

Draamaharjoitteita

Ote opinnäytetyöstä

Muokkasin yhteensä 9 draamaharjoitetta Piäjun¹ tarpeita ajatellen. Alkuperäiset harjoitteet olivat pääosin minulla muistissa, mutta joitakin löysin kirjasta Iloa ja leikkiä (Karvonen, P. 2009). Seuraavaksi esittelen suomeksi harjoitteet, joita Piäjua varten suunnittelin. Harjoitteen nimen jälkeen on suluisa se kielioppiasia, tai muu kielen liittyvä asia, mitä leikin kautta harjoitellaan.

Joo-leikki (monikko)

Ohjaaja aloittaa keksimällä, esim. ”Ollaan poroja”, johon kaikki vastaavat ”Joo!” Kaikki esittävät poroja niin kauan kuin joku keksii seuraavan, mitä kaikki esittävät. Aina kun joku ehdottaa, muut huutavat ”Joo”!

Tarinahippa (saamelaisilla taruolennoilla)

Neljä eri hahmoa: Staalo, Tuulimies, Čáhálig ja Koniš

Ohjaaja kysyy, tuntevatko lapset millaisia hahmoja nämä ovat. Sitten yhdessä keksitään miten ne liikkuvat. Kaikkien on liikkuttava samalla tavalla. Hippa saa määrätä mitä olioita ollaan, ja hipaksi päästessään huutaa esim. ”Staalo”, jolloin kaikki liikkuvat Staalon tavoin. Hippaan voi ottaa aina lisää hahmoja. Leikin päätarkoitus ei ole juosta kilpaa, vaan leikin kautta tutustua saamelaisiin taruolentoihin (Tarinahipan alkuperäinen nimi on oliohippa, mutta en löytänyt saamenkielistä vastinetta sanalle ”olio”. Lisäksi en halua käyttää sanaa olio esimerkiksi Tuulimiehistä, joka on saamelainen jumalolento.)

Leipurileikki (akkusatiivi, genetiivi, duaali, käskymuoto)

Ohjaaja on leipuri, yksi tai kaksi lapsista apuleipureita. Loput lapset ovat pullataikinaa. Leikki alkaa kun leipurit tulevat aamulla aikaisin töihin, haukottelevat ja laittavat valot päälle. Muut lapset ovat tässä vaiheessa rivissä ”hyillyllä” aineksina. Leipurit alkavat tehdä taikinaa ja laittavat aineksia yksi kerrallaan suureen kuviteltuun kulhoon ja sekoittavat taikinaa käsillään. Ohjaaja kysyy lapsilta, mitä taikinaan laitetaan, ja antaa ohjeita ”Kaada maitoa” ”Ojentaisitko sokeria” ”Laitetaan/laittakaa vielä kanelia” jne. Kun taikina on valmis, pilkotaan se palasiin ja tehdään jokaisesta lapsesta omanlaisensa pulla. Leipurit muotoilevat, koristelevat ja voitelevat pullat, ja lopuksi vetävät jaloista suureen uuniin. Valmiit pullat laitetaan vielä kauniiseen riviin tarjolle. Tätä leikkiä ohjaaja voi ohjata ja varioida mielensä mukaan. Tärkeää on kuitenkin pitää ”langat käsissä”, ettei leikki mene yleiseksi sekasorrokksi.

Ryhmiä muodostus (numerot, monikko, ruumiinjäsenet, käskymuoto)

Ohjaaja laittaa musiikin soimaan, ja lapset saavat tanssia ja liikkua vapaasti musiikin mukana. Kun musiikki loppuu, ohjaaja neuvoo muodostamaan erilaisia ryhmiä, esimerkiksi: Laittakaa kolme päätä/viisi kättä/yhdeksän peukaloa jne. yhteen. Tai: Etsi kaveri jolla on samanvärisen paita/samanlaiset sukat/yhtä pitkät hiukset jne. kuin sinulla. Tai eläimillä, jolloin lapset saavat esittää eläimiä: seitsemän kalaa/kolme kissaa/kaksi poroa yhteen jne.

Sokea farmari (eläimet, monikko)

Valitaan joukosta yksi farmari. Farmarin silmät sidotaan, ja hän seisoo kahden tuolin välissä, joka on portti. Jokainen lapsi päättää mielessään, mikä eläin on, mutta ei saa sanoa ääneen. Ohjaajan korvaan voi kuiskata. Farmari kutsuu eläimiä esim. ”Kaikki kissat tänne”, jolloin jokainen joka on päättänyt olla kissa yrittää hiippailla ”portista” sisään niin, ettei farmari kuule ja saa kiinni.

¹ Inarinsaamen kielipesä, Inari

Kosketuksesta jää kiinni, ja joutuu palaamaan takaisin. Leikki jatkuu niin kauan kunnes kaikki eläimet ovat päässeet portista läpi, tai kunnes yhdessä päätetään että leikki loppuu.

Sekohyppelystillit (adjektiivit, monikko)

Ohjaaja laittaa musiikin soimaan, ja lapset saavat tanssia ja liikkua vapaasti. Kun musiikki loppuu, pitää jähmettyä paikoilleen. Ohjaaja valitsee yhden lapsista, joka saa olla ”asiantuntija”, ja kysyy tältä esim. mitä hän näkee? Ohjaaja voi myös keksiä jatkokysymyksiä, ja varioida leikkiä esim. jos olisimme eläintarhassa, taidenäyttelyssä, poroaidalla jne.

Jos sinä olet, niin minä olen (assosiaatiot)

Ensimmäinen aloittaa menemällä ”lavalle”, ja sanoo esim. ”Minä olen puu”. Seuraava menee ja sanoo ”Jos sinä olet puu, niin minä olen _____”(keksii itse). Tällä tavoin jatketaan kunnes kaikki ovat samassa kuvaelmassa. Leikkiä voi jatkaa esim. niin että jokainen voi tehdä ääntä, tai kuva voi alkaa liikkua/elää. Leikin voi toteuttaa myös niin, että aiemmin lavalle tullut lapsi palaa yleisöön, jolloin kuva vaihtuu koko ajan.

Pantomiimiarvoitukset (verbit)

Ohjaaja näyttää yhdelle lapsista korttia, jossa lukee verbi ja on kuva siitä toiminnosta. Lapsi näyttelee kortin tekemisen, ja muut yrittävät arvata mikä verbi on kyseessä. Kun verbi on arvattu, näytetään kaikille vielä kortin kuvaa.

Kehokirjaimet (aakkoset tutuiksi)

Ohjaaja laittaa musiikkia soimaan, jolloin lapset voivat liikkua vapaasti. Kun musiikki lakkaa, ohjaaja näyttää jotain kirjainta ja lausuu sen, jolloin lapset muodostavat omasta kehostaan kirjaimen. Tämän voi tehdä myös pareittain tai ryhmässä.

Heli Huovinen
Teatteri-ilmaisun ohjaaja