



NÄYTESIVUT



Leena Ylimäki

Tarinatempukone

Draamalliset toimintakortit lukuhetkiin

Tässä pdf-tiedostossa on mukana kirjasta seuraavat näytteet:

- Käyttövinkit
- Näytekortit

Tutustu kirjaan
verkkokaupassamme



SANTALAHTI

TERVETULO A TARINATEMPPUJEN PARIIN!

Muuta kirjat eläviksi tarinatemppujen avulla!

Avaa kirja ja taio Tarinatemppukoneella kirjan tarinaan lisää vauhtia, syvyyttä ja hauskuutta! *Tarinatemppukone* sisältää kolmekymmentä ohjekorttia, joiden avulla tavallisen lukuhetken voi muokata kokemukselliseksi ja osallistavaksi toiminnaksi. Korttien draamaharjoitukset ja sanataidetehtävät sopivat hyvin erityisesti varhaiskasvatuksessa käytettäväksi, mutta niitä voi soveltaa myös alakouluikäisten kanssa. Tarinatemput eivät liity johonkin tiettyyn tarinaan, vaan niitä voi hyödyntää minkä tahansa kirjan kanssa. Yhteen tarinaan voi yhdistää myös useita tarinatemppuja. Valitse kirjasta sopiva kohta, johon tarinatempon voisi lisätä.

Tarinatemppujen tekeminen ei vaadi aiempaa kokemusta draamatyöskentelestä tai sanataiteesta. Tärkeintä on uskallus heittäytyä mielikuvitusleikkiin ja tarkastella tuttuakin tarinaa hieman eri näkökulmasta.

Tarinatemppukoneen avulla voi esimerkiksi

- piristää tavallista lukuhetkeä
- opetella ja vahvistaa vuorovaikutus- ja ryhmätyötaitoja
- etsiä uusia näkökulmia ja syventää ymmärrystä käsiteltävään tarinaan tai aiheeseen
- luoda avointa, mukavaa ja reilua ryhmähenkeä lisäämällä osallistamista ja yhteisiä kokemuksia
- kehittää ja vahvistaa kielellisiä taitoja
- tutustuttaa erilaisiin ilmaisutapoihin ja rohkaista omaan ilmaisuun.

Tarinat taiotaan eloon yhdessä

Tarinatemppujen avulla tarinan kuuntelijat taiotaan mukaan kertomukseen toiminnallisesti. Tarinatemppujen tekeminen on koko ryhmän yhteinen juttu. Useimmat tarinatemput voi tehdä koko ryhmän kanssa joko kaikki yhdessä leikkien tai esimerkiksi yhtä aikaa johonkin tarinan tilanteeseen tai toimintaan eläytyen.

OLIPA KERRAN

Tutkikaa kirjan kantta ja muutamaa kuvaa kirjan sisältä. Keksikää niiden perusteella oma tarina, joka voisi liittyä näihin kuviin ja jolla voisi olla samanlaiset kannet.

Tarinatempun ohjaaja voi aloittaa tarinan sanomalla: "Olipa kerran..." Jokainen leikkijä saa jatkaa tarinaa vuorollaan muutamalla sanalla tai lauseella. Tarinatempun ohjaaja voi tarvittaessa johdatella syntyvää tarinaa sopivasti, jotta yhteys kirjan kuvitukseen säilyisi. Keksitty tarina voidaan päättää sanoihin "Sen pituinen se".



Miettikää myös käsittelemänne kirjan nimeä. Keksikää oma tarina, jolla voisi olla sama nimi kuin tällä kirjalla.



ROOLIAHMO ESITTÄYTYY

Pukeudu kirjan roolihahmoksi. Kerro, kuka olet, mistä tulet ja mitä kohta on tapahtumassa. Lue tai kerro tarina roolihahmolle sopiva asu päällä. Tarinan hahmoa voi esittää myös joku toinen kuin kirjan lukija. Tällöin roolihahmoksi pukeutunut voi saapua yllättäen paikalle tuoden esimerkiksi jonkin viestin, joka liittyy seuraavaksi luettavaan tai kuunneltavaan tarinaan.

Mikäli sopivia roolivaatteita ei ole saatavilla, voi kirjan roolihahmosta piirtää kuvan seinälle. Leikkijät arvaavat, kuka siinä on ja mitä hahmo tarinassa tekee. Myös kirjan kuvituksesta voi valita sopivan kuvan. Näytä kuva ja kerro siinä näkyvästä roolihahmosta jotain, mitä luettavassa tarinassa ei tule ilmi. Voit kertoa esimerkiksi, miltä sinun mielestäsi tarinan hahmo näyttää.



Koko ryhmä pukeutuu tarinan kuuntelemisen ajaksi tarinan eri henkilöiksi tai hahmoiksi. Jokaiselle ei tarvitse olla omaa hahmoa, vaan samaan hahmoon voi eläytyä useita leikkijöitä. Kun tarina on luettu, kerrataan vielä kaikki tarinan hahmot, joiksi leikkijät ovat pukeutuneet. Muistellaan yhdessä, mitä kyseinen hahmo teki tarinassa.



NÄYTELTU KOHTAUS

Valitkaa tarinasta jokin kohta. Käykää lyhyesti omin sanoin läpi, mitä kohtauksessa tapahtuu. Näytelkää kohta useaan kertaan niin, että jokainen, joka haluaa, pääsee esiintymään. Vuorosanat voivat olla suoraan tarinasta, tai ne voi keksiä itse kyseiseen kohtaukseen sopiviksi. Esityksen voi toteuttaa myös pantomiimina ilman puhetta, ja mukana voi olla myös rekvisiittaa tai sopivia asusteita.

Tarinatempun voi toteuttaa myös niin, että leikkijät saavat itse pienissä ryhmissä valita ja esittää jonkin tarinan kohtauksen. Muut arvaavat, mistä kohtaa tarinaa esitetty kohta on.



Kohtauksen voi esittää eri tyyleillä. Kokeilkaa, kuinka kohta muuttuu, jos sen esittää eri tunteilla tai vaikkapa laulamalla.



OMA KUUNTELUPAIKKA

Selatkaa ensin kirjan kuvitusta ja pohtikaa yhdessä, millaisia paikkoja tarinassa näkyy. Rakentakaa käyttämäännne tilaan vastaavanlaisia paikkoja, jotka kuvastavat esimerkiksi kirjassa olevaa taloa, puuta, eläimen pesää, autoa tai laivaa. Rakentelussa voi käyttää apuna vaikkapa tuoleja, pöytiä, isoja tyynyjä ja peittoja.

Leikkijät asettuvat kuuntelemaan tarinan haluamaansa kohtaan rakennelmassa. Kun tarinassa mainitaan kyseinen paikka, voidaan pysähtyä hetkeksi kuvittelemaan, mitä paikasta katsottuna ympärillä näkee, millaisia ääniä kuulee tai miltä paikka tuntuu.



Tarinassa mainittuja paikkoja voi rakentaa myös omalla keholla. Miettikää, kuinka monta leikkijää tarvitaan esimerkiksi muodostamaan tarinassa mainittu talo. Tarinatempun voi toteuttaa myös ulkona niin, että etsitään esimerkiksi samanlainen puu kuin tarinassa ja luetaan tarina tämän puun juurella.

