



Eija-Irmeli Lahti
Leena Rintala

Taiturin draamaopas

draaman opas varhaiskasvatukseen käyttöön



SEINÄJOKI

Sisällys

Lähtökohdat	3
harjoitus: pallolla kontakti ja ääni	3
Toiminnan tarkoitus	4
Draamallisen toiminnan peruskäsitteitä.....	6
Draaman muotoja	8
Näytelmä.....	8
harjoitus: eri tasoissa liikkuvat hahmot..	10
harjoitus: liikutaan ja reagoidaan	11
harjoitus: leikimme nimillä	12
Kuunnelma	12
Miiminen esitys	14
Nukketeatteri	15
Draaman keinoja.....	16
Kirjallisuus	16
harjoitus: tarinan kuvittaminen	16
Kuvataide	17
harjoitus: kuvasta tarinaksi	17
Lavastus	18
lavastuksen ideointi	18
Puvustus.....	19
puvustuksen ideointi	19
Tarpeisto	20
Musiikki	20
Tanssi ja fyysinen ilmaisu	23
harjoitus: mennään portista	23
harjoitus: erikokoiset oliot	24
harjoitus: hiivitään päällikön luo	24
Draaman kanssa työskentely	25



Taiturin draamaopas –
draaman opas varhaiskasvatuksen
käyttöön

Teksti:
Eija-Irmeli Lahti, Leena Rintala

Kuvat:
Leena Rintala

Taitto:
Valakia Interactive Oy

Julkaisija:
Kulttuuripalvelut ja varhais-
kasvatus / Seinäjoen kaupunki

Kirjapaino:
I-Print Oy

Painos:
200 kpl

ISBN 978-952-68291-8-0

Seinäjoen kaupunki 2017
© KOPIOINTI KIELLETTY

Lähtökohdat

Draamallisen toiminnan peruslähtökohtia on tutustuttaa lapsi omaan itseensä, ajatuksiin ja tunteisiin. Voimme rohkaista lasta ilmaisemaan itseään ja kasvattaa hänen itseluottamustaan, itsetuntoa erilaisissa tilanteissa.

Sana itsetunto voidaan jakaa kahtia, kun pohditaan sen merkitystä. Itse olen minä ja tunto on sitä millaisena itseni tunnen, eli missä asioissa tunnen olevani vahva. Jokaisella meillä on vahvuuksia. Lapsen vahvuudet saavat tulla esille toiminnassa, mutta niin, että kaikilla muilla on myös vahvuuksia. Vahvuuksien yhdistäminen tekee meistä yhdessä vahvoja.

Itsetunnon kehittämiseen kuuluu myös niiden puolien kehittäminen, joissa meillä on vielä opittavaa. Draamatyöskentelyssä esimerkiksi liikkumaan tottumaton lapsi löytää joukossa oman tapansa tanssia.

"Ei ole yhtä oikeaa tapaa"-on hyvä ohje kaikessa toiminnassamme.

Mielikuvituksen rikas käyttö on näyttämöllisen toiminnan kulmakiviä. Lapsi tarvitsee rohkaisua omissa ratkaisuissaan. Kaikessa on kuitenkin tärkeää yhdessä tekeminen. Omaan ideaan vaikuttavat muiden ajatukset ja tilanteiden kehittäminen. Muiden kanssa toimiminen kehittää vuorovaikutusta ja opimme huomioimaan muita.

Draama lapsen arjessa on yhtä kuin lapsen leikki. Lapsi rakentaa leikkiessään tarinaa, joka tapahtuu jossain tilassa ja siinä on mukana erilaisia toimijoita. Draamassa on sama periaate. Tila on näyttämö, tarina on näytelmä, jossa on erilaisia rooleja.

Me aikuiset vierastamme usein "näyttelemistä", mutta lapselle erilaisissa hahmoissa esiintyminen sujuu luontaisesti. Samoin lapsi ratkaisee lavastukseen ja tarpeistoon liittyviä haasteita hyvin yksinkertaisesti, eli mikä tahansa esine voi olla tilanteen mukaan mitä tahansa tarinassa tarvittavaa.

Harjoitus: pallolla kontakti ja ääni

Tässä perusharjoituksessa olemme läsnä tilanteessa. Toimimme vuorovaikutuksessa ja reagoimme palloon ja toisiimme. Heittelemme palloa piirissä. Pallon heittäminen ja vastaanottaminen vaativat keskittymistä ja kontaktia, sekä rohkeutta.

Voimme lisätä pallon matkaan ääniä. Kun pallo kulkee, se tuottaa ääntä, tai kun se pääsee perille, se kuulostaa joltakin. Tuotamme kaikenlaisia ääniä, paitsi selviä sanoja. Kuuntelemme toistemme ääniä.

Toiminnan tarkoitus

Näyttämöllisissä harjoituksissa toteutuu monta lapsen kehitykselle tärkeää ominaisuutta. Kuten leikeissäkin, näyttämöllä kaikki toimivat yhdessä ja ovat samanarvoisia. Lapsi oppii ottamaan huomioon muut mukanaolijat. Muiden toiminta vaikuttaa häneen, samoin kun hän omalta osaltaan vie tarinaa eteenpäin. Samaistuessaan rooliin, lapsi oppii empatiaa. Miltä hänestä tuntuu tai mitä tämä kuvaamani henkilö tai otus ajattelee, kun ympärillä tapahtuu tietynlaisia asioita? Mikä ratkaisu olisi hyväksi?

Lapsella on luontaisesti mielikuvitusta. Hän ei ole vielä oppinut pelkkien tosiasioiden merkitystä. Hänen maailmassaan esineet voivat lentää ja puut voivat puhua.





Omia ajatuksia
ja pohdintoja

Draamallisen toiminnan peruskäsitteitä

Näytelmä on tarina, jossa jokaisella on tehtävä, rooli. Tarina on matka, jossa lopputulos ei ole tärkeä.

Näyttelijä on tarinan kertoja.

Fyysinen ilmaisu on lapsen kehollinen olemus, joka välittää sanatonta viestiä – lapselle fyysinen ilmaisu on luontaista.

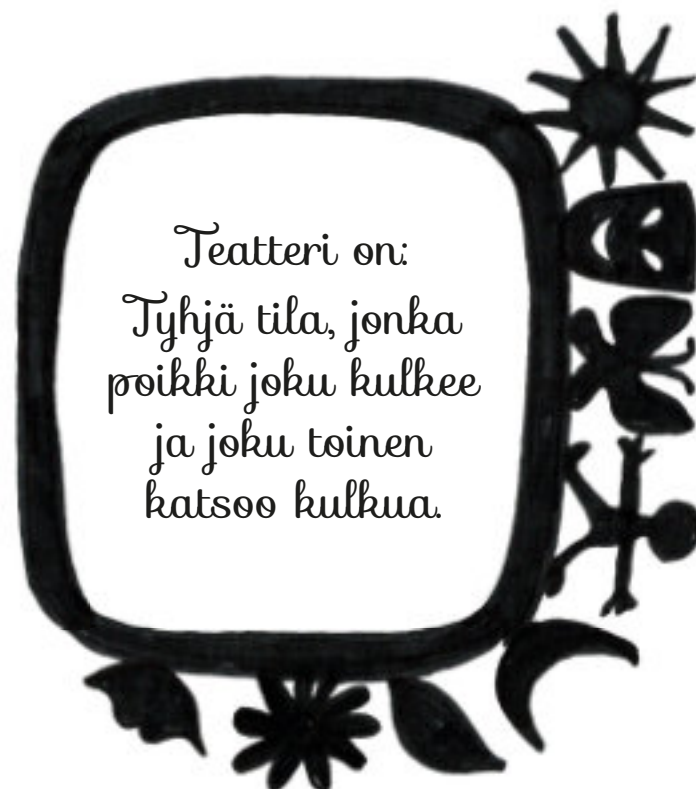
Roolien työstäminen alkaa helposti fyysisellä hahmottamisella ja liikkumiseen rohkaisten. Esimerkiksi teemme omanlaisiamme eläimiä, jotka eivät muistuta biologian oppitunnin sisältöä!

Kaikessa toiminnassamme huomioimme kaikki ryhmän jäsenet.

Puheilmaisu rakentuu fyysisen ilmaisun pohjalta sanalliseksi viestiksi – hahmon löydyttyä annamme äänen tulla ja kaikki on sallittua, mikä ei vahingoita itseä eikä muita. Puheessa pyrimme tarkoittamaan, mitä sanomme. Puheen tärkeä elementti on kuunteleminen. Joku sanoo jotain ja toinen vastaa siihen.

Nukketeatterissa näyttelijää kutsutaan **nukettajaksi** – nuken voi valmistaa, esimerkiksi keppinukke, sorminukke, käsinukke, pehmolelu, tai mikä tahansa esine voi olla "nukke"

Ohjaaja on työskentelyn johdollinen vastuuhenkilö, joka vastaa kokonaisuudesta – ohjaaja suodattaa lasten tarjoamista ideoista sopivan kokonaisuuden. Tarkkailemme lasten toimintaa ja luovumme omista käsityksistämme lapsen hyväksi.



Näyttämö on tila, jossa tarina tapahtuu – mikä tahansa tila käy, esimerkiksi nurkkaus, oviaukko, tai käytävä

Lavastus tekee näyttämölle tarinan vaatimat tilat ja puitteet – olemassa oleva esine, esimerkiksi tuoli tai pöytä (voivat olla kumollaan ja peitettyinä) matto, kangas, tai rakennettu seinä ovat toimivia lavasteita

Tarpeisto on tarinassa tarvittava esineistö – rekvisiitaksi käyvät "oikeat" tavarat, tai tavaroille annettu uusi merkitys, esimerkiksi kumollaan oleva tuoli onkin pensas

Puvustus luo hahmoille ulkoisen olomuodon – yksinkertaisimmin leikimme väreillä esimerkiksi T-paidat, huivit, hatut, käsiineet, korut, kasvomaalaus

Esitystä voidaan rakentaa rikkaammaksi **äänitehosteilla ja valaistuksella** – valoa tuovat taskulamput, jouluvalot, pöytälamppu, kohdevalaisimet.

Valmiin musiikin lisäksi käytämme lasten tuottamia ääniä tässä ja nyt, tai nauhoitettuina.



Draaman muotoja

Näytelmä

Perusdraamaa voimme kutsua näytelmäksi. Siinä on tarina, alku, keskikohta ja loppu. Tarinassa on useampia käännekohtia, eli juoni saa jonkin uuden käänteen ja huippukohta, jolloin tarinan kuvaama ongelma saa ratkaisunsa.

Hyvä tarina elää ristiriidoista. Esimerkiksi hyvän ja pahan taistelu, tai ilon ja surun aiheuttajat. Samanmielisiä tapahtumia ei ole mielenkiintoista seurata kovin kauaa. Niistä tulee enemmänkin asioiden toteamista. Näyttämöllinen tilanne tarvitsee erisuuntaisia tahtoja, aivan kuin oikeassakin elämässä. Samalla olemme tekemisissä erilaisten tunteiden kanssa. Kun harjoittelemme niitä näytelmässämme, lapsi oppii samalla tuottamaan ja hallitsemaan niitä itsessään.

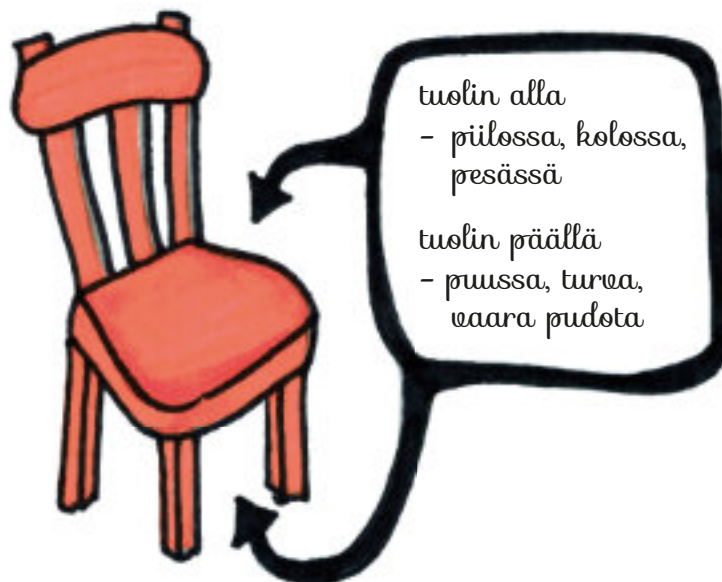
Ilmaisullisesti lähdemme liikkeelle fyysisestä, eli kropan hallinnasta. Haemme rohkeaa liikekieltä. Kulkeeko karhu neljällä vai kahdella jalalla?

Minkälainen on hyttysen, koppakuoriaisen, syksyisen lehden, sipulista kuoriutuvan auringonkukan, tai ravun fyysinen olemus?

Miten se liikkuu, juoksee, tanssii, puolustautuu, nukkuu, syö? Keskustelemme kokemuksistamme. Me aikuiset varomme yleensä lattiatasoa. Pysyttelemme turvallisesti kahdella jalalla. Siitä on syytä oppia pois!

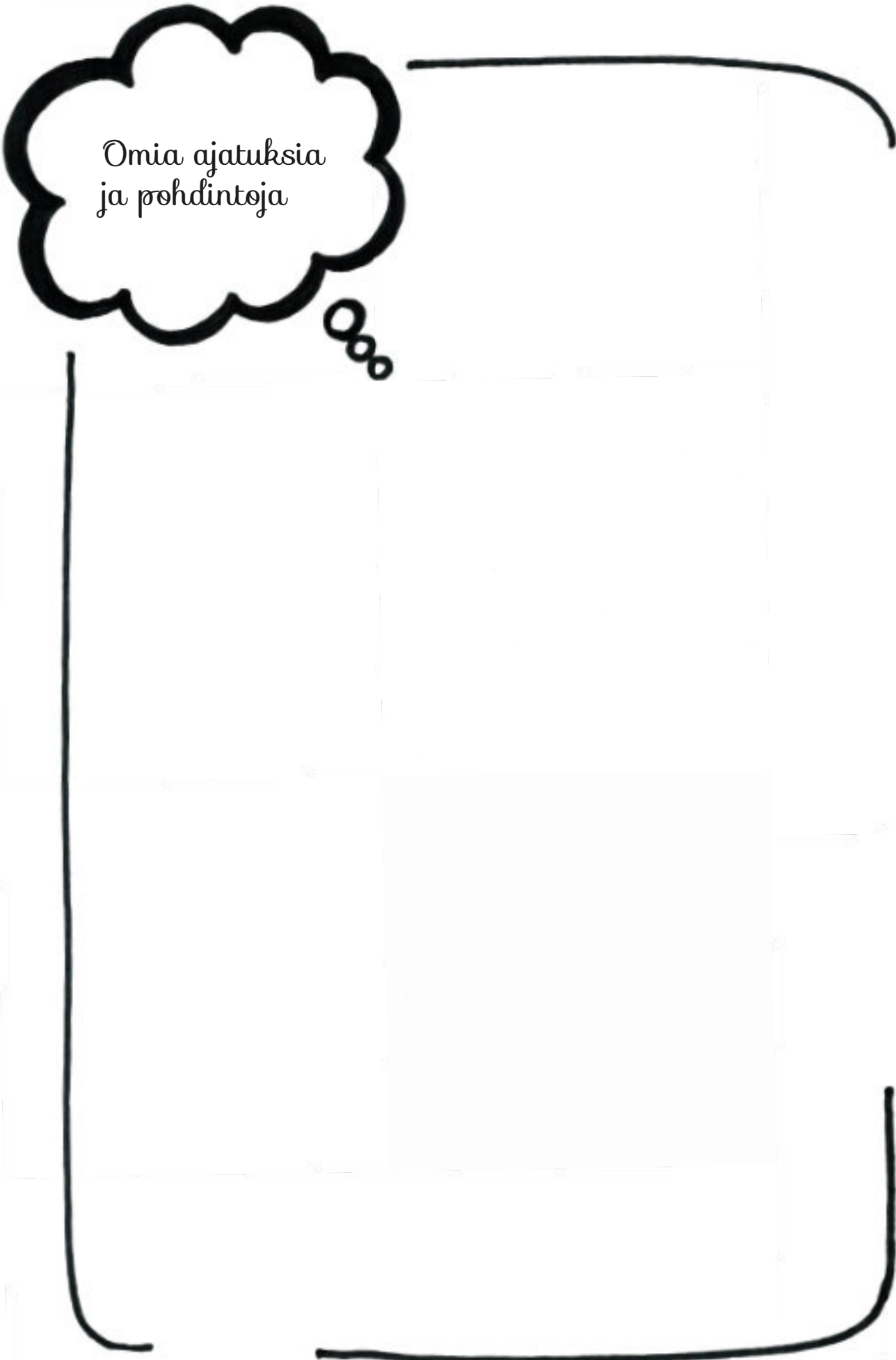
Karkeasti ottaen tasoja on kolme: alataso, eli lattia, keskitaso, eli normaali kävelytasomme ja ylätaso, jolloin pyrimme niin ylös kuin voimme.

Näiden vaihtelu tuo jo liikkeellistä ja ilmaisullista monimuotoisuutta.



Samoin liikumme eteen, taakse, sivuille. Kierimme, käytämme liikkeessämme esimerkiksi alatasossa vain jotain ruumiinosaa kerrallaan, tai kuljemme jokin ruumiinosa aktiivisesti johtaen. Näin lapsi tekee tutkimusmatkaa omaan fyysiseen olemukseensa.

Liikkeessämme otamme kontaktia muihin. Teemme matkaa pareittain, tai käytämme esimerkiksi kangasta, jonka liikuttamisesta olemme ryhmässä yhteisesti vastuussa. Me liikumme ja kangas välillämme liikkuu.



Omia ajatuksia
ja pohdintoja



Harjoitus: eri tasoissa liikkuvat hahmot



Teemme eri tasoissa liikkuvia hahmoja.

Mato luikertelee selkärankaa käyttäen.

Liskossa nostamme itsemme käsien varaan ja etenemme käsillä liikkuen. Jalat viipottavat pyrstönä perässä.

Kana kulkee kyykkyasennossa kahdella jalalla ja taivuttaa kädet kainaloihin siiviksi.

Karhu löntystää nelijalkaisena.

Kettu kulkee joustavasti kahdella jalalla lantiota käyttäen. Toinen käsi voi olla kuonona ja toinen häntänä.

Kurki on pitkäkaulainen ja kurottautuu mahdollisimman ylös. Se kulkee polvia nostellen kädet ylhäällä pitkänä kaulana.

Tärkeää on, että haemme myös otuksen ajatukset ja tunteet. Kukin saa valita edellisistä oman hahmon. Teemme pieniä tilanteita, joissa hahmot toimivat keskenään, suhtautuvat toisiinsa.

Esimerkiksi kettu havittelee kanaa ja kanan ruokavara on mato. Sitten jokainen valitsee jonkin toisen hahmon.

Vaihdamme muutaman kerran.

Harjoitus: liikutaan ja reagoidaan

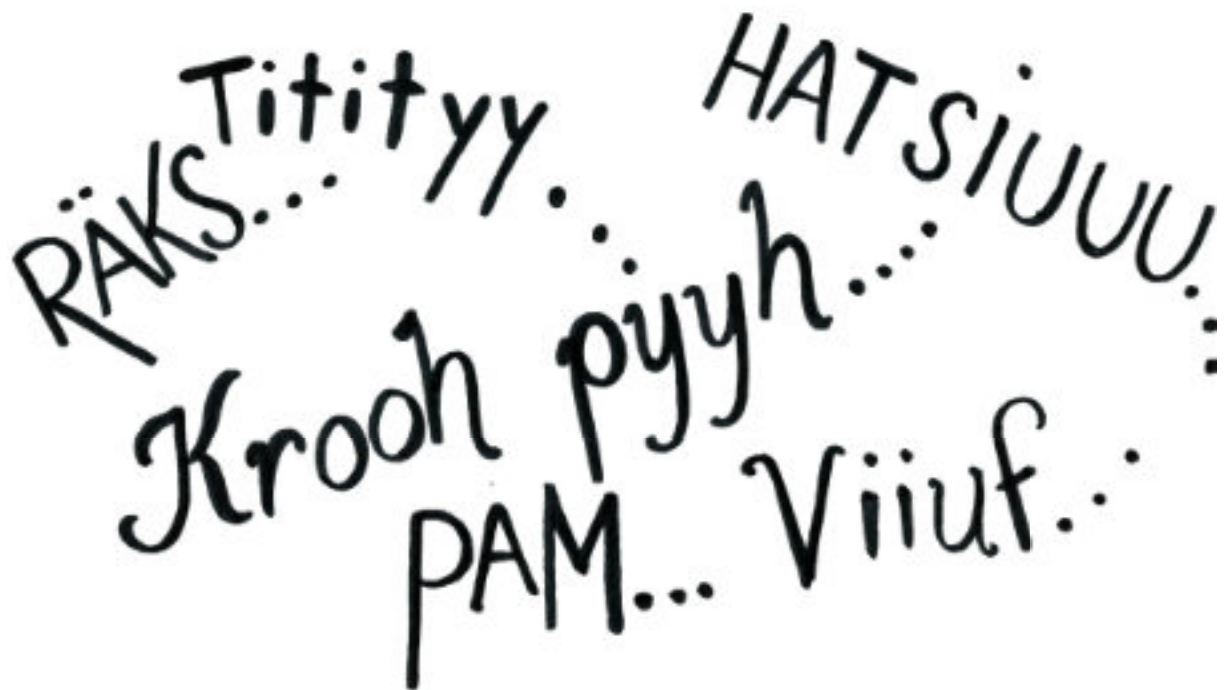
.....

Liikutaan tilassa kukin omaan suuntaansa törmäilemättä muihin. (kontakti! aistit!) Kun ohjaaja pysähtyy, on kaikkien muidenkin pysähdyttävä (kropan hallinta!) ja kun ohjaaja lähtee liikkeelle, muutkin liikkuvat.

Keksitään vaihtoehtoja pysähdykselle: esimerkiksi kun ohjaaja pysähtyy, kaikki kerääntyvät piiriksi hänen ympärilleen (huom! puhumatta mitään!) ja ohjaajan liikkeestä kaikki liikkuvat.

Kun ohjaaja pysähtyy, kaikki pysähtyvät ja istuvat lattialle ja nousevat taas liikkumaan ohjaajan liikkeestä. Kun ohjaaja pysähtyy, kaikki pysähtyvät ja kurkottautuvat mahdollisimman ylös kohti kattoa (taivasta) jne. Vaihtoehtoja pysähdystoiminnalle keksitte lisää!

Harjoitus voidaan tehdä myös toisinpäin. Kun ohjaaja liikkuu, muut ovat paikallaan ja kun ohjaaja pysähtyy muut liikkuvat. Ohjaajan tilalla "johtajina" ovat myös ryhmäläiset vuorollaan.



Kropan hallintaan liitämme äänen ja puheilmaisun. Luonnonmukaiset (onomatopoeettiset) äänet avaavat mielikuvitusta. Voimme tehdä myös äänellä lavastusta, eli tilaa. Keskitymme äänen tuotossa myös kuuntelemaan. Näköaisti on tässä välillä syytä sulkea pois.

Vähitellen siirrymme puheeseen. Replikkien on syytä olla napakoita ja lyhyitä, ainakin aluksi. Lähdemme siitä, että selkeä ajatus tuottaa selkeää puhetta. Puhumiselle pitää olla suunta ja tarkoitus. Puhumme sillä kohtaa, kun tarina vaatii sanallisen selityksen. Turhaa höpötystä on syytä välttää. Harjoitusten myötä puheen selkeys kasvaa ja puhumisesta, jopa näyttämötilanteessa, tulee lapselle luontaista toimintaa.

Kaikki näyttämöllinen toiminta on ärsykkeiden vaihtoa. Tyypillisimmillään se on dialogia. Joku sanoo tai toimii jollain lailla, johon ilmaisemme oman mielipiteemme. Silloin yhdessä tekeminen, kontakti, tulee luonnostaan.

Harjoitus: leikimme nimillä



Olemme piirissä, niin että kaikki näkevät ohjaajan käden. Jokainen sanoo oman nimensä. Alamme tuottaa ääntä toistamalla kukin omaa nimeämme.

Kun ohjaaja näyttää käsivarrellaan noin vyötärönsä kohtaa, se tarkoittaa, että puhumme normaali äänen voimakkuudella. Kun ohjaaja alkaa nostaa käsivarttaan ylöspäin, voimistuu äänemme samassa suhteessa. Ihan ylhäällä saa tuottaa lujaa ääntä, mutta äänen tuottaminen ei saa sattua kurkussa. Kun ohjaaja liikuttaa käsivarttaan alaspäin, äänemme hiljenee vähitellen ollen ihan lähellä lattiaa kuiskaamista.

Kun ohjaaja laittaa kätensä lattiaan kiinni, kaikki vaikenevat. Ohjaaja vaihtelee tasoja käsivarrellaan ja muiden tehtävänä on seurata tasoja mahdollisimman tarkasti ja säädellä äänensä voimakkuutta. Koko ajan kukin toistaa siis omaa nimeään.

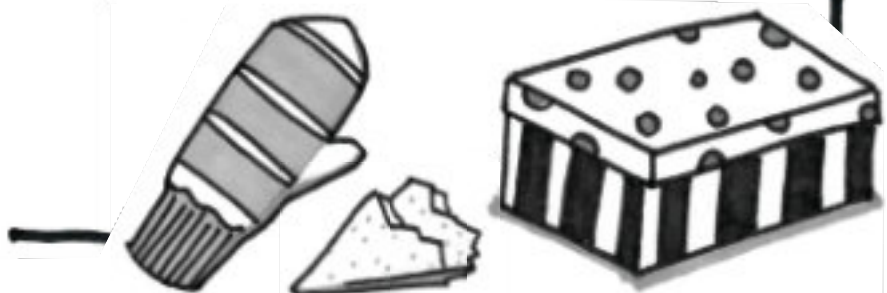
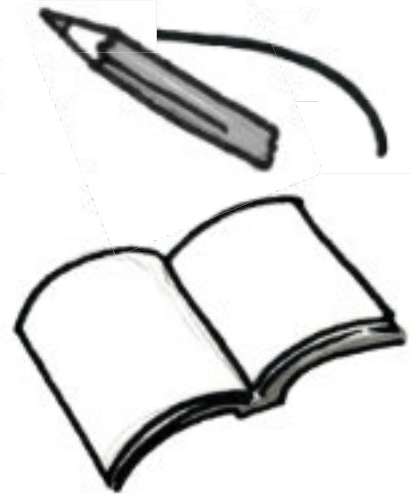


Kuunnelma

Tarina voi myös saada pelkästään äänellisen muodon, jolloin sen seuraaminen tapahtuu kuuloaistimuksen kautta.

Tarina nauhoitetaan ja sen maailma rakennetaan äänillä ja musiikilla. Lapset saavat tuottaa sopivaksi katsomaansa äänimaisemaa. Äänet löytyvät, kun käsittelemme ihan tavallisiakin tavaroita jollain uudella tavalla. Rapistamme paperia, raavimme seinää, hankaamme kahta puupalaa vastakkain, helisytämme kiviä purkissa, soittamme kappaa, tai huhuilemme kattilan sisään. Omalla keholla voimme tuottaa myös ääniä, sekä suulla että jaloilla ja käsillä.

Omia ajatuksia
ja pohdintoja



Miiminen esitys

Voimme työskennellä tarinan parissa myös ilman puhetta. Käytämme ääniä tai musiikkia, mutta oma ilmaisumme on fyysistä, johon kuuluvat myös ilmeet ja eleet.



Nukketeatteri

Lapsi löytää helposti leikeissään erilaisille esineille rooleja.

Mielikuvituksen avulla kirja voi olla lintu, kynä ihminen, paperitukko perhonen, kaulahuivi käärme, pahvilaatikko auto tai aarrearkku. Listaa voisi jatkaa loputtomiin.

Siinä on nukketeatterin peruskuvio. Lapsi/näyttelijä eli nukettaja liikuttaa nukkea ja synnyttää sen avulla kontaktin toiseen nukkeen.

Nuken kautta ujokin lapsi rohkaistuu toimintaan ja puheilmaisuunkin, koska hän ei itse ole keskiössä, vaan siinä on nukke, jolle kaikki tapahtuu.

Nukke voi olla esimerkiksi melkein lapsen kokoinen tynny, jota hän kuljettaa ja jonka taakse hän pääsee piiloon, tai voimme askarrella oikean näköisiä ihmishahmoja, joilla on erilaisia mahdollisuuksia liikuttaa jalkoja, käsiä, tai päätä. Jälkimmäinen muoto on jo nukettajalle vaativampi.

Yksinkertaisimmillaan nukketeatteri voi olla nk. pöytäteatteria, eli yksinkertaiset nukket liikkuvat "pöytätasolla". Nukke voi olla myös esimerkiksi lapanen, jolloin käsi ja sormet tekevät nukken eläväksi.



Draaman keinoja

Teatteri on taidemuoto, joka ehkä eniten käyttää hyväkseen muita taidemuotoja.

Kirjallisuus

Kirjallisuus on usein näyttämöllisen työskentelymme pohjana. Lähtökohtamme voi olla vanha satu, yhdessä keksitty uusi tarina, runoja tai loruja. Valmiita lasten esitettäväksi sopivia näytelmiä on toki olemassa, mutta niihin turvautuminen ei välttämättä aina ole kaikkein hedelmällisintä. Kun luemme yhdessä tarinoita tai kerromme, mitä meille on tapahtunut, tai minkälaisia unia olemme nähneet, näyttämöllisen tarinan pohjaa löytyy. Vanhat sadut alkavat elää uudella tavalla, kun rakennamme niistä tilanteita, joissa jotkut lauseet muuttuvat repliikeiksi. Samalla lapsi huomaa mattaan liukuu sanalliseen ilmaisuun.

Harjoitus: tarinan kuvittaminen

.....

Luetaan satu ja poimitaan yhdessä keskustellen perustapahtumia. Toteutetaan tapahtumat, jolloin tarina saa muodon ja alkaa elää. Samalla voi syntyä jo yksinkertaista puhettakin.



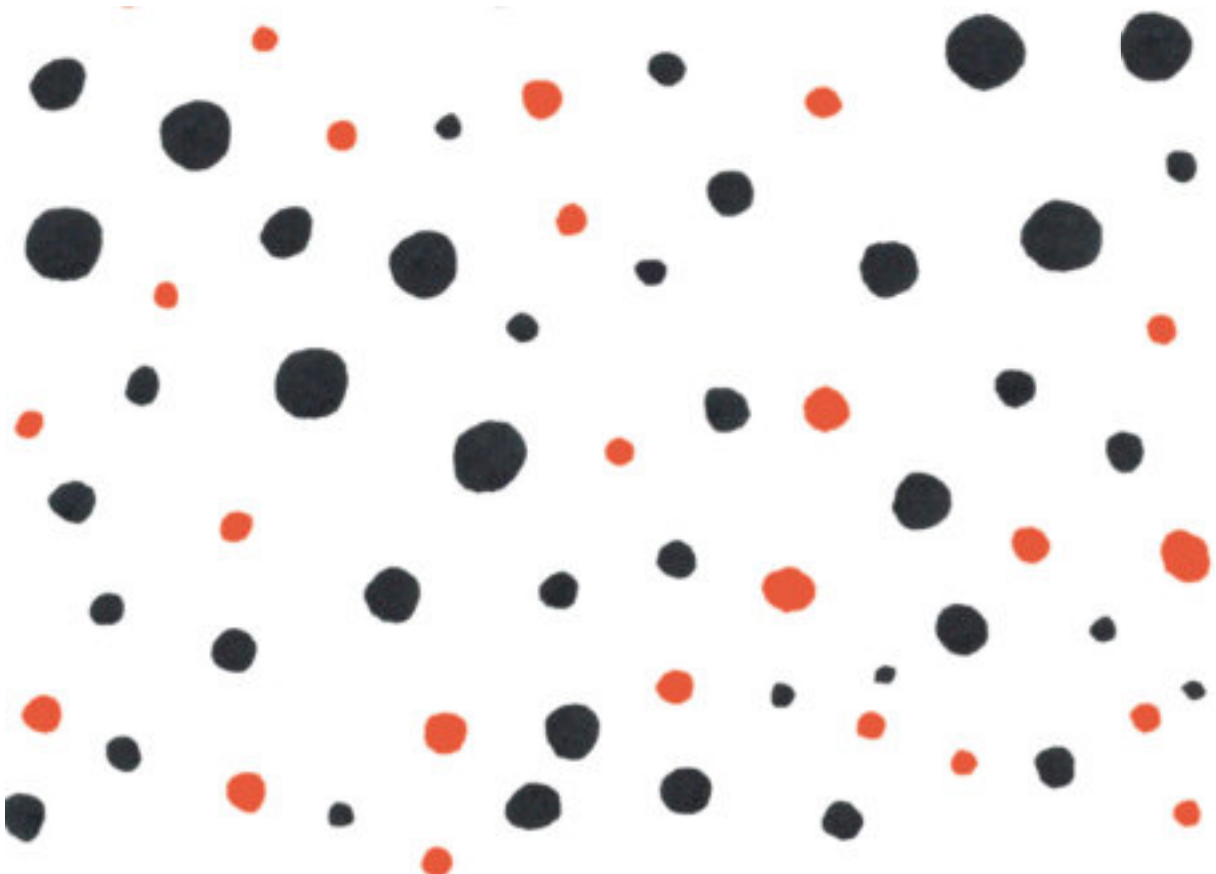
Kuvataide

Kuvataide on lasten kanssa toimiessamme yksi vahvimpia ja käyttökelpoisimpia taidemuotoja. Lapset tuottavat itse kuvallista materiaalia ja näkevät lavastuksen helposti kuvina. Niin saamme arkiseltakin näyttävän toimitilamme tunnelman muuttumaan tarinaamme palvelevaksi. Värien ohella voimme leikkiä materiaaleilla ja muodoilla.



Harjoitus: kuvasta tarinaksi

Otamme lehdistä erilaisia kuvia, joissa on toimintaa ja tilanteita. Tutkimme kuvia ja keskustelemme, mitä niissä tapahtuu (ja kuvittelemme myös mitä on tapahtunut ennen kuvanottoa ja mitä tapahtuu sen jälkeen). Ohjaaja poimii lasten päähuomiot ja synnyttämme yhdessä tarinan. Sitten leikimme/näyttelemme sen.



Lavastus

Visuaalisuus on itsestään selvää, kun hahmotamme tilaa. Lapselle tilan käyttö on usein luontaista. Tila otetaan haltuun liikkumalla tilassa ja löytämällä tilan mahdollisuuksia. Nurkat, lattia, seinät ja katto ovat rajapintoja. Niiden sisälle rakennamme erilaisia paikkoja, tiloja, jotka hyödynnämme tarinassa. Samoin kuvittelemme miten tila jatkuu katon läpi, tai seinien tuolle puolen.

Lavastuksen ideointia

Päiväkodin tilat ja säilytystilat ovat yleensä rajalliset, niinpä lavastuksen suunnittelussa itsensä haastaminen ja totutuista kulisista luopuminen on se juttu. Olemassa olevat tavarat saavat muuttua näyttämöllä lavasteiksi. Tuolit muuttuvat puiksi, koloiksi, esteiksi ja tunneleiksi.

Isot pahvilaatikot ja rullapahvi ovat myös lasten ideoimina hyvää lavastusmateriaalia.

Matot eri väreissään muodostavat näyttämölle, koteja, kuoppia, lammikoita ja metsiä. Matot auttavat myös lapsia löytämään omat alueensa ja paikkansa näyttämöllä. Erivärisiä kumilätkiä käyttämällä voi myös hahmottaa lapselle omaa paikkaa tai reittiä. Esityksessä ne tuovat lapselle myös turvaa ja tiedon, että olen nyt omalla paikallani. Olemme käyttäneet tätä myös apuna, kun pienestä harjoitustilasta olemme siirtäneet esityksen toiseen tilaan.

Kankaiden avulla voi myös helposti luoda erilaisia tunnelmia, hallaharso muuttuu lumeksi ja sininen kangas joeksi.

Näyttämön takaseinään voi suunnitella lasten maalauksista kootun taustafondin.

Valaistusta voi ideoida erilaisilla valosarjoilla, taskulampuilla ja tietysti kattovalaisimilla.



Puvustus

Visuaalisuuteen kuuluu olennaisesti puvustus. Lapsi pukeutuu mielellään joksikin toiseksi. Harjoitusten vaihe, jossa puku tulee mukaan, on aina suuri virstanpylväs. Puvuksi käy jokin pienikin muutos omassa ulkoasussa.

Puvustuksen ideointi

Hyvä puvustuksen runko syntyy esimerkiksi erivärisillä T-paidoilla ja yksivärisillä trikoohousuilla, niiden avulla saa näyttämölle monenlaisia hahmoja. Tähän perusasuun voi lisätä pupuille korvia, lumihiutaleille hameet ja räppäreille lippikset. Jokaiselle lapselle voi hankkia puuvillaisen nimetyn kassin, jossa pukua voi säilyttää harjoitusten ja esitysten ajan. Tämä on hyvä vinkki, jos päiväkotiin iskee täiepidemia, niin täit eivät ainakaan leviä roolivaatteiden kautta toisille lapsille. Esityksessä jokaisella lapsella voi olla oma nimetty muovikori, josta he ottavat vaatteensa ja mahdolliset vaihtovaatteet. Pukua voi askarrella vanhempien ja lasten kanssa puuhailtapäivässä, esimerkiksi painaa lumihiutaleita T-paitoihin, pantterille pilkkuja ja lumiukoille hiilinaipit. Paljettien liimaamiseen lasten sormet ovat oikein näppärät. Naamiaisasuja myyvistä liikkeistä löytyy hahmoille korvia, hattuja yms. helposti. Netin ihmeellisestä maailmasta saa myös hyviä puvustusideoita.



Pelkistetyllä puvustuksella saadaan visuaalisesti yhtenäinen kokonaisuus. Värit voivat viestittää hahmoa esimerkiksi keltainen ampiainen, vihreä sammakko. Väri voi viestittää myös tunnetta esimerkiksi surua, iloa tai vaikka vuodenaikoja tai sääilmiöitä.

Tarpeisto

Rekvisiitan käytössä kannattaa antaa lasten ratkaista. Harjoitusvaiheessa löytyy esimerkiksi ympäristöstä helposti erilaisia ratkaisuja miten "tämä on se", eli lapsi näkee tuolin pensaana tai tyynyn kivenä. Aurinko paistaa, kun käytössä on jotain keltaista. Tarpeisto luo toimintaa ja auttaa lasta olemaan tilanteessa läsnä.



Musiikki

Musiikki on näyttämöllisen toiminnan rytmittäjä ja elävöittäjä. Musiikin käyttö voi saada monia muotoja. Valmistamme omakekoisia soittimia ja tutkimme, mitä erilaisia ääniä syntyy erilaisista materiaaleista. Lasten oman äänen ja musiikin tuottaminen on ehtymätön lähde. Harjoittelun myötä lapsi löytää sisältään äänellisiä ominaisuuksia, vaikka hän ei nk. osaisikaan laulaa.

Äänen kehittäminen on tärkeää kokonaiskehityksen kannalta. Se johdattaa myös rohkeaan puheilmaisuun, kun sen aika on. Musiikkiin ja äänelliseen ilmaisuun kuuluu myös hiljaisuus.

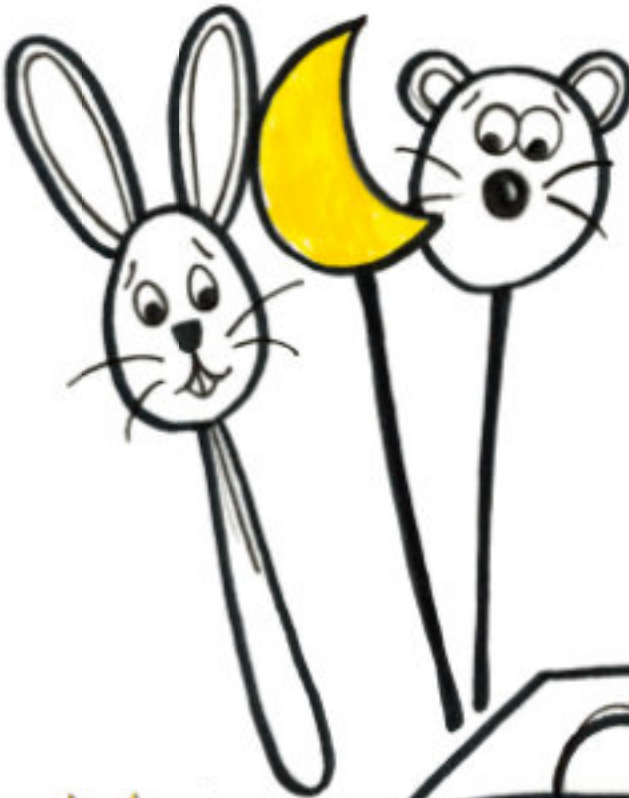
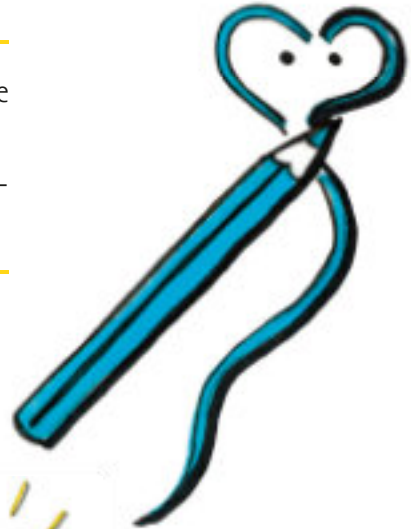


Tehkää lasten kanssa soittimia. Soittimiksi kelpaavat perinteiset kinderrytmimunat, kattilat, kulhot ja vaikka muovipulloihin laitetut kilisevät ja kolisevat asiat. Niitä koristelemalla, niistä tulee lapsille "oikeita" soittimia.



Piirtäkää pukuluonnoksia! Millaisena lapsi näkee näytelmän hahmon tai yksittäisen asusteen.

Näitä ideoita voidaan käyttää hyväksi myös visuaalisen ilmeen ideoinnissa.



Nukketeatteri valmistuu helposti verhotangolla oviaukkoon. Verhoon tehdään reikä sopivalle korkeudelle ja niin on pieni näyttämö valmis. Teatterin nukkeiksi voi askarrella, vaikka tikun päähän liimattuja hahmoja pahvista.



Rakentakaa kyljellään olevaan kenkälaatikkoon askartelutarvikkeilla lavastuksen pienoismalli.





Omia ajatuksia
ja pohdintoja

Tanssi ja fyysinen ilmaisu

Tanssi ja fyysinen ilmaisu on lapselle luontaista. Roolityöskentely lähtee tutustumisesta oman kehon ilmaisuun. Lapsen uskalluksen myötä roolityöskentely ja roolitus (roolijako) saavat vähitellen oman paikkansa. Liikkumaan tottumaton lapsi saa uutta uskoa itseensä, jos ohjaajina haluamme nähdä hänen sisällään asuvan plastisen perhosen. Se on hänen perhosensa. Tärkeintä on löytää oman kehon käytön ilo ja hyväksyntä.



Harjoitus: mennään portista



Kaikki liikkuvat koko ajan tilassa vapaasti muut huomioiden. Jokainen huomaa mahdollisia portteja (eli kaksi portin pylvästä), joita muut liikkueissa muodostavat. Jokainen kulkee omien porttiansa kautta. Yritämme kulkea mahdollisimman monen portin kautta.

Vaihtelemme liikkumistapaa ja kuljemme takaperin ja sivuttain.

Harjoitus: erikokoiset oliot

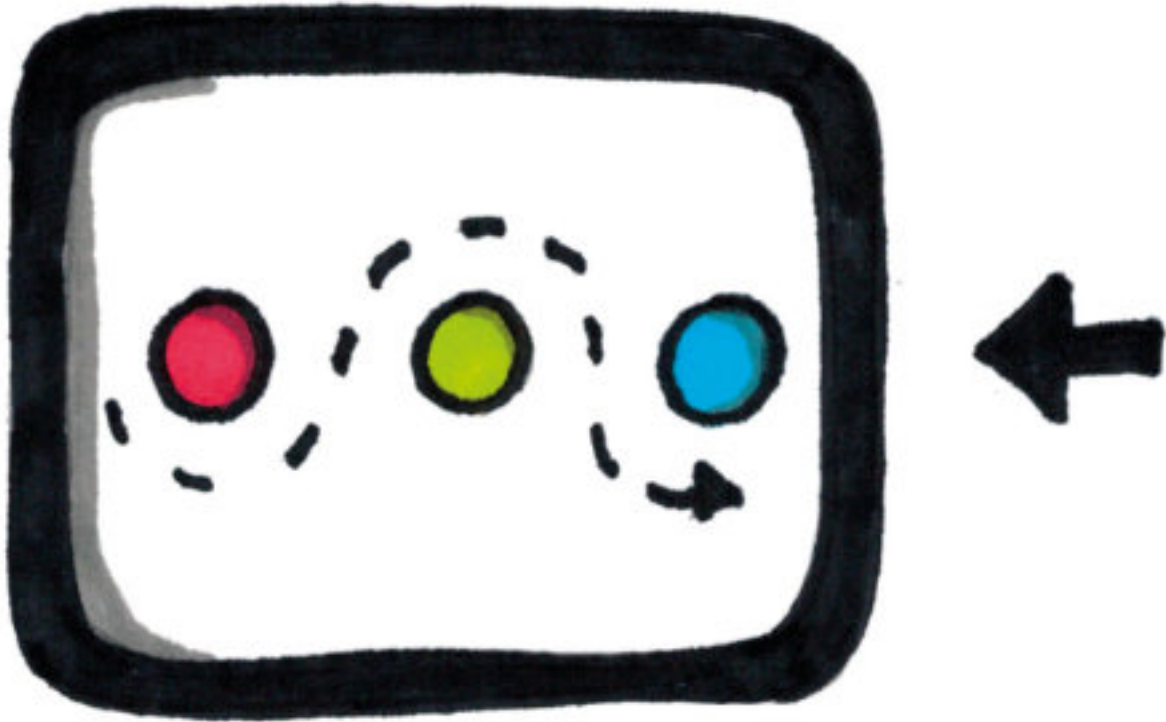


Liikumme tilassa olioina, jotka ovat mahdollisimman isoja ja ne liikkuvat isoilla liikkeillä ja hitaasti. Ohjaajan merkistä muutumme mahdollisimman pieniksi olioiksi, jotka liikkuvat pienesti ja nopeasti. Teemme harjoituksen myös pelkästään lattiatasossa ollen.

Harjoitus: hiivitään päällikön luo



Joku valitaan päälliköksi. Hän asettuu huoneen toiseen päähän kasvot seinään päin. Muut asettuvat vastakkaiselle seinälle riviin katse päällikköön päin. Ohjaajan merkistä muut lähestyvät päällikköä äänettömästi tarkoituksena ehtiä koskettaa häntä tämän huomaamatta. Päällikkö kääntyy välillä katsomaan lähestyjiä, jolloin näiden on samassa hetkessä pysähtyttävä liikkumattomiksi (reagointi, kropan hallinta, keskittyminen!). Päällikkö saa poimia näkemänsä liikkuneet ja nämä palaavat lähtöpisteeseen aloittamaan matkansa alusta. Muut saavat jatkaa omilta paikoiltaan. Näin jatketaan, kunnes joku onnistuu koskettamaan päällikköä tämän huomaamatta. Ensin perille päässyt jatkaa uutena päällikkönä ja muut palaavat alkuasemiin.



Värikkäät kumilätkät auttavat lapsia hahmottamaan esimerkiksi omaa paikkaa ja kulkureittejä.



Draaman kanssa työskentely

Tarinan valmistaminen on prosessi. Emme päättä etukäteen kaikkia asioita. Jätämme tilanteessa syntyville ideoille tilaa. Alkuidea voidaan synnyttää mistä vaan!

Kun kuljemme aistit avoimina vaikkapa työmatkalla, tarjolla on monta asiaa. Näyttämöllä tarvitsemme kaikkia aistejamme. Niiden harjoittaminen tekee meistä kokonaisvaltaisia ja rohkeita myös arkielämässä.





Lasten mielissä liikkuu kaikkea maan ja taivaan väliltä! Esine voi olla lähtökohta, tai tunne (skaala on laaja!), väri, vuodenaika, harrastukset, elämän pienet (tai isot) tapahtumat, toiveet.

Sitten suunnittelemme erilaisten harjoitusten ja keskustelujen kautta perusrakenteen. Mistä aloitamme, mihin se johtaa ja mikä on lopputulos?

Vähitellen tilanteet hahmottuvat ja pääsemme tehtävien jaossa eteenpäin. Kuka haluaa/uskaltaa heittäytyä mihinkin tehtävään? Tärkeää on, että jokainen saa kokeilla rajojaan.

Mahdollisista prinsessan rooleista tulee helposti kilpailua. Se on ratkaistava tasapuolisesti ja rohkeasti. Rooleja/tehtäviä on kierrätettävä kaikkien kehittymiseksi.



Myös lapsen luontaiset kyvyt esimerkiksi kokonaisuuksien hahmottamisessa on hyvä käyttää ohjaajan apuna ryhmän parhaaksi. Ohjaajan tehtävä on seurata herkästi ryhmän energiaa. Ei pidä pelätä epätavallisia ratkaisuja! Esimerkiksi arka liikkuja voi olla viekas kettu tai hiljainen lapsi voi olla metsän äänekkäin otus!

Kehitämme tarinaamme tukevia elementtejä, kuten lavastusta, puvustusta ja äänimaailmaa. Harjoittelemme pieniä palasia ja pidämme mielessä kokonaisuutta.

Keskitymme harjoitustilanteissa vaihtelevasti erilaisiin asioihin. Esimerkiksi rekvisiitan käyttö, musiikki tai replikointi. Tällöin mielenkiinto säilyy ja samat lapset eivät ole aina keskiössä.

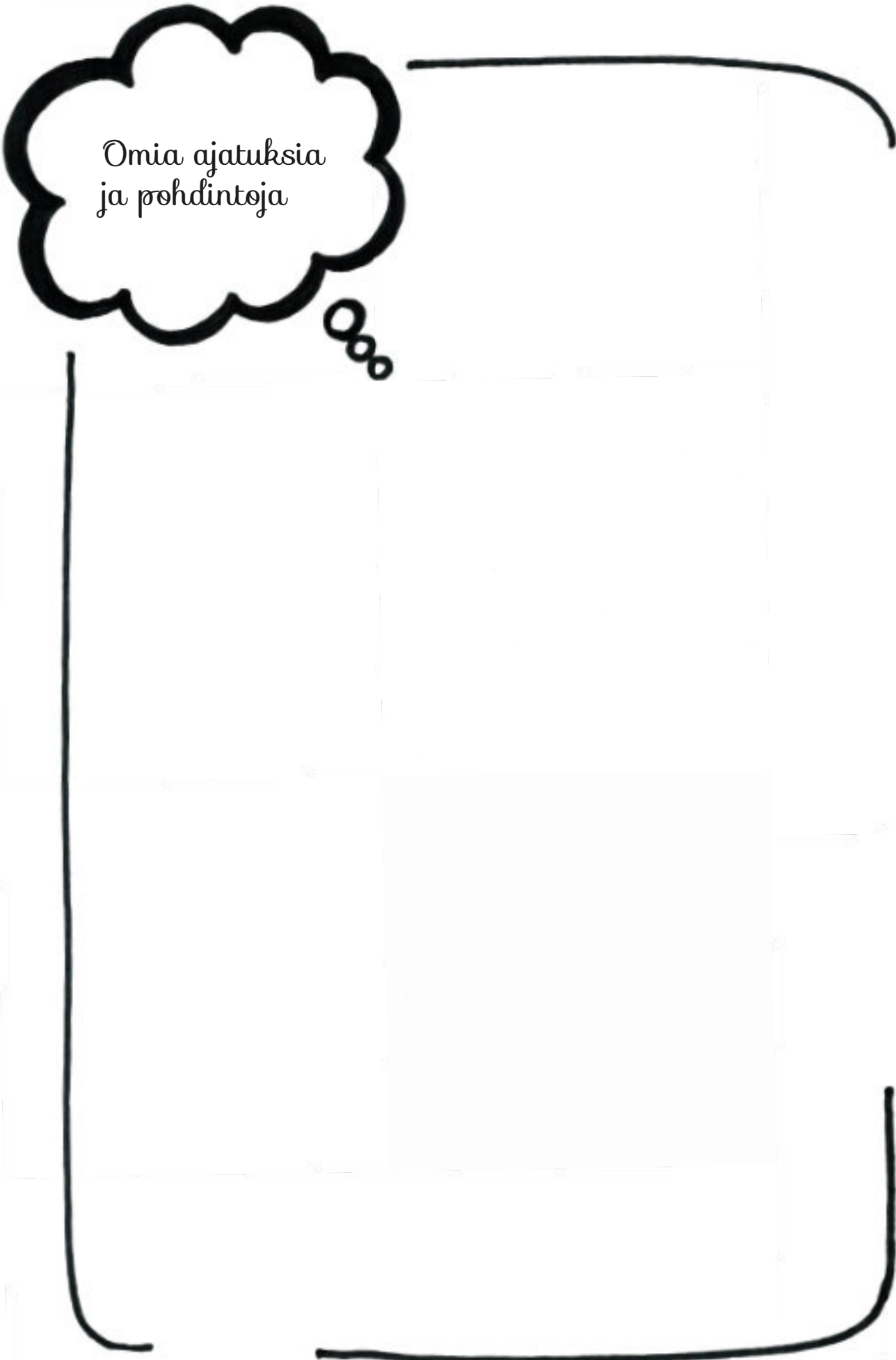
Toistot ovat tärkeitä. Sen kautta kaikille tulee turvallinen olo ja jokainen tietää, mikä on minun tehtäväni ja missä kohtaa.

Jokaisella pitää olla onnistumisen tunne ja kaikki saavat olla esillä rohkeutensa ja persoonallisuutensa mukaan.





Omia ajatuksia
ja pohdintoja



Omia ajatuksia
ja pohdintoja

Ohjatessa huomioimme lasten erilaisuudet niin, että ujoja rohkaisimme vähän kerrallaan houkutellen ja kannustaen ja luonteeltaan rohkeita autamme jakamaan energiaansa kaikkien hyväksi.

Kaikilla pitää olla tilaa!

Työskentelyssä on ensiarvoisen tärkeää mukana olevien aikuisten asenne. Lapsi aistii ja lukee meitä aikuisia hyvin herkästi. Me ilmaisemme fyysisesti, ilmeillä ja eleillä mitä mielessämme liikkuu, jo ennen kuin puhumme. Tilannetta ei paranna, jos kropan kielemme ja puheemme ovat ristiriidassa.

Meidän esimerkillämme on voimakas vaikutus lapseen.

Lapsi heittäytyy leikkiin ajattelematta, miltä minä näytän. Meille aikuisille on helposti kehittynyt erilaisia rajoituksia. Tällaisessa toiminnassa ei ole kyse ollenkaan osaamisesta. Jokainen työskentelee omista lähtökohdistaan ja omilla resursseillaan.

Tärkeintä on sitoutuminen ja innostus.

Pyrimme siihen, että me aikuisetkin löytäisimme itsestämme uusia asioita, että draamatuokion jälkeen on rennompaa ja avoimempi olo.

Huumori on hyvä vierustoveri!



Taituri-taidetoimintamallissa varhaiskasvatushenkilöstöä innostetaan käyttämään taidelähtöisiä menetelmiä omassa työssään lasten hyvinvoinnin tukemiseksi.



SEINÄJOKI

Eija-Irmeli Lahti, Leena Rintala:
Taiturin draamaopas – draaman opas varhaiskasvatuksen käyttöön
Seinäjoen kaupunki 2017 © KOPIOINTI KIELLETTY