



Tuomo Kallio
Petri Välimäki
Samuli Kukkola
Jarkko Salo

TAITURIN MUSIIKKIOPAS

MUSIIKIN OPAS VARHAISKASVATUKSEN KÄYTTÖÖN



SEINÄJOKI

SISÄLLYS

Taiturin musiikkiopas	3
Rytmi	5
Rytmien harjoittelu rytmiringissä	5
Kehorumuttaminen	8
Polymetrinen perusharjoitus	8
Ideoita, vihjeitä ja työtapoja	11
Kaikujamit	11
Rytmikone	12
Melodia	14
Laulavat sormet duurissa	14
Laulavat sormet mollissa	15
Oma rap-kappale	20
Tekstuuri ja harmonia	22
Dynamiikka ja nyanssit	27
Dynamiikkamittari	27
Hiirenpiilotusleikki	27
Sointiväri	29
Muistipeli	29
Sokkoleikki	31
Musiikkia ja liikettä	33
Peilitanssi	33
Liiketarina	33
Kiihdyttäen hidastaen	33
Posteljooni	33
Louhimon prosessikuvaus	35
Unia, kuvia ja äänikuvia	35
Ajatukset projektin taustalla	37
Loppusanat	38



Taiturin musiikkiopas –
musiikin opas varhaiskasvatuksen
käyttöön

Teksti:
Tuomo Kallio, Petri Välimäki,
Samuli Kukkola, Jarkko Salo

Taitto:
Valakia Interactive Oy

Julkaisija:
Kulttuuripalvelut ja varhais-
kasvatus / Seinäjoen kaupunki

Kirjapaino:
I-Print Oy

Painos:
200 kpl

ISBN 978-952-68888-0-4

Seinäjoen kaupunki 2017
© KOPIOINTI KIELLETTY

TAITURIN MUSIIKKIOPAS

Taiturin musiikkiopas on valmistunut osaksi varhaiskasvatuksen *Taituri-taidetoimintamallia*. Oppaan tavoitteena on antaa työkaluja musiikkitoiminnan juurruttamiseen lasten arkeen.

Musiikissa tärkeintä on kuunteleminen. Kuuntelu on aktiivista toimintaa, joka liittyy kaikenlaiseen äänentuottamiseen. Kuulohavainto on aina musiikinopetuksen lähtökohta.

Musiikin oppimiseen ja opettelemiseen liittyy vahvasti mallista oppiminen ja matkiminen. Siksi oppaaseen on kirjoitettu auki matkimiseen ja kuulonvaraiseen oppimiseen liittyviä harjoitteita.

Kaikenlaiseen yhteiseen tekemiseen liittyy yhteisten pelisääntöjen hahmottaminen. Tärkeää on myös tietää, milloin musisointi alkaa ja milloin se loppuu. Alkamiselle ja loppumiselle on hyvä sopia yhteinen signaali. Musisointi on parhainta yhdessä tekemistä. Sen yhteisöllinen vaikutus korostuu mainiosti esimerkiksi omia kappaleita tehdessä.

Tässä oppaassa musiikin maailmaan johdatellaan yksinkertaisten harjoitteiden kautta. Lähtökohdana on ollut tarjota materiaali, joka on käytettävissä sellaisenaan lasten kanssa. Parhaat ideat kuitenkin saattavat jalostua matkalla heittäytyttyä prosessiin. Saat yhdessä lasten kanssa keksiä jonkin hauskan toimintamallin, jota emme ole huomanneet tässä avata. Tärkeintä on kuitenkin, että olet itse innostunut. Jotta voi innostaa, on ohjaajan ensin itse innostuttava.



RYTMI

Musiikissa rytmi on melodian ja harmonian rinnalla keskeinen ja hyvin merkittävä elementti. Rytmikka on osa kaikkia keskeisiä musiikkikasvatuksen osa-alueita. Rytmillä on oiva tapa leikkiä ja hahmottaa matemaattisesti erilaisia kokonaisuuksia. Erilaisia rytmejä löytyy arkipäivästä: kellon sekuntiviisari raksuttaa 60 kertaa minuutissa, erilaiset koneet muodostavat mekaanista naksutusta ja sadepisarat muodostavat omaa rytmikkaansa sateen jälkeen. Itse sateen aikana rytmikkaa tulee kuin isosta bändistä. Lapset tekevät monesti luonnostaan omia rytmejään. Niiden tekemiseen on ohjaajan hyvä kannustaa lasta. Tässä luvussa esitellään rytmikkaan liittyviä harjoitteita.

RYTHMIEN HARJOITTELU RYTHMIRINGISSÄ

Rythmirinki on rytmikkaan liittyvä harjoittelualusta, josta saa helposti aikaiseksi monenlaisia muunnelmia. Peruslähtökohdiltaan se pohjautuu ajatukseen, että yhteisessä ringissä harjoitellaan rytmittämisen lisäksi oman vuoron odottamista sekä muiden kuuntelua. Yhdessä sovelluksessa jokainen saa vuorollaan taputtaa, tömistää jaloillaan tai naputtaa itse keksimänsä rytmin, jonka muut rythmiringissä olevat toistavat.

Ringissä voidaan myös laittaa taputus kiertämään. Joku aloittaa taputtamisen ja aina vieressä oikealla puolella istuva jatkaa taputtamista. Kaikki taputtavat omalla vuorollaan ja odottavat oman vuoronsa tulemistä. Kun taputus on saatu rythmiringissä kiertämään hienosti yhteen suuntaan, voidaan harjoitteeseen tehdä muunnelmia. Esimerkiksi kaksi kertaa taputtamalla voidaan sopia taputuksen suunnan vaihtuvan.

Rytmikkaa voi auttaa hahmottamaan erilaisten lorujen, hokemien ja laulujen sanojen kautta. Tässä muutama esimerkki neljä neljäsosaa –tahtilajista.

4/4 To-maat-ti, ba-taat-ti, mais-ta vaan

4/4 Ä-lä tu-le pa-ha kak-ku, tu-le hy-vä kak-ku

Yhtenä pohdittavana ideana voisi olla, miten lapsen oma nimi rytmittyy. Ensin voi taputtaa etunimen ja sitten sukunimen. Yhdistämällä etu- ja sukunimen rytmit syntyy hieno oma rytmitys.



PERUSRYTMEJÄ

neljään, kahteen ja yhteen laskien

1/4 perusjaot **1/8- perusjaot** **1/16-perusjaot**

taa - - - taa - taa

4 taa - taa - taa taa tan - tan

7 taa taa taa - tan - tan taa ti - ri tan

10 taa - taa taa taa tan - tan tan ti - ri

13 tam taa - taa tan taa tan ti tan ri

16 taa taa taa taa tan - tan tan - tan ti - ri - ti - ri

19 taa - taa taa - tan taaa - ka

22 taa taa - - tan taa - ka taaa



RYTMIPYRAMIDI

1 Taa - - - - -

2 taa - - - taa - - -

3 tam tam tam tam

4 ti - ta ti - ta ti - ta ti - ta

5 ³ ta te ti ³ ta te ti ³ ta te ti ³ ta te ti

6 ti - ri ti - ri ti - ri ti - ri ti - ri ti - ri

7 ti - ri ti - ri ti - ri ti - ri ti - ri ti - ri

8 ³ ta - te - ti ³ ta - te - ti ³ ta - te - ti ³ ta - te - ti

9 ti - ta ti - ta ti - ta ti - ta

10 tam tam tam tam

11 taa - - - taa - - -

12 taa

KEHORUMMUTTAMINEN

Kehorummuttaminen (body drumming) on rytmiikkaan ja kehonhallintaan perustuva tapa tuottaa rytmejä. Se on luonteva tapa käyttää omaa kehoa rytmi-instrumenttina. Lapset, jotka oppivat liikkeen ja tekemisen kautta, saattavat hahmottaa rytmejä helpommin kehorummuttamisen avulla.

Kehorummuttaminen jakautuu yhdeksään iskuun, jotka tuotetaan seuraavalla tavalla:

- Isku 1 Rytmi/liike lähtee lyömällä kädet yhteen.*
- Iskut 2 ja 3 Oikea rintakehän puoli kaksi ja vasen puoli kolme.*
- Iskut 4 ja 5 Oikea etureisi on neljä ja vasen etureisi viisi.*
- Iskut 6 ja 7 Oikean reiden ulkosivu on kuusi ja vasemman reiden ulkosivu seitsemän.*
- Iskut 8 ja 9 Lopulta jalat, oikea jalka on kahdeksan ja vasen jalka numero yhdeksän.*

Aluksi voidaan taputtaa tavuttaen viikonpäivät kokonaan:

- *maa-nan-tai (kädet taputtavat yhteen)*
- *tiis-tai (oikea käsi taputtaa rintaan)*
- *kes-ki-viik-ko (vasen käsi taputtaa rintaan)*
- *tors-tai (oikea käsi taputtaa reiteen)*
- *per-jan-tai (vasen käsi taputtaa reiteen)*
- *lau-an-tai (oikea jalka tömisyttää lattiaan)*
- *sun-nun-tai (vasen jalka tömisyttää lattiaan)*

Kun viikonpäivät pian osataan, voidaan loru muuttaa muotoon ma-ti-ke-to-pe-la-su ja lyöntejä tulee kuhunkin ruumiin osaan vain yksi. Leikkiä voidaan hokea sekä eteenpäin että taaksepäin.

POLYMETRINEN PERUSHARJOITUS

Tässä polymetrisessä harjoituksessa jaetaan lapset kahteen ryhmään. Molemmille ryhmille annetaan oma rytmi. Ensimmäinen ryhmä rummuttaa neljään ja toinen ryhmä kolmeen.

Neljään kehorummuttaessa teemme neljä erilaista kehorummun iskua: yksi (taputus), kaksi (rintakehän oikea puoli), kolme (rintakehän vasen puoli) ja neljä (oikea etureisi). Painotetaan ensimmäistä iskua.

Paino iskulla yksi ja pienempi painotus iskulla kolme. Voit sanoa ääneen tai mielessäsi "yyy - kaa - koo - nee", jos tunnet epävarmuutta rytmistä.

Kolmeen kehorummuttaessa teemme kolme erilaista kehorummun iskua: yksi (taputus), kaksi (rintakehän oikea puoli) ja kolme (rintakehän vasen puoli). Painotetaan ensimmäistä iskua. Voit sanoa ääneen tai mielessäsi "yyy - kaa - koo" jos tunnet epävarmuutta rytmistä.

1. ryhmä

Isku 1 Rytmi/liike lähtee taputuksella.

Iskut 2 ja 3 Oikea rintakehän puoli kaksi ja vasen puoli kolme.

Isku 4 Oikea etureisi on neljä

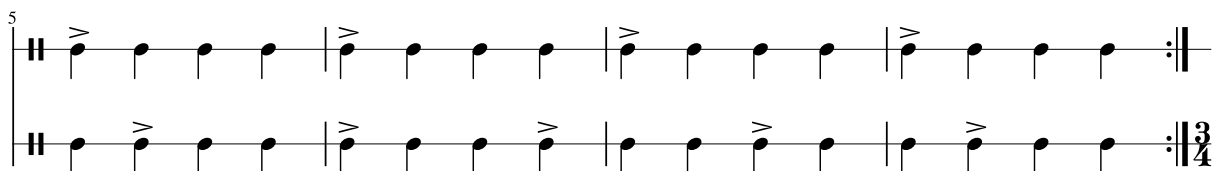
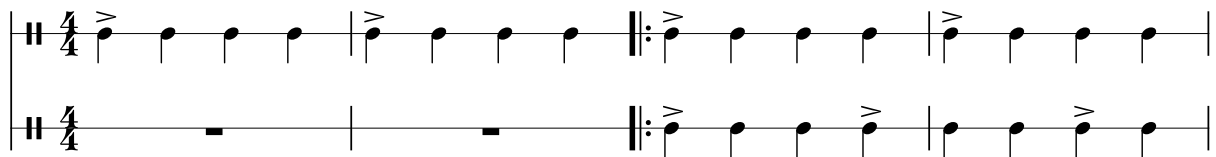
2. ryhmä

Isku 1 Rytmi/liike lähtee taputuksella.

Iskut 2 ja 3 Oikea rintakehän puoli kaksi ja vasen puoli kolme.



----- KEHORUMMUTUSHARJOITE -----





IDEOITA, VIHJEITÄ JA TYÖTAPOJA

Aluksi lapselle voi olla hankalaa käyttää ja ymmärtää kehoaan rytmi-instrumenttina. Siksi voidaan aloittaa rytmeillä, jotka voidaan tehdä istuen. Aloita mielenkiintoisilla rytmeillä, jotka ovat nopeita ja kuulostavat moderneilta, mutta pidä ne aluksi yksinkertaisina.

Rytmiikan opettelemista auttaa, jos opetusta osataan annostella sopivina paloina. Rytmiikkaa on hyvä käyttää tunnin alkaessa tai loppuessa tai siirtyessä uuteen aiheeseen. Rytmiikka on myös hyvä työkalu, kun opetat suurta ryhmää ja tarvitset kaikkien huomion seuraavaan tehtävään.

Voit toistaa musiikkia tietokoneelta tai stereoista, ja rakentaa niihin omia yksinkertaisia rytmejä. Monenlaisesta musiikista löytyy oivia valintoja. Esimerkiksi Queenin *We Will Rock You* ja Robinin *Boom kah* ovat kappaleita, joissa on helposti hahmotettava rytmi.

Opeta aluksi helppoja ja selkeitä rytmikuvioita, jotka ovat yhteensopivia monenlaiseen musiikkiin. Jotkut rytmit voivat olla aluksi haastavia. Lapsia voikin ohjata hahmottamaan vaikeampia rytmejä jo osaamiensa rytmien perusteella niitä pikkuhiljaa vaikeuttaen. Tärkeää on kuitenkin käyttää rytmiikkaa, joka on lapsille omaksuttavissa.

Ohjaajan kannattaa laulaa samalla, kun lapset tekevät rytmejä. Pian myös lapset laulavat mukana. Rytmien esimerkkeinä voi käyttää erilaisista televisio-ohjelmista tai peleistä lapsille tuttuja rytmejä ja teemoja. Niihin voidaan rakentaa haastavaakin rytmiikkaa.

Internetin suoratoistopalveluista löytyy paljon kehorummuttamisen harjoitteita. Varsinkin englanninkielistä materiaalia löytyy hakemalla termillä *body drumming*. Hauskat ja taidokkaat videot saattavat antaa lapsille virikkeitä myös itse kokeilla kehorummutusta.

KAIKUJAMIT

Tässä mukavassa musiikillisessa leikissä yhdistyy soolo- ja ryhmäsoitto. Solisti soittaa rytmin ja ryhmä vastaa toistamalla saman rytmin.

Vaihe 1

Asetutaan piiriin ja käytetään kehorytmejä (voidaan käyttää myös rytmisoittimia). Ohjaaja ohjeistaa ryhmää toistamaan neljän iskun mittaisen rytmin. Ohjaaja antaa ensin leppoisan 4/4 tempon lukemalla neljäsosittain: "yks, kaks, kol, nel". Ryhmä toistaa saman. Tästä jatketaan perussykkeessä neljän iskun mittaisin kaikurytmein.

Vaihe 2

Kukin piirissä keksii vuorollaan neljän iskun mittaisen rytmin tai toistaa jonkin ohjaajan tekemistä esimerkeistä. Muut vastaavat kaikuna. Vuoro kiertää piirissä niin, että kukin on vuorollaan vain yhden (neljän iskun mittaisen) tahdin ajan solistina. Kappale jatkuu mahdollisimman suoraan aina seuraavalle solistille.

Rytmiijamit voivat vaikeutua ryhmän tottuessa jamittelemaan.

RYTMIKONE

Tässä leikissä muodostetaan ryhmästä leikkisä rytmikone.

Vaihe 1: Rytmikoneen lämmitys

Vaihdetaan painoa jalalta toiselle samalla askeltaen neljäsosittain ja lausuen "taa, taa, taa, taa". Lisätään taputus käsillä kahdeksasosanuotein ja lausutaan samalla "ti-ti-ti-ti". Jätetään kahdeksasosataputus pois ja askelletaan taas vain taa-nuotteja. Lisätään kahdeksasosatriolien lukeminen: "ta-te-ti, ta-te-ti". Vuorotellaan näin titi- ja tateti-rytmejä muutamaan kertaan. Sitten tehdään ne yhtä aikaa, neljän iskun ajan kerrallaan, minkä jälkeen tehdään yksi tahti pelkkää neljäsosarytmiä.



Anna äänen soida

Ääni

yk - si kak - si kol - me nel - jä taa taa taa taa

Ääni

Yk si kak si kol me nel jä ti ta ti ta ti ta ti ta

Ääni

yks te₃ -ti kaks te₃ ti kol te₃ ti nel te₃ ti ta te₃ ti ta te₃ ti ta te₃ ti ta te₃ ti

Rytmit alekkain:
Neljäsosa on perussyke rytmikoneessa
Yk-si kak-si kol-me nel-jä
1 2 3 4
I I I I

..
 ” ” ” ”

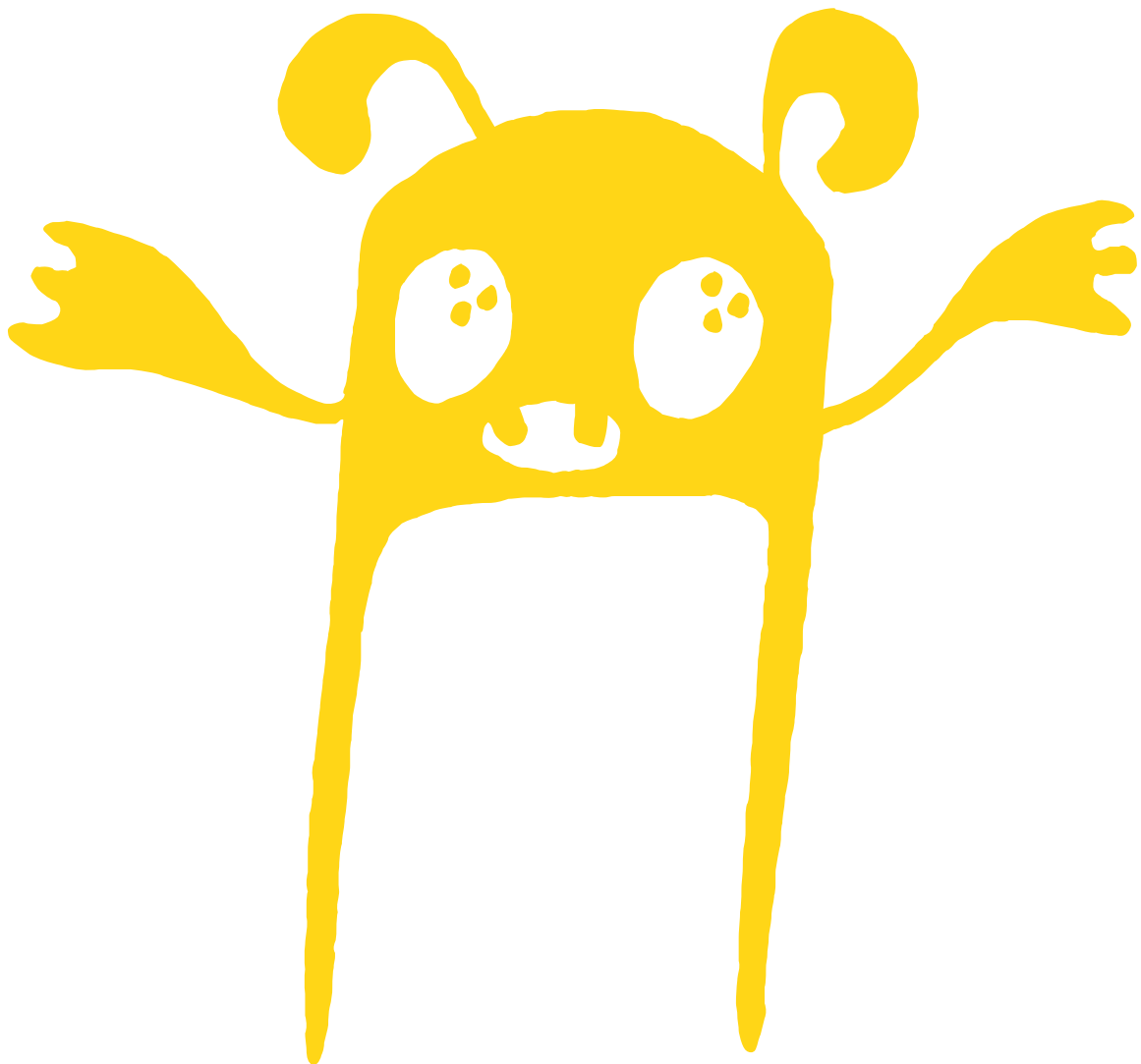
Vaihe 2: Rytmikoneen rakentaminen

Jaetaan osallistujat esimerkiksi kolmeen ryhmään. Yksi ryhmä on iso moottori: heille valitaan liike, joka sopii neljäsosaishuuihin. Valittavan liikkeen on hyvä olla riittävän laaja. Tällainen liike voisi olla vaikka kumarrus ja nousu, jotka vastaavat aika-arvillisesti kahta neljäsosaa. Valitaan tähän liikkeeseen neljäsosanuottia kuvaava taa-nuotti sekä ääni, jota tehdään aina samaan aikaan kuin liikettä.

Toinen ryhmä tekee kahdeksasosanuottirytmiiä sekä siihen sopivaa yhtäaikaista liikettä ja ääntä. Tälle ryhmälle kannattaa valita pienempi liike. Esimerkiksi käsien heilutus on sopiva valinta.

Kolmas ryhmä tekee trioliin sopivaa liikettä. Kämmenten hierominen toisiaan vastaan tuottaa monesti juuri sopivaa suhinaa. Tähänkin keksitään vielä sopiva trioliääni.

Lopuksi valitaan koneenkäyttäjä, joka näyttää start- ja stop-merkkejä käynnistäessään ja sammuttaessaan konetta.



MELODIA

Laulamiseen liittyvään terminologiaan liittyy voimakkaasti sana melodia. Melodia muodostuu peräkkäin asetelluista samasta tai eri sävelkorkeudesta menevistä sanoista, tavuista tai äänteisistä. Melodian löydämme jo omasta puheestamme. Puheemme tuottaa erilaisia melodioita, jotka kertovat puheen sisällöstä ilman sanoja. Varsinkin lapselle puhuttaessa äänen korkeus saattaa merkitä enemmän kuin käytetyt sanat. Hyväksyntä ilmenee lauseessa ensin hitaasti nousevana ja sitten taas normaalitasolle laskeutuvana äänenkäyttönä. Paheksunta sen sijaan on taas matala äänensävy ja paheksuessa myös korostettua painotusta saattaa esiintyä. Tällöin tavutus on usein napakka ja iskevä.

Puheen melodia ja äänellinen vaihtelevuus kuvaavat tunteita ja korostavat puheen sisältöä aikuisillakin. Iloisen ihmisen puheen nopeus kiihtyy, puhemelodia nousee sekä nuottien tai äänenkorkeuksien vaihteluvälit kasvavat. Lauseen tärkeimmät sanat painotetaan nostamalla puhemelodiaa hieman. Surullisessa mielentilassa puheen tempo hidastuu, äänensävy laskee ja ääni muuttuu yksitoikkoisemmaksi, monotoniseksi.

Laulun ja melodioiden opiskelu on tärkeää musiikin opintojen mahdollistajana ja oman puheen ja ilmaisun elävöittäjänä. Suomalainen musiikki sisältää verrattoman määrän perinteisiä lastenlauluja ja kansanlauluja, joilla on mahdollista kehittää melodia- ja rytmitajua. Melodioiden opetteluun mainioita työkaluja ovat erilaiset laulut ja laululeikit.

LAULAVAT SORMET DUURISSA

Melodioita ja eri intervaleja voidaan opetella hahmottamaan liittämällä sävelet omiin sormiin. *Laulavat sormet* –menetelmässä otetaan käyttöön oikean käden sormet ja lainataan pianonsoitosta tuttua sormijärjestystä. Näin saadaan jokaiselle sormelle annettua oma sävelnimi.

Tällaisella järjestelmällä peukalo on c (duurin 1. sävel), etusormi d (duurin 2. sävel), keskisormi e (duurin 3. sävel), nimetön f (duurin 4. sävel) ja pikkusormi g (duurin 5. sävel). Oikeasta kädestä muodostuu täten iloinen duurikäsi eli alempi pentakordi. Voit käyttää menetelmää minkä tahansa duuriasteikkoisen melodian viiden ensimmäisen sävelen laulamiseen ja näyttämiseen.

Kansanlaulu *Satu meni saunaan* on hyvä ja helppo harjoitus aiheesta. Samanlainen helppo melodia on Yleisradion *Väliaikamerkki*. Kansanlaulu- ja lastenlaulukirjat ovat täynnä viisisävelisiä melodioita.



SORMINUOTIT: SATU MENI SAUNAA

Peukalo 1, etusormi 2, keskisormi 3, nimetön 4 ja pikkusormi 5

Kansanlaulu

7 merkistä loppuu

Laulavat sormet: 1 2 3 4 5 5 5 4 3 2 1 1 1 2 3 4 5 5 5

Sa - tu me - ni sau - naan. Lait - toi lau - kun nau - laan. Sa - tu tu - li sau - nas - ta.

Laulavat sormet: 1 2 3 4 5 5 5 4 3 2 1 1

Sa - tu me - ni sau - naan. Lait - toi lau - kun nau - laan.

Ot - ti lau - kun nau - las - ta. Sa - tu me - ni sau - naan.

5 4 3 2 1 1 1 1 2 3 4 5 5

Sa - tu tu - li sau - nas - ta. Ot - ti lau - kun nau - las - ti.

1 2 3 4 5 5 5 5 4 3 2 1 1 1

LAULAVAT SORMET MOLLISSA

Laulavat sormet -menetelmästä voidaan tehdä sovellus myös laajemmille intervaleille. Tavoitellessa mollimelodioita voidaan ottaa mukaan vasen käsi. Vasemman käden peukalosta tulee B-sävel ja etusormesta A-sävel. Tällä tavoin saadaan käyttöön duurin rinnakkaismollit. A on mollin ensimmäinen sävel, B on mollin toinen sävel, c on mollin kolmas sävel, d on mollin neljäs sävel, e on mollin viides sävel, f mollin kuudes sävel ja g mollin seitsemäs sävel. Lisämateriaalina voidaan laulavia sormia vielä laajentaa siten, että otetaan mukaan vasemman käden keskisormi G-sävelenä, nimetön F-sävelenä ja pikkusormi E-sävelenä. Lisäksi voidaan ottaa mukaan oikean ja vasemman nyrkkiin puristettu käsi. Oikean käden nyrkki on a -sävel ja vasemman käden nyrkki on D -sävel. Näin on mahdollista käyttää järjestelmää jopa oktaavin ylittäviin (duodesimi), diatonisiin melodioihin. Soveltamalla sävelasteiden numerointia on mahdollista laulaa eri sävellajeista.





LISÄHARJOITUS: ÄÄNI-IMPROVISAATIO

Ensimmäinen laulajien joukko aloittaa ja vähitellen muut tulevat mukaan. Milloin tahansa voi vaihtaa seuraavaan jaksoon. Pyrkimys on vaihtaa jaksoja niin, että ensimmäinen ryhmä on viimeisessä jaksossa myös ensimmäisenä. Älä vaihda jaksoa yhtä aikaa, vaan lomittain. Näin muodostuu mielenkiintoinen sointikenttä ja äänimaisema.

11

19

19

1 1 1 1 1 1

3 4 5 3 4 5 3 4 5 1 1 1 1 1

3 4 5 3 4 5 3 4 5 3 4 5 3 4 5

3 4 3 3 4 3 3 4 3 3 4 5 3 4 5 3 4 5

3 4 3 3 4 3 3 4 3 3 4 3 3 4 3 3 4 3

1 2 1 1 2 1 1 2 1 3 4 3 3 4 3 3 4 3

25

25

1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1

1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1

1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1

3 4 5 3 4 5 3 4 5 1 1 1 1 1

3 4 5 3 4 5 3 4 5 3 4 5 3 4 5 3 4 5

3 4 3 3 4 3 3 4 3 3 4 5 3 4 5 3 4 5

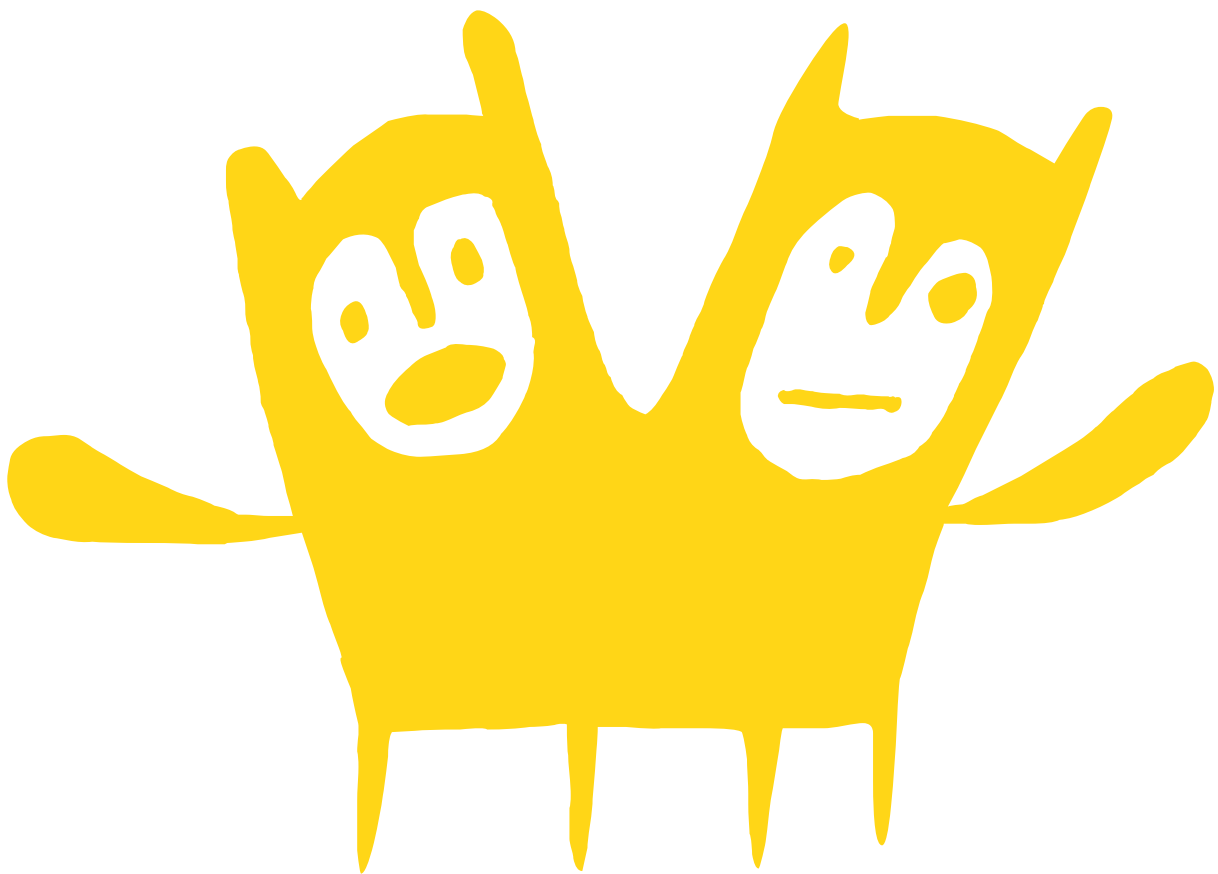
The image shows a musical score for the song "The Rose Tree". It consists of six staves. The first five staves are for voices: Soprano, Alto, Tenor 1, Tenor 2, and Bass. The sixth staff is for piano accompaniment. The music is in 2/4 time and consists of a single melodic line with a repeat sign. The piano part provides a simple harmonic accompaniment.

OMA RAP-KAPPALE

Puheen melodia ja rytmi löytyvät myös rap-musiikista. Erilaisia lapsille suunnattuja rap-yhtyeitä löytyy varmasti lasten omista suosikeista. Yhtenä sovellutuksena voisi olla päiväkodin oman rap-kappaleen tekeminen. Lastenkulttuurikeskus Louhimo teki vuonna 2013 Ylisen päiväkodin kanssa oman rap-kappaleen.

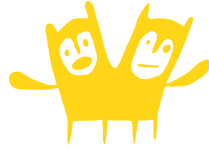
Lyhyessä ajassa tehtiin lasten kanssa sanoitukset, jotka käsittelivät kiukkaa. Sanoituksista muodostui *Kiukkuräppi*-kappale. Lasten toiveita mukaillen Louhimo tallensi kappaleen, johon päädyttiin kuvaamaan myös musiikkivideo. Musiikkivideo löytyy *Youtube*-palvelusta ja se on vuoden 2016 loppuun mennessä kerännyt yli 8 000 katselukertaa. Kappaletta on mahdollista käyttää sellaiseen kiukun käsittelyssä, mutta parempi lähtökohta on kappaleen tarjoama innoittava kokemus rap-musiikin pariin. Tehtäisiinkö myös omalle päiväkodillesi ikioma räppi?





TEKSTUURI JA HARMONIA

Kaanon on yhteisöllistä laulamista. Jotta kaanon kuulostaa kaanonilta, tarvitaan sen laulamiseen vähintään kaksi laulajaa, mielellään useampia. Kaanonin sävelmä on yleensä vain muutaman tahdin mittainen. Laulajat toistavat samaa lyhyttä sävelmää, mutta aloittavat laulamisen peräjälkeen säkeen eri kohdassa. Aluksi voidaan harjoitella kaikuja.



KAIKU VASTAA

1 3 1 5 1

1 3 1 5 1

7 1 3 5 5 3 1

1 3 5 5 3 1

13 1 2 3 5 3 2

1 2 3 5 3 2

19 1 3 5 5 3 1

1 5 5 3 1

Laulaessa ei tarvitse pelätä monimutkaista sävelmää tai vaikeita sanoja. *Kaiku vastaa* -laulussa voidaan käyttää vaikkapa "huu" tai "hoo" -äänteitä. Kun kaanonia toistetaan useita kertoja uudestaan ja uudestaan, huomaa lapsi hetken kuluttua osaavansa sen jo ulkoa. Yhteiseen ääneen on helppo yhtyä. Yksinkertaisesta yksiäänisestä melodiasta muodostuu vähitellen moniääninen kudelma. Ei siis ihme, että kaanonia kutsutaan myös ketjulauluksi.

Ensimmäinen ryhmä aloittaa ja ryhmän laulettua kaksi tahtia aloittaa toinen ryhmä alusta. Ensimmäinen ryhmä laulaa silloin tahtia kolme.

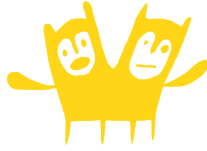
Jaakko kulta on oivallinen duurimelodia, joka on helppo omaksua ja tuottaa nopeasti kauniin monivärisen harmonisen "musiikkimaton". Ryhmä voidaan jakaa kahteen tai kolmeen jne.

Kaanon tarjoaa musiikillisen oppimisen mahdollisuudet: Lapset voivat pohtia, milloin uuden ryhmän tulisi tulla mukaan lauluun, ja kuinka monta ryhmää kuuluisi olla. He voivat pohtia itsekseen ja keskustellen, miten pidetään yllä tasaista tempoa ryhmän sisällä. He oppivat pysymään stemmassaan kuuntelemalla muita samaa stemmaa laulavia.

Suomalaiset kansansävelmät ovat useimmiten hyviä ja helppoja kaanonkappaleita.

Toivelaulukirjoista ja koulujen musiikinkirjoista löytyy helppoa ja hyvää materiaalia lauluihin.





JAAKKO KULTA

Oikea käsi: Peukalo 1, etusormi 2, keskisormi 3, nimetön 4, pikkusormi 5 ja oikea nyrkki oN

Vasen käsi: keskisormi v3

Tahdit 1-4 kerrattessa

Laulavat sormet: 1 v3 1 1 v3 1

Laulavat sormet: 1 2 3 1 1 2 3 1

5 1 2 3 1 1 2 3 1

3 4 5 3 4 5

9 3 4 5 3 4 5

5 oN 5 4 3 1 5 oN 5 4 3 1

13 5 oN 5 4 3 1 5 oN 5 4 3 1

1 v3 1 1 3 1

17 1 v3 1 1 v5 1

1 v3 1 1 v3 1

JAAKKO KULTA - 3 ÄÄNINEN

Oikea käsi: Peukalo 1, etusormi 2, keskisormi 3, nimetön 4, pikkusormi 5 ja oikea nyrkki oN
vasen käsi: keskisormi v3

Tahdit 1-4 kerrattessa

Laulavat sormet: 1 v3 1 1 v3 1

Laulavat sormet: 1 2 3 1 1 2 3 1

Laulavat sormet: 1 Tahti 1 kerrattessa 1 2 3 1 1 2

5 1 2 3 1 1 2 3 1

3 4 5 3 4 5

3 1 3 4 5 3 4

9 3 4 5 3 4 5

5 oN 5 4 3 1 5 oN 5 4 3 1

5 5 oN 5 4 3 1 5 oN 5 4

13 5 oN 5 4 3 1 5 oN 5 4 3 1

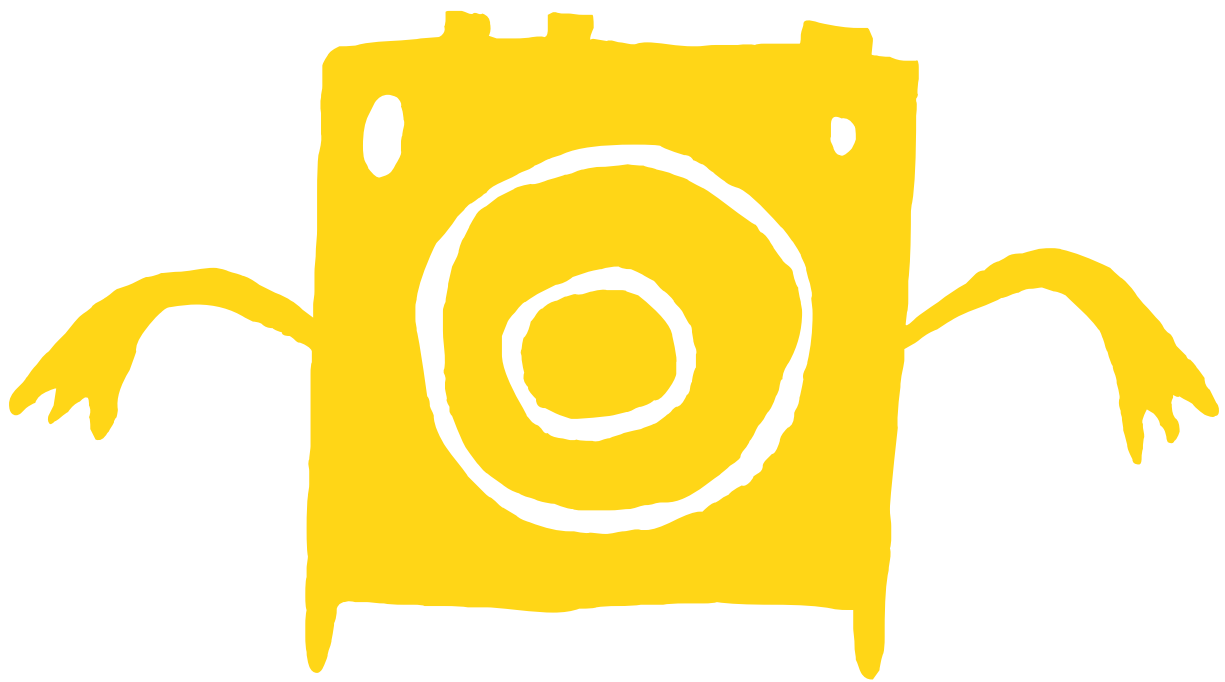
1 v3 1 1 3 1

3 1 1 v3 1 1 v3

17 1 v3 1 1 v5 1

1 v3 1 1 v3 1

1 v3 1 1 v3 1



DYNAMIIKKA JA NYANSSIT

Dynamiikalla tarkoitetaan musiikissa äänenvoimakkuuden vaihtelua, jota toteutetaan soitto- ja lauluteknisin keinoin. Usein puhutaan dynaamisesta vaihtelusta tai nyansseista. Äänenvoimakkuus voi vaihdella äärimmäisen hiljaisesta äärimmäisen voimakkaaseen tulkintaan. Tällä vaihtelulla saadaan hyvin eloa esitettäviin kappaleisiin. Toisia osuuksia voi esittää korostetun hiljaa, ja esimerkiksi halutessa alleviivata jotain tiettyä seikkaa, voidaan se esittää äärimmäisen voimakkaasti. Seuraavaksi esitellään muutama yksinkertainen harjoite, joiden avulla dynamiikkaa voi kehittää.

DYNAMIIKKAMITTARI

Dynamiikkamittarissa yksi osallistuja toimii johtajana dynamiikan maailmaan. Jokainen lapsi saa valita joko oikean soittimen tai vaihtoehtoisesti käyttää kehoaan äänenmuodostuksessa. Ohjaaja voi itse esitellä muutaman vaihtoehdon, kuten sormien naksautuksen, käsien taputuksen, suulla naksutuksen tai vihellyksen.

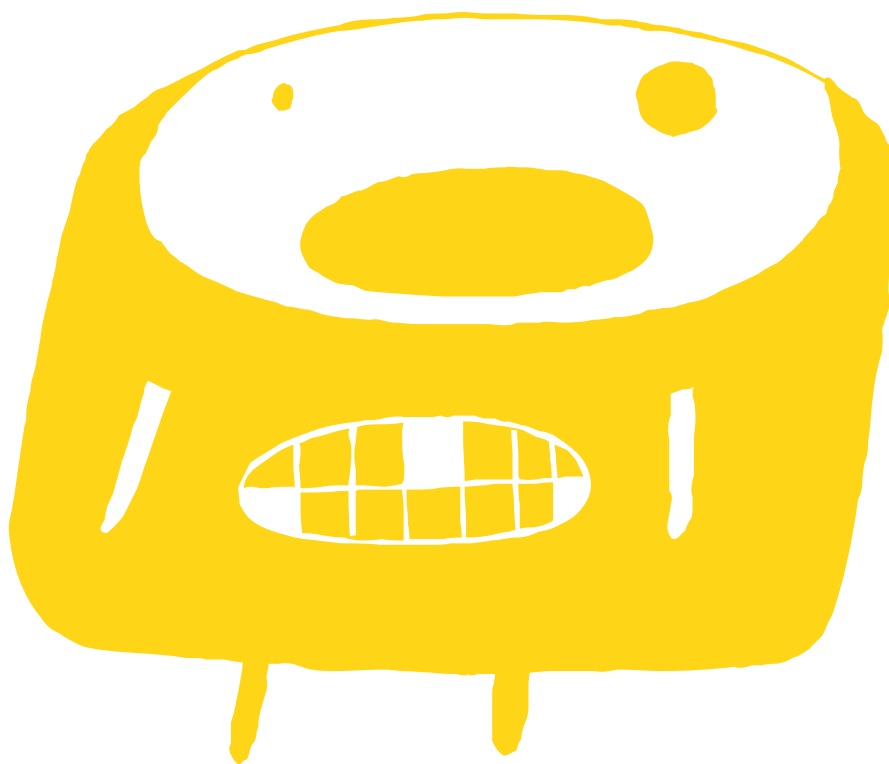
Ensimmäisessä vaiheessa soittimeen tutustutaan siten, että yhdestä leikkijästä tehdään kapellimestari. Kapellimestarin lyödessä kätensä alhaalle muu ryhmä soittaa sävelen valitsemallaan soittimella. Muuten ollaan hiljaa. Alustusta voi jatkaa siten, että vasen käsi ohjaa vasemmalla puolella olevia ja oikea käsi oikealla puolella olevia soittajia.

Ensimmäisessä vaiheessa pyritään siihen, että ryhmä tottuu seuraamaan yhtä ryhmäläistä. Seuraavaksi ohjeistetaan ryhmää etsimään soittimestaan kaikista hiljaisimman ja kaikista kovimman äänen. Kun oman soittimen dynamiikan rajapinnat ovat löytyneet, voidaan lähteä soittamaan. Tässä vaiheessa koko ryhmä saa soittaa vapaasti koko ajan, mutta soiton dynamiikan on vastattava kapellimestarin ohjeita.

Kun kapellimestari pitää käsiään alhaalla, soitetaan mahdollisimman hiljaa. Kun taas vastaavasti kapellimestarin kädet ovat ylhäällä, soitetaan äärimmäisen voimakkaasti. Dynaamisten harjoitteiden tekeminen on hauskaa. Usein ryhmän jäsenet seuraavat myös toisiaan tuottaakseen kapellimestarin haluamaa dynamiikkaa. Ennen soittamaan aloittamista on hyvä sopia jokin merkki, mikä lopettaa soiton. Näin voidaan sopia tehtävän esimerkiksi, kun kapellimestari levittää kätensä sivuilleen.

HIIRENPIILOTUSLEIKKI

Kun dynamiikan hahmottamisen peruslähtökohdat ovat kaikille selvillä, voidaan niitä soveltaa lapsille tuttuihin leikkeihin. Yksi mainio leikki nyanssien opettelun harjoittamiseen on avaimenpiilotusleikistä johdettu hiirenpiilotusleikki. Siinä hiiren etsijä poistuu hetkeksi huoneesta. Etsijän poistuttua luokasta toiset piilottavat hiiren. Etsijää autetaan löytämään hiiri laulamalla tai soittamalla kovaa, kun hän lähestyy hiirtä ja hiljaa, kun loittonee kohteestaan.



SOINTIVÄRI

Sointivärillä tarkoitetaan erilaisten äänten ominaisuuksia, joiden perusteella ne ovat yksilöitävissä omiksi tunnistettaviksi äänikseen. Erilaiset äänet voidaan erottaa toisistaan esimerkiksi niiden sävelkorkeuden, äänensävyyn tai voimakkuuden mukaan. Sointivärien tunnistamista voi harjoittaa erilaisin leikein. Tässä luvussa esitellään kaksi erilaista mallia, jotka ovat yhdistetty tuttuihin leikkeihin.

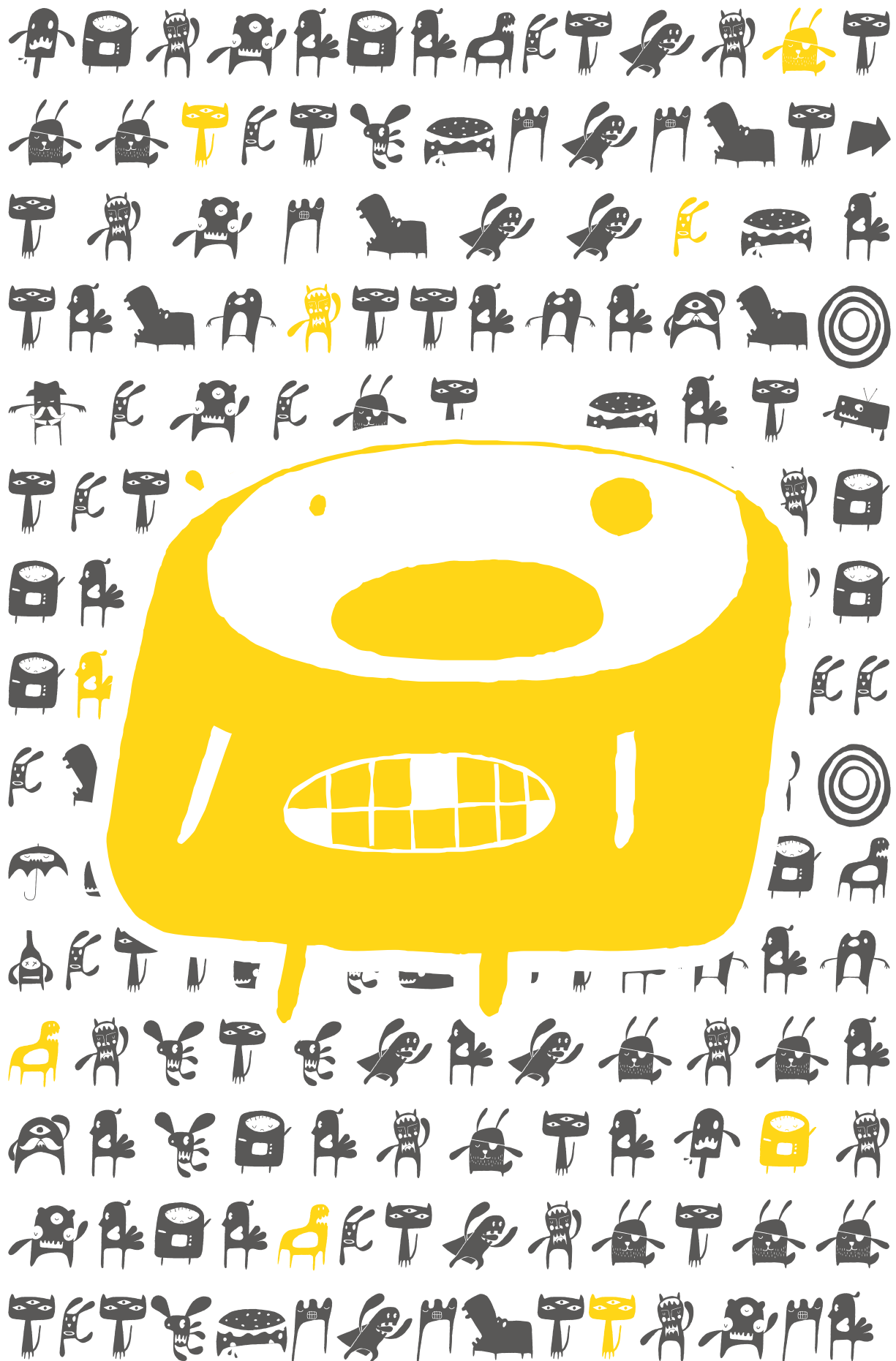
MUISTIPELI



Muistipelin pullot on hyvä numeroida ennen folioon käärimistä joko kanteen tai pohjaan tarkistusta varten.

Tee se itse -muistipeli on mukavaa yhteistä tekemistä lasten kanssa. Suunnittelun voi aloittaa välipala-aikaan jukurttijuomien äärellä. Aluksi askartelemaan:

Välipalahetkistä säästetään jukurttipurkkeja tarvittava määrä. Ne pestään ja täytetään erilaisilla materiaaleilla, joista lähtee erilaisia ääniä. Jokaista äänilähdettä on oltava vähintään kaksi samantyyppistä (tai enemmän, kuitenkin aina parillinen määrä). Purkit kääritään folioon tai muuhun vastaavaan materiaaliin niin, ettei sisältö pääse karkaamaan niistä. Valmiit purkit sekoitetaan keskenään esimerkiksi tarjottimen päällä.



Musiikillista muistipeliä pelataan kuten muitakin muistipelejä: Kukin pelaaja nostaa vuorollaan kaksi purkkia, helisyttää niitä ja kuuntelee. Jos ääni on sama, niin pelaaja saa ottaa parin itselleen. Jos ei, lasketaan purkit takaisin samoilta paikoille. Eniten pareja saanut voittaa.

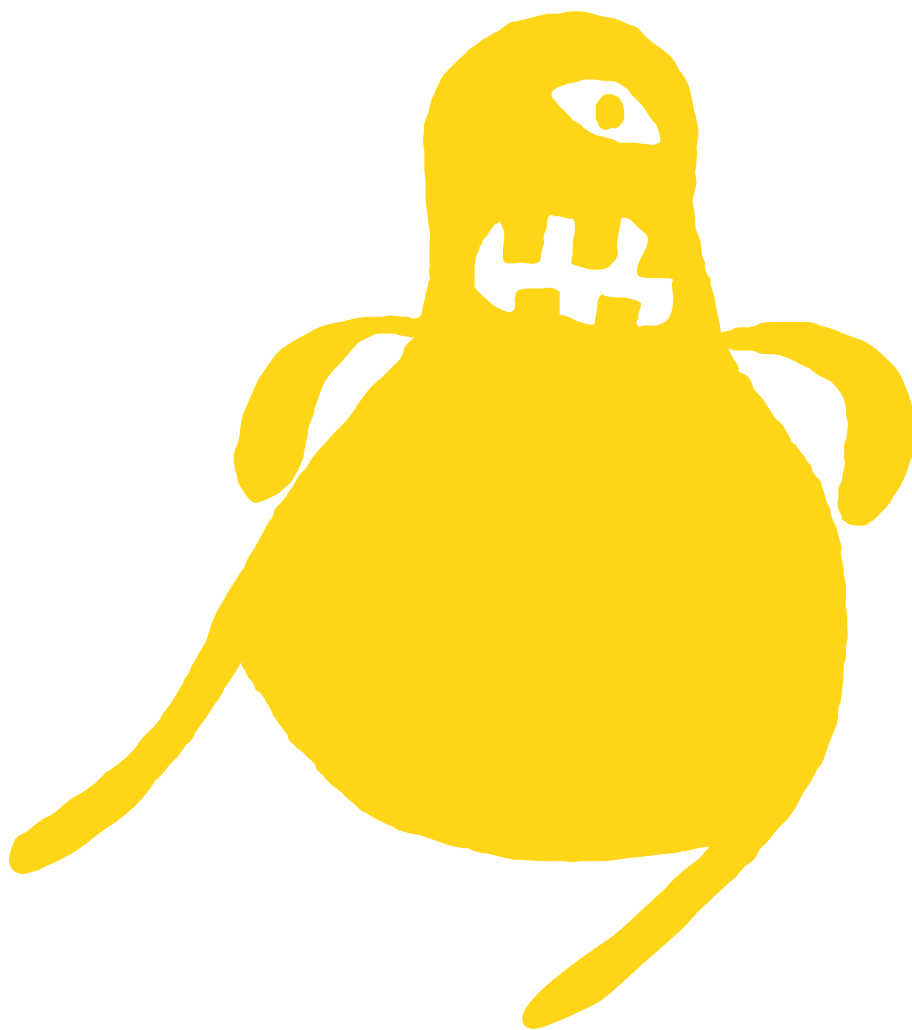
Materiaalitarve (minimi):

- Jukurttijuomapurkkeja parillinen määrä (8 tai 10 kpl)
- Mitä tahansa, mistä syntyy ääntä purkissa: makaroneja, riisiä, pillin palasia, kiviä, kulkusia, herneitä, nappeja, muovihelmiä
- Foliota tai vastaavaa
- Tarjotin tai vastaava pelialustaksi

SOKKOLEIKKI

Sokkoleikkiin tarvitaan erilaisia rytmisoittimia tai muita äänilähteitä, joista lähtee tunnistettava ääni. Erilaisien soittimien valikoima voi määräytyä lasten kiinnostuksen sekä päiväkodin soitinvalikoiman mukaan. Leikissä on tärkeää sopia yhteisesti yksi soitin, jonka sointiväriä sokko etsii. Etsittävä soitin voi olla esimerkiksi triangeli.

Leikki alkaa siten, että yhden leikkijän silmät sidotaan huivilla. Muut muodostavat lapsen ympärille piirin. Sokkoa pyöritetään muutaman kerran silmät sidottuina ympäri. Tämän jälkeen muut alkavat soittaa soittimiaan. Soitinta voi soittaa ylhäällä ja alhaalla sekä käyttäen eri dynamiikkaa. Sokko yrittää löytää äänimaisemasta yhteisesti sovitun soittimen.



MUSIIKKIA JA LIKETTÄ

Tässä luvussa harjoitetaan erilaisia musiikin elementtejä yhdessä. Musisoinnin voi yhdistää liikumisen kautta keholliseksi kokemukseksi. Se mahdollistaa lasta sisäistämään musiikkia syvemmällä tasolla. "Kehon ja mielen yhteys edistää kokonaisvaltaista oppimista." (Juntunen, Perkiö, Simola-Isaksson 2010, 11.) Liikkeen sekä laulu- ja rytmileikkien avulla voidaan harjoittaa musiikin osa-alueita: syke, tempo, erilaiset nyanssivaihtelut sekä äänenväri ja rytmiikka. Lauluihin lisätään itse oivallettuja ja keksittyjä sanoja, liikkeitä ja kehorytmejä. Laulun muassa tapahtuva liikkuminen kehittää koordinaatiota, auttaa keskittymään ja muistamaan sanoja.

PEILITANSSEI

Peilitanssi on keskittymis- ja kontaktileikki. Siinä ryhmä jaetaan pareihin. Pareista toinen on ensin peili toistaen kaiken, mitä toinen tekee. Lapset voidaan ohjeistaa tekemään rauhallisia ja hitaita liikkeitä sopivan musiikin soidessa taustalla.

LIKETARINA

Jatketaan pareittain. Ensimmäinen parista liikkuu 1-8 askelta ja toinen parista heti perään omalla tavallaan 1-8 askelta. Nyt tavoite ei ole matkia toista, vaan kumpikin keksii koko ajan omia liikkeitä ja vie liiketarinaa eteenpäin. Liike säilyy koko ajan 1-8 askeleen mittaisena.

KIIHDYTTÄEN HIDASTAEN

Astutaan piiriin ja lähdetään samanaikaisesti hitaasti liikkeelle. Annetaan askelten kiihtyä niin nopeiksi kuin ryhmä tahtoo. Tämän jälkeen hidastetaan askelia tasaisesti, kunnes vauhti pysähtyy kokonaan. (Vaatii usean harjoituskerran.)

POSTELJOONI

Musiikin sykettä voi harjoitella tuttujen laulujen avulla. Tässä harjoitteessa käytetään kappaletta *Pikkupoika posteljoon*. Kappaleena voi olla muukin kappale, jossa lasketaan kahteen. Jokin esine, kuten hernepussi tai kapula, kiertää piirissä joko oikealle tai vasemmalle laulun sykkeen mukaan.

1	2	1	2	1	2	1	2	1	2	1...
Minä	olen	pikku-	poika	pos	tel	joon	ja	pos-	tel	joon

Ykkösen kohdalla asetetaan hernepussi viereisen leikkijän eteen. Kakkosella käsi palaa ottamaan uutta pussia ja siirtämään sitä vieruskumppanin eteen, ja tempo luonnollisesti kiihtyy koko ajan.



LOUHIMON PROSESSIKUVAUS

Musiikissa on monia keinoja olla tekijänä. Valmiita lauluja on mukava laulaa ja soittaa. Mainioita keinoja on myös tehdä lasten kanssa aivan uutta musiikkia. Yksi lähtökohta musisointiin voi olla lähestyä sitä äänimaiseman tekemisen kautta. Seuraava prosessikuvaus kertoo Lastenkulttuuri-keskus Louhimon tekemän monitaiteisen Unia, kuvia ja äänikuvia -teoksen valmistamisesta. Projekti oli poikkeuksellisen monivaiheinen, mutta siitä on poimittavissa elementtejä, jotka ovat toteutettavissa myös yksistään. Prosessin lähtökohtana oli unien käsittely musiikin ja taiteen keinoin.

UNIA, KUVIA JA ÄÄNIKUVIA

Unia, kuvia ja äänikuvia on Ylisen päiväkodin lasten ääntä ja kuvaa yhdistelevä taideteos unien maailmasta. Se toteutettiin Louhimon *Äänimaalaamo*-työpajassa. Työpajassa nauhoitettiin lasten kertomuksia omista unistaan, yhdessä improvisoitu äänimaisema sekä maalattiin äänimaiseman inspiroimia kuvataideteoksia.

Prosessi alkoi päiväkodilla keskustelemalla yöstä ja unista. Jokainen lapsi sai kertoa ja muistella oman unensa. Yhteen päiväkodin tiloista valmisteltiin tarinallinen unimaailman huone, jossa lapset saivat yksin tai pienissä ryhmissä kertoa nauhurille unensa.

Toisella ohjauskerralla tutustuttiin Louhimon toimittamaan soitinvalikoimaan ja eri soitinten äänimaailmaan ensin soitin kerrallaan ja myöhemmin yhdessä soittaen. Käytössä oli sähkökantele, sähkökitara, muutama kosketinsoitin, lyömäsoittimia, laulumikrofoni ja erilaisia efektejä. Soitinten viritys ja soundimaailma oli valmiiksi suunniteltu ja säädetty keskenään yhteensopivaksi, ja lapset pääsivät myös itse ohjelmoimaan haluamiaan soundeja.

Kolmannella ohjauskerralla lapset saivat äänittää äänimaiseman kertomiinsa uniin. Soittimia sai vaihdella vapaamuotoisesti. Kierros päättyi, kun kaikki olivat päässeet kokeilemaan jokaista haluamaansa soitinta. 5–6 lasta improvisoi kerrallaan 10–20 minuutin äänikollaasin. Lähestymistapa soittamiseen oli yhtäaikaisen äänikollaasin maalaaminen erilaisilla äänillä vapaamuotoisesti.

Louhimo yhdisteli äänitetyt unet ja soitinmaisemat yhdeksi kokonaisuudeksi. Viimeisellä ohjauskerralla valmiin äänimaiseman soidessa lapset pääsivät kuvittamaan uniaiheisen taideteoksen. Mustalle paperille syntyi paksuilla väreillä uniaiheisia äänimaiseman inspiroimia taideteoksia. Lopputuotoksena syntyi lasten itse tekemän musiikin, äänimaiseman ja kuvituksen installaatio: *Unia, kuvia ja äänikuvia*. Se oli esillä Seinäjoen kaupunginkirjastossa 12.–21.3.2014.

Teos oli osa Ylisen päiväkodilla vuodesta 2008 pyörinyttä ilmaisupainotteista taideprojektia, jonka tavoitteena oli tukea lapsen kokonaisvaltaista hyvinvointia taiteen ja kulttuurin menetelmin. Luovuonna 2013–2014 teemana oli musiikki.

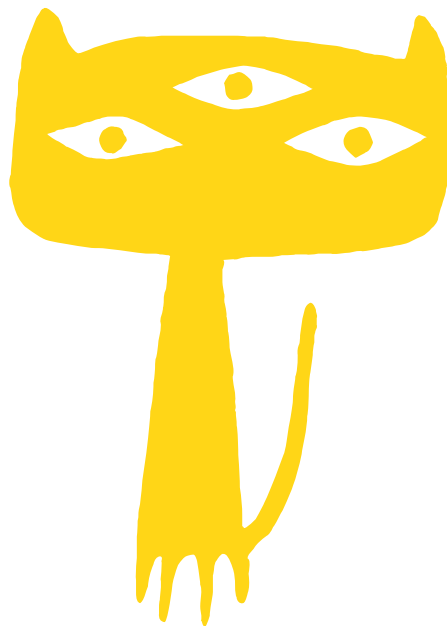


AJATUKSET PROJEKTIN TAUSTALLA

Unia, kuvia ja äänikuvia -projektin ohjaavana ajatuksena oli luoda lapselle sellainen tekemisen ympäristö, jossa välineet toimivat suoraan lapsen tunnemaailman jatkeena, eikä luontaista kokeilunhalua ja itseilmaisua ole vaikeuttamassa motoriset esteet saati aikuisten maailman usein tiukemmat käsitykset taiteen tai musiikin tekemisestä; sen helppoudesta, vaikeudesta – oikea- tai vääräoppisuudesta.

Musiikkiharrastusta ympäröi kulttuurissamme käsitys, jossa katsotaan, että instrumenttia on opiskeltava vuosia, ennen kuin sitä voi alkaa käyttää itseilmaisun välineenä. Kuvataiteen puolella lapsen itseilmaisuus alkaa ensimmäisestä piirustuksesta tai maalin räiskäisystä paperille. Halusimme tuoda musiikin maailmaan tämän kuvataiteesta tutun tavan päästä heti kiinni itseilmaisuun, jossa uteliaisuus johdattaa tekemisessä eteenpäin. Yhtälailla musiikin maailmassa voi antaa lapselle "värit" käyttöön ja antaa tekemisen olla vapaata ja kokeilevaa äänillä maalailua, oikein- tai väärinsoittamisen sijaan.

Unet on aiheena yhtä aikaa kaikille tuttu, mutta samalla hyvin yksilöllinen ja henkilökohtainen maailma. Niiden käsittely myös johdattaa luontevasti tunnelmaan, jossa lapsen kontakti omiin tunteisiinsa toimii taiteen tekemisen polttoaineena – samalla kun itse tekeminen toimii välineenä omien tunteiden käsittelyyn ja jakamiseen. Vastaavia tekemisen keinoja käyttäviä kokonaisuuksia voi toki kokeilla erilaisia teemoja inspiraationa käyttäen, kunhan kokonaisuus on mietitty niin, että itseilmaisuus on taidelajista riippumatta tutkivaa leikkimistä, eikä valmiiksi määriteltäviä tapoja toteuttaa aikuisen mielikuvaa oikeanlaisesta lopputuloksesta. Tavoitteena on antaa lapselle kokemus itseilmaisun flow-tilasta, jossa tilanne on niin turvallinen ja tekotapa luonnollinen, että lapsi voi heittäytyä tekemiseen virtaan.



LOPPUSANAT

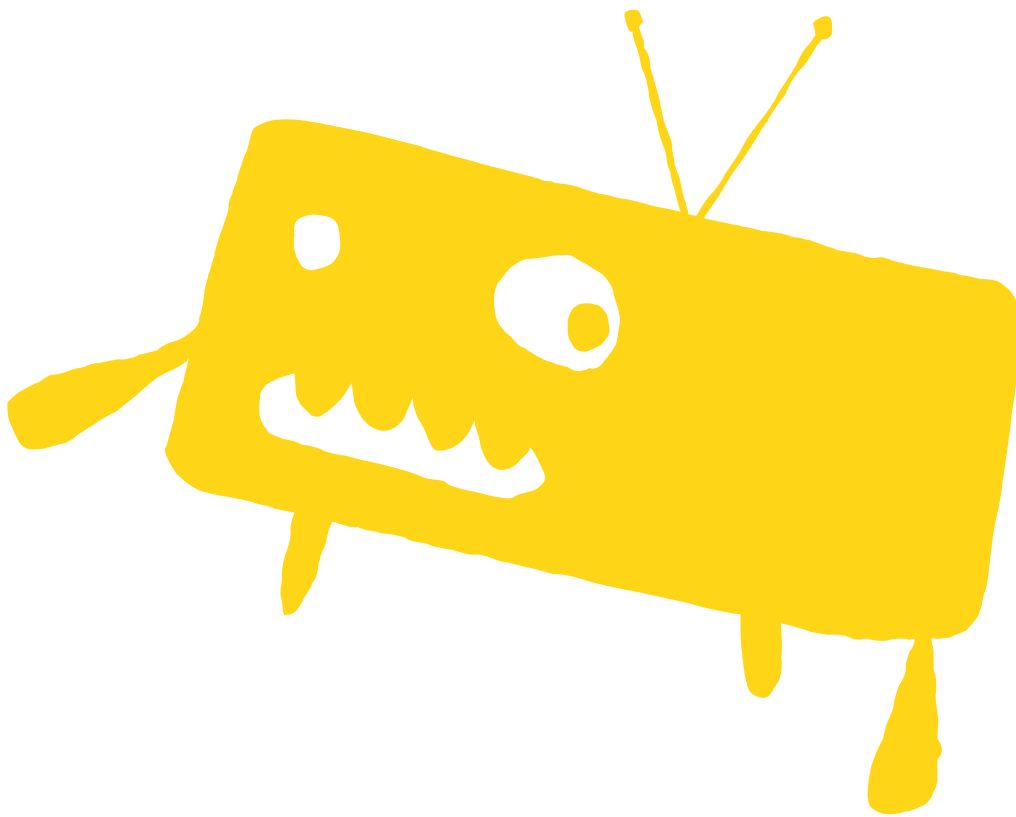
Miksi musiikkitoimintaa on syytä tehdä lasten kanssa? Päällimmäisin syy lienee, että lapset nauttivat musiikista ja taiteesta. Se tuottaa hauskoja yhteisiä hetkiä ja lisää yhteenkuuluvuuden tunnetta. Monet arkiset toimet muuttuvat musiikin avulla entistä mukavammiksi.

Ryhmädynamiikan kannalta musiikki on keino saada lapset mukaan, innostumaan ja heittäytymään. Musiikin voima tuottaa iloa osallistujille ja ympärilleen ja rohkaisee uusien asioiden kohtaamista. Musiikki luo viihtyvyyttä ja mukavaa ilmapiiriä.

Musiikin avulla voidaan herätellä luovuutta, joka mahdollistaa uuden oppimisen. Taiteen ja musiikin keinot ovat rajattomia. Siksi ne ovat rikas toimintamuoto. Musiikkituokiot mahdollistavat leikin, musiikin ja soittamisen yhdistämisen.

Musiikinkieli on yhteinen kieli, joka yhdistää, vaikkei yhteistä kieltä olisi. Musiikin, laulun ja leikin avulla voi ja saa kasvaa.

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



SEINÄJOKI

Tuomo Kallio, Petri Välimäki, Samuli Kukkola, Jarkko Salo:
Taiturin musiikkiopas – musiikin opas varhaiskasvatuksen käyttöön
Seinäjoen kaupunki 2017 © KOPIOINTI KIELLETTY