitain kouluaineita?

3. Evoluutioleikki (10 minuuttia)



Osallistujien määrä: Koko ryhmä

Tila: Suhteellisen avara tila, siirtäkää esim. tuolit ja penkit sivuun luokkahuoneessa

Harjoituksen kulku: Ennen kuin aloitatte harjoituksen, kerro ja näytä ryhmällesi, miten eri yhteiskuntaluokkien edustajat liikkuvat huoneessa ja miten he puhuvat tai mitä he sanovat. Harjoituksen kuvauksen alla on esimerkkejä. Osallistujat kiertävät huoneessa mäkitupalaisina. Kun he tapaavat toisen mäkitupalaisen, he pelaavat kivi, paperi ja sakset - peliä. Voittaja nousee ylempään yhteiskuntaluokkaan eli talonpojaksi, häviöjä siirtyy alempaan yhteiskuntaluokkaan (mäkitupalaista alemmaksi ei voi kuitenkaan siirtyä).

Kivi, paperi ja sakset -peliä voi pelata vain samaa yhteiskuntaluokkaa edustavaa vastaan. Kun talonpoika kohtaa toisen talonpojan, sama peli toistetaan ja voittaneesta talonpojasta tulee aatelin. Kun aatelin voittaa, hänestä tulee pappi ja lopuksi kuninkaallinen. Kun kuninkaallinen voittaa pelin toista kuninkaallista vastaan, leikki on hänen osaltaan ohi ja hän jää seuraamaan leikkiä sivusta. Leikki jatkuu, kunnes lopulta kaikki ovat kuninkaallisia tai ei ole enää ketään, jonka kanssa pelata kivi, paperi ja sakset peliä. Ryhmä voi hyvin olla vuorovaikutuksessa toistensa kanssa liikkeessään huoneessa.

Esimerkit:

MÄKITUPALAINEN – Liikkuu hitaasti ympäriinsä pää alas painettuna ja selkä kumarassa. Esimerkkejä lauseista tai äänistä: Hiljainen ”Anteeksi, hyvää päivää”.

TALONPOIKA – Liikkuu nopeasti levein askelin ja työkalu olalla iloisena. Esimerkkejä lauseista tai äänistä: Viheltelee

AATELINEN – Kulkee nenä pystyssä ja hänellä on tuomitseva katse. Kättä pidetään siten kuin aatelin yrittäisi estää hametta koskettamasta maata. Esimerkkejä lauseista tai äänistä: Tuhahtelee

PAPPI – Kulkee hitaasti ja pyhästi huoneessa katse kohti taivasta ja kädet ristissä. Esimerkkejä lauseista tai äänistä: ”Aamen” tai ”Herra olkoon kansanne”

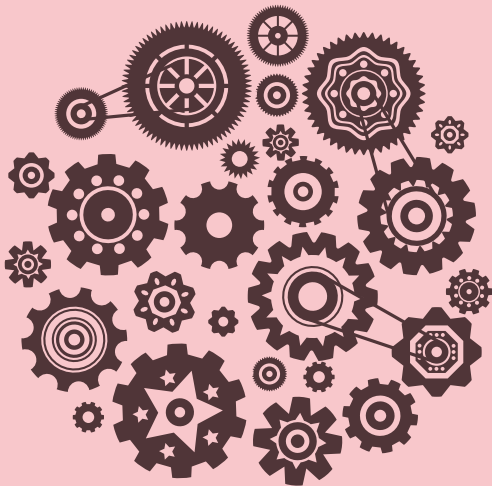
KUNINKAALLINEN – Kulkee käsi sydämen päällä ja katsoo ystävällisesti alamaisiaan. Esimerkkejä lauseista tai äänistä: Kovaääninen ja ystävällinen ”Hyvät alamaiset”

4. Koneet (10-15 minuuttia)

Ryhmän tulee rakentaa kehoillaan suuri kone. Ryhmästä riippuen heille voi antaa joko vapaat kädet keksiä kone tai antaa heille ohjeet, minkälainen kone heidän tulee rakentaa. Huomaa, että kyseessä ei tarvitse olla olemassa oleva kone vaan se voi olla myös mielikuvituskone. Harjoituksen kuvauksen alla on esimerkkejä koneista.

Yksi osallistuja aloittaa menemällä lattialle ja olemalla yksi koneen osa. Hän tekee toistuvaa liikettä ja ääntä kuin koneen robottikäsi. Osallistujat täydentävät konetta yksi toisensa jälkeen, kunnes koko ryhmä on osa konetta. Kun koko ryhmä on osa konetta, heidän voi antaa jatkaa pieni hetki. Sitten ryhmä voi rakentaa useita koneita samalla tavalla.

Ryhmän voi myös jakaa useisiin pieniin ryhmiin, jotka tekevät omat koneensa. Suosittelemme kuitenkin, että koko ryhmä tekee ensin yhdessä ainakin yksi tai kaksi konetta. Pienessä ryhmässä tulee olla vähintään viisi henkilöä. Pienet ryhmät voivat sitten esitellä koneensa toisilleen.



Esimerkkejä koneista:

- Banaaninkuorintakone
- Autonrakennuskone
- Pomppupallokone
- Riisinjyväkone
- Popcornkone
- Paperilennokkikone
- Ilmapalloeläinkone

KIITOS!

Toivottavasti aineisto on avustanut perähtymään aiheisiin ja että teillä oli antoisat hetket aineiston parissa!

Jos sinulla on kysyttävää aineistosta, museosta luokkahuoneena, Stundarsin ulkoilmamuseosta tai Bragen ulkoilmamuseosta, voit ottaa yhteyttä meihin:



Museot:

Stundarsin ulkoilmamuseo
info@stundars.fi

Bragen ulkoilmamuseo
info@vasabrage.fi

Draamapedagogisen aineiston laatijat:

Julle Vestman, Teatteripedagogi
julle.vestman@outlook.com

Lina Johansson, Teatteripedagogi
johansson.lina99@gmail.com

Terveys:

Teatteripedagogit Julle Vestman & Lina Johansson

Kiitos projektin rahoittajille:

Stiftelsen Brita Maria Renlunds minne, Harry Schaumans Stiftelse, Svenska kulturfonden,
Svensk-Österbottniska samfundet

Aineisto on luotu 2023