

Jännittävät
juuret

Santerin Salaisuus
menetelmiä ja harjoitteita



Nuorisoseurat
140 vuotta

Jännittävät juuret

Santerin salaisuus menetelmiä ja harjoitteita

Hei! Tämän ohjevihkon tarkoituksena on antaa ideoita Luova lava -työpajan vetämiseen. Tausta-ajatuksena on Nuorisoseurojen 140-vuotinen taival, miten se nivoutuu nykyaikaan ja miten osallistujat ovat osa suurempaa kokonaisuutta ja tulevaisuutta yhdessä! Nuorisoseurojen juhluvuoden suojelijana toimii presidentti Sauli Niinistö.

Opasta ovat olleet työstämässä

Minna Pasi, Judit Kemppilä, Pirita Laiho, Sanni Ylpekkala, Riia Niemelä, Arina Kyläkorpi,
Tuija-Liisa Leino, Henna Liiri-Turunen, Maiju Laurila ja Sami Sivonen.

Oppaan on koonnut Pirita Laiho

Oppaan taitosta ja kuvituksesta vastaa Sini-Kadrin Muru-Litaiff-Padilha.

Valokuvat ovat Suomen Nuorisoseurojen Yhteisön Voima -teoksesta,
paitsi muutama sirkuskuva, jotka Pirita Laihon on ottanut sirkusvirikekurssilla.

Opas on toteutettu

Opintokeskus Kansalaisfoorumin yhteisöllisen opintoryhmän avustuksella.



Iloa yhteiseen työskentelyyn! Pirita Laiho, 040-5587870, pirita.laiho@nuorisoseurat.fi

Yhteisöllisyys ja yhdessä tekeminen

Tähän oppaaseen on koottu ohjeita Santerin kirjan sivujen toteutukseen. Santerin kirja on kirja, josta jokaisen sivun saa irti, ja ohjaaja voi halutessaan lisätä sinne omia sivujaan. Tarkoituksena on, että kun ryhmä löytää kirjan sivun ja ratkaisee sen jollain luovalla menetelmällä, voi sivun liittää takaisin kirjan kansien väliin. Toinen vaihtoehto on, että kirja löytyy sivujen kanssa ja ryhmä voi yhdessä päättää, mitkä sivut toteutetaan ja miten. Lopuksi muodostuu Santerin kirja ja viimeinen sivu on loppusanat, jossa Santeri kertoo yhteisöllisyyden voimasta!

Tämän oppaan lisäksi tarvitset siis Santerin kirjan ja siihen kuuluvat 20 sivua. Tehtäviin tarvitaan myös materiaaleja, joten kannattaa tarkistaa, että ne ovat mukana. Santerin kirjassa on kuvien lisäksi tarinoita, joita voi lukea sopivin välein ryhmälle ja niistä voi kehittää myös erilaisia tehtäviä. Nämä tarinat ovat otteita nuorisoseuraliikkeen alkuhistoriasta eli tekstit on faktaa. Tavoitteena on, että tarinat ja tehtävät nivoutuisivat yhteiseksi kokonaisuudeksi, ei niinkään yksittäisiksi tehtäviksi. Ajatuksena siis esim. tehdään tarinoita, tarinoista pieni kohta/esitys/juonen kulku – kokeillaan siihen tunnetiloja – äänimaisemia – tehdään laulua – kokeillaan muuta liikettä jne. Eli yksi tehtävä johtaa toiseen ja nuorisoseuratarinoita voi käyttää pohjana siihen mihin pyritään. Tehdäänkö sanomalehti, joka herää eloon vai kuvaillaanko iltamat.

Ohjaajalla on vapaus valita, miten kannen Santerihahmoa käyttää työpajassa vai käyttääkö ollenkaan. Voi olla itse Santeri, jolla on sivut hukassa tai joka kertoo, mitä milläkin sivuilla tehtiin ja miten se sujui nykypäivänä. Voi olla oma itsensä, mutta autetaan vaikka muistinsa menettänyttä Santeria kasaamaan kirjansa tai muistelemaan, mitä missäkin kirjan sivulla on tapahtunut. Tai Santeri voi löytyä työpajan lopuksi, kun kirja on valmis.

Tavoitteena työpajassa on tutustua eri taiteen menetelmiin ja työpajan päätteeksi voidaan tehdä joku pieni yhteinen esitys. Eikä haittaa, vaikka jossain kohti olisi yhtymäkohtia nuorisoseurojen 140-vuotiseen taipaleeseen. Olemmehan vanhin nuorisotyötä tekevä suomalainen järjestö.

Kirjasta löytyvät sivut

- | | | |
|---------------------|---------------------|-------------------------|
| • Santerin valokuva | • Rytmipeli | • Pariipyramidit |
| • Puu | • Soittimia | • Santerin salaisuus |
| • Rakas päiväkirja | • Seuraa johtajaa | • Tuoli |
| • Olipa Kerran | • Tanssiotteet | • Muotokuva |
| • Hassut Sanat | • Tanssivalokuva | • Nuorisoseuratarinoita |
| • Kirjaimet | • Nuorisoseurantalo | • Ryhmäkuva |
| • Nuotti | • Sirkusvälineet | • Diplomipohja |



Tutustuminen ja ryhmäytyminen

Nimet

Kokoonnutaan piiriin. Yksi leikkijä aloittaa kertoen nimensä ja tehden sen perään keksimänsä liikkeen. Kaikki toistavat nimen ja liikkeen. Tämä jatkuu, kunnes koko piiri on käyty läpi. Haastavampi versio leikistä syntyy, kun ennen omaa nimeä ja liikettä toistetaan edellisten leikkijöiden nimet ja liikkeet koko piirin voimin. Leikin voi toteuttaa myös vaihtamalla liikkeen rytmiin, jolloin omaan nimeen tehdään myös rytmi esim. käsillä. Leikkiä voi leikkiä myös niin, että oman nimen perään sanotaan samalla alkukirjaimella alkava eläin, esim. Elmo etana. Tällöin voidaan muistella koko piirin läpi toisten nimet ja eläimet.

Nimet ja rytmi

Rytmi koostuu neljästä osasta:

1. käsien lyönti omiin reisiin
2. kädet yhteen eli taputus
3. peukku olan yli samalla sanoen oma nimi
4. toinen peukku olan yli samalla sanoen jonkin toisen leikkijän nimi

Leikkijät istuvat piirissä. Ohjaaja aloittaa rytmin ja ensin toistetaan pelkkää rytmiä ja käsiliikkeitä, että kaikki oppivat ne. Ohjaaja aloittaa sanomalla oman nimen ja jonkun toisen nimen. Seuraava jatkaa taputusten jälkeen sanomalla oman nimen ja jonkun toisen nimen. Sääntönä voi olla, että sen nimeä ei saa sanoa, jolta sai vuoron. Leikkiä voi helpottaa tai vaikeuttaa nopeuttamalla rytmiä.



Minä pidän, en pidä

Kukin vuorollaan menee johonkin paikkaan ja sanoo: "Olen Sanna ja pidän mansikoista". Ne, jotka pitävät mansikoista, menevät hänen luokseen. Seuraava menee uuteen paikkaan ja sanoo, mistä pitää jne.

Vaihtuvat paikat

Seistään ringissä, leikin aloittaja seisoo ringin keskellä. Keskellä oleva kertoo jonkin asian, mitä on tänään tehnyt (esim. syönyt aamupalaa). Kaikki, jotka ovat tehneet saman vaihtavat nopeasti paikkaa. Keskellä ollut yrittää päästä jonkun paikalle. Ilman paikkaa jäänyt jää keskelle.

www.hontsaopas.fi/tuote/kerron-paristani-toiselle

Kosketa keltaista

Ohjaaja sanoo erilaisia asioita, joita osallistujien on tarkoitus koskettaa. Esim. kosketa keltaista, kosketa karvaista, kosketa jalalla pehmeää, kosketa henkilöä, jonka nimessä on S-kirjain jne. Hetken päästä myös osallistujia voi pyytää keksimään erilaisia asioita.



Atomileikki (tarvitaan musiikkia)

Kaikki osallistujat kulkevat vapaasti tilassa musiikin soidessa. Ohjaaja voi määritellä leikin kuluessa tyy-
lejä ja tapoja, kuten liiku iloisesti, liiku ravihevosen tavoin, liiku hiipien, liiku mahdollisimman pienenä
jne. Kun musiikki pysähtyy, ohjaaja huutaa 4 henkilöä yhteen ja leikkijöiden on tarkoitus muodostaa 4
henkilön ryhmiä. Tällöin saattaa osa ryhmästä jäädä ilman ryhmää. He voivat tulla esim. keksimään, mi-
ten seuraavaksi liikutaan ja mitä laitetaan yhteen. Jos ei haluta "pudottaa" ketään pois leikistä, voidaan
huutaa esim, 6 varvasta yhteen, jolloin leikkijät pääsevät miettimään, miten kaikki osallistujat saadaan
mukaan ryhmiin.

Joo ja

Seisotaan ringissä. Joku aloittaa harjoituksen sanomalla jonkin toteamuksen, esim:

"Me lähdetään lomalle Kreikkaan"

Tämän jälkeen sanotaan vuorotellen repliikki, jossa ensin hyväksytään edellisen repliikin informaatio ja
lisätään siihen uutta Joo ja -periaatteen mukaisesti:

"Joo, ja otetaan videokamera mukaan"

"Joo, ja dokumentoidaan koko meidän matka"

"Joo, ja lennetään Ryanairilla"

"Joo, ja kuvataan lentohenkilökuntaa koko matkan ajan"

"Joo, ja joudutaan lentokenttäpoliisin kuulusteltavaksi" jne.

Jos ryhmä on iso, voidaan tehdä pienempiä ryhmiä tai tehdä harjoitus pareittain, jolloin keskitytään yh-
teisen tarinan luomiseen.

www.hontsaopas.fi/tuote/joo-ja

Evoluutio-leikki

leikissä on viisi tasoa:

1. Ameeba
2. Rapu
3. Jänis
4. Gorilla
5. Ihminen

Jokaisella tasolla on oma liikkumistapa ja ääni. Ameeba liikkuu vedessä, rapu naksuttelee saksia, jänis
heiluttelee korvia, gorilla paukuttelee rintaa ja ihminen "pääsee" pois pelistä. Liikkumistavat ja äänet
voidaan keksiä ryhmän kanssa yhdessä. Tärkeää on tässä tapauksessa harjoitella, että kaikki pelaajat
muistavat, miten kukakin liikkuu.

Leikki alkaa siitä, että kaikki ovat ameeboja. Kahden ameeban tavatessa, pelataan kivi-paperi-sakset
-peli. Voittaja siirtyy ravuksi, häviöjä pysyy ameebana. On tärkeää sopia, kun kaksi rapua kohtaa, että
voittaja siirtyy jänikseksi, mutta jatkaako toinen rapuna vai putoaako ameebaksi. Leikki loppuu siihen,
kun jäljellä on yksi ameeba, rapu, jänis ja gorilla. Muut ovat ihmisiä. Alussa voidaan myös piirtää eri
eläinten kuvat ja kiinnittää ne seinälle muistin tueksi.

Kivi-paperi-sakset -leikissä lasketaan yhdessä yksi-kaksi-kolme ja sen jälkeen laitetaan yksi käsi asen-
toon. Kivi asennossa käsi on nyrkissä, paperissa kämmen on suorana ja sakset tehdään kahden sormen
avulla. Kivi voittaa sakset, paperi voittaa kiven ja sakset voittaa paperin.



Mitä kenkäsi kertovat sinusta

Tehtävänä on kertoa, mitä omat kengät kertovat itsestä. Esim. olen rento ja vauhdikas tyyppi, joka on nähnyt jo paljon. Kenkien tilalla voi olla esim. sukat, avaimet, penaaali, oma perhe, ystävät, vaatteet, koti, tai vaikka lempiväri. Harjoitus toimii tutustumisessa.

www.hontsaopas.fi/tuote/mita-kenkasi-kertovat-sinusta

Hissi, käkikello, moottoritie

Osallistujat seisovat ringissä ja ohjaaja aloittaa ringin keskellä. Ohjaaja osoittaa jotakuta ringissä seisovaa ja sanoo jonkin alla listatuista sanoista. Osoitetun vierustovereineen pitää reagoida nopeasti ohjeistuksen mukaan. Mikäli joku tekee väärin tai on liian hidas, hän tippuu pois pelistä tai joutuu keskelle. Leikkiin kannattaa valita 3-5 seuraavista toiminnoista:

- **Hissi:** Keskimmäinen kyykistyy ja nousee ylös, vierustoverit tekevät ovet ja äännelevät "PIM POM"
- **Käkikello:** Keskimmäinen kukkuu kolme kertaa näyttäen kieltä kukkujen välissä. Vierustoverit pyörivät ympäri "Vi-ri, vi-ri, vi-ri..."
- **Norsu:** Keskimmäinen ottaa nenästään kiinni ja pujottaa toisen käden syntyneestä silmukasta kärsäksi. Vierustoverit tekevät kaksin käsin isot korvat norsulle.
- **Lehmä:** Keskimmäinen laittaa kädet ristiin ja kiepauttaa peukalot alaspäin utareiksi, joita vierustoverit lypsävät. Keskimmäinen ammuu.
- **Kissa:** Keskimmäinen nostaa kädet rinnan päälle käpäliksi ja vierustoverit kurottavat kumpikin yhden käden ristiin, sormet harallaan keskimmäisen nenän alle viiksiksi. Keskimmäinen maukuu.
- **James Bond:** Keskimmäinen ottaa jamesbondmaisen asennon ja muodostaa kämmenistään ase. Vierustoverit tekevät käsillä palvovaa liikettä ylös ja alas ja hokevat: "Uu James"
- **Norppa:** Keskimmäinen liimaa kädet vartalon viereen, nostaa leuan ylös, huulet törölleen ja haukkoo ilmaa. Vierustoverit tekevät käsillään evät ja liikuttelevat niitä.
- **Moottoritie:** Keskimmäinen pärisee kuin auto, ja vierustoverit lähtevät kiertämään tätä myötäpäivään mahdollisimman nopeasti.
- **Leivänpaahdin:** Vierustoverit ojentavat kätensä paahtimeksi keskimmäisen (leivän) ympärille, ja leipä pomppii niiden välissä.
- **Rikkinäinen leivänpaahdin:** Kuten edellä mutta leipä pysyy paikallaan ja paahdin pomppii.

www.hontsaopas.fi/tuote/hissi-kakikello-moottorite

Piirrä omat juuret

Jokainen saa paperin ja kyniä. Paperille piirretään puu ja juuret joko yhdessä ohjaajan kertoman mukaan tai ohjaaja voi ohjeistaa ennalta, mitä kaikkea puuhun piirretään. Voi piirtää kuvan mallista tai piirtää oman näköisen puun. Ohjaaja voi myös monistaa kuvan puusta valmiiksi ryhmälle. Jokainen tekee omista asioista puun. Ylimmälle oksalle kirjoitetaan oma nimi. Oksille voi kirjoittaa omat harrastukset, asiat joista pitää, parhaat kaverit ja sen, missä on hyvä. Juuriksi kirjoitetaan asioita kuten perheenjäseniä, sukulaisia, perinteet ja juhlat/näistä en halua luopua ja kuvaus kodista tai tärkeästä paikasta kodissa. Puusta voi tehdä yhteisen näyttelyn, kunhan se ei sisällä liian yksityiskohtaisia tietoja osallistujista.





Tanssiin ja liikeilmaisuun liittyvät menetelmät ja harjoitteet

Juurilta siiville

Rauhallinen musiikki. Lähdetään aivan pienestä siemenestä kasvamaan isoksi puuksi. Ensin aivan rauhallinen kasvu, kun runko on saatu pystyyn, kasvaa puulle oksat (kädet) ja oksiin haaraumia (sormet). Kokeillaan, miten puu liikkuu, kun on lempeä kesäpäivä? Entä kun tuulee lempeästi tai jos tuuli kasvaa aivan vimmatuksi? Vähitellen tuuli taas rauhoittuu. Kun ohjaaja tulee koskettamaan "tuo oksille linnun", saa lähteä lintuna lentämään tilassa. Linnut voi lentää erilaisia reittejä ja päätyä toisen puun oksalle istumaan. Tällöin puu vapautuu linnuksi ja lintu jää puuksi. Harjoitteeseen sopisi musiikki, joka lähtee rauhallisesta ja kasvaa loppua kohden.

Yllä olevasta voi tehdä hipan: Kaksi henkilöä jää ensin kissaksi ja linnuksi, muut huojuvat puina paikoillaan. Jos lintu menee puun viereen turvaan, muuttuu puu linnuksi ja lintu puuksi. Jos kissa saa linnun kiinni, osat vaihtuvat.

Patsaat

Seistään paikallaan, ohjaaja sanoo, mikä kehon osa lähtee viemään tanssia. Tanssitaan ensin paikallaan, esim. jalka vie, käsi, nenä. Kun ohjaaja on sanonut 2-3 kehon osaa, pyydetään loput ideat osallistujilta. Tanssi voidaan tehdä ensin paikallaan ja sen jälkeen lähteä kuljettamaan sitä ympäri tilaa. Tilassa voidaan liikkua niin, että valittu kehon osa kuljettaa tanssia. Esim. käsi lähtee kuljettamaan ja muu keho kulkee käden perässä. Sitten voi olla jalka, nenä, peppu, polvi jne.

Sama tanssi voidaan tehdä maassa makaamalla loppurentoutuksen tavoin. Maataan selällään ja ensin tanssii kädet, mitkä lopuksi palaa vartalon viereen, sitten jalat, nenä, vatsa ja koko keho.

Musiikki-Stop

Tanssitaan ohjaajan antaman liikkeen mukaan musiikin soidessa. Musiikin pysähtyttyä pysähdytään patsaaksi. Sen jälkeen ohjaaja sanoo uuden tavan liikkua. Parin kerran jälkeen kysytään osallistujilta, miten liikkua. Tapoja tanssia voi olla esim. kävely, juoksu, karhukävely, niin isona kuin pystyt, niin pienenä kuin pystyt, erilaiset eläinten tavat, kevyesti, vanhana jne.

- Tanssiin voi liittää esim. tapoja tervehtiä tanssin lomassa
- Kulkemiseen liittyviä, tanssi kahden ihmisen välissä, tanssi kaukana muista

Huutokatrilli soolona tai pareina

Seistään pareittain niin, että toinen pari on vastassa. Tai ilman pareja niin, että yksi henkilö on vastassa. Molemmissa tapauksissa tehdään kaksi pitkää riviä vierekkäin, jossa pari on vastassa.

Tässä voi kertoa katrillin juurista ja historiasta, miten sitä on ennen tanssittu? Opetellaan katrillin perusvuoroja kuten vastuu, paikanvaihto, pyörintä, portti, uhittelu, isopiiri... Vuoroja voi keksiä Santeriin liittyen esim. vastuu = Santereiden morjestus. Kun ollaan harjoiteltu huutokatrillin perusidea, voidaan

keksiä lisää omia vuoroja tai jos et tunne näitä perusvuoroja, voitte ryhmän kanssa keksiä, millainen olisi vastuu tai pyörintä? Näissä voi käyttää inspiraationa esimerkiksi kesäisiä kuvia tai sanoja: esim. millainen olisi sukellusvuoro, jäätelökioskivuoro tai saunavuoro?

Musiikkina voi käyttää tasajakoista musiikkia. Hyviä katrillimusiikkeja löytyy tanssinriemu.fi sivustolta kohdasta tanssilajit.

Ketjutanssi

Kerrotaan, miten ennen vanhaan on tanssittu ketjutansseja laulaen, kun käytössä ei välttämättä ollut soittimia eikä varsinkaan mitään äänitettyä musiikkia. Lauluilla kerrottiin elämän tapahtumista. Otetaan kädet käsiin ja tehdään pitkä ketju. Musiikin tahdissa yksi vuorollaan johtaa ketjua erilaisin reitein. Kun johtaja ottaa viimeisen kädestä kiinni, johtajasta seuraavana oleva vaihtuu johtajaksi. Tähän voisi liittää myös musiikillisen harjoitteen tekemällä johonkin tuttuun lauluun uudet sanat esim. pienen pieni veturi -melodiasta voisi tehdä omat sanat ketjutanssiin vaikka kertoen siitä, mitä Luova lava -toiminnassa on tehty.

Liikkeellinen muistipeli

Yksi osallistujista on etsijä ja hän menee salin ulkopuolelle. Toiset ottavat itselleen parin. Parit saavat historiaan liittyviä sanoja tai kuvia. Parin kanssa keksitään yksi liike tai lyhyt liikesarja. Parit menevät sekaisin tilaan kyykkyyn. Etsijä tulee tilaan ja koskettamalla hän voi avata aina yhden "kortin". Näin hän etenee ihmiseltä toiselle ja etsii heistä pareja. Seuraava etsijä on jompi kumpi viimeiseksi löytyneistä pareista tai jos on parillinen määrä, niin molemmat ovat etsijöitä. Harjoitteen voi tehdä myös ilman kuvia/sanoja niin, että parit saavat keksiä itse liikkeensä ilman annettuja teemoja.

Jos ryhmä on vieras toisilleen, voi ohjaajalla on muistikortit, jossa kutakin korttia on kaksi samanlaista ja kunkin pitää etsiä toinen, jolla on samanlainen kortti. Näin muodostuu parit, jotka sitten keksivät liikkeen tai asennon yhdessä. Ja jos ohjaajalla on käytössä esim. patsaista kuvia tai asentokortteja, voi pari niiden perusteella tehdä asennon.



Santeri johtaa

Mennään neljän/kolmen hengen porukoihin. Neljän hengen ryhmissä mennään salmiakkimuodostelmaan, jossa yksi on kärkenä. Kolmen hengen porukassa voidaan tehdä kolmimuodostelma, jossa yksi on kärkenä. Kärkenä oleva on Santeri. Santeri alkaa tehdä jotain liikettä, johon muut ryhmässä olevat liittyvät ja pyrkivät tekemään aivan kuin Santeri. Jos Santeri kääntyy esim. oikealle, oikealla puolella olevasta tulee kärki eli Santeri ja hän johtaa nyt liikettä. Ennen harjoitetta on hyvä puhua siitä, millainen on hyvä Santeri? Esim. liikkuu tarpeeksi rauhallisesti, jotta muut pysyvät perässä ja pitää huolta, että jokainen voi liikkua turvallisesti jne.

Rakenna perinnetanssi

Voidaan käyttää kansanmelodioita, joita on poimittu kyseiseltä alueelta tai mitä tahansa musiikkia. Osallistujat rakentavat koreografian Santerin "perinnetanssiin" sanallisten ohjeiden avulla.

Ohje voi olla esimerkiksi: 8 kävelyaskelta - pyöriminen parin kanssa 8 iskua - sivuaskel käsiliikkeen oikealla 4 iskua ja vasemmalle 4 iskua - hyppy ja kinkkaus 8 iskua - 8 iskua liikkumista tilassa - 16 iskua vapaata omaa liikettä, jolla siirrytään lopetuskuvioon.

Hyviä tasajakoisia katrillimusiikkeja löytyy tanssinriemu.fi sivustolta kohdasta tanssilajit.



Teatteriin ja ilmaisuun liittyvät menetelmät ja harjoitteet

Minä olen puu - yhteinen patsas

Yksi menee keskelle ja sanoo: *"Minä olen puu."* Toiset liittyvät yksi kerrallaan mukaan kuvaan haluamallaan tavalla esim. *"minä olen lehti puun oksalla..."*. Ohjaaja voi antaa teeman patsaalle ja yhden patsaan voi myös aloittaa *"minä olen Santeri"* ja katsoa millainen siitä tulee. Kun kaikki osallistujat ovat yhteisessä kuvassa, ohjaaja voi käydä koskettamassa jotain kuvassa olijaa, joka voi lähteä tekemään paikallaan joko liikettä, puhua ääneen tai tehdä ääntä. Ohjaajan päätöksellä kuvasta voi tulla äänimaisema, jossa kaikilla on oma ääni. Tai kuvasta voi tulla tarina, jossa jokainen kuvan osa kertoo, mitä sillä hetkellä mieltii? Tai kuvasta voi tulla liikkuva kuva, ikään kuin kone.

Kuuma tuoli

Joku istuu tyhjälle tuolille ja ottaa jonkun hahmon roolin esim Santeri, Sauli Niinistö, Aku Ankka tai jo olevassa oleva roolihahmo tms. Tuolissa istuvalla henkilöllä on lupa keksiä tarinaa omalle hahmolleen. Keskiössä ovat kysymykset, joita tuolissa istuvalle esitetään. Ne auttavat häntä viemään tarinaa eteenpäin ja johonkin suuntaan. Haastattelua voidaan tehdä joko niin, että pelkästään ohjaaja haastattelee tai niin, että haastattelu avataan myös yleisölle. Kuumassa tuolissa voi olla samaan aikaan myös muita hahmoja.



Äänimaisema

Mikä olisi sinun äänimaisemasi? Esittele kaksi äänimaisemaa. Toinen, joka kuvaa lapsuuttasi ja toinen, jolla on merkitystä sinulle tässä hetkessä. Tältä pohjalta:

- Osa 1.** *"Minun äänimaisemassani kuulostaa/näyttää..."* jatka lausetta ja kirjoita viisi minuuttia. On tärkeää, että kirjoitat juuri sitä, mitä mieleesi tulee. Unohda itsekriittisyys, älä pyyhi mitään kirjoittamastasi pois äläkä arvioi lopputulosta millään tavalla. Jatka harjoitusta niin, että poimit kirjoituksesi viisi sanaa tai ilmausta, joita haluaisit käyttää tarinassa/runossa.
- Osa 2.** Käykää pienessä ryhmässä (3-4 henkilöä) läpi jokaisen ryhmäläisen omasta kirjoituksestaan poimimat sanat/lauseet ja tehkää yhdessä näistä runo/tarina. Yhteisen tarinan oheen voi liittää ääntä luovalla tavalla - oma ääni, äänimaisemat, muut tehosteet (esim. audiosauna), käsin tuotetut yms. äänet. Kokonaisuuteen voi yhdistää myös liikettä.
- Osa 3.** Kertokaa tarina toisille käyttämällä varjoteatteria. Tämän harjoitteen voi tehdä kokonaisuudessaan, käyttää siitä osia, jatkaa toimintaa seuraavalla tapaamiskerralla (jos samat osallistujat), muovata luovasti ryhmälle sopivaksi.

Valmiita ääniä esim. padlet.com ja audiosauna.com

Lähde: Luovat menetelmät ohjaajien työssä -koulutus 2.4.2019, Pieksämäki. Laura Hokkanen, XAMK
www.hontsaopas.fi/tuote/aanimaisema-tarinaksi-ja-varjoteatteriksi/

Hassut pysäkit

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



pois junasta, seuraava leikkijä antaa äänimerkin "tuut tuut", juna liikkuu, jolloin kaikki palaavat jonoon ja juna lähtee äänimerkistä liikkeelle pysähtyen jälleen seuraavalle pysäkille.

Kolme asiaa

Seistään piirissä ja sanotaan kolme asiaa samalla rytmittäen käsillä reisiä. Aloittaja sanoo toisen leikkijän nimen ja jonkun teeman esim. "Katri, metsä". Katrin (leikkijän, jonka nimi on sanottu) on sanottava mahdollisimman nopeasti kolme metsään liittyvää asiaa. Tämän jälkeen sanotaan taas yhteisesti kolme asiaa, ja Katri päättää seuraavan leikkijän ja teeman, josta sanotaan kolme asiaa.

Salaperäiset stillkuvat, diakuvat, valokuvat, kuvat vuosien varrelta

Tarvitaan kaksi ryhmää ja yksi kertoja.

1. Valitaan valokuvan/valokuvien aihe. Aiheena voi olla minun valokuva-albumini, minun suvun kuvakansio, harrastusryhmän valokuva-albumi, kuvia viime vuodelta, kuvia Santerin elämästä, yms.
2. Sovitaan, kuka toimii valokuvien kertojana/esittelijänä.
3. Kertoja/esittelijä taputtaa kädet yhteen, jolloin yhdessä sovittu patsasvalokuvien esittäjäryhmä muodostaa ensimmäisen valokuvan (patsaan). Toiset ryhmäläisistä/paikalla olijoista toimivat katsojina.
4. Kertoja/esittelijä kertoo ryhmälle ensimmäisestä kuvasta, miten se liittyy aiheeseen? Mistä tilanteesta kuva on? Mitä siinä on? Mitä kuvanottotilanteessa kaikinensa tapahtuu?

Lisävaihtoehtoja

- Kertoja/esittelijä voi pyytää joltain patsaskuvassa olevalta henkilöltä ajatusäänen eli mitä tämä kuvassa oleva hahmo/asia ajattelee juuri kuvaushetkellä? Laskemalla käden tämän olkapäälle, jolloin patsaan osa voi puhua.
 - Kertoja/esittelijä voi käynnistää patsaan hetkeksi kädet yhteen taputtamalla, jolloin kuvan tilanne käynnistyy, siitä voi kuulua puhetta, ääntä ja se voi liikkua. Kun kertoja/esittelijä taputtaa kädet uudelleen yhteen, kuva jähmettyy taas patsaaksi.
5. Kuvia katsotaan niin monta kuin niitä albumissa on. Kertoja/esittelijä vaihtaa kuvaa käsien yhteen taputuksella. Katsojina toiminut ryhmä voi esitellä samalla tekniikalla seuraavan albumin.
 - Patsasteatteritekniikalla voidaan myös tarkastella esim. aiemmin mainittua salaperäistä valokuvaa tarkemmin. Yhtäkkiä löytyykin valokuvia lisää aiheeseen liittyen ajatuksella, mitä tilannetta aiemmin tapahtui tai mitä sen jälkeen?



Jännittäviä juuria tarkastellaan patsasteatterin keinoin

- Patsas on ryhmän muodostama paikallaan oleva fyysinen kuva jostain aiheesta. Patsaan voi muodostaa yksikin henkilö.
- Patsastekniikkaa voidaan harjoitella haastamalla toinen ryhmä jollain patsaskuva aiheella. Ryhmä jaetaan kahteen osaan. Näin muodostuneet kaksi ryhmää antavat toisilleen aiheen. Ryhmä harjoittelee kuvan muodostamista erillään toisistaan.
- Kun kuvat ovat valmiit, esitetään ne toisille. Kuvan esittävä ryhmä muodostaa ensin rivin, jonka jälkeen katsojina toimivat sulkevat silmänsä. Hiljaisuudessa esiintyjät muodostavat kuvansa ja kertovat kuvan olevan valmis. Katsojat avaavat silmänsä ja katsovat jähmettyneenä olevaa patsaskuvaa. Hetken kuvaa katsottuaan, he sulkevat silmänsä uudelleen, jolloin patsas purkautuu takaisin riviksi ihmisiä ja katsojat voivat avata silmänsä. Seuraa aplodit esiintyjille ja keskustelu kuvasta, mitä siinä nähtiin aiheena?
- Patsaskuvina voidaan kertoa pidempikin satu tai tarina. Tällöin ryhmä valmistaa kuvia useamman. Ensimmäinen kuva muodostetaan tarinan alusta ja kuva kerrallaan edetään aina tarinan loppuun asti. Kuvia ei kannata olla ihan tolkutonta määrää, jotta ne muistaa. Kahdeksan on hyvä maksimimäärä. Aiheena esim. minun tarina, meidän tarina, Nuorisoseuran synnyn tarina jne.
 - Tällöin tekniikka toimii niin, että jokaisen kuvan muodostumisen ajaksi katsojat sulkevat silmänsä.
 - Kun patsasteatteriesitys on valmis, voidaan esityksestä seuraavaksi tehdä elävä. Patsaskuvat toimivat raameina. Mitä tarinassa tapahtuu kuvien välillä? Mitä kukakin sanoo, tekee ja ajattelee? Tässä apuna voi käyttää kuvan käynnistämistä hetkeksi tai ajatusäänitekniikkaa. Lopulta ryhmä voi tehdä koko tarinan teatteriesitykseksi.



Teemana supervoimat kautta aikojen

Osio 1.

Käytä valmiita kuvakortteja, käytä tämän kansion kuvia, valmista kuvakortteja itse tai anna lasten leikata kuvia lehdistä. Laitetaan kuvat väärinpäin.

Jaetaan osallistujat ryhmiin. Yksi ryhmä valitsee aina yhden väärinpäin olevista kuvista.

Kuvassa on henkilö/henkilöitä, joilla on joku supervoima.

Ohjeista pohtimaan ryhmissä seuraavanlaisia asioita:

- Minkälainen henkilö kuvassa on?
- Mikä hänen nimensä on? Onko hänellä lempinimeä, joka kuvastaa supervoimaa?
- Mikä on hänen supervoimansa? Näkyykö se ulospäin vai ei?
 - > Supervoima voi olla esim. puheenlahja, vitsiniekka, viihdyttäjä, lohduttaja ym. ominaisuuksia, joita tarvitaan yhteistyössä/yhteisöllisyydessä.
- Onko hän syntynyt supervoimansa kanssa (vrt. Supermies) vai onko se tullut hänelle myöhemmin sattumalta (vrt. Hämähäkkimies).
- Minkälainen perhe hänellä on? Onko heillä supervoimia? Tietävätkö he tämän henkilön supervoimista?
- Onko hänellä ollut haasteita sen takia, että hänellä on supervoima? Onko hän esim. kokenut sen takia yksinäisyyttä tai ulkopuolisuuden tunnetta?
- Mitä hän itse ajattelee omasta supervoimastaan? Mitä muut ajattelevat (jos tietävät)?

Osio 2.

- Yhdistetään pienryhmiä.
- Uusissa, isommissa ryhmissä (tai yhdessä isossa) kirjoitetaan supervoimia omaavista henkilöistä yhteinen tarina.
- Rakentakaa tarinasta esitys. Pohtikaa seuraavanlaisia asioista:
- Miten henkilöt liikkuvat? Miten supervoima näkyy liikkeessä?
- Mikä on haaste tai ongelma, jonka he voittavat? Onko heillä "arkkivihollista" vai joku muu ongelma esim. yksinäisyys?
- Minkälainen musiikki sopii esitykseen? Tietokoneelta vai esim. omia kehon osia käyttämällä?

Huom! Kuvakorttien sijasta lapset/nuoret voidaan viedä esim. puistoon tai museoon, joiden patsaista, hahmoista tai taideteoksista he voivat saada alkuinspiraation supervoimat-tehtävään. Osallistujat voidaan ohjeistaa ottamaan valokuvia sankarivoimista, joiden pohjalta aletaan rakentaa tarinaa.

Santeriin liittyen esim. vastuu = Santereiden morjestus. Kun ollaan harjoiteltu huutokatrillin perusideaa, voidaan keksiä lisää omia vuoroja tai jos et tunne näitä perusvuoroja, voitte ryhmän kanssa.





Musiikkiin ja rytmiin liittyvät menetelmät ja harjoitteet

Rytmiopeli

Tarvikkeet: Rytmikortit, musiikki

Tulosta (ja laminoi) materiaalin kuvia niin, että sinulla on kuvia vähintään seuraavasti:

- 4 x kädet (taputus)
- 4 x jalat (tömistys/polku)
- 1 x pause (tauko)
- 1 x laatikkoukko (yllätys)

Rytmiopelissä soitetaan taputuksin, tömistyksin, tauoin ja yllärein yhdessä samalla luoden aina uudenlaisia rytmejä. Alussa kannattaa aloittaa tasajakoisista neljän iskun mittaisista rytmeistä pelkästään taputus- ja tömistyskortteilla. Sijoita laput lattialle ja käykää niiden luokse esim. kaareen niin, että jokainen näkee laput. Anna osallistujien järjestää kortit eri järjestyksiin. Voitte kokeilla, kuinka monta erilaista rytmiä keksitte. Rytmia voi soittaa myös loop:illa aloittaen aina uudelleen alusta. Ohjaajan kannattaa aloittaa yhteinen soitto laskemalla esim. *"yksi-kaksi-ja lähtee nyt"*. Pidä alussa rauhallinen tempo. Pienille voi oman esimerkin lisäksi käyttää myös puhetta tukena *"taputus-polku-taputus-polku"*. Seuraavaksi voi siirtyä kahdeksan iskun mittaisiin rytmeihin, joko edelleen pelkästään taputtaen ja tömistäen tai heti lisäten myös tauko ja yllätyskortit. Yllätyskortti voi olla hihkaisu, hyppy, vihellys tai mikä tahansa, mitä osallistuja itse päättää tehdä! Yllätyskortti voi siis olla kaikilla erilainen. Taukomerkin kohdalla pidetään tauko (ei ääntä tai liikettä). Harjoitusta voi kehittää eteenpäin niin, että nopeutetaan tempoa, soitetaan rytmiä taustamusiikkiin tai liikutaan tilassa, joko koko ajan rytmittellen tai muulla halutulla tyylillä ja ohjaajan merkistä pysähdytään ja tehdään yhdessä rytmi tai niin, että kukin voi tehdä rytmin vapaasti silloin kun tahtoo. Harjoitusta voi toteuttaa toki myös kolmijakoisilla rytmeillä ja säestyksellä. Keksityt rytmit voi myös kirjoittaa taululle pidemmäksi esim. 32 iskun mittaiseksi rytmiksi tai biisiksi, joka opetellaan muistamaan ulkoa.

Sanarytmi, perinnelaulu, oma soitin

Tässä kohtaa voisi keskustella siitä, kuinka musiikki on aina kuulunut ihmisten elämään ja kuinka monet laulut, leikit ja melodiat ovat kulkeutuneet sukupolvilta toisille. Tuleeko lapsille mieleen jokin laulu, minkä he olisivat oppineet vanhemmiltaan tai isovanhemmiltaan? Onkohan heidän isovanhemmat oppineet kyseisen laulun mahdollisesti omilta isovanhemmiltaan? jne. Esimerkkilaulu *"Hämä-hämä-häkki"*, laulu on tuotu suomeen jo 1940-luvulla, sen on suomentanut Kerttu Varjo. Laulun osaa mitä luultavimmin jokainen suomalainen.

Soittimen rakennus

Rakennetaan sanomalehdistä ja maalarinteipistä kaikille omat rytmikapulat ja lauletaan ja soitetaan sanarytmin avulla Hämä-hämä-häkki -kappale. Jos jää aikaa, voi laulaa ja soittaa muitakin tuttuja perinnelauluja.

Elävä piano

Keksitään yhdessä erilaisia ääniä, mitä voimme saada aikaiseksi. Lopulta jokainen valitsee itselleen yhden äänen. Mennään kaareen seisomaan. Yksi on soittajana edessä. Kukin laittaa yhden käden eteen. Soittaja alkaa soittaa pianoa siten, että aina kun hän koskee jotakin kättä, se ihminen päästää valitseman-
sa äänen. Soittajaa vinkataan soittamaan välillä hitaasti, välillä nopeasti, eri rytmein. Välillä voi soittaa isosti, jolloin pianon äänet tulevat isommin, välillä pienesti, jolloin äänet tulevat hiljaisina. Voidaan vaikeuttaa niin, että kukin valitsee itselleen kaksi ääntä, toisen toiselle kädelle ja toisen toiselle. Silloin eteen laitetaan kaksi kättä.

Yhteissoitto, dynamiikka, impro, tunnelma

Ohjaaja on tuonut mukanaan erilaisia soittimia, joita voi käyttää seuraavassa harjoitteessa/leikissä. Soittimina voivat toimia marakassit, rytmimunat, quirot, triangelit, rytmikapulat, mutta yhtä hyvin myös kattilan kannet, kauhat, suolasirottimet, lusikat, vispilät jne.

Harjoituksen tarkoituksena on kokea erityisesti musiikin dynamiikka, improvisaatio sekä yhdessä soittaminen. On myös tärkeää, että kaikki pääsevät matalalla kynnyksellä heti mukaan soittamaan ilman sen kummempaa soittotaitoa (siksi rytmisoittimet).

Jokaiselle osallistujalle jaetaan jokin soitin, myös ohjaajalla on soitin.

- Istutaan piirissä hiiren hiljaa.
- Ohjaajan merkistä kaikki saavat ryhtyä soittamaan valitsemaansa rytmiä.

Kuunnellaan samalla kuitenkin, miten muut piirissä soittavat ja reagoidaan siihen. Kohta voimme huomata, että kaikki piirissä soittavat samaan aikaan hiljaa (piano) ja voimakkaasti (forte), mahdollisesti myös rytmi on yhteinen. Piirissä istuvista on kehkeytynyt taitava orkesteri. Soitto yleensä hiipuu itsestään, mutta ohjaaja voi katsomassaan kohdassa pikkuhiljaa himmata soittoa ja päättää "kappaleen". Saman harjoitteen voi tehdä useampaankin kertaan, välillä soittimia vaihdellen ja välillä esimerkiksi silmät suljettuina.

- Tässä kohtaa soitinta voi jälleen vaihtaa. Ohjaaja laittaa soimaan Lasse Mårtensonin Myrskyluodon Maija -kappaleen. Osallistujat saavat soittaa kappaleen päälle valitsemallaan tavalla. Musiikki kannattaa laittaa melko kovalle, jotta harjoitteen toivottu tunnelma tulisi esiin.

Yllä olevaan harjoitteeseen voi liittää myös liikkeen eli puolet porukasta soittaa ja puolet liikkuu äänen tahtiin. Tässä erityisesti nuo dynamiikkavaihtelut ovat mielenkiintoisia, miten näkyy liikkeessä. Yllä olevan harjoitteeseen voi liittää myös yhteisöllisen piirtämisen. Soittamisen jälkeen otetaan iso paperi, mielellään rullapaperi, ja ilman puhetta piirretään, mitä kuultiin, missä oltiin jne.



Kalevalainen runonlaulu

Tehdään oma kalevalainen Luova lava -laulu esim. Hiirenpoika naitettihin -melodiaan. Teemana voi olla juuret, historia, Santeri... Esim. "Leirillä me leikittihin liioli..." Voidaan tanssia ketjutanssia omaan lauluun. Melodia löytyy esim. YouTubesta hakusanalla: *Hiirenpoika naitettihin*.

Musiikin kuuntelu, yhteinen äänimaisema

Istutaan piirissä ja laitetaan silmät kiinni. Kuunnellaan, mitä ääniä kuuluu ja aloitetaan tekemään omia ääniä siihen lisäksi. Voi käyttää myös lähellä olevia esineitä tai luonnonmateriaaleja.

- Voit avata silmät ja lähteä liikkeelle, edelleen tehden ääniä yhteiseen äänimaisemaan.
- Piirretään yhteinen kuva kuullusta maisemasta, tehdään sanat tai runo.

Uudet laulun sanat

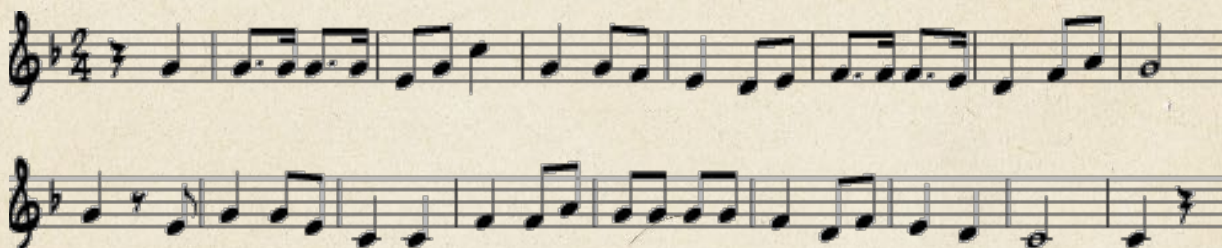
- Keksitään ensin teema, josta tehdään laulu.
- Mietitään sen jälkeen substantiiveja, jotka liittyvät teemaan. Kirjoitetaan jokainen sana eri lapulle. Keksitään verbejä, joita kuuluu teemaan ja kirjoitetaan ne pienille lapuille. Kirjoitetaan vielä adjektiiveja lapuille.
- Yhdistetään lapuilta tulleet sanat lauseiksi. Mietitään samalla, mihin lauluun uudet sanat sopisivat. Kaikkien tulisi tuntea laulun melodia, jotta sanoja voi kirjoittaa. Voitte myös keksiä aivan oman melodian sanojen tueksi (tuttuja lauluja esim. pienen pieni veturi, tuiki tuiki tähtönen tai nuotissa oleva melodia).

Musiikki ja stop

Yksi on orkesterin johtaja. Hän johtaa orkesteria selkä orkesteriin päin. Orkesteri saa soittaa, mutta kun johtaja kääntyy, orkesterin on lopetettava soitto heti.

Perinne melodian uudelleen sanoitus

Kirjassa löytyy nuottina (jos kirja on sähköinen niin äänitteenäkin) eri alueiden perinнемelodioita tai yksi kaikille sama melodia. Nuottiin on kirjoitettu vain osa sanoista ja loput pitää keksiä itse. Esim.



Sanat: *Ja koivu kasvoi järven rannalla ja sen juuret oli mullan alla; ja voi, että näinkin nuori poika on niin suuren surun alla!*

Rakenna oma perinnesoitin

Osallistujille annetaan tyhjiä muropaketteja, vessapaperihylsyjä yms. ja tarkoituksena on suunnitella oma soitin. Miten materiaaleista saa ääntä kuulumaan? Keskustellaan myös siitä, mistä materiaaleista ja miten ihmiset ovat saaneet historiassa ääntä.





Sanataiteeseen ja kirjaimiin liittyvät menetelmät ja harjoitteet

Tarinankerrontaa *Olipa kerran...*

Istutaan piirissä. Tarinaa voi kertoa sana kerrallaan tai lause kerrallaan. Jos kerrotaan sana kerrallaan, ohjaaja voi kirjoittaa tarinan ylös. Yhteinen tarina voidaan myös nauhoittaa ja kuunnella yhdessä. Tärkeää on, että jokainen kuuntelee tarkkaan, mitä muut sanovat, jotta pystyvät jatkamaan tarinaa.

Kirjaintarinat

Jaetaan osallistujat pienryhmiin. Annetaan jokaiselle ryhmälle eri kirjain, kuten N, K, A, jne. Ryhmän tehtävänä on keksiä tarina, jossa kaikki sanat alkavat kyseisellä kirjaimella.

Kollaasirunot

Tarvitaan sanomalehtiä, saksia, paperia ja liimaa

- Jokainen leikkaa sattumanvaraisesti sanoja. Sanat sekaisin > järjestele oma runosi ja liimaa paperille (sanat voivat liittyä Santerin elämään tai juuriin, Nuorisoseurojen historiaan).

Päiväkirjamerkintä

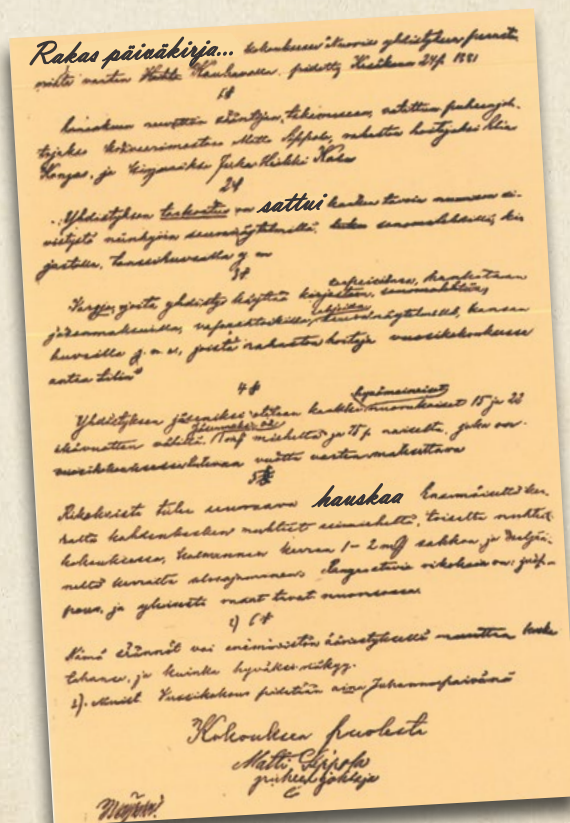
Päiväkirjamerkintä on nimensä mukainen harjoite – siinä tehdään päiväkirjamerkintä jonkun henkilön näkökulmasta. Jokainen osallistuja pääsee eläytymään jonkun asemaan ja kirjoittamaan kuvittelemastaan kokemuksesta. Halutessaan ohjaaja voi antaa ensimmäisen lauseen osallistujille, esim: "Rakas päiväkirja, tänään minulla oli aivan hirveä päivä."

Lopussa päiväkirjamerkinnät luetaan ääneen. Ohjaajan päätöksestä voidaan läpikäydä vain osa kirjoituksista.

Lähde: www.hontsaopas.fi/tuote/paivakirjamerkinta/

Sanomalehtiruno

Sanomalehtirunoon tarvitset lyhyen lehtijutun/kirjan sivun (tai pidemmänkin) työstettäväksi sekä mustan tai muuten peittävän tussin. Runo muodostuu sanoista, joita ei ylivivata (poisteta) tekstistä. Valmiin runon voi kiinnittää taustapahviin tai paperiin liimalla.



Olipa kerran

Kirjoitetaan paperille: olipa kerran ja jatketaan lausetta. Käännetään teksti piiloon ja annetaan seuraavalle, joka jatkaa tarinaa ja kääntää taas oman lauseensa piiloon. Lopulta luetaan tarinat ääneen. Tarinaa helpottaakseen voidaan ensin keksiä aihe tai henkilö, mistä kirjoitetaan.

Olipa kerran...

Joka päivä...

Kunnes eräänä päivänä...

Siitä johtuen...

Kunnes viimein...

Tämän tarinan opetus...

Kirjoita runo Santerista

Tehtävänä on kirjoittaa runot eleven – metodilla:

Tällä metodilla lähes kuka vain voi oppia kirjoittamaan runoja.

1. Yksi sana – Valitse aihe – esim. *Tanssi*
2. Kaksi sanaa – Kuvaile aihetta – esim. *ihana, vapauttava*
3. Kolme sanaa – Miten rohkeus vaikuttaa? Mitä rohkeus tekee? Sisällytä verbi – esim. *kuljeta minut maailmalle.*
4. Neljä sanaa – Mitä sitten tapahtuu? Jotain yllättävää, odottamatonta – esim. *kompastun housun lahkeeseen, pyh.*
5. Yksi sana – Yksi vahva sana, joka kuvailee miltä tuntuu tai joka summaa kaiken – esim. *Tähtisadetta!*

Eli esimerkkiruno olisi:

Tanssi

Ihana, vapauttava.

Kuljeta minut maailmalle.

Kompastun housun lahkeeseen, pyh.

Tähtisadetta!

Kirjoitetaan ensin yhdessä yksi runo yhdessä sovitusta teemasta siten, että valitaan aihe ja ohjaaja kyselemällä saa sanat runoon. Mikäli kirjoittaminen onnistuu itsenäisesti, kukin voi valita oman aiheen ja kirjoittaa siitä runon. Ohjaaja voi käydä kutakin tarvittaessa auttamassa. Mikäli itsenäinen kirjoittaminen ei onnistu, voidaan kirjoittaa useammasta aiheesta yhdessä. Mikäli on käytettävissä avustajia, voidaan käyttää heitä apuna kunkin itsenäisessä työskentelyssä. Lopuksi luetaan kaikki runot.

Lähde: www.meripekkanen.com/2010/11/11/11-poetic-therapy



Nuorisoseurat



Kuvataiteeseen piirtämiseen liittyvät menetelmät ja harjoitteet

Piirrä Santerin luokkakuva

Yhteisöllinen piirtäminen. Istutaan rivissä vastakkain niin, että toinen istuu ja toinen piirtää. Jokainen piirtää vastassa olijaa hetken väärällä kädellä, vaihdetaan paikkaa ja jatketaan piirtämistä uudesta vastapartista. Näin jatketaan, kunnes kaikki ovat piirtäneet toisistaan. Viimeinen viimeistelee kuvan. Vaihdetaan rooleja eli ne, jotka piirsivät, istuvat nyt malleina.

Yhteinen piirros

Osallistujat menevät pieniin 4-6 hengen ryhmiin. Jokaiselle annetaan paperi, johon jokainen lähtee piirtämään yhteisestä teemasta esim. *ilo, juhlat, tapahtuma, juuret* tms. Jokainen piirtää noin 15 sekunnin ajan, jonka jälkeen paperi siirretään seuraavalle, joka jatkaa piirtämistä. Kuvien kierrettyä kaililla, voidaan kommentoida kuvia ja niistä voidaan keskustella. Kuvaa voidaan jatkaa tai siitä voidaan kertoa tarina samalla menetelmällä eli jokainen sanoo vaikka lauseen kerrallaan. Voidaan myös yhdistää ryhmien teokset yhdeksi suureksi kollaasiksi.



Yhteinen taikapuu

Ohjaaja voi tehdä valmiiksi kartonkisen puun, johon jokainen tekee oman lehden esim. painamalla käden kuvan paperiin ja leikkaamalla sen irti tai voidaan hakea ulkoa lehtiä ja painaa niitä paperille tai tehdä ihan omanlaisen lehden. Lehteen voi jokainen kirjoittaa yhden tai useamman tärkeän sanan. Sanan teeman voi ohjaaja päättää, se voi olla esim. mikä oli mukavinta leirillä? Mikä on ihaninta lapsuudessa? Mitä haluaa oppia omista juurista?... Harjoitusta voi syventää myös niin, että jokainen kirjoittaa puun juuriin vaikkapa yhden asian, jonka on oppinut vanhemmilta tai isovanhemmilta ja lehteen yhden oman unelman.

Piirrä Santerin ystävä

Kerrotaan Santerin ystävästä, joka on ollut merkittävä hänen elämässään ja auttanut Santeria. Osallistujien tehtävänä on luoda Santerin ystävän hahmo kertomuksen perusteella. Kertomus voisi olla esimerkiksi:

Kerran Santeri joutui pahaan pulaan. Hän oli kävelemässä koulusta kotiin ystävänsä Jompen kanssa. Jomppe ja Santeri viettivät usein aikaa yhdessä. Jomppe oli Santeria pienempi ja hänellä oli tummemmat hiukset. Heillä molemmilla oli samenväriset silmät ja yhtä iloinen hymy. Kerran koulumatkalla Santeri päätti oikaista metsän halki. Jomppea ei huvoittanut. Hän pikemminkin pelkäsi metsää ja etenkin pimeää. Hän pelkäsi, että he eksyisivät metsässä eivätkä löytäisi kotiin. Santeri lähti yksin metsään. Jomppe jatkoi matkaansa kotiin. Päästyään kotiin Jomppe jäi ajattelemaan Santeria. Hän lähti etsimään Santeria. Jomppe kulki metsän laidan ja alkoi puhalttaa pilliinsä. Hetken kuluttua Santeri ilmestyi metsästä. Hän oli eksynyt eikä olisi ikinä löytänyt kotiin ilman Jomppea ja hänen pilliään.





Sirkukseen ja temppuiluun liittyvät menetelmät ja harjoitteet

Jongleeraus kevyillä huiveilla

Kokeillaan ensin yhdellä huivilla, sitten kahdella ja lopulta kolmella. Voidaan kokeilla heittää huivia toiselle tai ryhmänä koittaa pitää huivit ilmassa. Voi kokeilla ottaa kiinni eri kehonosilla tai pitää ilmassa puhaltamalla. Olisi hyvä, että huivit olisi eri värisiä, niin on helpompi hahmottaa mikä huivi tulisi ottaa kiinni seuraavaksi. Mallia löytyy esim. YouTubesta hakusanalla:

Voiko huiveilla jongleerata?

Voisi testata, toimisiko tämä ihan nenäliinoilla, jos ei löydy huiveja. Nehän voisi olla Santerin nenäliinoja, ja Santeri innokkaana ja uteliaana halusi oppia jongleeraamaan ja paremman puutteessa käytti siihen nenäliinoja.



Jonglööraus – Yhdellä pallolla

- Heitä palloa ylös alas yhdellä kädellä, välillä taputus reiteen.
- Heitä pallo kädestä ylös, käännä käsi ja ota pallo kiinni saman käden sormien päälle.
- Heitä palloa kädestä toiseen, välillä taputus kädet yhteen.
- Jonglöörauksen alkeissa on tärkeintä oppia ensi rytmi, jonka jälkeen myös usemmalla pallolla temppuilu on helpompaa oppia.
- Huiveilla - heitellä voi pallojen lisäksi melkein mitä vaan.

Helpot jonglöörauspallot voidaan valmistaa itse ilmapalloista ja riisistä.

Ohjeet löytyy YouTubesta hakusanalla: *Jonglööripallon teko*

Oheisen linkin takaa löytyy pieni sirkusopas sekä ohjeet sirkusvälineiden tekoon:

www.nuorisoseurat.fi/ohjaajalle/sirkusohjaajalle/

Temppuradat

Tehdään yhdessä temppurata. Temppurata onnistuu ulkona, jolloin voidaan mennä kivien ja kantojen yli ja kävellä maassa olevia puita pitkin tai hypellä esiteiden yli. Sisällä voidaan käyttää tuoleja, pöytiä, hernepusseja yms. tarvikkeita temppuradan rakentamiseen. Temppuradalla voi tehdä tasapainoon liittyviä asioita, voi tehdä kuperkeikkoja, parkourtemppuja, ylityksiä, alituksia sekä voidaan käyttää erilaisia välineitä. Temppurata voidaan tehdä myös pareittain, jolloin voi olla kottikärryllä kävelyä, pukkihyppelyä, paripyramideja jne. Temppurata kannattaa suunnitella osallistujien kanssa yhdessä tai niin, että joka pari keksii yhden liikkeen tai asian, jota radalla suoritetaan.



Helpot pyramidit

Helppoja pari- ja ryhmäpyramideja voidaan tehdä moniakin. Osallistujille voidaan antaa kortit katsottaviksi tai osallistujat voivat itse keksiä, millaisia pyramidirakennelmia voi olla. Tärkeää on, että kun nousee toisen päälle, ei olla koskaan selän tai niskan päällä, vaan jalka/käsi on aina lantion ja olkapäiden kohdalla.





Tarinoita ja kertomuksia nuorisoseuroista

Nämä löytyvät myös kuvista

Kun lukiolaisvuosina sain haltuun isoisäni vanhat kellastuneet taskualmanakat, kiintyi niitä selatessani huomioni yhdessä varhaisimmista, vuoden 1885 almanakassa tammikuun 25. päivän ja helmikuun 15. päivän kohdilla oleviin merkintöihin "Esitelmä Nuorisoseurassa".

Lähde: Yhteisön voima 1 sivu 15

Elokuun 7. päivänä 1881 kuulutettiin Kauhavan kirkossa, että saman päivän iltana alkaen klo 6 pidetään iltahuvit kansankouluhuoneella. Esirippu oli valkoisten palttinaa. Sen keskelle oli maalattu suuri lyyra ja päälle kirjoitettu: "valoa kansalle" sekä esiripun sivuille: "Sitä kuusta kuuleminen jonka juurella asunto."

Lähde: Yhteisön voima 1 sivu 101

Nuorisoseura ryhtyi heti julkaisemaan Antero Vipunen -nimistä seuralehteä, pani jo syksyllä 1892 pysyyn lukutuvan, perusti kolme pientä kirjastoa, järjesti yhdessä lukuyhdistysten kanssa kansanjuhlia ja toimeenpani teemailtamia.

Lähde: Yhteisön voima 1 sivu 143

Pyrkijä 1888 nuorisoseuran äänenkannattaja

Miks ei voitaisi perustaa sanomalehteä myöskin varsinaisesti nuorison asiaa varten? Valistuneemman kansan nuorison tulisi tehokkaasti ottaa osaa toimitukseen; tuoda lehdessä esiin näkökohtiaan ja kokemuksiaan.

Lähde: Yhteisön voima 1, sivu 159

Pyrkijä no 9 1904 (nuorisoseuralehti)

Mitä nuorisoseurat aikovat tehdä ensi talvikautena?

Kesä on kulunut. Sen harvinaiset hymyilyt ovat kadonneet, nekin. Edessä on syksy, talvi. Nuorisoseurat ovat levänneet, niiden uusi työkausi alkaa taas. Minkälainen työkausi? mitä aijotaan tehdä?

Lähde: Yhteisön voima 1, sivu 178





Nuorisoseurakokouksessa Jyväskylässä 1895 käytiin pitkä keskustelu kysymyksestä, onko nuorisoseurojen suvaittava tanssia, ja päädyttiin tulokseen, että seurojen on pyrittävä vähin erin saaman iltamiensa ohjelmaan leikkejä ja piiritansseja.

Lähde: yhteisön voima 1, sivu 240

Mukana oli runoilija Juhana Heikki Erkko, jonka juhlarunon ”Nuorten liitto” lausui näyttelijätär Maiju Rängman. Nuorisoseuraväen ihailema runoilija joutui kokousyleisön suosionosoitusten kohteeksi.

Lähde: Yhteisön voima 1, sivu 250

Tämän puutteen poistamiseksi olisi jokaiseen perustettava erityinen ”seurahuone-rakennus”, joka olisi varattu nimenomaan nuorison kokoontumispaikaksi. Seurahuone olisi rakennettava sellaiselle paikalle, jossa olisi sopiva viettää kansanjuhla. Tällainen paikka saattaisi löytyä järven saaresta, vaaran rinteeltä tai joen varrelta. Muodostamalla syntyisi siitä puisto, jossa suvisin olisi viileä ja hauska seurustelupaikka, ei ainoastaan kisailevalle nuorisolle, vaan myöskin vakavasti istuvalle vanhustolle. Siellhän sopisi kilpailla ulkoilmassa ja kehittää voimistelua kansassa sekä karkaista ja norjistaa nuorison jänteitä. Seudun kaunistelussa se miellyttävästi hivelisi matkailian silmää ja osoittaisi ulkomaalaisille, että me ymmärrämme hyväksemme käyttää luonnon tarjoamia etuja maamme kaunistukseksi.

Yhteisön voima 1, sivu 286-287

Seuralehden nimen keksimisessä nähtiin melkoista vaivaa. Seuralehtien nimissä ilmeneekin selvästi vuosisadan vaihteen kansannuorison ajatusmaailma ja ennen kaikkea ne pyrkimykset, joita se nuorisoseuratoimintaan halusi yhdistää. Eniten esiintyy seuralehdissä Taimi- ja oras nimisiä lehtiä; molemmat kuvastavat hentoja alkuja, joissa kuitenkin piilivät mahdollisuudet suureenkin kasvuun.

Yhteisön voima 1, sivu 306

1900-luvun alun Pyrkijä-lehdessä esiintyä urheilua koskettelevaa aineistoa. Santeri suositteli kesäjuhlien ohjelmistoon vanhoja kansanomaisia urheilumuotoja, kuten leskisillä juoksua, kavun heittoa, pyörän lyöntiä, väkikartun vetoa, kissanhäntää köydellä tai kapulalla, kilpa-ammuntaa ja vastaavaa.

Yhteisön voima 1, sivu 337



Nuorisoseurat
140 vuotta