



Leena Ylimäki

Mielikuvituskone

Toimintakortit draamaleikkeihin

Tässä pdf-tiedostossa on mukana kirjasta seuraavat näytteet:

- Näytekortit

Tutustu kortteihin
verkkokaupassamme



TERVETULOA DRAAMALEIKKIEN PARIIN!

ON DRAAMALEIKIN AIKA,
ALKAA ERÄÄNLAINEN TAIKA.
ON MAHDOLLISTA MONI JUTTU,
OUDOSTAKIN TULEE TUTTU.
TAVALLINEN MUUTTUU AIVAN,
JÄLKEEN KUVITTELUN VAIVAN!



VIUH, VAUH, PUM! KUN MIELIKUVITUSKONE KÄYNNISTYY, SYNTYY TARI-
NOITA, TUNTEITA, ILMAISUA JA IDEOITA. LEIKKI ALKAA, KAIKKI PÄÄSEVÄT
MUKAAN JA JOKAISTA KUUNNELLAAN. MIELIKUVITUS ANTAA SIIVET TOI-
MINNALLE, JOSSA KAIKKI ON MAHDOLLISTA. YHTEINEN LEIKKI VAIKUTTAA
POSITIIVISESTI RYHMÄN ILMAPIIRIIN, OPETTAA HUOMIOIMAAN TOISIA JA
KEHITTÄÄ LEIKKIJÖIDEN OMAA ILMAISUKYKYÄ. NÄITÄ TAITOJA IHAN JO-
KAINEN TARVITSEE ELÄMÄSSÄÄN PÄIVITTÄIN. DRAAMALEIKKIHEIKEN VOI
ALOITTA YLLÄ OLEVALLA ALOITUSLORULLA. LORU JOHDATTELEE DRAA-
MALEIKKIIN, TOIMINTAAN, JOSSA ON RIPAUS JOTAIN ERILAISTA.

DRAAMA TARKOITTA ELÄYTYMISTÄ, KUVITTELUA, ERILAISTEN ILMAI-
SUTAPOJEN KOKEILUA JA VUOROVAIKUTUKSESSA OLEMISTA. DRAAMATYÖS-
KENTELY EI OLE HARJOITELTUA NÄYTTELEMISTÄ YLEISÖLLE. LEIKKIESSÄ
KÄYTETÄÄN MIELIKUVITUSTA, OLLAAN VUOROVAIKUTUKSESSA TOISTEN
LEIKKIJÖIDEN KANSSA, EIKÄ LEIKISSÄ OLE OIKEAA TAI VÄÄRÄÄ TAPAA TOI-
MIA. KUN VAPAASEEN LEIKKIIN YHDISTETÄÄN DRAAMA, SIIHEN LISÄTÄÄN
ENEMMÄN ILMAISUA JA TAVOITTEELLISUUTTA.

OHJEET

DRAAMALEIKKI SYNTYY HETKESSÄ, MUKANA OLEVIENTEN HENKILÖIDEN KESKEN ILMAN KÄSIKIRJOITUSTA. JOKAINEN DRAAMALEIKKI/HETKI ON SIIS AINUTLAATUINEN: JOKA KERTA SYNTYY UUSIA TARINDOITA JA LEIKKIJÖIDENSÄ NÄKÖISTÄ TOIMINTAA.

DRAAMALEIKIN OHJAAJALLA ON TÄRKEÄ ROOLI INNOSTAA, ROHKAISTA JA TOIMIA ESIMERKKINÄ. OHJAAJALLA TARKOITETAAN LEIKIN VETÄJÄÄ, JOKA MYÖS ITSE OSALLISTUU LEIKKIIN. OHJAAJA EI SIIS OLE ULKOPUOLINEN KÄSKYTTÄJÄ, VAAN HÄN NÄYTTÄÄ MALLIN, MITEN LEIKISSÄ VOITAISIIIN TOIMIA. KUN OHJAAJA HYVÄKSYY LEIKKIJÖIDEN IDEOITA JA KANNUSTAA ILMAISUUN, HÄN LUO TURVALLISTA JA AVOINTA ILMAPIIRIÄ DRAAMALEIKKEIHIN.

DRAAMALEIKEISSÄ ON TÄRKEÄÄ HUOMIIDA, ETTÄ JOKAISELLA ON HYVÄ JA TURVALLINEN OLO. FYYSISESSÄ KONTAKTISSA EI SAA SATUTTAA KETÄÄN. MONI VOI MYÖS ARISTELLA OMAA ILMAISUAAN. SIKSI LAPSI VOI ENSIN KATSOA VIERESTÄ, KUINKA DRAAMALEIKKIÄ LEIKITÄÄN JA TULLA MUKAAN VASTA SITTEN, KUN HÄN ON ITSE VALMIS. DRAAMALEIKIN PÄÄTTYESSÄ OHJAAJAN TULEE KERTOAA SELVÄSTI, ETTÄ NYT LEIKKI LOPPUU. SAMALLA HÄN MUISTUTTAA, ETTEI TAVALLISESSA ELÄMÄSSÄ KAIKKI SAMA OLE MAHDOLLISTA, MIKÄ MIELIKUVITUSLEIKKISSÄ SALLITTIIN. MIELIKUVITUKSEN JA DRAAMALEIKIN MAAILMASTA VOIDAAN SIIRTYÄ TOSIELÄMÄÄN ESIMERKIKSI TÄMÄN LORUN AVULLA:

**OLI DRAAMALEIKIN AIKA,
NYT LOPPUU TÄMÄ TAIKA.
PÄÄTTYI LEIKKI, TAAKSE JÄIVÄT
MIELIKUVITUKSEN HÄIVÄT.
VIELÄ JOSKUS PALATAAN
LUOKSE DRAAMALEIKIN MAAN.**

OHJEET

KORTIT, JOISSA ON ORANSSI KEHYS, VAHVISTAVAT LIIKEILMAISUA. NÄISSÄ DRAAMALEIKEISSÄ KÄYTETÄÄN OMAA KEHOA ILMAISUN VÄLINEENÄ. OSALLISTUJAT TULEVAT TUTUKSI OMAN KEHONSA LIIKKUVUUDESTA, MAHDOLLISUUKSISTA JA ILMAISUVOIMASTA.

KORTIT, JOISSA ON VIOLETTI KEHYS, RIKASTUTTAVAT MIELIKUVITUSTA JA KEHITTÄVÄT ELÄYTYMISKYKYÄ. YHDESSÄ VOIDAAN KUVITELLA TODEKSI AIVAN ERILAINEN YMPÄRISTÖ, MISSÄ OIKEASTI OLLAAN. MIELIKUVITUS AVAA UUSIA MAHDOLLISUUKSIA TARKASTELLA ASIDITA TOISESTA NÄKÖKULMASTA. MIELIKUVITUSTA TARVITAAN MYÖS RATKAISEMAAN ARKIELÄMÄN PULMIA.

KORTIT, JOISSA ON PINKKI KEHYS, KEHITTÄVÄT TARINANKERRONTAA JA SANALLISTAMISTA. KYKY YMMÄRTÄÄ – JA MYÖS JATKAA – TARINAA ON TÄRKEÄ TAITO, JOTA TARVITAAN ESIMERKIKSI LUTUN YMMÄRTÄMISESSÄ. AJATUSTEN SANALLISTAMINEN TOISILLE KEHITTÄÄ MYÖS KESKUSTELU- JA VUOROVAIKUTUSTAITOJA.

KORTIT, JOISSA ON TURKOOSI KEHYS, HASSUTTELEVAT ÄÄNI-ILMAISULLA. ROHKEUS KOKEILLA OMAA ÄÄNTÄ ERI TAVOIN VAHVISTAA ITSETUNTEMUSTA JA RENTOUTTAA. ÄÄNEN MONIPUOLINEN KÄYTTÖ JA SEN KEHITTÄMINEN PARANTAA ARTIKULAATIOTA JA HÄLVENTÄÄ MYÖS MAHDOLLISTA ESIINTYMISJÄNNITYSTÄ.

OHJEET

TERVEHDYS

MOI JA HEI JA PÄIVÄÄ NÄIN,
NYT TERVEHDITÄÄN SELÄKKÄIN.
JA KÄDEN SIJAAN TIETENKIN,
JALKAA YLÖS HEILAUTIN.
SIIS MOI JA HEI JA HYVÄSTI,
TERVEHDIN SUA HASSUSTI.



KEKSIKÄÄ YKSIIN, PARIN KANSSA TAI PIENISSÄ RYHMISSÄ UUSIA ERILAI-
SIA TAPOJA TERVEHTIÄ TOISTA. TERVEHDYKSESSÄ VOI OLLA MUKANA JO-
KIN YKSINKERTAINEN LIIKE, ESIMERKIKSI FYYSINEN KOSKETUS TOISEEN.
TERVEHDYS VOI MYÖS KOOSTUA MUUTAMAN LIIKKEEN LYHYESTÄ LIIKE-
SARJASTA, JOLLA VOI TERVEHTIÄ TOISTA JO KAUEMPAA. TERVEHDYKSEEN
VOI YHDISTÄÄ MYÖS JONKIN ÄÄNEN TAI LAUSAHDUKSEN. ESITTÄKÄÄ UU-
DET TERVEHDYSTAVAT MUULLE RYHMÄLLE. MUUT TOISTAVAT NÄKEMÄNSÄ
TERVEHDYKSEN.

- ★ VOITTE LEIKKIÄ MYÖS NIIN, ETTÄ KAIKKI LÄHTEVÄT
KULKEMAAN LEIKKIALUEELLA YMPÄRIINSÄ. JOKAINEN
TERVEHTII AINA VASTAANTULIJAA KEKSIÄLLÄÄN
UUEDELLA TERVEHDYKSELLÄ.

LIIKEILMAISU

KERRO MAISEMA

LAITETAANKO SILMÄT KIINNI?

EI, VAAN AVATAAN!

YMPÄRILLÄ UUDENLAINEN

MAISEMA NYT TAVATAAN.

TÄSSÄ KIVI, TÄSSÄ PENSAS, TÄSSÄ KASVAA SUURI PUU.

TÄSTÄ MENEÉ PURO VUOLAS, MAISEMA NÄIN RAKENTUU.



SOPIKAA ALUKSI YHDESSÄ JOKIN YHTEINEN MIELIKUVITUSPAIKKA, JOS-
SA KAIKKI KUVITTELEVAT OLEVANSA. AJATELKAA YMPÄRILLÄNNE OLEVAA
MAISEMAA JA SYVENTÄKÄÄ YHTEISTÄ KOKEMUSTA SANDOITAMALLA MAI-
SEMAAN ERILAISIA ASIOITA. JOKAINEN SAA VUOROLLAAN KERTOJA KUVI-
TELLUSTA MAISEMASTA YHDEN ASIAN, MITÄ SIELLÄ VOISI OLLA. MIELI-
KUVITUSPAIKKA VOI OLLA ESIMERKIKSI METSÄ, MAATILA, KAUPUNKI TAI
VUORISTO.

ENSIMMÄINEN LEIKKIJÄ KERTOO JA NÄYTTÄÄ MUILLE, MISSÄ KOH-
DASSA OLISI ESIMERKIKSI ISO KIVI. TOINEN LEIKKIJÄ JATKAA KERTO-
MALLA JA NÄYTTÄMÄLLÄ, MISSÄ KOHDASSA ON VAIKKAPA PURO. KOLMAS
VOI LISÄTÄ KUVITELTUUN MAISEMAAN PUUN TAI POLUN. JATKAKAA NÄIN
NIIN KAUAN, KUNNES KAIKKI OVAT SAANEET LISÄTÄ MAISEMAAN JONKIN
HALUAMANSÄ ASIAN. AINA, KUN LISÄÄTTE MAISEMAAN JOTAKIN, YRIT-
TÄKÄÄ MYÖS MUISTAA, MITÄ MUUT OVAT JO LISÄNNEET JA MIHIN KOH-
TAN. SAMALLE KOHDALLE EI VOI LAITTAÄ ERI ASIOITA PÄÄLLEKKÄIN.



ELÄYTYKÄÄ HETKEKSI LIIKKUMAAN TAI LEIKKIMÄÄN KUVITELLUSSÄ
MAISEMASSANNE.

TARINAT