

Ohje tarinan tekemiseen

Osallistujille jaetaan kolmen värisiä lappuja, esimerkiksi punaisia, sinisiä ja keltaisia.

Osallistujien tehtävänä on kirjoittaa lappuihin asioita tietämättä, mihin ne tulevat.

Punaisia sanoja pitää tulla vähintään kolme ja niihin kirjoitetaan sana, joka vastaa kysymykseen **Miten?**

Sinisiin lappuihin kirjoitetaan **esine/asia/eläin** ja sinisiä lappuja pitää tulla vähintään 13 kappaletta.

Keltaisiin lappuihin kirjoitetaan **paikka**. Keltaisia lappuja pitää tulla vähintään 5 kappaletta.

Kun kaikki ovat kirjoittaneet lappuihin sanat, kerätään ne kaikki samaan arvontarasiaan ja aloitetaan tarinan luku lisäämällä tarinaan aina sen värinen lappu, kuin viiva tarinassa.

Tarinan voi heijastaa koneella valkokankaalle, jolloin tarinaa pystyy täyttämään samalla kirjoittaen, tai tarinan voi tulostaa paperille, jolloin laput voi kiinnittää sinitarralla tarinaan. Ajatus on, että tarina rakentuu osallistujien lapuilla.

Kun tarina on valmis, voidaan siihen yhdessä luoda esimerkiksi äänimaailma, tehdä siitä pieni kohtaus tai piirtää yhteinen kuva tai sarjakuva tms. Ajatuksena on herätellä luovuutta erilaisilla menetelmillä.

Tarinoita on kaksi. Toinen sijoittuu velhomaailmaan, toinen Luova lava -leirille. Jos tarinat innostavat, voi osallistujien kanssa kokeilla tehdä itse tarinaa

Velhotarina

MITEN? ESINE/ASIA/ELÄIN PAIKKA

Olipa kerran nuori velho nimeltä _____nen.

Taikuus kiehtoi häntä, olihan hän jo muuttanut _____ loitsullaan _____. Velhoakatemian tunneilla hän kuitenkin lukitsi vahtimestaripeikon Rasiaan ja tukki vessan _____. Koulun rehtori _____parta sai viimein tarpeekseen ja erotti hänet koulusta.

Nuori velho ei lannistunut, vaan päätti napata itselleen kaikki akatemian taikakirjat!

Hämärän tullessa hän pakkasi laukkuunsa _____, _____, ja _____ ja lähti _____ kohti velhotornia.

Tornin juurella odotti vartija, mutta velho teleporttasi tämän _____. Toinen vartija

kuuli metelin ja oli puhaltamassa hälytystorveen,
mutta nuori velho tukki torven _____.

Kun tornin lumottu ovi kysyi salasanaa, nuori velho
sanoi "Elävä _____" ja
ovi lennähti auki. Kirjat häämöttivät jo, mutta
opettaja _____nenä ilmestyi kulman takaa!
Taikuuden taistelu oli alkanut! Opettajan tulipallo
lensi ikkunasta suoraan _____ ja nuoren
velhon taikanuolet kimposivat peilistä _____.

Lopulta nuori velho sai yliotteen, ja muutti
opettajan _____. Nuori velho sulloi kirjat
laukkuunsa ja lähti _____ ulos tornista.
Ovella hän kuitenkin törmäsi rehtoriin! Rehtori vain
heilautti sauvaansa, ja nuori velho joutui koko
kesälomaksi _____ pesemään
_____!

Luova lava tarina

MITEN? ESINE/ASIA/ELÄIN PAIKKA

Olipa kerran nuori Luova lava ohjaaja nimeltä _____nen. Leiriohjaaminen kiehtoi häntä, olihan hän jo muuttanut _____ ohjeillaan _____.

Luova lava leirillä hän kuitenkin lukitsi ohjaajaparinsa komeroon ja tukki vessan _____. Leirin johtaja _____parta sai viimein tarpeekseen ja erotti hänet leiriltä.

Nuori ohjaaja ei lannistunut, vaan päätti napata itselleen kaikki leirin materiaalit!

Hämärän tullessa hän pakkasi laukkuunsa _____, _____, ja _____ ja lähti _____ kohti leiripaikkaa.

Leiripaikan juurella odotti talonmies, mutta ohjaaja huijasi tämän lähtemään _____.

Toinen leiriohjaaja kuuli metelin ja oli puhaltamassa hälytystorveen, mutta nuori ohjaaja tukki torven _____ . Kun leiripaikan hälytysjärjestelmä kysyi salasanaa, nuori ohjaaja sanoi "Elävä _____ -" ja ovi lennähti auki.

Materiaalit häämöttivät jo, mutta toinen leiriohjaaja _____ **nenä** ilmestyi kulman takaa!

Ohjaajuuden taistelu oli alkanut! Leiriohjaajien ohjekirja lensi ikkunasta suoraan _____ ja nuoren ohjaajan puhelin ja kaiutin kimposivat peilistä _____ .

Lopulta nuori ohjaaja sai yliotteen, ja muutti leiriohjaajan _____. Nuori ohjaaja sulloi leirimateriaalit laukkuunsa ja lähti _____ ulos leiripaikalta. Ovella hän kuitenkin törmäsi Leirien järjestäjään!

Leirijärjestäjä käytti auktoriteettiään, ja nuori ohjaaja joutui koko kesälomaksi _____ pesemään _____ !