



ANNA BRIGADERE - ALISE POLACENKO

NYSÄ, JÄTTILÄISMÄISEN PIENI SEIKKAILU

KATSOMISAVAIMET

Tehtäviä katsomiskokemuksen rikastuttamiseksi

Tehtävät: Anna-Riitta Partanen

Kannen kuva: Antti Sepponen

Muut kuvat: Aki Loponen

Taitto: Anna Aalto

Lähteet:

Lukemo (lukemo.fi)

Helin, Keisala ym. Kynäkulkuri 4

ENNEN ESITYSTÄ

Mistä esitys kertoo?

Yksitoikkoiseen elämään kyllästynyt omapäinen Nysä lähtee etsimään onneaan ja toteuttamaan unelmiaan. Hän päätyy taianomaiseen maailmaan, jossa hän kohtaa muinaisia voimia kuten Tuulen äidin, jättiläisen, kuningattaren ja itsensä Pirun, joka vaatii ihanaa linnan prinsessaa omakseen. Auttaessaan muita Nysän on laitettava rohkeutensa ja koko sydämensä peliin.

Näytelmässä seikkailevat

Nysä, Lauri, Iso-Emäntä, Tuulen äiti, Metsän äiti, Kitupiikki, Kitupiikitär, Vanha ukko, Kuningatar, Prinsessa, Piru

Vinkki! Leikkaa hahmot irti ja tee tikkunukkeja omia esityksiä varten.



TERVETULOA TEATTERIIN!

Teatteriesityksen valmistaminen on yhteispeliä. Yli 30 teatterin ammattilaista, mm. ohjaaja, näyttelijät, pukusuunnittelija, ompelijat, kampaaja-maskeeraaja, valosuunnittelija ja lavasterakentajat ovat valmistaneet esityksen teitä varten. Nyt kaikki on valmista, tervetuloa teatteriin!

TEHTÄVÄT PIENRYHMILLE

Pienryhmät:

- Tutustutaan oheiseen kolmasluokkalaisten laatimaan teatterietikettiin.
- Valitaan yhdessä kolme kohtaa, jotka harjoitellaan näyttämään toisille ilman puhetta.
- Nimetään ne yhdessä.



TEATTERIETIKETTI

- onnistunut teatterielämys tehdään yhdessä

Teatteriin tullessa saa:

- pukeutua hienosti
- jättää päällysvaatteet naulakkoon
- katsoa lipusta oman paikanumeronsa
- odottaa salin ovien aukeamista
- sulkea puhelimen

Väliajalla saa:

- nauttia herkkuja
- jutella esityksestä kaverin kanssa
- käydä vessassa

Esityksen aikana saa:

- nauttia esityksestä
- katsoa ja kuunnella
- nauraa, jos naurattaa
- itkeä, jos itkettää
- pelästyä, jos siltä tuntuu
- antaa näyttelijöille työrauhan
- pidättää vessa-asiaa

Esityksen jälkeen saa:

- taputtaa kiitokseksi
- lähteä rauhassa ja hyvällä mielellä kotimatalle

Teatterietiketti on syntynyt koulujen draamatyöpajoissa

ESITYKSEN JÄLKEEN

KESKUSTELUKORTIT

Tulosta viereiset kysymykset ja leikkaa korteiksi. Niiden avulla palautetaan mieleen esityksen tapahtumia ja henkilöitä. Ne auttavat myös oman mielipiteen kertomisessa.

Voidaan esimerkiksi valita muutama kysymys, joiden pohjalta keskustellaan parin tai pienryhmän kanssa tai jokainen voi kääntää pinosta vuorollaan itselleen kortin, jonka kysymykseen vastaa. Kysymyksiin vastaamalla voidaan myös kirjoittaa arvio esityksestä.

KOLMEN KUVAN TARINA

PIENRYHMÄTEHTÄVÄ:

Palautetaan yhdessä mieleen juonen kulku.

Valitaan esityksestä kolme kohtausta, joihin juoni tiivistetään: yksi alusta, yksi keskeltä ja yksi lopusta. Valmistetaan pysähtyneet kuvat, still-kuvat, valituista kohtauksista.

Kun kohtaukset on valittu keskustelemalla, on tärkeää ottaa suunnitteluun mukaan kokeilu ja toiminta. Harjoitellaan kuvasarja niin, että siirtyminen kuvasta toiseen on sujuvaa. Näytetään kuvasarja toisille.



Keksi, mitä Nysän taskusta löytyy.

Kuka näytelmän henkilöistä haluaisit olla? Miksi?

Mitä samaa sinussa ja Nysässä on?

Mikä oli mielestäsi esityksen hauskin kohtaus?

Mikä oli mielestäsi esityksen jännittävin kohtaus?

Kerro toisille yhdestä hankalasta tilanteesta, johon Nysä joutui. Miten hän selvisi siitä?

Mikä on näytelmän tärkein tapahtuma? Miksi?

Mikä kohtaus jäi erityisesti mieleesi? Miksi?

SADUN OMINAISPIIRTEET

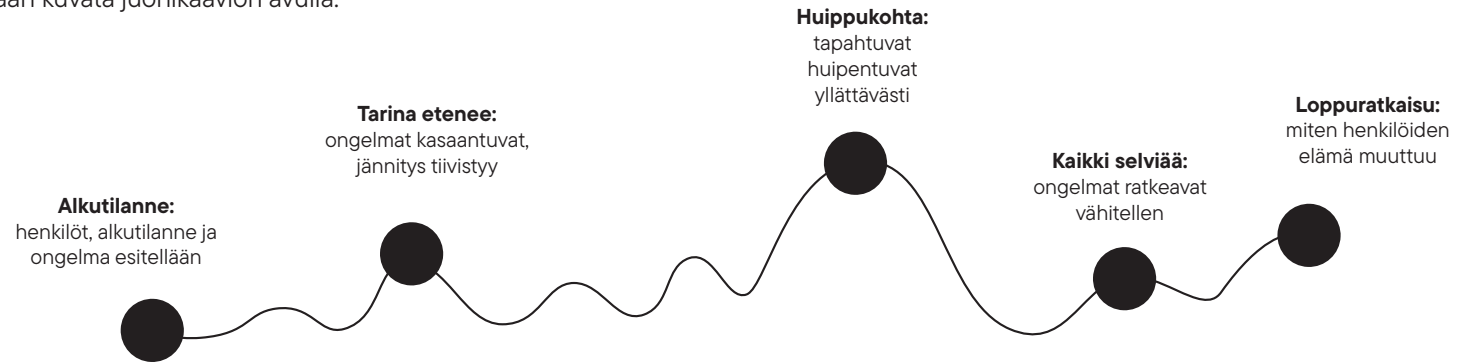
Sadulla on usein selkeä ja tuttu rakenne. Sitä voidaan kuvata juonikaavion avulla.

TEHTÄVÄ:

Piirretään juonikaavio. Siihen merkitään alku, loppu ja keskeiset tapahtumat.

Kerro Nysän tarina parin kanssa juonikaavion avulla.

Halutessasi voit piirtää juonikaavion jostain muusta tutusta tarinasta tai omasta tarinastasi.



TEHTÄVÄ:

Laita kuvat juonenmukaiseen järjestykseen.



Nysä koittaa saada vanhalle ukolle yösijan.



Nysä saa tehtäväksi vahtia Tuulen äidin lapsia.



Nysä päättää lähteä seikkailemaan.



Nysä palaa kotiin Laurin luokse.



Metsän eläimet pyytävät Nysältä apua.



Nysä lähtee pelastamaan kuningattaren ja prinsessan.

KUVAILE NÄYTELMÄN HENKILOÄ

TEHTÄVÄ:

Valitse yksi näytelmän henkilöistä. Voit käyttää apuna sivun 2 kuvagalleriaa. Piirrä henkilöstä kuva. Kuvaile henkilöä vastamalla kysymyksiin.

Miltä henkilö näyttää? Millainen hän on?
Mitä muut näytelmän henkilöt ajattelevat hänestä?
Mitä minä ajattelen henkilöstä?

ÄÄNIMAISEMA

PIENRYHMÄTEHTÄVÄ:

Valitaan joku esityksen tapahtumapaikoista esim. Tuulen äidin ja lasten koti, Metsä, Kitupiikkien koti, Kuningattaren palatsi.

Mietitään ja kokeillaan, millaisia ääniä siellä voisi kuulua. Rakennetaan äänimaisema kehosoittimia ja/tai rytmisoittimia käyttäen.

Yksi ryhmästä voi toimia kapellimestarina, joka ohjaa toisia. Huomataan, että samaan aikaan voi kuulua enemmän kuin yksi ääni. Harjoitellaan ja esitetään sitten toisille. Yleisö kääntyy selin esityksen ajaksi.



TULKITAAN TUNTEITA

TEHTÄVÄ:

Sanoitetaan, tutkitaan ja ilmaistaan tunteita. Tehtävän voi toteuttaa esim. seuraavilla työtapoilla:

Tunnepiiri

Nimetään yhdessä kohtauksen tunnetila, kuunnellaan kaikki vaihtoehdot. Jokainen näyttää vuorollaan tunnetilan eleitä ja ääniä käyttäen, muut toistavat.

Samanaikaiset tunteet

Asetutaan tilaan selin toisiin. Kuunnellaan opettajan luke-
mana kohtauksen tilanne. Sovitusta merkistä käännytään
ja asetutaan patsaaksi, joka esittää kohtauksen tunnetilaa.



Nysä haluaisi oikeita töitä. Emäntä hoputtaa vain vuolemaan lisää lusikoita. Miltä Nysästä tuntuu?



Jättiläinen on uhkaillut metsän eläimiä. Jänis pyytää Nysältä apua. Jättiläinen tulee. Miltä eläimistä tuntuu? Miltä Nysästä tuntuu?



Tuulen lapset karkaavat. Voi ei! Miltä Nysästä tuntuu?



Kitupiikki pistää Nysän p