

Teatteri Jurkka

**Oppimateriaalipaketti
alakoululaisille**

Sisällysluettelo

Johdanto	1
Mitä on teatteri?	1
Kuka voi tehdä teatteria?	1
Fyysiset leikit	2
Improvisaatioharjoitukset	4
Ryhmäleikit	6
Parileikit	10
Mielikuvaharjoitukset	12

Johdanto

Tämä on Teatteri Jurkan oppimateriaalipaketti alakouluikäisille. Oppimateriaalin leikkien ja harjoitusten on tarkoitus vahvistaa oppilaiden vuorovaikutus- sekä esiintymistaitoja. Oppimateriaali tarjoaa opettajille materiaalia, jonka avulla he voivat käyttää draamaa ja teatteria osana opetusta. Teatteriharjoitukset kehittävät vuorovaikutustaitoja ja vahvistavat nonverbaalista kommunikointia.

Oppimateriaali on vapaasti käytettävissä koulujen ja harrasteryhmien tarpeisiin. Kukin opettaja voi muokata tai soveltaa harjoituksia omalle ryhmälleen sopiviksi. Oppimateriaalista voi käyttää esimerkiksi vain yhden harjoitteen tai käyttää sitä kokonaisen oppitunnin pohjana. Suosittelemme myös harjoitusten purkamista keskustelemalla oppilaiden kanssa kunkin harjoituksen jälkeen.

Tämän oppimateriaalipaketin on koostanut teatteri-ilmaisun ohjaajaopiskelija Lauri Tarvainen osana työharjoitteluaan Teatteri Jurkassa.

Mitä on teatteri?

Lyhyesti sanottuna teatteri on taiteenmuoto, jossa näyttelijät esittävät tarinaa eri roolihahmojen kautta. Tarinaa voi viedä eteenpäin hyödyntäen puhetta, liikettä, ilmeitä, eleitä ja joskus myös laulua. Teatterissa on myös elävä yleisö, joka seuraa esitystä. Yksi näyttelijä voi yhden esityksen aikana näytellä montaa eri roolihahmoa. Joskus näytelmässä on vain yksi näyttelijä, tällöin kyseessä on monologiesitys.

Teatterin voi myös käsittää taidelaitoksena, eli konkreettisena talona, jossa teatteria tehdään. Sana *teatteri* tulee kreikan kielen sanasta *theatron*, joka tarkoittaa "katselemiseen tarkoitettua paikkaa". Teatteriesityksen ei kuitenkaan välttämättä tarvitse aina olla itse teatterissa, vaan teatteria on myös esitetty esimerkiksi kaduilla ja toreilla.

Kuka voi tehdä teatteria?

Teatteria voi tehdä kuka tahansa. Teatteria voi harrastaa esimerkiksi harrastaja- tai nuorisoteattereissa sekä kansalaisopistoissa ympäri Suomea. Suomesta löytyy myös lähes joka kunnasta oma kesäteatteri. Teatteriesityksen tekemiseen ei käytännössä tarvita muuta kuin näyttelijä sekä yleisö. Ammattinäyttelijäksi pääseminen vaatii kuitenkin asianmukaisen koulutuksen.

Fyysiset leikit

Vaihda kävelytyyliä

Kesto: 5-10 min

Ikäluokka: 7v alkaen

Muodostakaa kaksi jonoa huoneen vastakkaisiin kulmiin. Jonojen ensimmäiset alkavat kävelemään toisiaan vastaan samaan aikaan. Kummatkin kävelevät jollain hassulla kävelytyylillä. Kun kävelijät kohtaavat, ottavat he toistensa kävelytyylit. Tässä tulee siis tarkasti katsoa toisen kävelytyyliä, jotta sen voi kopioida mahdollisimman tarkasti.

Opettajalle: Harjoitus toimii alkulämmittelyinä, sekä kehittää lasten tarkkaavaisuutta ja reagoitokykyä.

Tanssirinki

Kesto: 10-15 min

Ikäluokka: 7v alkaen

Osallistujat asettuvat kahteen rinkiin (sisempi ja ulompi), niin että jokaisella on vastapäätä pari. Musiikin alkaessa soida, sisemmässä ympyrässä seisovat alkavat tanssimaan haluamallansa tavalla. Ulommassa ympyrässä seisovat yrittävät mahdollisimman tarkasti kopioida edessä seisovaa tanssijaa. Musiikin pysähtyessä, ulomman ympyrän henkilöt siirtyvät askeleen vasemmalle, ja näin ollen kaikilla on uusi pari. Jossain vaiheessa vaihdetaan ympyröitä kokonaan.

Opettajalle: Harjoitus toimii alkulämmittelyinä ja kehittää lapsen tarkkaavaisuutta.

Liiku kuin

Kesto: 5-10 min

Ikäluokka: 7v alkaen

Oppilaat kävelevät ympäri tilaa. Ohjaaja antaa ohjeita, miten seuraavaksi tulee liikkua. Esim. liiku kuin kahlaisit vedessä, tiheässä viidakossa, kävelisit kuumilla hiilillä jne.

Opettajalle: Harjoitus toimii alkulämmittelyinä. Kehittää lapsen luovuutta, mielikuvitusta ja keuhonhallintaa.

Ameeba-Heinäsiirikka-Pupu-Gorilla-Ihminen (evoluutioleikki)

Kesto: n. 10 min

Ikäluokka: 7v alkaen

Kaikki ovat alussa ameeboja. Ameebat ryömivät pitkin lattiaa ja ääntelehtivät “Ameeba! Ameeba!”. Kun ameeba kohtaa toisen ameeban, pelaavat he kivi, sakset, paperi -leikkiä. Voittajasta tulee heinäsiirikka ja häviöjä pysyy ameebana.

Heinäsiirikka hyppii kyykkyasennossa ja nostaa kätensä pään päälle koukistaen etu- ja keskisormea, samalla ääntelehtien “Zirp! Zirp!”. Toisen heinäsiirikan kohdatessa, pelaavat he “kivi, sakset, paperi” -leikkiä, jonka voittajasta tulee pupu, ja häviöjä muuttuu takaisin ameebaksi.

Puput pitää molempia käsiään korvina pään päällä ja loikkii kyykkyasennossa ja ääntelehtii “Pup! Pup!” Toisen pupun kohdatessa pelataan taas, ja voittaja kehittyy gorillaksi ja häviöjä muuttuu takaisin heinäsiirikaksi.

Gorilla kävelee kahdella jalalla, selkä kyyryssä lyöden samalla rintaansa molemmilla nyrkeillä pitäen samalla gorillamaista ääntä “Huh! Huh!” Toisen gorillan kohdatessa pelataan taas. Voittajasta tulee ihminen, ja hänen osaltaan peli loppuu. Häviöjä tippuu takaisin pupuksi.

Peli loppuu, kunnes eläimiä on epäsuhtainen määrä, ja seuraavalle tasolle nouseminen ei enää ole mahdollista.

Opettajalle: Tämä harjoitus kehittää kärsivällisyyttä ja eläytymiskykyä.

Malli, kuvanveistäjä ja muovailuvaha

Kesto: 10-15 min

Ikäluokka: 10v alkaen

Tämä harjoitus tehdään kolmen ryhmässä. Yksi osallistujista toimii mallina, yksi kuvanveistäjänä ja yksi muovailuvahana. Malli ottaa haluamansa asennon. Muovailuvahana oleva on täysin rentona ja veltona. Kuvanveistäjän tehtävä on muovilla muovailuvahasta mahdollisimman samanlainen kuin malli. Muovailuvahalla on silmät kiinni ja hän ei saa auttaa mallia. Kun kuvanveistäjä on mielestensä valmis, saa muovailuvaha avata silmänsä.

Opettajalle: Tämä harjoitus kehittää lapsen luovuutta ja hahmotuskykyä.

Improvisaatioharjoitukset

Liftari

Kesto: 15-20 min

Ikäluokka: 9v alkaen

- Osallistujia 3-4
- Neljä tuolia, kaksi edessä, kaksi takana (ikään kuin autossa).
- Yksi liftaaja
- 2-3 kolme matkustajaa + kuski

Leikin vetäjä kuiskaa liftarille jonkin tunnetilan jota tämän tulee esittää. Muut autoilijat ottavat liftarin kyytiin. Liftarin paikka on takarivillä. Improvisoitu kohtaus, jonka aikana liftarin tulee mahdollisimman uskottavasti näyttellä hänelle annettua tunnetilaa. Muut leikkiin osallistujat yrittävät lopuksi arvata, mikä tunnetila oli kyseessä.

Opettajalle: Harjoitus kehittää lapsen improvisaatiokykyä, luovuutta, tunnetaitoja sekä kuuntelua.

Kahvikuppi

Kesto: 5-10 min

Ikäluokka: 8v alkaen

Muodostakaa kaksi jonoa huoneen vastakkaisiin kulmiin. Toisen jonon ensimmäisellä henkilöllä on kädessään kahvikuppi. Tarkoituksena on viedä kahvikuppi huoneen halki toisen jonon ensimmäiselle henkilölle eri tyyleillä. Leikin vetäjä antaa ennen jokaista kierrosta uuden tavan kuljettaa kahvikuppi, esim. "Kuljeta kahvikuppia kuten olisit ruuhkassa!" tai "Kahvikuppi painaa yli 100 kiloa!" tai "Kahvikuppia pitää suostutella tulemaan mukaan!". Tarkoituksena on myös kuvitella että kahvikupissa olisi kahvia, jota ei saa läikyttää.

Opettajalle: Tämä leikki harjoittaa lapsen luovuutta ja improvisaatiokykyä.

Mitä sä teet?*Kesto: 5-10 min**Ikäluokka: 8v alkaen*

Muodostakaa jono. Jonon ensimmäinen menee eteen, ja alkaa esittää äänettömästi jotain tekemistä, esimerkiksi lapioimista. Seuraava jonossa tarkkailee hetken, ja kysyy sen jälkeen: "Mitä sä teet?". Tähän jonon ensimmäinen vastaa jotain täysin muuta kuin lapioimista, esimerkiksi "Ammun jousipyssyllä!". Tämän jälkeen kysyjä alkaa miimisesti ampua jousipyssyllä. Seuraava jonosta tulee kysymään "Mitä sä teet?". ja sama kaava toistuu.

Harjoituksessa on tärkeää antaa osallistujille aikaa miimiseen tekemiseen, ennen kuin kysyy "Mitä sä teet?".

Opettajalle: Harjoitus kehittää lapsen improvisaatiokykyä, kekseliäisyyttä ja tilannetajua.

Diashow*Kesto: n. 10 min**Ikäluokka: 8v alkaen*

Yksi vapaaehtoinen, joka toimii tässä kertojana. Kertoja kertoo improvisoiden kuvitteellisesta lomamatkastaan. 4-5 vapaaehtoista asettuvat kertojan taakse, ja muodostavat improvisoituja still-kuvia. Kun kertoja taputtaa käsiään, still-kuvien luojat pysähtyvät asentoon. Kertoja sisällyttää still-kuvan tarinaansa, ja kertoo mitä kuva esittää. Kun kertoja kääntyy poispäin, luodaan uusi still-kuva.

Opettajalle: Tämä harjoitus kehittää reagoitokykyä, kuuntelua ja luovuutta.

Ryhmäleikit

Enkeli ja piru

Kesto: n. 10 min

Ikäluokka: 10v alkaen

Oppilaat valitsevat omassa mielessään itselleen muista luokkalaisista yhden enkelin ja yhden pirun, ja sen jälkeen nostavat kätensä pään päälle, merkiksi siitä että on valmis. Kun kaikki ovat valmiita, leikki alkaa. Leikin tarkoituksena on pitää enkeli itsensä ja pirun välissä kokoajan. Jossain vaiheessa leikin ohjaaja pysäyttää leikin, ja kukin saa vuorollaan kertoa kenet oli valinnut enkeliksi ja kenet pirusi, ja onnistuiko tehtävässä. Seuraavalla kierroksella valitaan toiset henkilöt enkeliksi ja pirusi.

Tästä leikistä syntyy yleensä hauska ja kaoottinen, kun kaikki ovat valinneet yhden henkilön joka on pidettävä itsensä ja toisen henkilön välissä, ja kaikki juoksevat ympäriinsä yrittäen toteuttaa tehtävää. Tehtävää varten kannattaa varata riittävän iso tila.

Huomioitavaa: Leikkiä ennen on hyvä käydä läpi, ettei pirusi nimeämisestä kannata loukkaantua, vaan se kuuluu osaksi leikkiä. Leikin nimen voi tarvittaessa myös vaihtaa kiltimmäksi, esim. karhu ja puu tms.

Opettajalle: Leikki sopii mainiosti alkulämmittelyksi.

Poliisin rivissä

Kesto: 5-10 min

Ikäluokka: 7v alkaen

Kaksi tuoliriviä vastakkain, niin että niiden väliin jää "käytävä". Tuoleja yksi vähemmän kuin osallistujia. Kaikki istuvat tuoleilla, paitsi yksi. Henkilö joka on ilman tuolia on "poliisi". Hän kävelee tuolien välissä olevaa "käytävää" pitkin, tarkkaillen penkillä istujia. Penkillä istuvat kommunikoivat katsekontaktin avulla toistensa kanssa, ja pyrkii vaihtamaan paikkoja ilman, että poliisi kerkeää istumaan vapautuvalle tuolille. Jos joku jää ilman tuolia, hänestä tulee seuraava poliisi.

Opettajalle: Harjoitus kehittää tarkkaavaisuutta ja nonverbaalista kommunikaatiota.

Hiirulainen

Kesto: 5-10 min

Ikäluokka: 7v alkaen

Sijoittakaa tuoleja ympäri tilaa. Tuoleja on saman verran kuin osallistujia. Valitaan yksi osallistuja, joka on "Hiirulainen". Hän jää ilman tuolia, muut istuvat tuoleilla. Hiirulainen asettuu ainoastaan vapaasta tuolista mahdollisimman kauas. Leikin alkaessa hiirulainen alkaa hitaasti kävelemään kohti vapaata tuolia. Muut osallistujat pyrkivät estämään hiirulaista pääsemään vapaalle tuolille, siirtymällä itse istumaan vapaalle tuolille. Hiirulainen saa vain kävellä, muut saavat juosta. Leikki loppuu, kun hiirulainen kerkeää istumaan vapautuvalle tuolille. Tämän jälkeen valitaan uusi hiirulainen.

Opettajalle: Tämä harjoitus kehittää havainnointikykyä.

Nimenvaihto-leikki

Kesto: n. 10 min

Ikäluokka: 8v alkaen

Tämä leikki sopii hyvin ryhmälle joka ei tunne toisiaan entuudestaan.

Kaikki kävelevät vapaasti ympäri tilaa. Tavatessaan toisen, he kättelevät ja sanovat oman nimensä. Seuraavan henkilön tavatessaan, he esittelevät itsensä sillä nimellä joka heille viimeksi sanottiin. Esimerkki: Miia ja Kalle kättelevät ja esittäytyvät. Tämän jälkeen Kalle esittelee itsensä seuraavalle henkilölle nimellä Miia, ja Miia esittelee itsensä Kallena. Leikin tavoitteena on, että kaikki saisivat oman nimensä takaisin jossain vaiheessa peliä.

Opettajalle: Tämä leikki harjoittaa kuuntelemista.

Kuka puuttuu?

Kesto: 5-10 min

Ikäluokka: 7v alkaen

Tarvitaan yksi lakana/viltti. Leikkijät kävelevät ympäri tilaa, musiikin soidessa taustalla. Musiikin päättyessä, kaikki käyvät niille sijoilleen maahan makaamaan silmät kiinni. Leikin vetäjä peittää yhden osallistujan lakanalla, ja pyytää muita avaamaan silmät. Muiden tehtävänä on mahdollisimman nopeasti huomata, "Kuka puuttuu", eli kuka osallistujista on peiton/lakanan alla.

Opettajalle: Tämä leikki harjoittaa hahmottamista ja tarkkaavaisuutta.

Osoitusleikki

Kesto: n. 10 min

Ikäluokka: 7v alkaen

Osallistujat kävelevät vapaasti ympäri tilaa. Ohjaajan taputtaessa, kaikki pysähtyvät paikoilleen, jolloin ohjaaja sanoo "Osoittakaa Kallea.", jolloin kaikkien on osoitettava sinne missä uskovat "Kallen" olevan.

Opettajalle: Tämä leikki harjoittaa tilan hahmotuskykyä ja tarkkaavaisuutta.

Mikä mielentila?

Kesto: n. 10 min

Ikäluokka: 10v alkaen

Yksi osallistuja poistuu huoneesta. Muut päättävät tällä välin yhden tunnetilan, esim. Turhautunut. Osallistujat alkavat kävellä ympäri huonetta tulkiten tätä tunnetilaa. Huoneesta poistunut osallistuja tulee takaisin huoneeseen ja yrittää arvata mikä tunnetila on kyseessä. Hän saa esittää kysymyksiä, mutta muut osallistujat eivät saa sanoa mitä tunnetta he esittävät, mutta saavat muutoin vastata kysymyksiin kyseisen tunnetilan omaisesti.

Opettajalle: Tämä harjoitus kehittää ilmaisua, tarkkaavaisuutta ja tunnetaitoja.

Kuka johtaa?

Kesto: n. 10 min

Ikäluokka: 10v alkaen

Osallistujat asettuvat rinkiin. Yksi poistuu huoneen ulkopuolelle. Huoneessa olijat valitsevat joukostaan yhden henkilön joka ohjaa liikettä. Tämä henkilö aloittaa tekemään hitaita liikkeitä esim. käsillään, ja muut ringissä kopioivat mahdollisimman tarkasti. Huoneen ulkopuolella ollut tulee takaisin luokkaan ja tarkkailee, ja yrittää arvata kuka on ohjaaja. Ringissä olijat eivät saa puhua. Arvaajalla on kolme arvausta. Sen jälkeen leikki alkaa uudestaan ja arvaaja vaihtuu.

Opettajalle: Tämä harjoitus kehittää tarkkaavaisuutta.

Laskutoimitus

Kesto: 10-15 min

Ikäluokka: 8v alkaen

Osallistujat kävelevät ympäri tilaa. Joku aloittaa laskemaan, sanomalla "1". Seuraava (kuka vain) sanoo "2", seuraava "3" jne. Jokainen saa sanoa vain yhden numeron. Jos kaksi henkilöä sanoo saman numeron, alkaa lasku alusta. Tarkoituksena on päästä loppuun (osallistujien lukumäärä) asti niin, että kaikki ovat sanoneet yhden numeron yksi kerrallaan.

Opettajalle: Tämä harjoitus kehittää ryhmätyöskentelyä, kuuntelua sekä nonverbaalista kommunikaatiota.

Isoäidin avaimet

Kesto: n. 10 min

Ikäluokka: 7v alkaen

Tämä on kuin perinteinen Peili-leikki, mutta tähän on lisätty avaimet. Yksi osallistujana toimii "isoäitinä", eli hän menee huoneen seinää vasten seisomaan selkä osallistujia päin. Osallistujilla on avainnippu, joka heidän tulee yhteistyöllä kuljettaa päätyyn asti, ilman että isoäiti huomaa kenellä avaimet on. Isoäiti saa kolme kertaa yrittää arvata kenen hallussa avaimet on. Mikäli hän arvaa oikein, joutuvat osallistujat palaamaan takaisin alkuun.

Opettajalle: Tämä harjoitus kehittää ryhmätyöskentelyä.

Rikkinäinen piirustus

Kesto: 15-20 min

Ikäluokka: 7v alkaen

Kaikki osallistujat istuvat yhteen jonoon. Jonon takimmaiselle näytetään vapaavalintainen kuva. Jonon takimmainen alkaa sormellaan "piirtämään" kuvaa edessä olevan selkään mahdollisimman tarkasti. Tämän jälkeen seuraava yrittää piirtää samaa kuvaa edessä olevan selkään ja niin edelleen. Jonossa ensimmäisenä oleva piirtää sitten kuvan paperille mahdollisimman tarkasti. Tämän jälkeen vertaillaan alkuperäistä kuvaa ja piirustuksen lopputulosta.

Opettajalle: Tämä harjoitus kehittää keskittymiskykyä.

Parileikit

Mikä muuttui?

Kesto: 5-10 min

Ikäluokka: 7v alkaen

Pareittain. Parit seisovat vastakkain ja katsovat tarkasti toisiaan. Toinen pareista kääntyy ympäri, jolloin toinen pareista muuttaa ulkonäöstään jotain, esimerkiksi avaa yhden napin, muuttaa hieman lippiksen asentoa tms. Tämän jälkeen kääntynyt pari kääntyy takaisin, ja yrittää huomata mikä parissa muuttui.

Opettajalle: Tämä harjoitus kehittää tarkkaavaisuutta.

Kamera ja kuvaaja

Kesto: n. 30 min

Ikäluokka: 10v alkaen

Toinen parista on kuvaaja ja toinen on kamera. Kamera laittaa silmät kiinni, kuvaaja asettuu kameran taakse kädet tämän olkapäillä. Kuvaaja alkaa ohjaamaan kameraa eri paikkoihin ympäri koulua/luokkaa/puistoa tms. Kuvaaja ohjaa kameraa käsillään. Molemmat kädet olkapäillä = eteenpäin, oikea käsi olkapäällä = oikealle, vasen käsi olkapäällä = vasemmalle, kädet kokonaan irti = pysähdy. Kun kuvaaja näkee mielestensä jotain kuvaamisen arvoista, taputtaa hän kaksi kertaa kameran olkapäitä. Kamera räpäyttää kerran silmiänsä, ikään kuin ottaisi kuvan. Kamera painaa kuvan mieleensä. Voi valita päätetäänkö leikin alussa tietty määrä kuvia vai tietty aikamäärä, jonka aikana saa ottaa niin monta kuvaa kuin haluaa. Leikin lopuksi keskustelkaa pareittain kuvista joita otitte (mitä näit, mitä tunteita se herätti yms.), ja sitten vaihtakaa pareja.

Opettajalle: Tämä harjoitus kehittää havainnointikykyä.

Johtavat kädet*Kesto: 5-10 min**Ikäluokka: 8v alkaen*

Parit seisovat kasvokkain. Toinen pareista alkaa improvisoida liikkeitä käsillään, ja toinen pareista kopioi mahdollisimman tarkasti. Liikkeiden tulee olla mahdollisimman hitaita ja rauhallisia. Leikin vetäjän käskystä johtaja vaihtuu. Kolmannella kerralla johtaja vaihtuu ns. lennosta, ilman erillistä käskyä. Taustalla on hyvä olla jotain rauhallista musiikkia. Tämä leikki on hiljainen leikki, jossa ei ole sallittua keskustella parin kanssa samaan aikaan.

Opettajalle: Harjoitus kehittää keskittymistä ja nonverbaalista kommunikointia.

Mielikuvaharjoitukset

Sisäinen matka

Kesto: n. 10 min

Ikäluokka: 8v alkaen

Tämä leikki sopii oppitunnin loppuksi. Pyydä oppilaita asettumaan mukavaan paikkaan makuulleen ja sulkemaan silmänsä. Laita taustalle rauhallista musiikkia. Opettaja alkaa kertomaan tarinaa/erilaisia mielikuvia, esimerkiksi. “Kuvittele että olet rannalla. Tunnet lämpimän hiekan jalkojesi alla. Tunnet, kuinka hiekkaa tarttuu varpaiden väliin ja meri vesi huuhtoo jalkojesi päältä”. Tarkoituksena on harjoitella osallistujien mielikuvitusta. Tarinan kerronnassa on tärkeää olla todella rauhallinen ja antaa osallistujille aikaa tuntea asioita. Tarina kannattaa kehittää jo ennen oppituntia. Tarinan jälkeen pyydä oppilaita rauhallisesti avaamaan silmänsä ja asettumaan istumaan. Tehtävän jälkeen keskustelkaa mitä osallistujat kokivat, miltä tuntui yms.

Opettajalle: Tämä harjoitus kehittää mielikuvitusta ja toimii tarinasta riippuen myös rentoutuksena.

Muistiharjoitus

Kesto: n. 15 min

Ikäluokka: 10v alkaen

Oppilaat asettuvat tilaan mieluisaan paikkaan istumaan ja sulkevat silmänsä. Pyydä oppilaita miettimään jotain muistoa. Muisto voi olla mikä tahansa, hauska, iloinen, haikea, surullinen, tässä ei ole rajoja. Ohjaa oppilaita mahdollisimman tarkasti muistelemaan. Voi ohjata oppilaita ohjaavilla kysymyksillä, esim. Oliko muistossa hajuja? Ääniä? Värejä? Oppilaat saavat halutessaan nousta seisomaan ja kävellä muiston sisällä. Varmista kuitenkin, ettei oppilaat törmää mihinkään. Tämä harjoitus vie kaikilta oppilailta oman aikansa.

Opettajalle: Harjoitus kehittää muistia ja muistiin eläytymistä.

Vuodenaikamuistot

Kesto: 15-20 min

Ikäluokka: 10v alkaen

Jokainen huoneen nurkka edustaa yhtä vuodenaikaa. Oppilaat saavat mennä haluamaansa vuodenaikanurkkaan istumaan. Sulkevat silmänsä, ja alkavat muistelemaan jotain muistoa liittyen siihen vuodenaikaan. Muistella saa niin kauan kuin haluaa. Ennen kuin siirtyy seuraavaan nurkkaan, tulee käydä luokan keskellä, joka edustaa nykyhetkeä. Jokaisessa nurkassa tulee käydä vähintään kerran.

Opettajalle: Tämä harjoitus kehittää muistia ja muistiin eläytymistä.

Äänimaailma

Kesto: n. 20 min

Ikäluokka: 8v alkaen

Osallistujat asettuvat isoon rinkiin. Yksi vapaaehtoinen keskelle. Keskellä olija sulkee silmänsä. Ringissä olevat alkavat tekemään ääniä. Äänet voivat olla mitä vain ääntä, paitsi puhetta, ja ääntä voi vaihdella mielen mukaan. Tehtävään voi valita teeman, esimerkiksi metsän ääniä, suurkaupungin ääniä, merenrannan ääniä, tehtaan ääniä tms. Tarkoituksena ei ole huutaa päättömästi, vaan yrittää tuottaa mahdollisimman monipuolisia teemaan sopivia ääniä. Ymmärrettävää puhetta ei saa tuottaa, mutta siansaksaa saa.

Opettajalle: Tämä harjoitus kehittää mielikuvitusta.