



Nuorisoseurat

Kerho-ohjelma 2017-2018



www.1000tarinaa.fi



SISÄLLYS

1.Liikunta: Tutustuminen.....	4
2.Tanssi ja liikunta: Eläimet valloillaan	5
3.Tanssi ja liikunta: Luova liiketunti.....	6
4.Musiikki ja teatteri: Äänien kertomus	7
5.Musiikki, sanataide ja teatteri: Kolmen kopla	8
6.Kädentyöt: Ilon helminauha	9
7.Musiikki: Tilan äänet.....	10
8.Kuvataide: Minun tauluni	11
9.Teatteri: Kaikkeen sanotaan JOO	12
10.Sanataide: Minun tarinani	13
11.Kuvataide: Suomi 100 vuotta	14
12.Kuvataide: Maalausta jaloilla.....	15
13.Musiikki, kuvataide, sanataide, teatteri: Aistit valppaana	16
14.Tanssi: Patsaasta tanssiksi	17
15.Sirkus, kädentaidot: Pallosirkus.....	18
16.Kuvataide, tanssi: Hiljaisuus	19
17.Tanssi: Tanssikoodi (alkuperäisidea saatu Linda Liukkaan Hello Ruby -kirjasta).....	20
18.Sirkus: Sirkustaiturit.....	21
19.Musiikki: Pop musatietokilpailu	22
20.Teatteri: Tunnin aihe: Villin lännen seikkailu	24



Hei ohjaaja!

Tämän kerho-ohjelman tarkoituksena on auttaa ja tukea sinua ohjaajan tehtävässä, aina ei kaikkea tarvitse keksiä itse. Tämä opas pitää sisällään monenlaisia leikkejä, harjoitteita ja tekemistä jota saa vapaasti muokata omalle ryhmälleen sopivaksi. Voit ottaa joko yksittäisiä harjoitteita, koko tunnin suunnitelman tai yhdistellä eri tunteista juuri teidän ryhmälle sopivia juttuja. Ryhmäläisten kanssa kannattaa myös äänestää esim näistä tunteista, mikä olisi hauska toteuttaa. Jos ryhmä on uusi, kannattaa syksyn alkupuolella laatia yhteiset ryhmän säännöt. Vinkkejä löydät syksyn 2016 kerho-ohjelman ensimmäisestä kerhokerrasta.

Muistathan, että vielä on tämä syksy aikaa osallistua meidän omaan Suomi 100 hankkeeseen, joka kulkee nimellä 100 tapahtumaa1000 Tarinaa. Tässä ohjelmassa on ainakin kaksi erilaista toimintavinkkiä lasten ja nuorten tarinoiden keräämiseksi talteen. Ja jos olet itse alle 29-vuotias, käytän tekemässä myös oman kuvauksen siitä, miltä Suomi sinusta näyttää. Jos ryhmäläisiltä tulee ideoita kauden päätökseen esim joulujuhlasta tai pikkujouluista, vielä on myös tapahtuma-avustuksille rahaa jaossa. Käypä kurkkaamassa sivulta www.1000tarinaa.fi mitä se vaatii.

Tämä kerho-ohjelma on koottu kesän 2017 Luova Lava leirien ohjaajien tunteista Stadin Nuorisoseurojen Helsingin leireiltä sekä Jyväskylän seudun nuorisoseurojen leireiltä. Iso kiitos kaikille noin 50:lle ohjaajalle avusta!

Iloa syksyn 2017 ja kevään 2018 ohjauksiin koko nuorisoseurojen harrastustoiminnan tukiverkoston puolesta

Pirita Laiho





1. Tunnin aihe: Tutustuminen

Tarvikkeet: pallo / palloja

Tavoitteet: Kerran tavoitteena on tutustuminen, ryhmäytyminen, energian purkaminen ja rentoutuminen.

Huomioitavaa: Muistathan esitellä ryhmäläisille myös tilat, naulakot, vessat ja muut tilaan vaikuttavat asiat.

Esittelyt

Jutellaan ja käydään läpi, ketä on paikalla. Ohjaaja esittelee itsensä.

Nimi ja liike

Sanotaan oma nimi ja tehdään jokin liike. Muut toistavat perässä. Tehdään useampi kierros ja nopeutetaan loppua kohti. Liike voidaan tehdä istuen tai seisten. Voidaan myös vaihtaa kiertosuuntaa.

Pallo ja nimi

Heitetään pallo toiselle ja sanotaan hänen nimensä. Kun pallo on käynyt kaikilla, heitellään uudestaan samaa reittiä. Voidaan myös heittää käänteisessä järjestyksessä. Voidaan myös tehdä niin, että yksi on keskellä ja yrittää siepata pallon. Jos keskellä olija saa pallon kiinni, heittäjä pääsee keskelle ottamaan palloa kiinni.

Polttopallo (pienemmille)

Rajataan alue joko piiriksi tai esim kahden viivan väliksi. Leikkijät ovat keskellä, eikä pelialuetta saa ylittää. Yksi valitaan polttajaksi. Hänen tehtävänä on yrittää pallolla saada osumia leikkijöihin. Kun pallo koskee leikkijää, hän pääsee polttajaksi viivojen ulkopuolelle. Tavoitteena on saada kaikki poltettua. Viimeiseksi jäänyt voi olla seuraavan pelin aloittaja. Sääntönä voidaan rajata, että vain jalkoihin osuneista palaa.

Kaikki polttaa, kaikki palaa (isommille)

Kaikki pelaajat ovat rajatun alueen sisällä. Kuka tahansa saa ottaa pallon ja polttaa toisia. Pallon kanssa ei saa liikkua. Kaikkialta muualta paitsi päästä palaa. Pallon pitää osua heitettäessä, pompun kautta ei pala. Jos saa kopin, heittäjä palaa. Palaneet joutuvat alueen ulkopuolelle. Pallon joutuessa alueen ulkopuolelle saa yksi pelaaja sen hakea ja tulla rajalle heittämään. Jos pelataan sisällä, seinäkimmokkeista ei pala. Kannattaa muistaa kuka sinut poltti, sillä polttajan palaessa pääset takaisin peliin. Peli loppuu siis, kun yksi pelaaja on polttanut kaikki muut.

palloviesti

Jaetaan ryhmä kahteen joukkueeseen niin, että tehdään aakkosjärjestys etunimen mukaan ja siitä ryhmä puoliksi. Tehdään kaksi jonoa, jossa pallo annetaan jonon ensimmäiselle. Hänen tehtävänä on lähettää pallo jalkojen välistä kohti jono viimeistä, joka nappaa pallon kiinni ja juoksee jonon ensimmäiseksi. Näin edetään, kunnes jono on alkuperäisessä järjestyksessä. Vaihtoehto 2. Jonon ensimmäinen antaa pallon pään yli taaksepäin, seuraava haarojen välistä ja seuraava jälleen pään yli. Näin pallo kulkee kädestä käteen jonon perälle, josta viimeinen kuljettaa jonon eteen ja lähettää jälleen pallon pään yli taaksepäin.

Loppurentoutus

musiikkia kuunnellen. Tarvitaan parit ja parilla yksi Pallo. Toinen makaa lattialla ja toinen pyörittelee pallolla pitkin hänen käsiään ja jalkojaan, selkää ja kylkiä. Hetken päästä vaihdetaan vuoroja.



2.Tunnin aihe: Eläimet valloillaan

Tarvikkeet: musiikintoistoväline eläinten tanssiaisia varten

Tavoitteet: Lämmittely ja ryhmän havainnointi, tutustuminen, vapautuminen ja hauskanpito, kehollisen tietoisuuden lisääminen.

Liimaleikki

Liikutaan eri eläinten tavoin vapaasti tilassa. Merkillä STOP / SEIS jokin kehonosa liimataan lähimmän kaverin kanssa yhteen. Samalla kerrotaan itsestä eri asioita, esim. Mikä on lempiruokasi? Mikä on lempivärisi? Minkä ikäinen olet? Mikä on lempiharrastuksesi? jne. Kysymys voidaan sopia jo etukäteen jolloin leikkijät saavat esittää, mitä seuraavaksi haluavat toisistaan tietää.

Eläinnimi

Valitaan itselle eläin, joka alkaa samalla alkukirjaimella kuin oma nimi. Keksitään eläimelle sopiva liike. Mennään piiriin ja tehdään vuorotellen jokaisen eläinliike. Mietitään yhdessä, missä järjestyksessä liikkeet olisi kiva tehdä niin, että siitä muodostuisi tanssi. Kootaan kaikkien liikkeet yhteen ja tehdään eläimille tanssi. Pidetään eläinten tanssiaiset musiikin säestyksellä.

Kissa ja hiiri

Valitaan leikkijöistä yksi hiireksi ja yksi kissaksi (hippa) Muut leikkijät asettuvat pareittain käsikynkkään vapaasti tilassa. Lisäksi ulkokäsi on käsikynkässä. Kissa jahtaa hiirtä ja molemmat voivat äännellä hahmolle sopivalla tyylillä. Kun hiiri ottaa turvapaikan jonkun käsikynkästä, ulommasta parista tulee uusi kissa ja nykyinen kissa muuttuu hiireksi.

Eläin viestit

Jaetaan ryhmä noin 4 hengen joukkueisiin ja määritellään käänköpaikka (esim viiva, hernepussi, kenkä tms merkki). Kuljetaan viestinä ryhmittäin. Tyylejä voi olla rapukävely, karhukävely, mittarimato jne. Ryhmäläiset voivat ensin itse ideoida, miten eri eläimet kulkevat ja voidaan yhdessä valita, mitkä eläimet otetaan viestiin mukaan.

Loppurentoutus

Maataan lattialla selällään silmät kiinni ja musiikki soi. Ohjaaja sanoo, mikä kehon osa lähtee vuorollaan liikkeelle, esim tiikerin jalat, perhoskädet, possun nenä, kengurun vatsa, koiran peppu. Lopuksi voi "tanssittaa" koko kehoa maaten selällään lattialla.





3.Tunnin aihe: Luova liiketunti

Tarvikkeet: musiikintoistolaite, huivit silmille

Huomioitavaa: Tarvitaan erilaisia musiikkeja taustalle. Esim. Silmät kiinni kuljetukseen tarvitaan rauhoittavaa musiikkia. Solmu / vaikea asento sopii parhaiten ryhmälle, jonka jäsenet tuntevat jo hieman toisiaan.

Tavoitteet: Vapautuneen liikkeen herättäminen, luottamuksen kasvattaminen itseän ja toisiin ryhmän jäseniin.

Liikkeen siirto

Seistään piirissä ja ensimmäinen aloittaa jonkin liikkeen. Muut toistavat perässä. Liikkeen tekijä "ojentaa" liikkeen vieressä olijalle, joka muuttaa liikettä haluamallaan tavalla. Muut seuraavat. Liike siirtyy jälleen eteenpäin, kunnes kaikki ovat saaneet tehdä oman liikkeensä.

Viivalta toiselle eri olotiloissa

Seistään viivalla ja ohjaaja huutaa esim tule toiselle viivalle, niin että vastassasi on myrskytuuli/laavalattia. Leikkijöiden tehtävä on kulkea myrskytuulen/laavalattian läpi. Sama toistuu mutta voidaan huutaa esim tule tänne villihevoson/ujon ketun lailla jne. Muutaman kerran jälkeen kukin leikkijöistä pääsee keksimään tunnetilan ja/tai henkilön/asian jona toisten tulee siirtyä.

Peilitanssi pareittain

Jakaudutaan pareittain tilaan, niin että ympärillä on tilaa liikkua. Valitaan toinen liikkeen tekijäksi ja toinen peiliksi. Liikkeen tekijä alkaa tehdä liikettä ja peili matkii, vähitellen voidaan lähteä myös liikkeelle tilassa. Hetken päästä vaihdetaan osia. Taustalla voidaan käyttää erilaisia musiikkeja, jolloin myös liikkeitä tulee hyvin erilaisia. Leikkijöitä voi kannustaa myös eri tason käyttöön, eli välillä tanssitaan lattiatasossa ja välillä niin korkealla kuin mahdollista.

Solmu / vaikea asento

Jokainen leikkijä ottaa itselleen parin. Toinen parista tekee omasta itsestään solmun eli niin vaikean asennon kuin ikinä osaa. Toinen parista tekee saman solmun. Vaihdetaan osia. Nyt voidaan vaihtaa pareja ja aloittaa solmut alusta. Tai parit ottavat toiset parit ja tehdään pari solmu, jonka toinen pari muodostaa. Opetellaan toisten solmuja eli vaikeita asentoja. Pohditaan yhdessä, mitä voi tehdä, kun toinen on vaikeassa tilanteessa. Entä mitä voi tehdä, kun on itse vaikeassa tilanteessa?

Sokean kuljetus

Ollaan pareittain tilassa. Toisella parista on silmät auki, toisella silmät kiinni. Silmät auki oleva kuljettaa pariaan tilassa. Silmät auki olevat voivat vaihtaa kuljetettavia keskenään. Tärkeää on kuitenkin luottamuksen säilyminen. Silmät auki oleva on koko ajan vastuussa silmät kiinni kuljetettavasta. Välillä voidaan pyytää silmät kiinni kulkevaa koskemaan jotain esineitä yms ja arvaamaan mistä esineestä on kyse. Vuorot vaihtuvat, eli sokeasta tulee näkevä ja toisinpäin. Lopuksi voidaan keskustella sokeudesta ja siihen liittyvistä asioista.



4.Tunnin aihe: Äänien kertomus

Tarvikkeet: mahdolliset soittimet

Huomioitavaa: Tunnin voi toteuttaa joko sisällä tai ulkona. Tunnilla voi käyttää myös soittimia.

Tavoitteet: Rohkaistuminen, itseilmaisu, ryhmätyötaidot, yhdessä tekeminen ja onnistumisen ilo.

Ääniä ja stop

Tavoitteena kuunnella, mitä kuuluu. Vuorollaan jokainen leikkijä tekee tilassa jotain ääntä ja muut liikkuvat sen ajan. Kun ääni hiljenee, leikkijät pysähtyvät. Vaihdetaan äänen tekijää. Voidaan liikkua äänen dynamiikan mukaan, eli kun on voimakas ääni, liikutaan paljon, kun on hiljainen ääni, liikutaan hitaasti/vähän, kun on nopea ääni, liikuntaa nopeasti jne.

Äänirinki

Tehdään äänirinki, jossa kukin lisää rinkiin vuorollaan uuden äänen. Yhtenäiseen äänimaisemaan liitytään siten, että lopulta kaikki ovat mukana luomassa ääntä. Ääni voi tulla eri kehonosista esim käsistä, jaloista, suusta jne.

Still-kuvat

Keskustellaan, mitä mielikuvia edellinen äänimaisema herätti, missä kukakin oli jne. Jakaudutaan pareihin tai pieniin ryhmiin josta tehdään still-kuva (patsas) liittyen edelliseen äänimaisemaan. Voidaan jatkaa still-kuvia niin että ohjaaja voi valita aiheen / aiheet tai ryhmän jäsenet saavat keksiä ne. Herätellään mielikuvitusta.

Still-kuvat henkiin

Tehdään edelleen ryhmän oma still-kuva ja näytetään ne vuorotellen toisille. Kehitetään yhdessä koko ryhmän voimin kuviin äänimaisemat kehonrytmejä ja -ääniä käyttäen.

Loppurentoutus

esim. musiikin tai äänimaailman kuuntelemista lepoasennossa silmät kiinni.

9 I - loi - ta, hyp - pi - ä, lau - laa, ha - la - ta, nau - ti - taan yh - des - sä.

13 Roh - keus, luo - vuus, ja - et - tu i - lo, jo - kai - nen on - nis - tuu!



5. Kolmen kopla

Tunnin aihe: Kolme huonetta/kolme nurkkaa

Tarvikkeet: hernepussi tms, paperia, kyniä, värejä, musiikintoistoväline

Huomioitavaa: Musiikki voi olla joka huoneessa sama tai eri, toimii 10–20 hengen ryhmille, toimiva ja monipuolinen kokonaisuus ja osoittautunut lapsille mieluisaksi.

Tavoitteet: Heittäytyminen, luova toiminta (jossa yhdistyy musiikki, kuvataide, sanataide ja teatteri), esiintyminen ja vuorovaikutus.

Hernepussi lentää

Seistään piirin kehällä. Yhdellä on kädessään hernepussi. Hän heittää sen jollekin toiselle sanoen samalla jonkun kirjaimen esim N. Kiinniottajan tulee sanoa mahdollisimman nopeasti joku N:llä alkava sana. Tämän jälkeen hän heittää hernepussin seuraavalle. Muutaman kierroksen jälkeen sanoille voidaan valita teemat, esim eri maat, eläimet, ruoat jne.

Ryhmiiin jako ja kolme toimintaa

Jaetaan osallistujat kolmeen ryhmään ja kolmeen eri paikkaan. Jos mahdollista, niin kolmeen huoneeseen, mutta tarvittaessa iso tilakin käy. Kerrotaan, että jokainen pääsee osallistumaan joka vaiheeseen.

Jokaisessa tilassa tapahtuvat seuraavat vaiheet:

1. Osallistujat piirtävät yhteiselle paperille kuulemaansa musiikkia assosioiden. (musiikkimaalausta. Jos tiloja on useita, musiikki voi joka tilassa olla eri. Jos on yhteinen tila, niin silloin musiikki on kaikille sama.)
2. Vaihdetaan tilaa, jossa edellisen ryhmän taideteoksen pohjalta kirjoitetaan tarina / runo / laulu. Helpointa on lähteä liikkeelle niin, että tilassa on pieniä lappuja, joihin lapset kirjoittavat yksittäisiä sanoja näkemästään kuvasta, esim substantiiveja (mikä, mitä), sitten adjektiiveja (millainen) ja sen jälkeen verbejä (tekeminen) . Lopuksi kaikkien sanat yhdistetään tarinaksi, lauluksi tai runoksi.
3. Vaihdetaan taas huonetta, jossa tehdään esitys edellisen ryhmän kuvan ja sanataiteen pohjalta.
4. Valmiit esitykset esitetään kaikille.

Vinkki: Jos musiikiksi valikoituu suomalaisia musiikkeja, voi ohjaaja tunnin jälkeen viedä lasten piirtämät kuvat ja kirjalliset tuotokset www.1000tarinaa.fi ja osallistua näin Suomen 100 -vuotisjuhlintaan.

Meritähentoutus

Lattia on merenpohja. Kaikki menevät lattialle makaamaan meritähentiasentoon (=x-asento). Jokainen värittää mielikuvituksen voimalla meritähentensä sellaiseksi kuin haluaa. Ohjaaja voi ohjata mielikuvamatkaa mm. seuraavien kysymysten avulla: Millaisia kaloja meritähent näkee? Millaista unta meritähent näkee? Mitä viisas simpukka käy kuiskaamassa meritähenten korvaan? jne.



6. Tunnin aihe: Ilon helminauha

Tarvikkeet: erilaisia helmiä, kuminauhaa, paperia, kyniä, sakset

Huomioitavaa: Kesto vaihtelee osallistujamäärän mukaan 30–60 minuuttiin, työskentelyn taustalle voi laittaa soimaan rauhallista musiikkia.

Tavoitteet: Pohditaan yhdessä asioita, jotka saavat hyvälle mielelle. Lapset oppivat tunnistamaan omia voimavarojaan. Tehdään helminauha, joka muistuttaa lasta omista voimavaroista ja elämän hyvän mielen asioista.

Minä pidän leikki

Seistään piirissä. Yksi leikkijöistä on keskellä, sanoo mistä pitää. Kaikki, jotka pitävät samasta asiasta vaihtavat paikkaa. Keskellä jäänyt keksii jonkin asian, josta pitää. Tavoitteena on, että kaikki pääsevät sanomaan mistä pitää.

Helminauha

- Kirjoita paperille vähintään kahdeksan asiaa, jotka tuovat sinulle hyvän mielen.
- Valitse jokaiselle asialle oma helmi.
- Laita helmet valitsemassasi järjestyksessä kuminauhaan ja solmi nauhasta rinkula.
- Esittele helminauhasi muille.

Ilo yhteen

Tunnin lopuksi voidaan vielä kaikkien kirjoittamat ilonaiheen koota yhteen ja katsoa, miten paljon iloa tilassa on. Voidaan keskustella, mistä tulee pieni ilo, mistä suuri ilo, miten voimme ilahduttaa toisia.

Jokainen seisoo tilassa niin, että ympärillä on hiukan tilaa. Suljetaan silmät. Ohjaaja sanoo yhden ilon aiheen ja jokainen menee siihen asento, mitä sana hänessä herättää. Jos ryhmällä on suht yhtenäisiä ilon aiheita, harjoitus voidaan tehdä myös silmät auki. Huom! Tärkeää on huomata valita niin, että jokaisen lapsen ilon aihe tulee vähintään kerran.





7.Tilan äänet

Tunnin aihe: Äänien kerääminen tilasta

Tarvikkeet: nauhuri, äänentoistolaite ts. kaiuttimet, tietokone (jos haluaa muokata ääniä)

Huomioitavaa: Äänille voi antaa jonkin aiheen, esim. synkät, iloiset, korkeat, matalat, rytmiset, melodiset tai mielikuvaan perustuvat äänet. Harjoitus vaatii keskittymistä ja hiljaisuutta. Nauhoittaminen tekee harjoitteesta jännittävää ja mielekästä.

Tavoitteet: Löytää uusia tapoja tehdä musiikkia ilman perinteisiä soittimia, oppia havainnoimaan ja analysoimaan tilaa, rohkaistua itseilmaisuun.

Alkulämmittely

Laitetaan silmät kiinni. Kuunnellaan hiljaisuutta eli sitä, miltä tilassa kuulostaa. Vaihdetaan tilaa ja kuunnellaan miltä siellä kuulostaa. Voidaan käydä myös ulkona kuuntelemassa, mitä ääniä siellä kuuluu. Keskustellaan, mitä ääniä yleensä esim kotona/koulussa kuuluu, mihin ääniin reagoi ja esim mitkä äänet ärsyttävät.

Tilan äänet

- Etsi tilasta sinua kiinnostava ääni tai esine, jota voi soittaa jollakin tapaa tai josta lähtee ääni.
- Käydään äänet yksitellen läpi, jokainen voi vuorollaan yrittää ”soittaa” kyseistä ääntä. Lopuksi äänitetään ne.
- Kuunnellaan äänet kaiuttimista yhdessä. Tämä voidaan tehdä myös arvailemalla, mikä ääni tulee mistäkin.
- Halutessaan äänistä voi muokata tietokoneella esim. Garage-band- tai Reaper-kappaleen.

Loppupiiri

Alkaa hiljaisuudesta. Yhdessä sovitusta merkistä päästetään kaikki sisällä olevat äänet ulos. Ja merkistä tulee taas hiljaista. Voidaan myös valita teemoja, esim kaupunki, liikenne, metsä, viidakko jne





8. Minun tauluni

Tunnin aihe: Luonnon materiaaleista taulu

Tarvikkeet: maalaamiseen sopivaa paperia, pullopeitevärit, vesikipot, vettä, kasveja ja muuta luonnonmateriaalia oman siveltimen rakentamiseen

Tavoitteet: Tutustuminen eri taiteenlajeihin, kohtaaminen, luovuuden herättely ja lapsen omien taiteellisten mielenkiinnon kohteiden etsiminen. Huom! Tunti voidaan pitää kokonaan myös ulkona.

Huomioitavaa: Siveltimeen käydään keräämässä ulkoa materiaaleja. Ne voidaan käydä keräämässä aluksi yhdessä tai vaikka edellisellä kerralla. Muistettava on, miten puista, pensaista, maasta yms saa ottaa/leikata asioita

Siveltimen teko

Jokainen rakentaa itselleen omanlaisen siveltimen luonnonmateriaaleja käyttäen. Lähdetään ulos metsään ja jokainen etsii materiaalia, jota voisi käyttää maalaamiseen. Samalla voidaan keskustella joka miehen oikeuksista ja luonnon kunnioittamisesta. Mukana voi olla sakset tai puukot. Tavoitteena on, että jokaisella on oma maalaussivellin. Ajatuksena voi olla myös, että jokainen tuo yhteiseen maalauspöytään jonkin luonnon esineen, jota voi käyttää maalaamiseen.

Paperille maalaus

Siveltimen teon jälkeen maalataan paperille kuva välineitä käyttäen. Voidaan päättää yhdessä maalauksen aihe, tai sitten jokainen saa keksiä aiheen itse.

Kehystys

Lopuksi tehdään vielä raamit kuville. Ne voidaan tehdä esim pahvista, johon liimataan luonnonmateriaaleja tai sitten voidaan etsiä kepejä tms materiaaleja, jolla kuva voidaan kehystään.

Nimi ja taidenäyttely

Lopuksi keksitään omalle taululle nimi ja esitellään se muille. Jos taulut kestävät, ne voidaan myös laittaa esille kaikki yhdessä ja pitää näyttely.

Osallistuminen Suomen 100-vuotisjuhlaan

Aiheena voidaan käyttää esim lähiympäristöni tai minun Suomi, jolloin kuvat voidaan valokuvata ja laittaa kuvatekstin kera www.1000tarinaa.fi sivulle vuoden 2017 aikana.





9. Kaikkeen sanotaan JOO

Tunnin aihe: Ilmaisu JOO!

Tavoitteet: Luovuuden herättely ja lapsen omien taiteellisten mielenkiinnon kohteiden etsiminen.

Nimileikki Läpsy

Istutaan piirissä, mielellään tuoleille. Tuoleja on yksi vähemmän kuin osallistujia. Yksi lapsi on keskellä ja yrittää päästä istumaan läpsäyttämällä sanomalehtirullalla polville sitä, jonka nimi sanotaan ennen kuin tämä ehtii sanoa seuraavan nimen. Istumaan pääsee sen paikalle, joka ei ehdi sanoa uutta nimeä ennen kuin häntä läpsäytetään.

JOO-leikki

jossa kuka tahansa saa ehdottaa, mitä ollaan, johon muut vastaavat JOO ja alkavat esittää kyseistä ihmistä, eläintä, toimintaa tms. Esim. Ollaanko toimistorottia johon muut, Joo ja alkavat esittää jne

JOO-JA-harjoitus parin kanssa

Toinen ehdottaa jotakin tekemistä, johon toinen vastaa JOO JA ehdottaa lisäksi jotakin uutta tekemistä, johon toinen vastaa taas JOO JA ehdottaa vielä jotain lisää jne.

Jähmy

eli lyhyitä improvisoituja kohtauksia. Kaksi henkilöä menee muiden eteen ja alkaa esittää improvisoitua kohtausta jossain annetussa paikassa kuten ravintolassa. Kuka tahansa saa huutaa koska tahansa jähmy, jolloin esiintyjät jähmettyvät paikoilleen. Huutaja menee jommankumman esiintyjän tilalle ja ottaa täsmälleen saman asennon. Hän keksii asennosta uuden tilanteen tai tapahtuman ja aloittaa uuden kohtauksen. Toinen esiintyjä lähtee uuteen kohtaukseen JOO-asenteella mukaan. Tärkeää on sekä omien ideoiden tarjoaminen että toisen ideoiden hyväksyminen. JOO-asenne vie improvisaatiota eteenpäin.

Patsashippa

Yksi leikkijöistä valitaan hipaksi. muut juoksevat vapaasti karkuun yhdessä sovitulla alueella. Kun jää kiinni, jähmettyy patsaaksi. Toinen voi pelastaa patsaan tekemällä saman patsaan peilikuvan. Hippaa kannattaa vaihtaa suht nopeasti tässä leikissä. Tai sitten niin, että pelastamiseen tarvitaan kaksi henkilöä tekemään patsaan, toinen eteen ja toinen taakse.





10. Minun tarinani

Tunnin aihe: Sanataide

Tarvikkeet: paperia, kyniä, saksia, liimaa ja kirjoja, valmis tarina, josta on jätetty adjektiivit pois tai ne muutetaan

Tavoitteet: lapsen omien taiteellisten mielenkiinnon kohteiden etsiminen

Mitä on sanataide

Sanataide: Ohjaaja kysyy ryhmältä: Mitä sanataide on? Mitä kirjoja olet lukenut? Mikä on lempisatusi? Oletko koskaan kirjoittanut runoja, tarinoita tai näytelmiä? jne. Ohjaaja voi lisäksi kertoa, mikä kaikki kuuluu sanataiteen piiriin (romaanit, runot, sadut, näytelmät, laulujen sanat, elokuvakäsikirjoitukset jne.) Voidaan yhdessä miettiä, missä kaikissa paikoissa on sanoja.

Sana Kerrallaan

Sana kerrallaan -tarina, jossa jokainen lapsi sanoo vuorollaan yhden sanan. Näin saadaan pikkuhiljaa tarina muodostumaan. Ohjaaja voi halutessaan kirjata sanat ylös, jotta lopuksi voidaan lukea koko tarina ääneen. Jos tarina on hauska, sitä voidaan käyttää pohjana myös seuraavaan harjoitukseen.

Adjektiivitarina

Jokainen sanoo vuorotellen jonkun adjektiivin. Ne voidaan kirjata ylös tai sitten jokainen muistaa omansa. Ohjaaja on ennakolta valinnut tarinan tai voidaan valita kirjasta tai sanomalehdestä joku juttu, johon adjektiivit lisätään. Ohjaaja lukee tarinaa, ja kukin vuorollaan lisää oman adjektiivinsa tarinan keskelle.

Kuvista tarinoiksi

Jokainen lapsi leikkaa kuvia lehdistä (voidaan käyttää myös esim tarroja) ja liimaa ne paperille. Sen jälkeen hän kirjoittaa tarinan leikkaamistaan kuvista. Tarinoille voidaan yhdessä keksiä aihe, tai jokainen saa keksiä oman tarinansa itse. Lauseet voivat alkaa seuraavasti: Joka päivä.... Kunnes eräänä päivänä.... Siitä johtuen... Kunnes viimein... Tämän tarinan opetus...

Luetaan tekstit ääneen.

Loppurentoutus

Lopuksi rentoudutaan siten, että ohjaaja lukee ääneen jonkun kirjailijan tai runoilijan tekstejä.





11.Suomi 100 vuotta

Tunnin aihe: Lähiympäristö

Tarvikkeet: helposti liikuteltava tuoli, musiikintoistoväline, älylaite jossa toimiva nettiyhteys

Huomioitavaa: Tavoitteena tehdä tarina Mun Suomesta, eli omasta lähiympäristöstä. Tarina lähetetään www.1000tarinaa.fi portaaliin vuoden 2017 aikana

Tavoitteet: keskittyminen, lähiympäristöön tutustuminen näköaistin avulla, tunnelman aistiminen

Tuolileikki

Laitetaan tuolit piirin kehälle tuolin selkänoja keskustaan päin, yksi vähemmän kuin leikkijöitä. Laitetaan musiikkia soimaan. Leikkijät kulkevat tuolien ympäri. Kun musiikki pysähtyy, leikkijät yrittävät päästä tuolille istumaan. Se, joka jää ilman tuolia, putoaa leikistä pois ja pääsee säätämään musiikkia. Samalla otetaan yksi tuoli pois ringistä. Näin jatketaan, kunnes jäljelle jää vain yksi leikkijä.

Tuoli vieressäni vapaa on

Tuoli vieressäni vapaa on: Istutaan kaikki piirin kehällä tuoleilla kasvot piirin keskustaan päin. Piirissä on yksi tuoli enemmän kuin leikkijöitä. Se, jonka vieressä vasemmalla puolella on vapaa tuoli aloittaa leikin. Hän sanoo; Tuoli vieressäni vapaa on. Tule Kerttu (yhden leikkijän nimi) siihen hiipivän tiikerin lailla. Kerttu siirtyy kohti tuolia hiipien kuin tiikeri. Leikki jatkuu, ja seuraavana sanoo se, jonka vasemmalla puolelle on vapaa tuoli.

Tuolit – harjoite

Istutaan piirin kehällä kasvot keskustaan päin hetken aikaa, katsellaan ympärille. Pääsääntöisesti voidaan olla hiljaa, mutta jos naurattaa tms, niin se on ok. Käännetään tuolit toisinpäin ja toistetaan harjoitus. Tämän jälkeen voidaan jutella, miltä tuntui, kun näki toisen ja miltä tuntui, kun istuttiin selkä keskustaan päin. Siirretään tuolit yhteen riviin ja istutaan siinä. Tämän jälkeen siirretään tuolit pariinonon. Osallistujat voivat itse keksiä, miten tuolit siirretään ja mihin. Välillä voidaan käydä myös toisessa huoneessa, käytävässä, ulkona jne sellaisissa paikoissa mihin kaikki mahtuu. Voidaan myös lähteä esim paikkaan, jossa kulkee muita ihmisiä. Silloin kannattaa keskittyä seuraamaan muiden ihmisten reaktioita. Kun on istuttu tarpeeksi monta kertaa, voidaan keskustella, mitä tuntemuksia mikäkin istuma-paikka herätti. Tuliko jotain mieleen jne. Lopuksi voidaan kuvata/piirtää/maalata parhaat tai mieleen painuvimmat paikat ja kirjoittaa pieni kuvateksti, mikä siinä asennossa oli mukavaa, mikä kiinnitti huomioita jne. Lopuksi kirjaudutaan älylaitteella www.1000tarinaa.fi sivulle ja viedään oma paikka kuvana tai tekstinä kerro tarina lomakkeelle.

Hedelmäsalaatti

Laitetaan tuolit taas piirin kehälle. Ohjaaja kuiskaa jokaiselle leikkijälle hedelmän nimen, esim banaani, ananas ja omena. Leikkijöiden tulee vaihtaa paikkaa, kun ohjaaja huutaa leikkijän oman hedelmän nimen. Kun huudetaan hedelmäsalaatti, kaikkien tulee vaihtaa paikkaa.



12. Maalausta jaloilla

Tunnin aihe: Jaloilla maalaaminen kuplamuovitossut jalassa

Tarvikkeet: musiikkia, runsaasti kuplamuovia (pakkausmuovia), teippiä, maalia, pensseleitä, kartonkia tai paksua rullapaperia, tavallista paperia, kyniä/tusseja tms, pallo

Huomioitavaa: Samoja kuplamuovitossuja voi käyttää n. 2–3 kertaa, hihat ja lahkeet kannattaa kääriä, jotta ne eivät sotkeudu, käsien ja jalkojen putsamiseen on hyvä varata vettä ja pyyhkeitä. Tunti toimii parhaiten ulkona.

Tavoitteet: Vapautuminen, ulkona oleminen, yhteistyö, värikylpeminen ja aistien herättäminen

Jalat tanssii

Istutaan piirin kehällä jalat suoraan eteenpäin. Lähdetään liikuttamaan varpaita, kantapäitä, koko jalkaa, jalkapohjaa. Tavoitteena tunnustella, mitä jalan osia on ja miltä ne tuntuvat. Jalka voi osua lattiaan tai olla ilmassa.

Tossumaalaus

Teipataan kuplamuovista ”tossut” lasten jalkaan. Tossujen pohjaan maalataan pensselillä. Lapsi kävelee paperin päällä ja tekee jaloilla taidetta. Annetaan teosten kuivua. Lopuksi voidaan vielä käsin maalata kuivioita tai viivoja täydentämään työtä.

Jalan koristelu

Samaan aikaan, kun osa tossumaalaa, toiset voi tehdä jalan koristelua. Piirretään oma jalka paperille. Koristellaan piirretty kohta. Koristelun voi tehdä piirtämällä kynillä, repimällä/leikkaamalla lehdistä kuvia jne. Lopuksi leikataan jalan kuva irti paperista.

Pallo kulkee

Istutaan piirin kehällä jalat kohti keskustaa, suht tiiviisti. Laitetaan pallo yhden leikkijän jalkojen päälle. Hänen tehtävänä on siirtää pallo jaloilla vieressä olijan jalkojen päälle niin, ettei pallo karkaa. Ja sama eteenpäin. Yritetään saada pallo pysymään piirissä jalkojen päällä koko kierroksen ajan.





13. Aistit valppaana Tunnin aihe: Aisti-ilmaisurastit

Tarvikkeet: Eri ruoka-aineet perusmakutunnistusta varten, kertakäyttöastioita, ääninauhoja, esineitä

Tavoitteet: Oppiminen, oivaltaminen ja innostuminen.

Huomioitavaa: Makurastilla tulee muistaa huomioida allergiat ja muut syömiseen liittyvät asiat. Lapsia saattaa pelottaa silmät sidottuna olo. Tästä kannattaa jutella niin etukäteen kuin tunnin jälkeenkin.

Aistit

Keskustellaan mitä ovat aistit ja käydään läpi 5 eri aistia (haju, tunto, maku, kuulo ja näkö) Mietitään mihin eri asioihin tarvitaan mitään aistia eri tilanteissa, esim liikenteessä, koulussa, uimahallissa jne. Voidaan yhdessä myös tunnustella, kuunnella, koskettaa jne.

Koskesta keltaista

Ohjaaja sanoo jonkin asian, esim kosketa keltaista, jolloin kaikki koskettavat jotain keltaista. Kosketa jotain, mistä lähtee ääni? Kosketa jotain minkä näit ensin? Kosketa jotain, mistä lähtee hyvä tuoksu jne. Leikissä voidaan käydä läpi aisteja ja myös muita kuten kosketa pehmeää, kovaa, vihreää jne.

Aistirata

Voidaan lähteä joko yhdessä eri aistirasteille tai sitten pienryhmissä, jolloin jokaisella pienryhmällä tulisi olla yksi ohjaaja mukana. Ohjaaja voi valita mukaan joko kaikki rastit tai vain osan.

1. Tuntoaisti: Osallistujat tunnustelevat silmät sidottuina erilaisia asioita. Tavoitteina ei niinkään ole asian tunnistaminen vaan se, miltä se tuntuu ja tuntuman kuvailu ääneen. Kova ja kylmä (esim kivi), pehmeä ja lämmin (pehmolelu), rosoinen (käpy).
2. Kuuloaisti: Äänien tunnistaminen cd-levyltä tai muulta tallenteelta. esim. tuuli, sade, auton ääni, linnun laulu, piano jne. Voidaan tunnistaa äänet ja voidaan keskustella, mitä asioita se herättää mielessä esim sade – märkä ja kylmä vai seikkailun mahdollisuus. Voidaan tehdä myös pareittain niin, että toinen parista tekee äänen ja toinen yrittää arvata, mitä ääntä pari tekee.
3. Näköaisti: Taidetta luonnosta. Kaikki keräävät ympäröivästä luonnosta luonnonmateriaaleja ja tekevät niistä puhtaalle paperille taideteoksen – joko jokainen omansa tai kaikki yhden yhteisen.
4. Hajuaisti: Osallistujat ovat silmät sidottuina ja haistelevat esim kertakäyttökuppiin laitettuja asioita. Miltä ne haisee/tuoksuu. Esim kahvi, huulirasva, koivunlehti, kenkä, paperi jne. Voidaan keskustella, mikä on hajun/tuoksun ero. Miten kukakin haistaa, miltä ruoka tuoksuu jne.
5. Näköaisti: Pantomiimi. Mitä haluat näyttää ulkomaalaiselle Suomesta? Näytä kolme asiaa pantomiimin keinoin eli ilman puhetta. Muut yrittävät arvata.
6. Tuntoaisti: Jaetaan ryhmä pareihin. Toinen parista piirtää toisen selkään kuvan ja toinen yrittää arvata, mitä selkään piirrettiin. Vaihdetaan osia.
7. Makuaisti: Perusmakujen tunnistaminen (suolainen, makea, karvas, hapan). Lapsi on silmät sidottuna ja maistiaisia annetaan kertakäyttölusikalla.

Sähkötyt

Seistään piirissä kädet käsissä. Yksi puristaa toisen kättä, eli lähettää sähkötyksen liikkeelle. Puristuksen tuntenut puristaa toisella kädellään seuraavaa jne. Kun sähkötyt on kulkenut esim kaksi kierrosta, voidaan leikkiin lisätä suunnan vaihto. Siinä sähköttäjä puristaa kaksi kertaa toisen kättä, jolloin uunta vaihtuu.



14.Patsaasta tanssiksi

Tunnin aihe: Muutetaan patsaat eläviksi tanssijoiksi

Tarvikkeet: musiikintoistolaite

Tavoitteet: Liikkeellinen ilmaisu, liikkeellinen luovuus, prosessin hahmottaminen, yhteistyö, heittäytyminen ja esiintymisen harjoittelu.

Patsaiden kuvat

Ohjaaja tuo katsottavaksi kuvia erilaisista patsaista (pieniä, suuria, kyyryssä, kuninkaallisia jne.). Kokeillaan eri patsasasentoja ja jutellaan onko kukaan nähnyt patsaita ja miksi patsaita on olemassa.

Liikkuminen, stop ja patsaan nimeäminen

Liikutaan vapaasti tilassa musiikin inspiroimana. Kun musiikki pysähtyy, tehdään patsas. Ohjaaja valitsee erilaisia patsaita ja antaa aina joka pysähdyksessä yhdelle patsaalle nimen, esim. ”Riinan pyöräilypatsas”. Seuraavassa pysähdyksessä tehdään sekä uudet patsaat että toistetaan edellisellä kierroksella nimetty patsas. Seuraavassa pysähdyksessä tehdään taas sekä uudet patsaat että toistetaan taas kaikki edellä nimetyt patsaat jne. Tätä jatketaan, kunnes on kahdeksan patsasta kasassa.

Patsaan liike

Miten patsaat liikkuvat? Annetaan joka patsaalle liike, esim. hyppy, kurotus, venytys, pyörähdys.

Patsastanssi

Tanssitaan patsastanssi eritempoisiin musiikkeihin. Noin neljä musiikin iskua yhden patsasta kohden (jos käytössä on tasajakoinen musiikki).

Patsaiden tunnetilat

Valitaan eri tempoille eri tunnetilat, esim iloinen, väsynyt, surullinen, onnellinen jne.

Esitys

Esitetään valmiit patsastanssit toisille, esim. puolet ja puolet.

Lopuksi

Tunnin lopuksi voidaan vielä kerrata eri patsaat ja asennot tai miettiä, kuka patsas oli ja mitä teki, millainen tunnelma patsaalla on, iloinen, surullinen jne.





15. Pallosirkus

Tunnin aihe: Jonglööraus 1 pallolla

Tarvikkeet: riisiä 1dl per osallistuja, elmukelmu- rulla, 2 ilmapalloa per osallistuja, sakset

Tavoitteet: Käden koordinaation parantuminen, omien temppujen tekeminen

Pallojen askartelu

Leikataan kaikille elmukelmusta noin neliön muotoinen pala. Laitetaan siihen vajaa 1 dl riisiä ja muotoillaan siitä pallo niin, että riisit jäävät hyvin elmun sisään. Otetaan kaksi ilmapalloa, josta leikataan puhallusosa pois. Laitetaan ensin toinen pallo elmukelmupallon ympärille ja sen jälkeen toinen ilmapallo niin, ettei riisiä näy enää ollenkaan.

Pallon heitto yhdellä kädellä

Harjoitellaan yhdellä pallolla kädestä toiseen heittoa.

- Käden ali heittoa
 - Jalan ali heittoa
 - Pallon heitto Ylös, välillä taputus reiteen ja pallo kiinni käteen
 - Pallon heitto kädestä toiseen, välillä taputus kädet yhteen
 - Pallon heitto selän takaa olan yli toiseen käteen
-
- Osallistajat voivat itse ideoida temppuja, mitä yhdellä pallolla voin tehdä.

Pallon heitto pareittain

Jaetaan osallistajat pareihin. Tavoitteena on yhdessä opetella temppuja joko niin, että aina toinen näyttää ja toinen tekee, tai niin, että opetellaan kahdestaan kahdella pallolla temppuja, eli heitellään eri tyyleillä palloa toisille

Esitys

Lopuksi tehdään sirkusesitys, jossa jokainen voi yksin tai parin kanssa näyttää toisille parhaat heittonsa. Kaikkien esityksille taputetaan hurjasti.





16. Hiljaisuus

Tunnin aihe: Kuunteleminen, rauhoittuminen, rentoutuminen ja hiljaisuus

Tarvikkeet: Kilahtava kello, triangeli tai pieni vesikulho, jota voi kilauttaa

Huomioitavaa: Harjoitteen kesto vaihtelee 30–60 minuutin välillä riippuen, miten työskentelyä jatkaa.

Tavoitteet: Kuuntelemisen opetteleminen leikin kautta, hiljaisen luovuuden tutkiminen ja kehittäminen.

Hiljaisuuden kuuntelu

Valitaan ryhmästä yksi kellon soittaja. Ensimmäisellä kerralla voi olla ohjaaja, mutta jatkossa jokainen voi vuorollaan olla kellon soittaja.

Istutaan hyvässä asennossa kädet polvilla. Laitetaan silmät kiinni.

Soittaja kilauttaa kelloa. Kädet on tarkoitus pitää paikallaan niin kauan, kunnes ei enää kuulu ääntä. Sen jälkeen kädet laitetaan päällekkäin vatsalle ja kuunnellaan kellon soitto. Voidaan yhdessä pohtia, mihin kädet laitetaan seuraavaksi.

Kellonsoittajan vuoro vaihtuu, joka kierroksella.

Keskustelu

Harjoituksen jälkeen keskustellaan:

Minkä väristä hiljaisuus voi olla? -> Tästä voi jatkaa maalaustehtävään.

Miten hiljaisuus voi liikkua? -> Tästä voi jatkaa liikkeelliseen harjoitukseen tai tanssiin.

Miten hiljaisuus voi laulaa? -> Tästä voi jatkaa laulun tekemiseen.

Filosofista pohdintaa: Mitä hiljaisuus tekee maailmassa? Mikä on hiljaisuuden tehtävä? -> Tästä voi jatkaa esim. kirjoitustehtävään.

Toiminta

Joko maalaus, liike tai tanssi, ryhmäläisten valinnan mukaan

Loppurentoutus

Voidaan jälleen kuunnella hiljaisuutta yhdessä. Voidaan siirtää käsiä eri paikkoihin ja kokeilla, miltä tuntuu kun kädet on mahan päällä tai pään päällä.



17.Tunnin aihe: Tanssikoodi (alkuperäisidea saatu Linda Liukkaan Hello Ruby -kirjasta)

Tavoitteet: Koordinaation vahvistuminen, ohjeista seuraaminen

Tarvikkeet: Eri värisiä papereita ja tusseja, musiikkia. Tee värilliselle paperille ympyröitä (n. 2-3 per väri) esim. lautasta apuna käyttäen ja leikkaa ne irti.

Kirjoita "koodinlukuavain" paperille, jossa lukee värin nimi ja sitä vastaava liike esim. seuraavalla tavalla (liikkeitä voi keksiä itse/ryhmän kanssa lisää).

Jätä osa lapuista tyhjiksi:

- PUNAINEN = hyppy
- SININEN = pyörähdys ympäri
- VIHREÄ = taputus reiteen
- VIOLETTI = taputus rintaan
- RUSKEA = tömistys lattiaan
- KELTAINEN = taputus kädet yhteen

Esimerkiksi ratkaisu koodiin "violetti ympyrä, ruskea, punainen, punainen, sininen, vihreä, violetti, keltainen" olisi siis "taputus rintaan, tömistys lattiaan, hyppy, hyppy, pyörähdys, taputus reiteen, taputus rintaan, taputus".



Aloitus

Tutustutaan yhdessä eri väreihin ja mitä niissä lukee eli koodehin. Tehdään yhdessä väreissä olevat liikkeet. Voidaan harjoitella muutama helppo liike, esim punainen, punainen, sininen eli hyppy, hyppy, ympäri.

Koodin purku

Jaa ryhmä 3-4-hengen joukkueisiin. Aseta leikkaamasi värilliset ympyrät riviin lattialle valitsemaasi järjestykseen, jokaiselle joukkueelle oma rivi. Joukkueen tehtävänä on ratkaista oma värikoodi. Kun kaikki ovat ratkaisseet oman koodin, opetetaan se muille ryhmille.

Koodin teko

Jaetaan ryhmäläisille tyhjiä värillisiä ympyröitä ja tussit. Nyt ryhmäläiset voivat itse keksiä kukin oman värille lapulle ryhmän oman koodin, jonka opettavat toisille. Harjoitus jatkuu samanlaisena ja koodeja voidaan yhdistellä myös alkuperäisten kanssa.

Loppuleikki

Valitaan jokaisesta värikoodista yksi liike ja levitetään värikoodit ympäri tilaa. Liikutaan vapaasti tilassa ja musiikin pysähtyttyä ohjaaja sanoo jonkun värin. Leikkijät menevät sen värikoodin luokse ja alkavat tekemään koodissa olevaa liikettä. Kun musiikki menee päälle, leikkijät jatkavat liikkumista haluamallaan tavalla. Jos leikkijät osaavat lukea hyvin, voi ohjaaja käydä vaihtamassa värikoodeja kesken leikin, jolloin värin kuultua pitää ensin lukea, mitä pitää tehdä.



18.Tunnin aihe: Sirkustaiturit

Tavoitteet: Koordinaation ja liikeilmaisun kehittyminen, yhteistyön vahvistuminen

Tarvikkeet: Tempurataan mahdollisesti patja, naru esim hyppynaru, hernepusseja, palloja

Huomioitavaa: Pyramideja tehtäessä on katsottava, ettei kukaan laita selän päälle painoa, eli paino on aina hartioiden ja lantion päällä (vrt. konttausasento)

Muuta : Oheisen linkin takaa löytyy pieni sirkusopas sekä ohjeet sirkusvälineiden tekoon
<https://nuorisoseurat.fi/ohjaajalle/sirkusohjaajalle/>

Alkupiiri

Keskustellaan sirkuksesta. Ketä sirkuksessa esiintyy, mitä eri lajeja on nähnyt olevan. Missä sirkusta yleensä näkee?

Hassut pysäkit

Tehdään sirkusjuna, jossa kaikki seisovat jonossa. Jonon ensimmäinen on veturi, joka päättää miten liikutaan ja mihin. Juna lähtee liikkeelle veturin pillistä tms. Seuraavasti äänimerkistä juna pysähtyy, ja veturi kertoo, mille asemalle pysähdyttiin. Se voi olla esim tunnetila (itkula, naurula, surula, jne) tai liike (pomppila, hiipilä, vaanila,) tai eläin (käärmelä, siililä, kettula, pupula) tai sirkusaiheinen esim pöytä, jonglööriä,

Tempurata

Tehdään yhdessä osallistujien kanssa sirkusaiheinen tempurata, jossa voi olla esim nuoralla kävely (naru), kääntöpyörät, kuperkeikat yms (patja), jonlööraus (hernepussit/pallot), pellen piste (esim eri välineiden kanssa tempuilu vrt hattu putoaa koko ajan päästä)

Pyramidit

Jaetaan ryhmä kahteen osaan. Molempien ryhmien tehtävänä on vuorollaan tehdä korkea pyramidi, leveä pyramidi ja oma pyramidi.

Taikamatto-rentoutus

Mahdollisuuden mukaan tehdään matoilla. Matto selän alla ei ole tavallinen matto vaan taikamatto. Kun haluat, anna sille käsky nousta ilmaan. Mielikuvituksen voimalla annetaan maton nousta ilmaan. Matto lähtee viemään sinne, minne kukin haluaa. Samalla ohjaaja voi toistaa affirmaatiolauseetta (=positiivista voimailausetta) "Olen vapaa!" tms.





19. Pop musatietokilpailu

Tunnin aihe: Kuunteleminen, tunnistaminen

Tarvikkeet: musiikintoistolaite, sovitut kappaleet helposti saatavilla, paperia ja kyniä tulosten kirjaamiseen

Huomioitavaa: Kappaleet olisi hyvä valita niin, että ne ovat osallistujille helposti tunnistettavia ja että kaikille olisi edes yksi tuttu biisi. Jos ohjaaja ei itse osaa soittaa mitään soitinta, voi käyttää valmiita musiikkeja.

Tavoitteet: Kuuntelemisen opetteleminen, muistaminen, laulaminen, rohkea äänenkäyttö

Ryhmiiin jako

Atomileikki: Ohjaaja laittaa musiikkia soimaan (voin olla sama, mitä käytetään myöhemmin) ja kun musiikki pysähtyy, ohjaaja huutaa 4 henkilöä yhteen. Kun kaikki ovat löytäneet ryhmän, jatketaan. Musiikki päälle ja liikutaan tilassa vapaasti (voidaan myös valita liikkumistyyli esim varpailla, juosten jne). Musiikki pois ja ohjaaja huutaa vaikka 5 sormeaa yhteen jne. Leikkiä jatketaan vielä hetken aikaa. Viimeisellä kerralla ohjaaja huutaa halutun lukumäärän, josta tulee musakilpailuun ryhmäjako esim 5 henkilöä yhteen.

Ryhmän nimi

Ohjaaja kertoo, että seuraavaksi on vuorossa musiikkitietokilpailu. Jokaisen ryhmän on valittava itselleen nimi. Esim niin, että ryhmän nimessä tulee olla kaikkien ryhmäläisten nimestä yksi kirjain, etukirjain jne. Ryhmän nimi esitellään toisille jonkin liikkeen, rytmin tms avulla

Ryhmät esittelevät toisilleen oman ryhmänsä nimen ja liikkeen/rytmin

Varsinainen musakilpailu

Tunnista alkusoitto (0,5p biisi 0,5p artisti/bändi) Huom! Ohjaaja voi vaihtaa biisejä, jos tietää, mitä ryhmäläiset kuuntelee!

1. Haloo Helsinki - Hulluuden highway (7 sek.)
2. Robin - Onnellinen (14 sek.)
3. Michael Jackson - Billie Jean (25 sek.)
4. Ed Sheeran - Shape of you (9 sek.)
5. Tiktak - Heilutaan (14 sek.)

Jatka kertosaäkeen sanat (0-2p)

Tartu kädestä käteen, (Em) C G (capo)

laula sielusta sieluun. D Em

Kasta... (varpaat kylmään veteen, C G

hyppää täysillä joutsenlauluun. D Em

Sillä sinä ja minä, Am

niin elävinä D

pystymme kuulemaan, C G

jos kuussa alkaa tuulemaan.) Am D Em



Täällä mä oon, vieläkin sun, F
nousen pystyyn jos kaadun. G
Haluun saada... (syttyyn sun soihdun, Em
sun hymystä mä voimaannun. Am
Ja täällä mä oon niin kauan kun, F
viimeisen kerran kaadun. G
Jos sä haluat sotilaan mä varustaudun, Em
jos haluat rauhaa mä antaudun.) Am

Viekää minut sinne, missä hän on F C
Virta ole... (halki edessä airon. G Am
Viekää minut sinne missä hän on
Lautturi, kuule, mitä mä toivon)

Kaksi niin hehkuvaa...(ja kaunista saa kirkkaana loistaa Em C G Am Hm
Kunpa auringon päivät päällämme ei päättyisi koskaan) (Am F C Dm Em)

Tiesin sä tuut vielä vastaan Em C G
Kauniina... (päivänä tuut
Yhtäkkiä sydän tekee miten sydän haluaa
Rakkaus on hyökyaalto
Nyt se vyöryy rantaan)

BONUS: Laula joku näistä kertosaakeistä säestyksen kanssa (tai vaikka kaikki jos haluat!) 5 pistettä

Maksimi on 25 pistettä

Lopuksi ryhmän valitsevat vielä yhden laulun, jonka haluavat laulaa yhdessä muiden kanssa.



20.Tunnin aihe: Villin lännen seikkailu

Tarvikkeet: Musiikintoistoväline ja musiikkia, kuva villistä lännestä videotykillä seinän/valkokankaalle

Tavoitteet: Draamalliseen työskentelyyn tutustuminen, yhteistoiminta

Huomioitavaa: Ohjaaja alustaa ensin tuokion kulusta (Seikkaillaan leikkimielisesti Villin lännen maailmassa tarinan johdattelemana ja tehdään erilaisia draama/teatteriharjoituksia) Onko joku tehnyt aiemmin teatteria/draamaa/ilmaisutaitoa?

Tarina: johdattelu maailmaan

Taustamusiikkina koko tuokion ajan teemaan sopivaa Villin lännen musiikkia, taustalle heijastettuna myös kuva Villin lännen kaupungista.

Ohjaaja lukee tarinaa:

Matkustetaan nyt yhdessä noin 1800-luvulle erääseen villin lännen kaupunkiin nimeltään Rotville. Rotvillen keskustassa komeilevat vanhat puiset rakennukset. Keskustan kadut eivät suinkaan ole asfalttia vaan kuumaa hiekkaa, joka pölyyää askelten ja hevosten kavioiden alla. Rotvilleä ympäröivät jylhät vuoret ja paahtavat aavikot kaktuksineen.

Hyväkokoisena kaupunkina Rotville tarjoaa asukkailleen sekä satunnaisille ohikulkijoille kaiken tarvittavan aina kirkosta, postista ja pankista saluunoiden tarjoamaan maistuvaan ruokaan sekä virvokkeisiin.

Tutustutaanpa seuraavaksi hieman tarkemmin siihen, ketä kylässä ja sen laitamilla asustaa...

Rotvillen asukkaat -leikki (Virtaset-leikki mukautettuna)

Ohjaaja jakaa jokaiselle osallistujalle oman roolin alla olevasta listasta ja lukee sen jälkeen tarinan. Jokaisen osallistujan on oman nimen kuultuaan juostava ringin ympäri, salin toiseen päähän, tehtävä hyppy/kuperkeikka tms. sovittua.

Hahmot (osan voi jättää pois tarvittaessa)

Jack/Janet Cane - pyssysankari

Aldous ja Arabella Bannock – pormestari ja hänen vaimonsa

Christos/Christina Gomez – hevosvaras

Griffin/Greta Grimes – korttihuijari

Rick, Roy ja Ross Higgins - maantierosvot



Nuorisoseurat

Kerho-ohjelma

Arlene, Vera ja Rosie - Saluunatyöt

LilyAnn Campbell - Näyttelijätär

Bill Bennet – tallipoika

Elroy Pope - tallimestari

Mike McAllister – saluunanpitäjä

Clementine McClusky - saluunanemäntä

Poor Tom – kylähullu

Levi Hewitt – pankkiiri

Laura Hewitt - pankkivirkailija

Conrad Becket – rikas karjatilallinen

Abigail Crocket – Rotvillen koulun opettaja

Howard Parsons – Rotvillen seurakunnan pastori

Lowell/Lara Clint – etsintäkuulutettu pankkirosvo

Timothy Stowe – Rotvillen juna-asemapäällikkö

Ernest/Irma Gaskill – Rotvillen lehden reporteri

Jether/Esther Jones – postivankkurin ajaja

Pat/Patty Gordon – Rotvillen ainoan kaupan kauppias

Irwin/Rowena Husk – hotellinomistaja

Robert Bow – ratsuväen sotilas

Henry/Henrietta Hamill - sheriffi



Tarina:

Elettiin vuotta 1880 Amerikan villissä lännessä rajakaupungissa nimeltään Rotville. Rotville oli ennen menestyvä ja rikas kaupunki kultaryntäyksen aikaan, mutta kullan loputtua kaupunkiin jäivät asumaan vain harvat.

Rotvillen kaupungissa, kuten kaikissa muissakin villin lännen kaupungeissa, oli tietenkin kauppa, jonka omisti kauppias Pat/Patty Gordon, saluuna, jonka omisti saluunanpitäjä Mike McAllister, kirkko, jossa pastori Howard Parsons saarnasi, sheriffin toimisto, jossa lakia valvoi sheriffi Henry/Henrietta Hamill, juna-asema, josta vastasi juna-asemapäällikkö Timothy Stowe, hotelli, jonka omisti Irwin/Rowena Husk, pankki jossa työskentelivät isä ja tytär pankkiiri Levi Hewitt ja pankkivirkailija Laura Hewitt ja koulu, jossa lapsia opetti opettajatar Abigail Crocket. Lisäksi kaupungissa oli vielä oma toimiva uutistoimistokin, jonka reportterina toimi Ernest/Irma Gaskill.

Tässä kohtaa on ehkä syytä esitellä myös Rotvillen muut asukkaat. Kaupungin tärkeimpiin henkilöihin kuuluivat tietenkin Rotvillen kunnianarvoisa pormestari Aldous Bannock ja pormestarin vaimo Arabella Bannock, rikas karjatilallinen Conrad Becket ja saluunanemäntä Clementine McClusky. Saluunassa työskentelivät myös saluunatyöt Arlene, Vera ja Rosie sekä näyttelijätär LilyAnn Campbell. Kaupunkilaisten ja matkustajien hevosista huolehti hiljainen ja ahkera tallipoika Bill Bennet ja piippuaan tuprutteleva tallimestari Elroy Pope.

Rotvillen kaupunkilaiset odottivat joka viikko postivankkurin saapumista ja kuulumisia maailmalta. Vankkuriä kuljetti postivankkurin ajaja Jether/Esther Jones, joka oli tunnettu rohkeudestaan. Postireitillä saattoi kohdata vaarallisia ja epäilyttäviä henkilöitä, kuten kaupungin laitamilla piileskelevät maantierosvot Higginsin veljekset Rickin, Royn ja Rossin, jotka häiritsivät usein postivankkurin matkustajia ja yrittävät ryöstää kuljetuksen.

Eräänä päivänä kaupungin rauhallinen arki keskeytyi. Kaupunkiin ratsasti varsin vaarallisen näköinen joukkio, jota johti pahamaineinen etsintäkuulutettu pankkiryöstäjä Lowell/Lara Clint. Hänen jäljessään seurasivat tunnettu ja häikäilemätön hevosvaras Christos/Christina Gomez ja kiero ja pahasti velkaantunut korttihuijari Griffin/Greta Grimes.

Kaupunkilaiset hätääntyivät ja jopa päiväuniltaan herännyt kaupungin kylähullu Poor Tom ryömi suojaan juottokaukaloiden taakse. Tilanne näytti uhkaavalta. Joukkio pysähtyi saluunan eteen ja kaikki kolme konnaa Lowell/Lara Clint, Christos/Christina Gomez ja Griffin/Greta Grimes laskeutuivat satulasta.

Sheriffi Henry/Henrietta Hamill tajusi että hän tulisi tarvitsemaan apua tämän joukkion taltuttamiseen, mikäli he yrittäisivät ryöstää kaupungin pankin. Sheriffillä oli apunaan vain yksi ratsuväen sotilas Robert Bow. Sheriffi Henry/Henrietta Hamill lähetti ratsuväen sotilas Robert Bown matkaan hakemaan apua, mutta hän oli melko varma että ratsuväki ei ehtisi ajoissa kaupunkiin.

Tilanne oli todella tukala. Asukkaat piiloutuvat koteihinsa. Pormestari Aldous Bannock ja pormestarin vaimo Arabella Bannock lukitsivat kaupungintalon oven, kauppias Pat/Patty Gordon



sulki kaupan, pastori Howard Parsons piiloutui kirkkoon, saluunatyötö Arlene, Vera ja Rosie, ja näyttelijätär LilyAnn Campbell, sekä saluunanpitäjä Mike McAllister, saluunanemäntä Clementine McClusky sukelsivat saluunan tiskin taakse, opettajatar Abigail Crocket komensi lapset sisälle kouluun, juna-asemanpäällikkö Timothy Stowe alkoi sähköttää hätäviestiä lähimpään kaupunkiin ja Irwin/Rowena Husk lukitsi itsensä hotellin ruokavarastoon tallipoika Bill Bennetin kanssa.

Mutta pankkiiri Levi ja pankkivirkailija Laura Hewitt eivät ehtineet sulkea pankin ovia ennen kuin rosvojoukko marssi sisään ovesta pyssyjään heilutellen. Ainoastaan kaupungin uhkarohkea reportteri Ernest/Irma Gaskill uskaltautui ulos nähdäkseen mitä tapahtuisi seuraavaksi. Rotvillen kylähullu Poor Tom parka piileskeli edelleen juottokaukaloiden takana ja vannoi ryhdistäytyvänsä ja alkavansa kunnon kansalaiseksi, jos vain selviäisi ehjin nahoin ammuskelusta.

Kukaan Rotvillen asukkaista ei kuitenkaan aavistanut että postivankkurin ajaja Jether/Esther Jones oli kuljettanut postivaunun kyydissä kaupunkiin presidentin lähettämän valtionagentin kuuluisan pyssysankari Jack/Janet Canen, joka oli jälittänyt korttihuijari Griffin/Greta Grimesia, hevosvaras Christos/Christina Gomezia ja etsintäkuulutettua pankkirosvoa Lowell/Lara Clinttiä jo viikkoja.

Jack/Janet Cane asteli rauhallisesti pitkin kaupungin pääkatua kohti pankkia, jossa pankkiiri Levi Hewitt ja pankkivirkailija Laura Hewitt seisoivat kädet kohti taivasta rosvojoukkion uhkaillessa heitä. Jack/Janet Cane pysähtyi pankin portaille ja huusi: *"Tulkaa ulos! Pelinne on pelattu! Minulla on teistä pidätysmääräys! Heittäkää aseenne ulos ja antautukaa!"*

Rosvojoukkio räjähti remakkaan nauruun ja he huusivat: *"Meitä on kolme ja sinua vain yksi!"* Etsintäkuulutettu pankkirosvo Lowell/Lara Clint astui rehvakkaasti ulos pankin ovesta osoittaen pyssysankari Jack/Janet Canea pistoolillaan.

Kaksintaistelu näytti väijäämättömältä. Uskaltaisivatko Rotvillen asukkaat astua esiin ja auttaa sheriffi Henry/Henrietta Hamillia ja pyssysankari Jack/Janet Canea?

Tarina: muukalainen saapuu

Kokoonnutaan jälleen leikin jälkeen yhteen ja kuunnellaan, kun ohjaaja jatkaa päätarinaa:

Kaupungin asukkaat elivät elämänsä Rotvillessä kuten tavallisestikin. Saluuna avasi ovensa ja kaupungin asukkaat kokoontuivat tapansa mukaan puhumaan säästä tai muusta. Pitkä kuiva kausi oli käydyä viljelijöiden kukkarolle ja sadetta odoteltiin jo kovasti. Sadetta ei kuitenkaan näkynyt eikä kuulunut, mutta sen sijaan kaupunkiin saapui lierihattuinen muukalainen komean ratsunsa kanssa. Muukalainen herätti heti oitis kyläläisten uteliaisuuden. Kuka hän on ja mistä hän tulee? kuului monen kyläläisen suusta. Näihin kyselyihin muukalainen vastasi vain kopauttamalla kengänkantojaan ja heilauttamalla lierihattuaan. Muukalaisen kummallinen käytös ja asenne saivat epäilykset heräämään kaupunkilaisten keskuudessa...



Uhka ja kilpi -leikki

Kuvitellaan olevamme Rotvillen asukkaita. Valitse meistä Rotvillen asukkaista yksi, joka on epäilyttävä, mahdollinen varas ja toinen, joka on sinun turvallinen liittolaisesi. Kun ohjaaja läpsäyttää käsiä, yritä asettua tilassa niin, että turvallinen liittolaisesi on sinun ja uhkaavan välissä.

Tarina: muukalainen paljastuu

Aikansa epäiltyään kaupunkiin tullutta muukalaista toi postinkuljettaja Jether Jones mukanaan viestin: Kylään saapunut koppava muukalainen oli kuin olikin etsintäkuulutettu pankkiryöstäjä Lowell Clint, joka oli jo ehtinyt vierailla muissa ympäröivissä kylissä ja kahmia itselleen mittavat määrät mainetta ja mammonaa. Oliko hän nyt tullut ryöstämään Rotvillenkin? Ei kai niin saanut käydä?

Kaupunkilaiset asettautuivat oitis puolustuskannalle taitavan pyssysankarin Jack Canen johdolla. Miten kaupunkilaisten kävisi? Kuka heistä olisi kyllin nopea villiin länteen? On aika viimeisen taistelun.

Lännen nopein –leikki

Seistään piirissä, keskelläolija osoittaa yhtä leikkijöistä huutaen ”PAM!”. Ammuttu menee kyykkyy, ja hänen vierustoverinsa yrittävät ampuu toisensa mahdollisimman nopeasti: ”PAM!”. Hitain tai se, joka mokaa, tippuu pelistä. Keskelläolija voi myös hämätä ja osoittaessaan jotakuta sanookin ”Klik!” Jos tähän reagoi selkeästi, tippuu. Kun jäljellä on enää kaksi pelaajaa, otetaan kaksintaisto: Selät vastakkain ja leikinjohtajan lausussa jonkin sanan, otetaan askel eteenpäin, kunnes sanottava sana on (esim.) jokin eläin. Tällöin kaksintaistelijat kääntyvät ja ”ampuvat” toisiaan. Nopein voittaa.

Tarinan lopetus

Rotvillen asukkaat asettuivat vahvasti puolustuskannalle ja mylläkkä kaupungissa oli aikamoinen. Onneksemme kukaan asukkaista ei kuitenkaan haavoittunut vakavasti eivätkä rakennuksetkaan kokeneet sen suurempaa vahinkoa. Kaupungin sheriffi sai kuin saikin muukalais-ryöstäjä Lowell Clintin vangittua ennen kuin hän ehti kahmaista pankin rahoja. Kaupungin pormestari Aldous Bannock ja hänen vaimonsa päättivät palkita urheat kaupunkilaiset ansiokkaasta puolustamisesta kunniamitalein. Ja näin rauha laskeutui jälleen Rotvillen kaupunkiin ja sen asukkaat jatkoivat elämäänsä entiseen tapaan.

Reflektio ja lopetus

Keskustellaan ryhmässä tuokion herättämistä kokemuksista:

Mikä jäi mieleen?

Oliko jotain tuttua? Oliko joku tehnyt ennen tällaista?

Muita kommentteja työskentelystä?

Loppuun esim. peukkuarviointi: jokainen saa näyttää omalla peukullaan kerran fiilikset.