

SANATAIDEYHDISTYS YÖSTÄJÄ RY

SANATAIDETYÖPAJAT PERUSKOULUIHIN

Sanataideyhdistys Yöstäjä toteuttaa elämyksellisiä sanataidetyöpajoja peruskouluissa melkeinpä aiheesta kuin aiheesta: runoista kauhuun, fantasiasta uutisiin, myyteistä tosi-tv formaatteihin. Peruskoulun kaikille luokka-asteille on räätälöity omia pajavaihtoehtoja, joiden kuvaukset löytyvät alta. Pajaan kuuluu tietoisu käsiteltävästä lajista, kirjavinkkejä sekä ryhmässä ja itsenäisesti tehtäviä suullisia ja kirjallisia sanataideharjoituksia.

Työpajoissa tutustutaan sanataiteeseen helposti lähestyttävällä tavalla. Oppilaat pääsevät kokeilemaan ja kehittämään omia ilmaisutaitojaan leikkimielisessä hengessä. Tavoitteena on innostaa oppilaita käyttämään mielikuvitustaan ja aktivoita heitä etsimään itselleen sopivia ilmaisumuotoja. Pyrkimyksemme on tehdä sanataidetta tunnetuksi sekä edistää luku-, kirjoitus- ja ilmaisutaitoharrastuksia. Pajassa on aina kaksi ohjaajaa, mikä mahdollistaa keskustelevan ohjaustyylin sekä oppilaille annettavan henkilökohtaisen palautteen.

Alla olevat pajakuvaudet ja kohderyhmät ovat viitteellisiä. Pajojen sisältö saattaa hieman vaihdella pajojen ohjaajista riippuen. Lähes kaikki sisällöt ovat sovellettavissa eri ikäryhmille, ja räätälöimme tarvittaessa pajoja myös muista aiheista tilaajan toivomusten mukaan.

Pajan kesto: alkaen 2h (90 min)

Pajan hinta: 2h paja 125€ + matkakulut (Tampereen ulkopuolelle) + alv 22%

OTA YHTEYTTÄ!

Sanataideyhdistys Yöstäjä ry

045 1340 878

yostaja@sanatampere.net

www.sanatampere.net

Pajojen sisällöt luokka-asteittain

2-4 -LUOKKALAISET:

TYLYPAHKASTA SYNKMETSÄÄN – FANTASIAKIRJOITTAMISTA

- fantasiakielen sanakirja
- yhteisen fantasiamaailman luonti
- miljöönkuvaus fantasiamaailmassa (esim. ravintola, urheilukilpailu, tehdas, kauppa jne.)
- fantasiamaailman kartan piirtäminen
- fantasiatarinan kerrontaa suullisesti virikkeiden avulla

ELÄINTEN VALLANKUMOUS – OUTOJA FAABELEITA ELÄIMISTÄ JA IHMISSISTÄ

- henkilöhahmon luonti yhdessä, ihmisen ja eläimen risteytyksiä
- esimerkkiteksteinä Huovi: *Gepardi katsoo peiliin*, Dahl: *Taikasormi*
- eläinten maailman uutislähetys, suunnittelu ja käytännön toteutus: asiategstin ja fiktiivisen tekstin rajankäyntiä
- suullista tarinankerrontaa virikkeiden avulla

KAUHUA JA KIKATUSTA – KAUHEITA JA HUMORISTISIA TEKSTEJÄ

- kauhujen kartanon pohjapiirros
- oman hirviön luominen, käyttöohjeen tai reseptin kirjoittaminen hirviöstä
- esimerkkitekstinä Marijanovic: *Kotihirviöiden käsikirja*
- hullunkurisen henkilöhahmon luominen ja tarina hänen painajaisestaan

LOITSUPAJA

- oman loitsijanimen ja taikasanojen keksiminen
- esimerkkiloitsuja Suomesta ja *Egyptiläisestä kuolleiden kirjasta*
- kutsu- tai karkotusloitsu täydennystehtävänä, loitsujen esittäminen eri tyyleillä ja 'rituaalisissa' asennoissa
- nykyaikainen loitsu kaavalla: 2 riviä, kahdeksan tavua rivillä

TÄYDELLISEN DEKKARIN ARVOITUS – SALAPOLIISITARINAN AINEKSET

- salapoliisitarinan elementit, omien salapoliisihahmojen luominen
- lavastettu rikospaikka johtolankoineen ja fiktiivisen rikosilmoituksen täyttäminen
- stereotyyppiset epäillyt: muutamia henkilökuvia
- salapoliisitarinoita ryhmissä: este-keino -kaavalla

KUVITUSPAJA

- luolamaalausmerkkejä oman elämän tärkeistä asioista
- mielipidekirjoituksen tai minuuttinovellin kuvittaminen
- oman romaanin ainekset (nimi, alku ja loppu) ja kansikuva
- anfangi eli kirjainkuva

MAJOJA JA TARINOITA - ARKKITEHTUURIPAJA

- retki lähiympäristön satumaisten asukkaiden mahdollisille majapaikoille
- fantasiaolentojen asuntoilmoituksia
- pienoismalli piilomajasta
- erilaisia kaupunkeja (rakastuneiden/kaipaavien/kutisevien jne.)
- muistolaattoja hyvin pienille asioille
- kurkistusluukkukuvia
- esim. Calvino: *Näkymättömät kaupungit*, Krohn: *Tainaron*

MATKAKERTOMUSPAJA (MONIKULTTUURISUUS I)

- matkavarustuksen ja reitin suunnittelu
- sananlaskuja eripuolelta maailmaa
- merkintöjä matkapäiväkirjaan:
- kuvauksia karttaan merkityistä paikoista kaikilla aisteilla
- kohtaamisia eri kulttuurien edistäjien kanssa (materiaalina kuvat ja faktat)

5-6 -LUOKKALAISET:

MYYTEJÄ MENNEISYYDESTÄ – LÄNSIMAISSIA MYYTEJÄ SIIRRETTYNÄ NYKYPÄIVÄÄN

- lyhyt dialogi fantasiahahmojen välillä
- Narkissoksen myytti antiikin Kreikasta; siirretään myytti opetuksineen nykypäivään
- syntytarinan kirjoittaminen, esim. tulen, tuulen tai pilvien synty

RUNOSTA RÄPPIIN – RUNOJA JA RAPLYRIKKAA

- räppärihahmon luominen yhdessä, elämäntarina tekstiviestinä
- oman MC-nimen keksiminen
- esimerkkitekstinä *Jörde-Juge* (Jörö-Jukka stadin slangilla)
- oman rap-sanoituksen tekeminen kaavan avulla: sanoma (ongelma) ja kertosaie

SARJAKUVAPAJA

- sarjakuvan rakenne, oma sarjakuva irtokuvista koottuna kollaasitekniikalla
- kolmen ruudun & viiden elementin sarjakuva (esim. nimi, hedelmä, vaate, kaupunki, tunne)
- sarjakuvia runoista ryhmätyönä
- nopeat, yhden, kahden tai kolmen minuutin sarjakuvat annetusta aiheesta
- sarjakuvatietokilpailu

KULTTUURIT KOHTAAVAT (MONIKULTTUURISUUS II)

- maailmansyntytarinoita eri kulttuureista, oman version kirjoittaminen
- selviytymisoppaan tekeminen: avaruusolion opaskirja suomalaisuuteen

- fiktiivisten hahmojen välisiä (esim. Nalle Puh ja Lordi Voldemort) dialogeja annetuissa ongelmatilanteissa

KUUNNELMAPAJA

- millaista on kuunnelmateksti, kuunnellaan esimerkkipätkä
- äänimaisemia erilaisista paikoista ryhmissä
- oman kuunnelman dramatisointi, tekstit Kari Hotakaisen *Satukirjasta*: henkilöhahmojen, dialogin ja äänitehosteiden tekeminen; kuunnelmien nauhoitus ja esittäminen

SCIFIPAJA

- maailmanloppukertomus, jossa kaikki sanat alkavat samalla kirjaimella
- tulevaisuuden pelastajakoneen käyttöohje sivistyssanoin
- selviytymisopas tulevaisuuden/toisten planeettojen poikkeusoloihin
- mainos kyborgituotteelle
- esim. Lem: *Konekansan tarinoita*

NONSENSEPAJA

- sanataskut
- äänten sanakirja
- käännöksiä korvatuntumalta eri kielistä runoista
- onomatopoeettinen kertomus pienestä tapahtumasta
- esim. Ridley: *Suuri Purskitsu*, Carroll: 'Pekoraali' (*Liisan seikkailut peilimaailmassa*), loruja

KANSANRUNOUSPAJA

- luodaan myyttinen sankari ja hänen vastustajansa (erikoiskyvyt, apurit, paheet, heikkoudet, motiivit)
- luodaan valtakunta/kunnat, joissa seikkaillaan
- kaksintaistelu ryhmien välillä:
 1. mahtaillaan sankarin/vastustajan tiedoilla, taidoilla ja kokemuksilla
 2. liioittelu/arvoitus/huutokilpailu
- nonsensekäännös *Kalevalasta*
- esim. *Kalevala*, *Kanteletar*, *Edda* tai muita eepoksia maailmalta

KLASSIKKOPAJA I

- luovia kokeiluja eri ilmaisulajeissa klassikkoteoksen pohjalta: roolinvaihdoksia, äänimaisemia, sarjakuvia, parodiaa, mykkäfilmejä jne.
- näyttelyn ja/tai esityksen valmistaminen

KATUSANATAIDE

- aforismeja ja iskulauseita
- runoflazierin suunnittelu/asfalttirunoutta katuliiduilla (sulana aikana)
- runopatsaita

- liikkuvaa runoutta eli runokepposia tai runoperformansseja
- action-runoilua, johon yleisön mahdollista osallistua

LISÄKSI ALAKOULUIKÄISILLE:

VELHOKOULU

Ohjaajina kokeneita velhoja, voit tilata pajan yhdestä oppiaineesta tai kahden-kolmen oppiaineen tiivistetyn yhdistelmän:

I Taikaolennot

- oman taikaolennon luominen
- improvisoituja kohtauksia olennon elämästä
- vuoropuhelu olennon ja sitä kesyttävän ihmisen välillä
- esim. *Dragonologia*, *Harry Potterit*, *Kapteeni Sinikarhun 13 ja ½ elämää*

II Ennustus

- runoennustuksia lastenrunokirjoista
- unien tulkintaa
- maailma 100 vuoden päästä (utopia ja/ tai dystopia)
- esimerkkeinä lyriikkaa Suomen ja maailman kirjallisuudesta

III Muodonmuutos

- lääkärin diagnoosi muodonmuutoksen oireista
- sarjakuva muodonmuutoksesta
- uutinen muodonmuutosepidemiasta
- jatkokertomus muodonmuutosta seuraavista ongelmista
- esim. Kafka: 'Muodonmuutos', Apollo ja Daphne -myytti, sarjakuvaesimerkkinä: mm. *Kaspar Keskiyö*

IV Loitsut

- oman loitsijanimen ja taikasanojen keksiminen
- kutsu- tai karkotusloitsu täydennystehtävänä
- loitsujen esittäminen eri tyyleillä ja taikaliikkeillä
- nykyloitsu kahdella kahdeksan tavun rivillä
- esimerkkiloitsuja suomalaisesta kansanrunoudesta, egyptiläisestä kuolleiden kirjasta ja fantasiakirjallisuudesta

V Toiset todellisuudet (fantasia II)

- luodaan kaksi tai useampia erilaisia todellisuuksia
- keksitään maaginen apuväline/keino, jolla voi liikkua todellisuudesta toiseen
- kirjoitetaan kertomus: miksi joku haluaa liikkua todellisuudesta toiseen ja palata sieltä takaisin tai jäädä sinne?
- esim. Pullman: *Universumien tomu -trilogia*, Saarinen: *Jäälinnun sulka*, Lewis: *Narnia - Taikurin sisarenpoika*

7-9- LUOKKALAISET:

HALUATKO TOSI-TELEVISIOON? – MEDIAKRITIIKKIÄ

- oman tosi-tv formaatin keksiminen: idea ja henkilöahmot, ensimmäisen jakson käsikirjoittaminen
- mainoslauseiden ja -kampanjan suunnittelu

RUNOVIDEORAATI

- runojen esittäminen eri tyyleillä ja tunnetiloissa
- runovideon työstäminen oman tai annetun runon pohjalta (videokamera/t koululta) ja runoraati

KLASSIKKOPAJA II

- mikä on klassikko, mitä klassikoita oppilaat tietävät?
- kootaan pilkotut klassikon palat / arvataan mistä ne ovat peräisin
- käydään läpi klassikkotarina ja kirjoitetaan tarina nykyajassa
- keksitään nykypäivältä jäävälle klassikolle nimi ja lyhyt kuvaus
- luodaan klassikkosankari

KAUHU K12

- 'melkein kuin': kauhua tavallisista asioista
- esimerkkejä psykologisesta kauhusta
- oma kauhukertomus tarinarungon avulla

KOKEELLISEN KIRJOITTAMISEN PAJA

- tajunnanvirtaa aiheesta
- täydennetään fragmentteja
- kuvaruno
- kollaasi eri tekstilajeista
- minimalistisia satuja

RAKKAUSPAJA

- parodia rakkausrunosta
- salarakkaan tai valloittajan CV
- romanttisen kirjailijan henkilökuva ja hänen tuotantonsa
- romanttinen elokuvakohtaus
- sattuman kauppaa -paridialogi yllätyskaavalla (sis. mm. rakkauslaulusitaatti, kysymyksiä, kieltoja, tunteenpurkauksia ja tunnustuksia)

ROCKLYRIKKAPAJA

- luetaan rocklyriikoita, miten ne poikkeavat runoista vai poikkeavatko?
- keksitään biisien nimiä, mistä kappaleet voivat kertoa? Mikä voisi olla tulevan kevään hitti ja minkälaiselta bändiltä se voisi tulla?
- uudelleen sanoitetaan joku tuttu kappale (esim. Maija Vilkkumaa, Ultra Bra)

- kirjoitetaan oma sanoitus
- lisätehtävä: levynkannet, minkälaiselta levyltä oma biisi on peräisin

IMPROPAJA (SUULLISTA JA DRAAMALLISTA SANATAIDETTA)

- eri tekstityyppejä sana kerrallaan (esim. haiku-runo, aforismi, resepti, muistokirjoitus...)
- kirjapantomiimi
- runojukeboksi eli runojen esittämistä eri tunnetiloissa
- arvaa, kuka kirjallisuuden hahmo olen -leikki
- runojen dramatisointi