



## **TEATTERILEIKKEJÄ KOTEIHIN!**

## Tervehdys koteihin!

Eristyksen ja etäopetuksen aikana draamaleikkejä voi leikkiä myös kotioloissa! Helsingin teatterikoulun opettajat ovat koonneet tähän vihkoseen leikkejä ja yhteisiä tarinankerrontatekniikoita, joilla voitte saada päivianne kulumaan astetta hauskemmin. Leikit lähentävät. Tarinat rakentavat lapsuutta.

Yhteiselle leikille tärkeää on aikuisen arvostus leikkiä kohtaan. Yhteinen leikki lisää yhteenkuuluvuuden tunnetta. Tarinalliseen leikkiin osallistuminen auttaa aikuisia pääsemään lähemmäksi lasten tapaa jäsentää ympäröivää maailmaa. Samalla aikuiset oppivat tuntemaan lapset aidommin ja syvemmin.

Tarinan logiikka ei noudata rationaalista ajattelun logiikkaa, vaan sillä on omanlainen kulkunsa. Oleellista on hyväksyä, että yllättäviä, järjellä selittämättömiä käännteitä voi tapahtua. Itse asiassa juuri nämä jännittävät, yllättävät ja ennustamattomat käännteet ovat hyvän tarinan tunnusmerkkejä.

Tarinassa on aina vähintään alku, keskikohta ja loppu.

- Alku: Jotta tarina tempaa mukaansa, tarvitaan mielenkiintoinen johdatus tapahtumapaikkaan ja keskeisiin henkilöihin. Tarinan eri hahmoilla voi olla ristikkäisiä pyrkimyksiä ja jopa pahansuopaisiakin tarkoituksia, jolloin tarinan juoni monimutkaistuu.
- Keskikohta: Tarinaan liittyvistä jännitteistä syntyy yllättävä käänne, joka toimii mielenkiinnon virittäjänä. Yllättävä käänne voi olla esimerkiksi jokin ongelma, uhka tai avuntarve.
- Loppu: Hyvä voittaa, paha saa palkkansa, “ja he elivät onnellisena elämänsä loppuun asti...”, vai elivätkö sittenkään? Tarinassa voi olla myös ennalta arvaamaton ja erilainen loppu.

Tarinallisessa leikissä aikuiset leikkivät lasten kanssa; vastaavat lasten leikki-ideoihin ja aloitteisiin, tuottavat itse aktiivisesti uusia juonenkännteitä leikkiin, eläytyvät erilaisiin leikkirooleihin sekä pitävät huolta siitä, että kaikki lapset kokevat kuuluvansa yhteiseen toimintaan (Tarinasta leikiksi, 2017).

**Muistakaa tarinassa hyväksyä kaikki toistenne villeimmätkin ideat ja pitää rennosti hauskaa leikkien, tarinoiden ja toistenne kanssa!**

## 1. JOO, JA!

Kertokaa yhdessä tarinaa niin, että toinen aina aloittaa uuden lauseensa sanoilla joo (eli hyväksyy toisen esittämän idean) ja jatkaa sitä sanalla ja (eli kehittää toisen ajatusta eteenpäin). Voitte aloittaa kertomuksen vaikka kysymällä, että ”lähdetäänkö rannalle”? Toinen tähän vastaa vaikkapa, että JOO! Ja ostetaan sieltä kioskin isoimmat jäätelöt!

## 2. Satukaava-satu

Kertokaa yhdessä tarinaa seuraavan kaavan mukaan:

**OLIPA KERRAN** (esittely, että mitä oli)

**JOKA PÄIVÄ HÄN / SE / NE** (mitä aina tapahtui, esittele rutiini)

**KUNNES ERÄÄNÄ PÄIVÄNÄ** (rutiiniin tulee muutos)

**SIITÄ SEURASI ETTÄ** (miten tarina eteni, tätä kohtaa voi jatkaa niin pitkälle, että tarina alkaa olemaan valmis)

**KUNNES VIIMEIN**

**SEN PÄIVÄN JÄLKEEN**

## 3. Sana kerrallaan-tarina / Lause kerrallaan-tarina

Kertokaa yhdessä tarinaa siten, että jokainen osallistuja sanoo aina yhden sanan, taikka seuraavassa versiossa yhden lauseen kerrallaan. Voitte alussa päättää tarinalle esimerkiksi jonkun nimen, tapahtumapaikan, henkilöhahmon tai asian, joka siinä tulee ilmetä.

Yrittäkää kertoa johdonmukainen tarina hyvin toisia kuunnellen. Helppointa on aloittaa esim. ”Olipa kerran...”, ”Eräänä päivänä...” ja Voitte käyttää tarinan rakenteena vaikkapa satukaavaa! (kts. edellä)

#### 4. Assosiaatiosanat

Ottakaa esine, pallo, hernepussi tms. käsiinne. Se, jolla tavara on, keksii seuraavan sanan juuri kuulemastaan. Assosioikaa vapaasti, sano se sana, joka tulee ensimmäisenä mieleen. Esim. jääpalapussi - kylmä - jäätelö - kesä - aurinko - ranta...

#### 5. Olen puu

Tähän leikkiin tarvitaan 3, mieluummin ainakin 4 osanottajaa. Yksi asettuu keskelle ja sanoo: olen puu. Seuraava liittää itsensä puun tarinaan sanomalla esimerkiksi, että ”olen puun juuri” ja asettumalla juuren asentoon. Kolmas ottaa vielä toisen puuhun liittyvän asennon, esimerkiksi ”olen lintu puun oksalla”.

Ensimmäinen, eli tässä tapauksessa puu valitsee jomman kumman sanomalla ”valitsen juuren”. Juuri jää silloin paikalleen ja toistaa: ”olen juuri”. Taas toinen osallistuja ottaa asennon juuren vierelle ja sanoo esimerkiksi, että ”olen mato”. Juuri sitten valitsee uuden paikalleen jäävän asian.

#### 6. Kaikki näytellään

Kaksi tai useampi mukana. Kertoja kertoo itse keksimäänsä tarinaa tai lukee jonkun tarinan kirjasta. Samalla esiintyjä (yksi tai useampi) näyttelee aivan kaiken, mitä tarinassa mainitaan. Älä jätä mitään yksityiskohtaa tai hahmoa näyttelemättä.

#### 7. Kävin eilen kaupassa

Asettukaa piiriin. Yksi menee piirin keskelle ja aloittaa ”Kävin eilen kaupassa, ostin sieltä ...” ja keksii mitä ostin. Muut piirissä olijat esittävät tämän asian omalla tavallaan ja keskellä olija saa valita heistä seuraavan kaupassa kävijän.

## 8. Kuvanveistäjä

Työskennelkää pareittain, taikka veistäkää yhdestä kahdestaan patsasta. Toinen on kuvanveistäjä ja toinen muotoiltavaa ainesta. Keksikää vuorotellen joku asia tai aihe, jonka kuvanveistäjä muotoilee toisesta. Vaihtakaa välillä rooleja. Aiheina voivat olla eläimet, merirosvot, ruoat, kasvit, avaruusjutut - vain mielikuvitus on rajana!

## 9. Pantommiimi

Voitte valita jonkun aihealueen (esim. eläimet, ammatit, henkilöt, tunteet, tekeminen) tai käyttää esimerkiksi alias-kortteja hyväksenne. Jokainen nappaa vuorollaan kortin tai mieltii mielessään jotain mitä esittää ja yrittää esittää kyseisen asian niin hyvin kuin osaa. Voitte valita saako ääntä/puhetta käyttää vai ei. Muut yrittävät saada selville, mikä asia on kyseessä.

## 10. Oma tarina / Oma hahmo

Voit alkaa suunnitella itsellesi omaa hahmoa. Voit mieltää millaista henkilöä haluaisit esittää, voit piirtää ja kirjoittaa hänestä. Mieti mikä hänen nimensä on, onko hänellä lempinimeä, miten hän pukeutuisi, miten hän puhuisi ja kävelisi, mikä olisi hänen lempiruokansa, entä harrastukset, lemmikit ja perhe. Voit kirjoittaa tai piirtää aiheesta myös tarinan. Jos kirjoittaminen ei vielä onnistu, voit pyytää, että muut perheenjäsenesi auttavat sinua siinä tai jos olet piirtänyt tarinastasi tai hahmostasi kuvan, he voivat kirjoittaa ylös piirustuksesi synnyttämiä ajatuksia.

## 11. Lahjan antaminen

Osallistujat antavat pareittain toisilleen lahjoja miimisesti. Toinen ojentaa lahjapaketin, ja se, joka lahjan saa, päättää mitä paketti sisältää ja laushtaa esimerkiksi, ”kiitos tästä kahvakuulasta” riippuen siitä, minkälaisen miimisen lahjan toinen on fyysisesti ojentamassa. Sen jälkeen lahjansaaja voi käyttää esinettä ja pienen kohtauksen tilanteen lahjan antajan kanssa.

## 12. Kuka minä olen?

Yksi osallistuja menee ulos huoneesta. Muu ryhmä sopii poistujalle roolin, vaikkapa opettaja, pop-tähti, vanhempi. Kun vapaaehtoinen palaa saliin, hänen tulee ottaa rooli vastaan ja viedä tilannetta eteenpäin.

- Kannattaa sopia, kuka syöttää tulijalle roolin. Syötön tulee olla selkeä: ”Hyvää huomenta, opettaja!”
- Roolin pitää olla muuhun ryhmään nähden keskeinen: Opettaja, ei oppilas. Kersantti, ei sotilas. Laulaja, ei fani.
- Yrittäkää valita rooli, joka poikkeaa todellisuudesta!

## 13. Maailman huonoin

Valitaan ammatti. Sen jälkeen kukin vuoronperään käy esittämässä esimerkiksi maailman huonointa poliisia (vaikkapa, että ”juu mene sinä vaan rosvo kotiisi, minulla on donitsihetki meneillään”).

## 14. Minkä ikäinen olen?

Ohjaaja laittaa tuolin lavalle ja kertoo sen olevan bussipysäkin penkki. Hän myös kertoo, mistä suunnasta linja-auto tulee ja esittelee muuta mahdollista lavastusta, esimerkiksi näyteikkunan paikan. Sen jälkeen osallistujat saavat yksitellen mennä odottamaan bussia, mutta ennen aloitustaan odottajan pitää päättää tietty ikä, jonka ikäistä henkilöä esittää.

Kun bussi on tullut ja poiminut odottajan kyytiinsä, kaikki saavat arvata, kuinka vanha ihminen bussipysäkillä odotti.

## 15. Taulu

Yksi osallistuja menee tilaan ja kertoo, kuka hän on ja missä. ”Olen valtaistuin kuninkaan salissa.” ”Olen yksinäinen lapsi portaikossa”. Sen jälkeen kukin vuorollaan menee tauluun ja täydentää kuvaa. Kun kaikki ovat taulussa, vetäjä voi käsiä läpsäyttämällä laittaa taulun muutamaksi sekunniksi elämään. Ja taas pysäyttää kuvan läpsäyttämällä käsiään.

## 16. Aarrearkku

Osallistujat ovat löytäneet ullakolta mummon, vaarin tai jonkun muun sukulaisen vanhan arkun ja alkavat tutkia sen sisältöä. Yksi ottaa arkusta esineen: ”Katso, mitä minä löysin!” Toinen päättää, mitä parin käteen oli osunut: ”Valokuva, kuka tuo mies on?” Sen jälkeen osallistujat rakentavat kertomusta hetken aikaa yhdessä. Kun ensimmäinen esine on käsitelty, otetaan seuraava esine.

Viimeiseltä sivulta voitte printata bingon leikkejä varten.

**PITÄKÄÄ LYSTIÄ!**

## TEATTERILEIKKIBINGO!!

<b>SANA KERRALLAAN-TARINA</b>	<b>PANTOMIIMI</b>	<b>JOO, JA!</b>	<b>ASSOSIAATIOSANAT</b>
<b>OLEN PUU</b>	<b>KAIKKI NÄYTELLÄÄN!</b>	<b>OMA HAHMO</b>	<b>KUKA MINÄ OLEN?</b>
<b>MINKÄ IKÄINEN OLEN?</b>	<b>LAUSE KERRALLAAN-TARINA</b>	<b>MAAILMAN HUONOIN</b>	<b>TAULU</b>
<b>OMA TARINA</b>	<b>AARREARKKU</b>	<b>KÄVIN EILEN KAUPASSA</b>	<b>LAHJAN ANTAMINEN</b>