

Heli Konivuori

# Vihreää Draamaa LELUMAASSA



Pääkaupunkiseudun Kierrätyskeskus Oy



# Sisällys

Lukijalle .....	3
1. Mitä vihreä draama on? .....	4
2. Leikki, tarinat ja vihreä draama .....	5
3. Vihreässä draamassa käytettyjä työtapoja .....	6
4. Ohjeita ohjelmien käytännön toteutukseen .....	7
5. Lelumaan tulevaisuus vaarassa .....	12
6. Lelukoira Tatun avunpyyntö .....	18
7. Lelumaan leikit .....	24
Liitteet:	
Tarinoiden ydinkohdat .....	26
Värityyskuvat .....	27

## Teksti:

Heli Konivuori 2006,  
Pääkaupunkiseudun Kierrätyskeskus Oy

## Kuvat:

Ensio Aalto,  
Pääkaupunkiseudun Kierrätyskeskus Oy

## Graafinen suunnittelu ja taitto:

Johanna Hakala & Tiiriina Pisto,  
Pääkaupunkiseudun Kierrätyskeskus Oy

## Paino:

Painotalo Auranen Oy

ISBN 952-473-802-3



TALLINNA  
TAASKASUTUSKESKUS  
HUVITAVAD ASJAD  
[www.taaskasutus.ee](http://www.taaskasutus.ee)



UUDENMAAN  
YMPÄRISTÖKESKUS  
NYLANDS  
MILJÖCENTRAL



# Lukijalle

**AIKUISIA AINA** hämmästyttää ja välillä kauhistuttaaakin nykypäivän lasten lelujen paljous. Kuitenkin me aikuiset ostamme lapsille leluja tai annamme luvan niiden hankkimiselle. Pelkäämmekö, että lapset eivät saa muiden hyväksyntää, jos heillä ei ole tämän hetken "statusleluja"? Mihin ovat kadonneet vanhemmilta lapsilta perityt lelut, joilla oli muutakin kuin pelkän leikkivälineen arvo? Entä kirpputorien ja antikvariaattien tarjonta? Kysymys vaatii paljon pohdintaa ja omaan peiliin katsomista meiltä aikuisilta.

Vaikka vastuu lasten leluista ja leikkimisen mahdollisuuksista on aikuisilla, ei ole haitaksi, jos lapset itsekin välillä pohtivat lelujen merkityksiä ja niiden hankintaa.

Vihreää draamaa lelumaassa sisältää kaksi draamatarinaa, joiden tavoitteena on antaa aineksia käsitellä leluihin ja niiden tarpeeseen liittyviä kulutus-kriittisiä kysymyksiä päiväkodissa yhdessä lasten kanssa. Kirjanen sopii myös muiden lapsiryhmien

kanssa työskentelyyn. Draamakerrat muodostuvat kahdesta noin tunnin mittaisesta kokonaisuudesta, joiden välillä aihetta on suositeltavaa käsitellä tarinoin liittyvien leikkien avulla. Kirjasen lopussa on myös värityskuvia.

Tämä kirjanen on valmistettu osana Pääkaupunkiseudun Kierrätyskeskus Oy:n ja Tallinnan Taaskasutuskeskuksen yhteistä Uusi Elämä – Uus Elu -hanketta. Hankkeessa edistetään kohtuullista kulutusta ja uudelleenkäyttöä. Hanke saa rahoitusta Euroopan Aluekehitysrahastosta, Etelä-Suomen ja Viron Interreg IIIA -ohjelmasta.

Lämpimät kiitokset niille päiväkodeille, jotka osallistuivat draamatarinoiden käytännön kehittelyyn. Kiitos myös Jaana Hiltuselle materiaalin ja erityisesti ohjelmien kommentoinnista.

**Antoisia hetkiä vihreän draaman parissa!**

## Vihreä draama

**on draaman keinoin toteutettavaa ympäristökasvatusta, jonka tavoitteena on ihmisen toiminnan muutos - ympäristöä vähemmän kuormittava elämäntapa**



Sillä on ympäristökasvatuksellinen tavoite ja teema.



Se on osallistuvan teatterin muoto, joka mahdollistaa kaikkien läsnäolijoiden osallistumisen; ei erillistä yleisöä.



Se on vuorovaikutteinen ryhmäprosessi.



Se sisältää hätkähdyksen, reflektoivia työtapoja sekä uusien toimintatapojen kokeilua. Varhaiskasvatuksessa se sisältää kiinnostusta herättävän tapahtuman, tapahtunutta ilmentävää

toimintaa ja yhdistävän linkin omaan elämään.



Siinä hyödynnetään teatteritaiteen peruselementtejä, leikkiä, toiminnallisuutta ja elämyksellisyyttä.



Siinä oppiminen perustuu osallistujan aiempaan kokemusmaailmaan ja tietopohjaan.



Se ei ole taidemuoto: lähtökohtana ovat ympäristöasiat, ei esteettisyys eikä taiteen tekeminen.



# 1. Mitä vihreä draama on?

**VIHREÄ DRAAMA** on yleisnimitys toiminnalle, jossa itseilmaisua ja teatterin elementtejä käytetään ympäristöasioiden käsittelyyn ja omien ympäristökäsitteiden selkeyttämiseen. Vihreää draamaa ohjaavat ympäristökasvatukselliset tavoitteet. Vihreä draama -ohjelmissa käsitellään valittua ympäristöaihetta teatterin keinoin (mm. roolityöskentely) ja erilaisten toiminnallisten harjoitusten avulla. Vihreän draaman tavoitteena on aikaansaada muutos ihmisen toiminnassa.

Draama yhdistää todellisen ja kuvitteellisen maailman. Sen peruselementteihin kuuluvat mm. roolit, metaforat, jännite, aika, konfliktit, tila ja lavastus. Draaman osa-alueita ovat teatteri, terapia ja draamakasvatus. Draamakasvatus pitää sisällään teatterin tekemisen kasvatuksen ja opetuksen näkökulmasta,

persoonallisuuden kasvun sekä opetuksen ja kasvatuksen draaman keinoja ja menetelmiä käyttäen.

Vihreä draama perustuu yhdessä tekemiselle ja osallistumiselle. Se ei ole teatteriesityksen katsomista eikä edes sen tekemistä, vaan ryhmässä työskentelemistä, yhteisen tarinan ja näkemyksen luomista sekä jokaisen osallistujan ajatusten ja mielipiteiden itsetutkiskelua.

Pienten lasten vihreä draama -ohjelmissa käytetään usein tarinankerrontaa, ja tämän kirjaisen ohjelmat perustuvat siihen. Kumpikin ohjelmista sisältää tarinan keskeisine tapahtumineen. Tarinaa herätetään eloon yhdessä lasten kanssa ilmaisun keinoin. Loppuksen lopuksi kysymys on toiminnallisista ja mielikuvien pohjautuvista tarinatuokioista.





## 2. Leikki, tarinat ja vihreä draama

---

**LASTEN YMPÄRISTÖKASVATUS** on satua, leikkiä ja seikkailua. Tämä kaikki on mahdollista vihreässä draamassa, kuten myös oman kehon käyttö. Tiedon pitäisi olla leikkiä rikastuttavaa, ei itse pääasia. Nykyään, kun kestävät elämäntavat ovat tulossa yhä tärkeämmäksi osaksi kasvatusta, on syytä käsitellä vaikeita ympäristöteemoja yhdessä lasten kanssa. Ne tulee vain esittää lapselle ymmärrettävällä tavalla ja antaa keinoja lapsen itse omalla toiminnallaan vaikuttaa käsiteltyihin asioihin. Myöhemmin tulee varmistaa, että lapsi on ymmärtänyt asian oikein. Turha pelottelu on syytä jättää pois, mutta totuudessa tulee kuitenkin pysyä. Esimerkiksi roskat ovat välinpitämättömien ihmisten heittelemiä, eivät vahingossa luontoon tiputettuja.

### Tarinat

Sadut ja tarinat tuovat lasten elämään elämyksiä, iloa ja jännitystä. Tarinat valmistelevat lasta kohtaamaan aikuisten maailman. Niiden avulla voi pohtia mieltä askarruttavia kysymyksiä. Monet tarinat eivät anna valmiita ratkaisuja, vaikka niissä yleensä onkin selkeä alku, keskikohta ja loppu. Tarina on kokonaisuus, joka kertoo paljon, mutta jättää monia asioita avoimeksi. Tarinassa on sijaa jokaisen omalle ajattelulle ja oivaltamiselle.

Lapsi tarvitsee tarinoita sisäiseen kypsymiseen. Ne vahvistavat tunne-elämää ja toimivat lähtökohtana luovan ajattelun edellytykselle, mielikuvitukselle. Tarvittaessa tarinoin voi lisätä myös tietoa. Lapsi pystyy varsin hyvin erottamaan toisistaan sadun ja todellisuuden. Näin ollen todellisten asioiden siirtäminen mielikuvitusmaailmaan, jossa esiintyy esimerkiksi ihmisten kaltaisia puhuvia eläimiä, ei haittaa. Päinvastoin etäännyttäminen arkitodellisuudesta luo mahdollisuuksia asioiden käsittelylle sopivalla tasolla (jokainen poimii itselleen merkittäviä asioita) sekä luo pohjaa uudenslaisille ongelmanratkaisuille.

Tarinat toimivat ympäristökasvatuksen elävöittäjinä, ja niiden kautta on mahdollista tutustua asioihin, joiden toteuttaminen tai konkreettinen kohtaaminen ei ole oikeasti mahdollista. Tarinat tarjoavat myös virikkeitä lasten omiin rooli- ja teatterileikkeihin.

### Roolileikki

Leikki kehittyy ja muuttuu lapsen kehitysvaiheiden mukaan. Roolileikit tulevat luontaisesti mukaan leikki-iässä (3-6 -vuotiaat). Roolileikillä on erilaisia vaihteita, ja leikki alkaa usein hyvin huomaamattomasti. Esimerkiksi vetäessään sisaren takin päälensä, lapsi toteaa, että hän on nyt sisko. Tällöin lapsi erottaa jonkun henkilön tunnusmerkit ja kykenee asettumaan hänen rooliinsa. Roolinoton kautta suhde ympäröivään maailmaan muuttuu.

Myöhemmin lasten leikkeihin tulevat mukaan hyvin tarkat säännöt, myös roolileikkeihin (sääntöleikki-ikä). Roolien väliset suhteet monimutkaistuvat, ja itse tarinasta ja tapahtumista tulee oleellisinta. Pienempien lasten mieluusti käyttämän rekvisiitan tarve vähenee. Esikouluiässä roolileikit kehittyvät jopa näytelmäleikkien suuntaan, leikin prosessin ollessa kuitenkin näyttelemisen tekniikkaa tärkeämpi. Toimintamuotona tämä onkin hyvin lähellä prosessidraamaa. Prosessidraama, kuten vihreä draamakin, on kuitenkin ohjattua, tavoitteellista toimintaa, jossa aikuisen osuus on huomattava toiminnan suunnittelussa ja motivoinnissa.

Vihreän draaman ja erilaisten harjoitteiden suunnittelussa kannattaakin ottaa huomioon roolileikin kehityksen tasot. Esikouluryhmäläiset haluavat ja kykenevät itse synnyttämään esityksiä spontaanisti ja lyhyessä ajassa. Pienemmille riittää esimerkiksi yhteisesittäminen ja roolinotto.

Vihreä draama on lapsille sopiva tapa työstää ympäristöasioita, koska se sopii hyvin lasten omaan leikkiin. Draamassa siirrytään toiseen paikkaan ja jonkun toisen rooliin leikkimisen ja eläytymisen kautta toimien kuin kaikki olisi totta. Tulee kuitenkin muistaa, että vihreä draama ei saa viedä tilaa lasten vapaalta leikiltä. Leikki loppuu, kun siitä tulee opetustilanne. Vihreä draamakin on lähestymistavastaan huolimatta aina ”johdettua” verrattuna lasten vapaaseen leikkiin. Vapaan leikin rinnalla ohjatulla leikillä on oma tilansa, ja ohjattu leikki voi olla myös vihreää draamaa.



## 3. Vihreässä draamassa käytettyjä työtapoja

**VIHREÄN DRAAMAN** työtavat, mm. leikit, harjoitukset ja pienet esitykset, lähtevät yleensä luontevasti käyntiin. Mahdolliset käynnistysvaikeudet saattavat johtua esimerkiksi epäselvistä ohjeista. Mitä pienemmistä lapsista on kyse, sen tarkempi ohjeiden antamisessa pitää olla.

Vihreää draamaa tai yksittäistä harjoitusta ei kannata lähteä vetämään, jos ne eivät tunnu itselle luontevilta työtavoilta. Lapset kyllä huomaavat, jos ohjaaja ei itse ole jutussa mukana, ja myös heidän keskittymisensä aiheeseen herpaantuu.

Seuraavassa on lyhyesti esitelty muutamia vihreässä draamassa käytettyjä työtapoja. Kaikkia työtapoja ei ole käytetty tämän oppaan tarinoissa, mutta ne antavat lisää näkökulmaa vihreään draamaan ja niitä voi kokeilla eri yhteyksissä myöhemmin.

### Roolityöskentely

Roolityöskentely on draaman tärkein työtapo, ja sitä käytetään myös Vihreää draamaa lelumaassa -tarinoissa. Roolityöskentelyssä astutaan johonkin yhdessä sovittuun rooliin, esimerkiksi Lelukoira Tatuksi, ja toimitaan roolihahmon mukaisesti kuvitteellisessa tilanteessa aivan kuin se olisi totta.

Roolin ottaminen on hyvä tapa avartaa näkökulmaa. Se mahdollistaa pääsyn sisälle omaan ja toisen ihmisen maailmaan. Roolin suojassa on turvallista sanoa, kokeilla ja hahmottaa asioita, joita ei voi kokea tai tehdä todellisuudessa. Vihreässä draamassa roolityöskentely ei ole samanlaista kuin teatteritaiteessa, mutta toimii hyvänä työvälineenä oppimiseen.

Roolityöskentelyssä on eri tasoja. Roolissa voi olla lyhyen hetken tai koko draamaohjelman ajan. Rooli voi myös vaihtua ohjelman aikana. Leikkiessään lapset vaihtavat roolia tilanteen mukaan hyvin spontaanisti, joten roolin vaihtaminen nopeasti ja kesken draamaohjelman on ongelmaton, eikä roolien vaihtuminen aiheuta samanlaista epävarmuutta kuin jouluikäisillä.

### Improvisoidut esitykset

Improvisoituja esityksiä voidaan tehdä pienryhmissä. Esitykset kertovat esimerkiksi siitä, miten roolihah-

mot toimivat kuvitteellisessa tilanteessa, tai yleisemmin, mitä tapahtuu seuraavaksi. Esityksiä ei harjoitella, mutta niitä voidaan suunnitella etukäteen. Esitystapana voi olla perinteisen näyttelemisen lisäksi pantomiimi, kuten tämän oppaan tarinoissa. Suunnittelua voi ohjeistaa antamalla esimerkiksi valmiita vuorosanoja tai muita määreitä. Tuotokset esitetään muille osallistujille. Vihreässä draamassa esityksissä on oleellista sanoma ja sisältö. Tarvittaessa ohjaaja voi ensin keskustella pienryhmän kanssa aiheesta ja sitten vasta pyytää heitä keskittymään esityksen valmistamiseen.

### Piirretty rooli

Osallistujat luovat yhdessä roolihahmon piirtämällä ja kirjaamalla ylös oleellisia tietoja hahmosta (esimerkiksi nimi, sukupuoli, ikä, harrastukset). Pienten lasten kanssa ohjaajan kannattaa piirtää ja kirjata yhdessä sovitut asiat paperille kaikkien näkyviin. Syntyneitä ja tutuksi tullutta hahmoa käytetään roolityöskentelyssä.

### Ohjaaja roolissa

Ohjaaja voi viedä tapahtumien kulkua eteenpäin ottamalla itselleen roolin väliaikaisesti tai koko työskentelyn ajaksi. Ohjaajan toimiessa tarinankertojana hän on omaksunut roolin, joka väistyy vain leikkien ohjeistuksen ajaksi.

### Koko ryhmän liikkuva kone/patsas

Yksi osallistujista menee tilan keskelle ja alkaa tehdä valitsemaansa liikettä ja ääntä. Muut ryhmäläiset siirtyvät yksi kerrallaan tilan keskelle valitsemaansa paikkaan ja liittyvät osaksi konetta/patsasta, toista omaa liikettään ja ääntään. Näin muodostuu yksi yhteinen kone. Haluttaessa kone voidaan myös purkaa. Jokainen irrottautuu koneesta haluamanaan hetkenä.

### Leikit

Pienten lasten kanssa leikit ovat oiva tapa käsitellä asioita. Työskentelymuotona leikit ovat tuttuja ja niihin saa sisällytettyä helposti erilaisia pieniä rooli- ja liikeharjoitteita. Tuttuja leikkejä voi myös muuntaa käsiteltävää aihetta tukevaksi.





## 4. Ohjeita ohjelmien käytännön toteutukseen

### Ohjelmapaketin rakenne

Vihreää draamaa lelumaassa -ohjelmapaketti sisältää kaksi noin tunnin mittaista draamaohjelmaa varhaiskasvatukseen. Ohjelmat sisältävät tarinan, jonka tapahtumia kuvataan yhdessä tehden ja leikkien. Näin kaikki saavat mahdollisuuden osallistua tarinaan ja vaikuttaa sisällön yksityiskohtiin. Lisäksi materiaaliin kuuluu ohjelmien välillä toteutettavia leikkejä, joissa esiintyvät ohjelmista tutut hahmot sekä asian jälkikäsittelyyn soveltuvia muita satuja ja leikkejä.

### Ohjaajan rooli

Vihreässä draamassa tärkeää on ohjaajan oma into, rohkeus tehdä ja kokeilla, kyky heittäytyä mukaan tarinaan. Tarinankerrontaan perustuvissa vihreä draama -ohjelmissa ohjaaja toimii ryhmän sisältä käsin ollen oikeastaan koko ohjelman ajan roolissa, tarinankertojana. Samalla hän kuitenkin huolehtii draamaohjelman etenemisestä sekä pitää osallistujien intensiteettiä yllä.

Tarinoissa on kohtia, jotka rakentuvat ohjaajan oman eläytymisen ja miimisen liikkumiseen varaan, kuten

kiikareilla katsominen ja juokseminen. Nämä liikkeet elävöittävät ja konkretisoivat tarinaa sekä antavat myös lapsille mahdollisuuden (luvan) toteuttaa niitä.

Lisäksi ohjaajan kuuluu huolehtia turvallisuudesta ja aikataulusta. Pienten lasten kanssa kannattaa huomioida se, että he ottavat vielä mielellään kontaktia toisiinsa ja liikkuvat mielellään lähellä maan tasoa. Innostuessa sattuu helposti vahinkoja, harvoin kuitenkaan mitään vakavaa.

Jos ryhmä on draamaohjaajalle vieras, pienten lasten kanssa työskennellessä on erityisen tärkeää, että lasten oma ohjaaja on paikalla ja mukana tilanteissa. Tällöin oma ohjaaja osaa myöhemmin käsitellä aihetta laajemmin lasten kanssa sekä vastata kysymyksiin. Myös ohjaajan lasten tuntemus on korvaamatonta, ja sen avulla hän voi edistää draamaohjelman etenemistä. Joskus voi olla vaikea saada pienen lapsen puheesta selvää, tai joku lapsista ei vielä malta istua hetkeäkään paikallaan ilman syliä. Päiväkodin oma ohjaaja yleensä tietää, miten toimia missäkin tilanteessa, ja vastuu ryhmästä on viime kädessä hänellä.



## Tarinankerronta

### Perusteita kerronnalle

Tarinankerronta on eri asia kuin tarinan lukeminen. Ihanteellisinta olisi, jos ohjaaja voisi kertoa tarinan omin sanoin eikä lukea sitä suoraan paperista. Tämä voi kuulostaa äkkiseltään vaikealta, ja haasteellista se onkin, mutta kun kerran opettelee tarinoiden kertomisen, huomaa, miten siitä innostuu itsekin ja miten erilainen vaikutus sillä on kuulijoihin ja osallistujiin kuin suoraan tekstistä lukemisella. Yhtä kertaa varten ei ehkä ole mielekästä opetella Vihreää draamaa lelumaassa -tarinoita, mutta jos aikoo vetää ohjelmia useamman kerran, niin silloin opettelu jo kannattaa.

Tarinankerronnalle on olemassa vihreän draaman kannalta muutama tärkeä peruste, jotka liittyvät intensiteetin ylläpitoon sekä ohjaajan omaan toimintaan. Kun kertoo tarinoita omin sanoin, pystyy seu-

raamaan osallistujien reaktioita ja keskittymiskykyä. Tilanteesta voi rakentaa vuorovaikutteisen ohjaajan vastatessa lasten reaktioihin. Näin hän voi herättää kiinnostusta, rakentaa jännitettä ja luoda toimintaa aivan toisin kuin istumalla nenä kiinni tekstissä. Kun näkee, kuinka tarina tempaisee vie osallistujat mukaansa, se innostaa myös ohjaajaa itseään.

Kertoessamme päivän tapahtumista jollekin, eli kertoessamme tarinaa, viestimme harvoin vain pelkällä puheella. Yleensä otamme avuksemme eleet, ilmeet ja liikkeet. Nämä olisi tärkeää saada sisällytettyä myös Vihreä draama -tarinoihin, koska ne herättävät vastavuoroisesti aktiiviteettia myös osallistujissa. Tarinoita kertoessa yllättää itsensä monesti tekemästä tarinassa tapahtuvia asioita. Tämä kannustaa myös osallistujia tekemään asioita miimisesti. Näin ohjaaja, ehkä huomaamattaankin, tukee erinomaisesti draamakasvatuksen itseilmaisullisia tavoitteita.





Tarinan kerronta takaa myös sen, että ohjaaja tietää koko ajan, missä mennään ja mikä on tärkeää nyt, sekä tuntee tarinan ja seuraavat tapahtumat hyvin. Ennen kaikkea tarinankerronta synnyttää tarinan joka kerta uudelleen eloon säilyttäen sen tuoreuden ja ohjaajan oman intensiteetin tapahtumiin. Tarinaa kertoessa ei voi miettiä illan ruokalistaa, vaan täytyy olla mukana tässä ja nyt.

## Vinkkejä tarinankerrontaan

Kokeile tarinan kertomista ensin pienessä mittakavassa. Kerro tuttavallasi jokin hullu sattumus, joka sinulle on hiljattain tapahtunut. Tämän tarinan osat itse ja tiedät mikä siinä on tärkeää. Kokeile nähdä kertomasi tilanne kuvina ja kerro samalla, mitä näet ja tunnet.

Opettele ensin ensimmäinen Lelumaan tulevaisuus vaarassa -seikkailutarina, ja vasta kun osaat sen, siirry Lelukoira Tatun avunpyyntö -tarinan opetteluun.

Kertojan on tärkeää muistaa sadun rakenne ja oleellisten tapahtumien kulku. Ne kuljettavat tarinaa ja

1. Lue satu ensin muutaman kerran itseksesi (ei ääneen).
2. Mieti mitä ja mistä satu kertoo.
3. Kuvittele tarinan miljöö eli maailma, missä kaikki tapahtuu.
4. Hahmota, ketkä ovat päähenkilöitä ja miltä he näyttävät.
5. Mitkä ovat tarinan keskeiset tapahtumat?
6. Mitkä asiat kuulijoiden on tärkeää ymmärtää?
7. Lue satu uudelleen ja vahvista mielikuvia.
8. Kirjaa tarvittaessa tarinan keskeiset tapahtumat ylös muistin tueksi.
9. Kerro tarina joko itsellesi, lapsellesi tai ystävällesi. Kertoessa mielikuvat tarinasta pitäisi nähdä koko ajan omin silmin ja kertoa se, mitä näkee parhaillaan.



ovat tärkeitä ymmärtää, eivät yksityiskohtat. Kirjajen lopussa onkin malli muistilistasta, johon on merkitty Lelumaan seikkailujen tarinoiden oleelliset tapahtumat. Sen pohjalta jokainen voi tehdä itselleen oman muistituen.

Samalla kun harjoittelet tarinan kertomista, ota mukaan myös eleet. Hiljaisuus - käsi nyrkissä ja etusormi pystyssä, kuiskaus sormeen "Shyss" jne. Tarvittaessa nämä voi merkitä muistilistaan, kuten myös mahdolliset tekstiä täydentävät kysymykset.

## Akuvalmistelut

Ohjelman käytännön toteutus sisältää muiden ohjaustilanteiden tavoin erilaisia valmistelevia töitä. Tällaisia ovat muun muassa osallistujaryhmään, aikataulutukseen, tilaan ja välineisiin liittyvät käytännön asiat.

### Ohjelma

Ohjaajan tulee tuntea vetämänsä ohjelman runko ja sen sisältämän tarinan kulku ja pääkohdat sekä tietää koko ajan, mitä seuraavaksi tapahtuu. Tämä antaa ohjaajalle varmuutta, ja hän voi keskittyä rauhassa kertomiseen ja tekemiseen sekä ilmapiirin ja tilanteen aistimiseen. Ohjaajalla voi olla silti vieressään omat muistiinpanot muistin tueksi.

### Aikataulutus

Kun menee vetämään ohjelmaa vieraalle ryhmälle, kannattaa varmistaa käytettävissä oleva aika sekä kertoa, ettei ohjelman kesto voi tietää aivan tarkalleen, vaan siihen vaikuttaa muun muassa ryhmän toiminta. Kannattaa myös merkitä arvio suunnitellusta

kellonajasta muutamaa kohtaan omista muistiinpanoissa ohjelman etenemisestä. Näin voi seurata ajankäyttöä ja joustaa aikataulusta tarvittaessa.

Päiväkodeissa on yleensä seinäkello, josta aikaa voi seurata huomaamattomasti, mutta kannattaa varata varmuuden vuoksi rannekello tai vastaava mukaan. Kännykkä ei ole hyvä, koska se kiinnittää osallistujien ja etenkin lasten huomiota – syntyy kysymyksiä esimerkiksi taustakuvista ja soittoäänistä. Kännykkä voi vaikeuttaa omaakin keskittymistä ja läsnäoloa.

## Etukäteisinformointi

Vihreää draamaa lelumaassa ei edellytä osallistuvalla ryhmältä etukäteisvalmistautumista. Tosin ensimmäisen ja toisen kerran välillä kannattaa palauttaa teemaa mieliin esimerkiksi leikkien avulla. Vieraan vetäjän kannattaa ennakkoon kertoa tarkkaan vakituiselle ohjaajalle, mistä on kyse. Näin vakituisella ohjaajalla on selkeä käsitys tapahtuvasta, ja hän voi halutessaan kertoa etukäteen lapsille mistä on kyse. Näin ehkäistään myös väärinkäsitykset esimerkiksi siitä, että draamaohjelma tarkoittaisi näytelmän katsomista. Lapsille ei ole välttämätöntä kertoa draamasta ennakkoon; se täytyy joka tapauksessa tehdä ohjelman alussa uudelleen.

## Ryhmä

Ryhmäkoko kannattaa varmistaa etukäteen. Päiväkodeissa se saattaa pienentyä yllättävästikin esimerkiksi tautiepidemioiden vuoksi, mutta muun muassa tarvikkeita on hyvä varata maksimiryhmäkoon mukaan. Tosin tarinakerrontaan perustuvissa ja päiväkotien leikkutilassa tapahtuvissa ohjelmissa ryhmäkoko ei vaikuta niin paljon ajankäyttöön, tilan tarpeeseen ja työtapojen valintaan kuin vanhemmille tarkoitetuissa draamaohjelmissa. Liian suuri ryhmä aiheuttaa kuitenkin levottomuutta. Päiväkodin oma ryhmä onkin kaikkein paras sekä ryhmäkooltaan että toimivuudeltaan.

Vieraan ryhmän vakituiselta ohjaajalta kannattaa kysyä, onko jotakin, mitä hänen mielestään kannattaa tietää ryhmästä. Huomioon otettavia asioita voivat olla esimerkiksi jonkun osallistujan puutteellinen kielitaito tai se, että teemaa on käsitelty aiemmin.

## Tila

Lelumaan seikkailut -draamaohjelmien toteuttamiseen soveltuu hyvin päiväkodin leikkutila tai jumppatila. Oleellista on, että tilassa on mahdollisuus leikkiä yhdessä ja että mahdolliset huonekalut ovat siirrel-

täviä. Mukavaa on, jos on mahdollista istua lattialla tai matalilla tuoleilla. Istu itse samalla tavoin kuin lapset. Näin lasten ei tarvitse katsoa sinua paljon ylöspäin, statuksesi on matala ja olet helpommin lähestyttävä. Varmista myös, että näet kaikki lapset ja kaikki lapset näkevät esteettä myös sinut, esimerkiksi puolipiiri on hyvä.

Lisäksi pitää huolehtia työrauhasta. Tilaan ei saa tulla muita urkkimaan tai keskeyttämään, eikä tilan ja muiden tilojen välillä saa olla näköyhteyttä. Kaikkien on saatava olla tässä ja nyt.

Etukäteen kannattaa varmistaa, että tilaan voi tulla noin vartti ennen ohjelman alkua. Näin voi rauhassa tutustua tilaan ja sen mahdollisuuksiin sekä järjestellä istumispaikat ym. hyvin.

## Tarvikkeet

Vihreää draamaa lelumaassa -ohjelmiin ei tarvita mitään muita tarvikkeita kuin ohjaajan omat muistiinpanot, ohjaajan itselleen varaama tarinankertojan rekvisiitta sekä jälkimmäisessä ohjelmassa avunpyyntökirje ja lelusymbolit. Ne kannattaa pitää poissa näkyviltä siihen asti, kunnes niitä tarvitaan.

## Ohjelman aikana

### Esittely ja pelisäännöt

Ensimmäiseksi ohjaaja kertoo osallistujille kuka on ja mistä on kysymys. Tässä vaiheessa kannattaa olla jo tarinan kertojan roolissa, mutta esittäytyä silti oikealla nimellä. Työtapaa valotetaan ja käydään läpi pelisäännöt.

Esimerkiksi: *Minun nimeni on Heli ja olen tarinankertoja. Tänään minulla on kerrottavana teille tarina kaukaisesta maasta ja sen asukkaista. Tämä tarina ei ole kuitenkaan pelkkä tarina, vaan siihen sisältyy erilaisia tehtäviä ja leikkejä, joita tehdään yhdessä. Osaan tehtävistä liittyy myös hieman näyttelemistä. Tiedätekö te mitä näytteleminen on, oletteko itse esittäneet joskus jotakin? Tähän näyttelemiseen ei kuitenkaan kuulu varsinaista yleisöä, vaan teemme juttuja itsellemme ja toisillemme, eikä se ole yhtään pelottavaa vaan mukavaa hassuttelua. Ja koska meitä on näin paljon, niin on hyvä, jos jokainen halutessaan sanoa jotakin pyytäisi puheenvuoron. Ollaanko valmiita lähtemään seikkailuun?*

## Keskustelut

Tarinassa on kohtia, joissa esitetään lapsille kysymyksiä. Vastausten etsiminen yhdessä on mielekästä, jos ohjaaja ottaa kaikki lapset huomioon ja antaa halukkaille lyhyen puheenvuoron. Lasten vastauksia ei pidä tyrmätä, vaikka ne eivät siihen kohtaan oikein soveltuisikaan, vaan kannustaa heitä ratkaisemaan ongelmaa uudesta näkökulmasta. Pienten ja innokkaiden lasten kanssa saattaa välillä myös käydä niin, että he unohtavat mitä heidän piti sanoa. Hetken voi antaa miettiä, mutta sitten voi siirtyä seuraavaan ja pyytää unohtajaa kertomaan asiansa muistettuaan sen.

Jos jokin aihe herättää lapsissa keskustelua kesken tarinan tai jonkin sanan (kuten kierrätyskeskus) merkitys on epäselvä, kannattaa käyttää hetki niiden läpikäymiseen.

Ryhmässä saattaa myös käydä niin, että vain muutama on koko ajan äänessä. Silloin voi kysyä, haluaako joku muu kertoa vielä jotain.

Lapsilta saattaa tulla kysymyksiä myös kesken tarinan. Ne voi huomioida. Kannattaa kuitenkin kertoa tarina sopivaan kohtaan ja sitten antaa puheenvuoro sitä pyytäneelle. Monesti kysymykset tarinan edetessä, ainakin sellaiset joiden tarkoituksena on vain ollut "sanoa jotakin", unohtuvat. Välillä voi itsekin kysymällä varmistaa, että ovatko lapset ymmärtäneet oikein jonkun oleellisen kohdan. (Esimerkiksi minkä sisässä barbi oli.)

## Ryhmätyöskentely

Pienet lapset eivät vielä osaa tai ole tottuneet työskentelemään pienryhmissä. Esikouluikäisiltä tämä onnistuu kuitenkin jo varsin hyvin, joten sitä kannattaa harjoitella. Lasten voi antaa itse valita omat ryhmänsä tai antaa vakituisen ohjaajan jakaa ryhmät. Osallistujien työskennellessä (tässä tapauksessa pantomiimiesitystä valmistellessa) tulee seurata ryhmien työskentelyä ja käydä kysymässä onko kaikki hyvin ja sujuuko työskentely. Pienempien kanssa pantomiimin tekeminen pienryhmissä ja osana tarinaa on yleensä liian haasteellista.

Lelumaan seikkailujen leikkeihin tarvitaan erilaisia ryhmäjäkoja, vaikka ne eivät varsinaista pienryhmätyöskentelyä sisälläkään. Ne voi tehdä siten, että antaa osallistujien valita, missä roolissa he haluavat olla. Lapset ymmärtävät hyvin, että kaikki eivät voi olla samoja henkilöitä, ja yleensä rooleista sopiminen ja siten myös ryhmiin jakautuminen sujuu helposti.

Pienryhmätyöskentelyssä ihanteellinen ryhmäkoko on kolmesta neljään henkilöä, tällöin kaikki pääsevät halutessaan osallistumaan. Kuuden hengen ryhmä on moniin toimintoihin jo aivan liian iso. Tämän kirjajasen draamaohjelmissa pienryhmissä tehdään lähinnä pantomiimiesityksiä ja niitäkin vain koulukäytäntöä lähestyvien kanssa.

Kannattaa muistaa, että pienille lapsille ei voi sanoa, että menkää viiden hengen ryhmiin ja olettaa, että he osaavat tehdä sen omin voimin. Kaikki eivät esimerkiksi osaa laskea.

## Ohjelman jälkeen

Ohjelman jälkeen kannattaa antaa osallistujille mahdollisuus vielä keskustella tarinasta tai esittää kysymyksiä. Tila huolehditaan etukäteen sovittuun kuntoon, omat jäljet siivotaan ja mahdollisesti lainatut tavarat laitetaan paikoilleen.

Tässä on hyvä hetki myös keskustella ryhmän mahdollisen vakituisen ohjaajan kanssa tunnelmista sekä jatkotyöskentelystä. Väli- ja jatkotyöskentelyä varten hänelle voi kopioida aiheeseen liittyviä tehtäviä, joita ryhmässä voidaan tehdä.

### Lähteitä:

Helenius 1993. *Leikin kehitys varhaislapsuudessa*. Kirjayhtymä.

Helenius, Jääliinoja & Sormunen 2000. *Sesam! Avaimia esiopetuksen draamapedagogiikkaan*. Atena Kustannus Oy.

Heinälä, Jantunen, Kalpio, Pakarinen 1996. *Sadun merkitys lapselle*. Kirjassa *Anna lapsen leikkiä, kirja leikistä ja lapsilähtöisyydestä*. Toim. Jantunen & Rönneberg. Atena Kustannus Oy.

Hiltunen & Konivuori 2005. *Vihreä draama - draaman keinoin kestäviin elämäntapoihin*. Kustantajat Sarmala Oy, Rakennusalan Kustantajat RAK.

*Varhaiskasvattajan ympäristöopas 1991*. Työryhmä Kurttio. et al. Työväen Sivistysliitto.



## 5. Lelumaan tulevaisuus vaarassa



**TAVOITE:** pohtia lelujen hankkimista, niillä leikkimistä ja niiden kohtelua sekä uusien lelujen tarpeellisuutta

**PÄÄKOHDERYHMÄ:** 5 - 6 -vuotiaat

**RYHMÄKOKO:** lasten oma päiväkotitai kerhoryhmä

**KESTO:** noin yksi tunti

**TARVITTAVAT VÄLINEET JA TILA:** Päiväkotiryhmän normaali leikkitila tai mahdollinen jumppasali sopivat hyvin. Tunnelmaa voi muuttaa esimerkiksi hämärällä valaistuksella. Ohjaajalla voi olla tarinankertojan rekvisiittaa kuten viitta, päähine ja satulipas.

**KOKEMUKSIA JA MUUTA HUOMIOITAVAA:** Osa draamaleikeistä toimii eri tavalla kuusivuotiailla kuin nuoremmilla lapsilla. Erytishuomautukset liittyen pienempien lasten toimintoihin on merkitty erikseen.

**LAPSET TULEVAT TILAAAN** yleensä päiväkodin työntekijän johdolla tarinankertojan siellä istuessa. Sovi etukäteen työntekijän kanssa, miten istutte. Ryhmällä saattaa olla jokin valmis istumajärjestys tms. joten anna työntekijöiden päättää yksittäisistä paikoista. Oleellista on, että näet kaikki, kaikki näkevät sinut ja kukaan ei istu kenenkään takana ja että killalla on tilaa liikkua myös istumapaikallaan.

Aluksi esittele itsesi ja kerro lapsille, mistä on kyse. Kertaa myös muut käytännön ohjeet.

## 1. Tarina - mielenkiinnon herättäminen

*Kaukana jossain, kukaan ei oikein tiedä missä, sijaitsee outo ja kummallinen maa. Maa on päällisin puolin aivan tavallisen näköinen, mutta jos katsoo hyvin tarkkaan, voimakkaalla kaukoputkella, voi havaita hämmästyttävän seikan. Paikka vilisee erilaisia leluja. Ne liikkuvat ja juttelevat keskenään. Ne lauleskelevat, valmistavat ruokaa ja touhuavat kaikenlaisia arkiaskareita aivan kuten sinä tai minä.*

Yhdessä katsotaan kaukoputkella Lelumaata ja sen leluja ohjaajan kertoessa tarinaa.

*Tämä paikka on Lelumaa. Tarkkaavainen katsoja huomaa kuitenkin merkillisen seikan Lelumaan leluasukkaissa. Kaikki lelut kiiltävät puhtauttaan, eivätkä ole naarmuisia, likaisia tai lainkaan kulu-neen näköisiä. Kaikki lelut ovat vielä nuoria, uusia leluja, joilla ei selvästikään ole vielä leikitty.*

*Näin onkin. Lelumaa on nimittäin lelujen alkukoti. Siellä lelut kasvavat ja elävät, kunnes kasvavat isoiksi ja lähtevät maailmalle lapsien luo. Elämä Lelumaassa on leppoisa ja mukavaa, ja lelut viihtyvät siellä hyvin. Vain joulun alla Lelumaassa on paljon hässäkkää. Silloin useat leluista valmistautuvat muuttamaan ihmisten koteihin. Lelumaan lelut nimittäin lisääntyvät sen mukaan, miten lapset saavat uusia leluja. Tilanne kuitenkin rauhoittuu heti joulun jälkeen, ja elämä Lelumaassa palaa normaaliksi.*

## 2. Tärkeiden lelujen piiri - tärkeä lelut

Seisotaan piirissä. Jokainen lapsi miettii hetken, mikä on hänen oma tärkeä lelunsa. Kun jokai-

sella on jokin lelu mielessään, käydään vuoro-tellen piirissä ne läpi seuraavasti: Jokainen kertoo, mikä on hänen tärkeä lelunsa ja ottaa sen lelun asennon ja siihen mahdollisesti liittyvän liikkeen.

Ohjaajan kannattaa näyttää ensimmäiseksi oma lelunsa, se helpottaa lasten tekemistä. Esimerkiksi nukkumatti, joka heittää pussistaan uni-hiekkää.

## 3. Tarina - lähtökohdan luominen ja ongelma

*Nämä ja muut lelut asuvat Lelumaassa tyytyväisinä, kunnes eräänä päivänä lelut huomaavat, että heitä on koko ajan enemmän ja enemmän. "Mitä kummaa", ajattelivat lelut, "eihän meitä näin paljon pitäisi olla. Kuka kumma tarvitsee näin paljon leluja? No, kai tämä menee pian ohi."*

*Mutta ei. Leluja tarvitaan koko ajan enemmän, ja lelut Lelumaassa vain lisääntyvät. Lulut myös muuttavat ihmisten luokse entistä nopeampaa taktia, eivätkä kaikki edes ehtineet kasvaa valmiiksi, hyvälaatuisiksi leluiksi ennen muuttoaan. Ennen niin rauhallisesta paikasta tuli kiireinen, epämiel-lyttävä ja ahdas. Lulut alkoivat riidellä keskenään. Kaikesta oli välillä pulaa, mutta kaikkein kamalinta oli se, että Lelumaan lelut eivät olleet enää niin kes-täviä kuin ennen. Lisäksi myös leluihin tarvittavat valmistusaineet vähenivät koko ajan.*

*Jotain oli tehtävä ja pian, ymmärsivät Lelumaan asukkaat. He kokosivat pelastusretkikunnan selvittämään, miksi leluja tarvitaan yhä enemmän ja enemmän. Lelumaan retkikuntalaiset saapuvat ihmisten maailmaan, ja heti paikalla he alkavat etsiä taloja, joissa lapsia ja siten myös leluja asuu. Kai nyt täällä asuvat lelut tietävät, mitä kummallista täällä oikein on tekeillä.*

*Lelumaan retkikunta kiipeää avoimesta ikkunasta sisään. Juuri oikeasta ikkunasta suoraan lasten huoneeseen. Onneksi huoneessa asuvat lapset nukkuvat sikeästi. Lelujen silmät tottuvat nopeasti hämärään. "Ja hui kauhistus", lelut parahtavat, kun kammottava näky paljastuu heidän silmilleen.*



#### 4. Sikin sokin sekaisin - rikkonaiset lelut

Lapset ottavat lelun roolin ja menevät sikin sokin sekaisin tilaan ja ovat hiljaa ja paikallaan pat-saina joko seisten, istuen tai maaten. Samalla kerrotaan tarinaa eteenpäin ja lapsia innostetaan toimimaan tarinan mukaan.

*Tämä näky kohtasi leluja heidän saapuessaan. Koko huone on täynnä hujan hajan jätettyjä, hiljaisia leluja. Missä on lastenhuoneen lelujen iloinen pulina ja touhu? Järkyttyneet retkikunnan lelut menevät tovereidensa luokse, ja silloin näyn koko kauheus paljastuu heille.*

Lapset muuttavat asentoaan siten, että käsi tai jalka on vääntynyt tms. Ohjaaja käy koskettamassa lapsia ja katsoo, mitä heidän esittämiseensä leluissa on vialla, tai joku voi kertoa itsekin, mikä hänessä on mennyt rikki.

*Kosketuksen voimasta jotkut leluista alkavat vaikertaa hiljaa ja pyytää apua. Pelastusretkikunnan lelut katsovat avuttomina ympärilleen ja ymmärtävät, että rikkonäisten lelujen on saatava apua.*

#### 5. Korjauspaja – korjaaminen

Mietitään yhdessä, mitä leluille voisi tehdä. Millaisia erilaisia korjaustapoja on? Valitaan eri korjaustavoille liike esim. peseminen – pyöritetään käsiä puuskassa, liimaaminen – sively jne.



Jokainen lapsi valitsee itselleen mieluisen liikkeen, ja perustetaan yhdessä lelujen korjauspaja.

Mennään kahteen vastakkaiseen riviin, jotka ovat lähellä toisiaan siten, että niiden väliin muodostuu kuljettava kuja. Jokainen lapsi tekee rivissä korjausliikettään. Kukin lapsista lähtee rivin päästä omalla vuorollaan kulkemaan kujan läpi rikkonäisenä leluna korjaushihnaa pitkin. Muut korjaavat häntä tekemällä korjausliikettään.

Pienempien kanssa, joille rivissä pysyminen on hankalaa, tämän voi tehdä pienissä piireissä. Korjattava lelu on piirin keskellä ja muut korjaavat häntä. Ohjaajan merkistä korjattava lelu vaihtuu korjaajaksi ja uusi korjattava tulee keskelle.

#### 6. Tarina – ratkaisun etsiminen

Onneksi jokainen lelu saadaan korjattua. Vuolaiden kiitosten jälkeen korjatut lelut kertoivat, mitä heille on tapahtunut. Vaikka lelut ovat järkyttyneitä kokemastaan, suurin osa heistä haluaa jäädä asumaan lastenhuoneeseen. Pitäisi vain keksiä keino, ettei näin kävisi toistamiseen.

Keksitään lasten kanssa, miten lelut eivät menisi enää rikki.

#### 7. Tarina – eteneminen, lelupaljous

*Pelastusretkikunnan lelut jatkavat huolestuneina matkaansa. "Vaikka tällainen lelujen huolimaton käyttö selittää osaksi, miksi leluja tarvitaan koko ajan lisää, niin se ei yksin voi selittää, miksi lelujen määrä kasvaa näin hirveän paljon", tuumaavat lelut yksimielisesti ja päättävät mennä seuraavaan taloon.*

*Tällä kertaa lelut menevät postiluukusta sisään.*

#### 8. Postiluukku – roolissa seikkaileminen, todentaminen

Lapset menevät jonoon, ja ohjaaja sekä apuohjaaja (päiväkodin ohjaaja) tekevät postiluukun seisomalla vastakkain esimerkiksi sohvan vieressä ja ottamalla toisiaan käsistä kiinni. Kukin lapsi kiipeää vuorollaan käsien ylitse niiden muo-



dostamaan koloon ja pujottautuu sieltä pois toisen käsiparin alitse sohvalle. Sohvalta hypätään varovasti takaisin lattialle.

Samalla voi kertoa tarinaa lelujen kiipeämisestä postiluukkuun, näin kaikkien keskittymiskyky pysyy yllä odottamisesta huolimatta.

*Postiluukku on kyllä ahdas, mutta onneksi lattia ei ollut kova. Pehmusteena on kasa kirkasvärisiä lehtiä, aivan kuin valmiina vastaanottamaan vieraita. Innokkaina lelut jäävät tutkimaan lehtisiä tarkemmin. "Apua, tuossa olet sinä", sanoo lelujen pelastusretkikuntaan kuuluva Barbi Robottikoiralle. Ja kuinka ollakaan, lehdessä on kuva Robottikoirasta. Lelut ovat ymmällään, mitä tämä tarkoittaa?*

## 9. Tarina – mainokset, lelujen tarpeellisuus

*Hämmentyneinä retkikunta jatkaa matkaa. He kuulevat olohuoneesta ääniä ja menevät kurkkaamaan, mitä siellä on. Lelut näkevät barbin oudon laatikon sisässä tanssimassa musiikin tahdissa.*

*Samaan aikaan kuuluu ihmisen kova ääni puhumassa musiikin ja barbin äänen ylitse. Ääni kehoittaa ostamaan barbin.*

*Retkikunnan Barbi huudahtaa järkytyksestä, juoksee oudon näköisen laatikon ja sitä katsovien lasten väliin ja huutaa, että hänen kaverinsa on päästettävä laatikosta pois ja äkkiä! Tai hän suuttuu kunnolla. Sohvilla istuvat lapset havahtuvat, kääntävät katseensa pois televisiosta ja katsovat puhuvaan Barbiin.*

*Muut lelut juoksevat Barbin perässä, heiluttelevat lattialta ottamiaan mainoksia ja vaativat selitystä lapsilta. Lapset katselevat kummastuneesti leluja ja yrittävät kertoa leluille, mitä mainokset ovat.*

*Käydään lasten kanssa läpi, mitä mainokset ovat ja millaisia mainoksia he tietävät.*

*Lelujen on vaikea ymmärtää, miksi mainoksia tehdään, eikö jokainen nyt muutenkin tiedä millaisia leluja haluaa? Ja eikö ihmisille muka riitä mikään. "Ei me lelut olla mitään kertakäyttötavaraa", tuhahtavat lelut.*

*Samaan aikaan yksi lapsista tajuaa, että lelut puhuvat. Hän kouraisee Barbin käteensä ja Robottikoiran toiseen käteen. "Kellään muulla ei ole puhuvia leluja", hihkaisee lapsi ja heiluttaa leluja kädessään.*

*Ohjaajan kertoessa tehdään omilla paikoilla tarinassa kerrottuja toimintoja. Nostetaan lelut, heilutellaan niitä, kutitetaan itseä, juostaan.*

*Silloin leluihin tulee vauhtia. Tilannehan on vakava. Barbi ja Robottikoira täytyy saada äkkiä vapaiksi. Lelut tarttuvat lasta jaloista ja kutittavat jalkapohjia. Lapsi alkaa nauraa, samalla hänen otteensa leluista kirpoaa ja lelut tippuvat pehmeälle sohvalle. Barbi ja Robottikoira lähtevät juoksemaan muut lelut perässään ja hyppäävät kiireesti ulos ikkunasta.*

## 10. Minä olen -peilivärileikki – yhdistäminen, omat lelut ja hankinnat

*Lapset seisovat huoneen toisessa päässä ja ohjaaja toisessa päässä. Ohjaaja esittää lapsille*

leluihin ja niiden hankkimiseen liittyviä kysymyksiä. Jos vastaus kysymykseen on kyllä, saa astua yhden askeleen eteenpäin. Kysymyksiä esittäessään ohjaaja on selin lapsiin. Kysymyksen jälkeen hän kääntyy, ja ne, jotka vielä liikkuvat ja ohjaaja näkee sen, joutuvat palaamaan lähtöviivalle peilileikin tapaan.

Mallikysymyksiä: Olen nähnyt mainoksia, olen halunnut leluja mainosten perusteella, olen halunnut lelun vain siksi, kun kaverillakin on sellainen, olen hankkinut tai saanut leluja käytettyinä, olen korjannut itse rikkimenneitä leluja, olen antanut itselle tarpeettomia tai lapsellisia leluja muille, olen leikkinyt ilman leluja, olen saa-

nut leluja, joilla en ole leikkinyt, olen saanut tai antanut lahjaksi joskus jotain muuta kuin leluja tai tavaraa, olen käynyt kirpputorilla.

## 11. Tarina - ratkaisu

*Vihdoin viimein Lelumaan pelastusretkikunta palasi kotiin jännittävältä matkaltaan. Kotona Lelumaassa he kertoivat kaikille lelujen huolimattomasta käytöstä ja ihmisten tekemistä mainoksista, joiden avulla yritetään leluja myydä aina vain enemmän. Lapsille, joilla on jo leluja vaikka kuinka paljon. Ei ihme, että Lelumaassa oli ahdasta ja valmistusaineet olivat vähenemässä.*



*Onneksi asiaan oli ratkaisu. Jos kerran ihmiset tekivät mainoksia, joiden vuoksi leluja halutaan aina vain lisää, voisivat he tehdä mainoksia, joissa kerrotaan, miten lelut saadaan kestämään kauan ja miten leikeissä tarvittavia leluja ei tarvitsisi ostaa koko ajan lisää.*

*Niin Lelumaassa päätettiin varustaa jokainen Lelumaasta muuttava lelu ääninauhalla, joka lähtee käyntiin, kun leluja painaa navan kohdalta.*

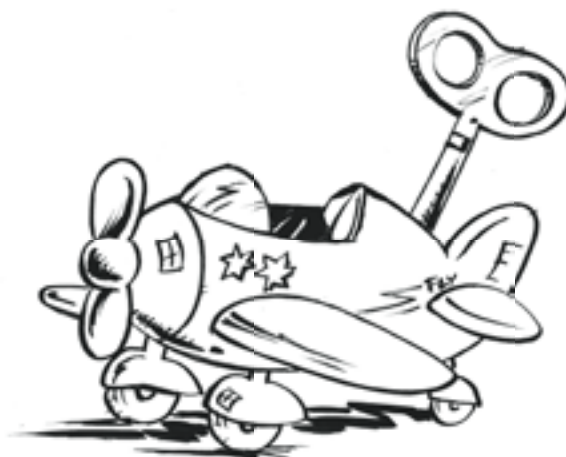
## 12. Ääninauha - oma toiminta, lopetus

Mietitään yhdessä neljä ohjetta ääninauhalle sekä niihin yhdistettävät liikkeet. Ohjeiden teemat ovat leluista huolehtiminen, leluista luopuminen ja kierrättäminen, leikkiminen ilman leluja ja se, että leluja ei tarvitse olla suunnattomasti.

Lauseet voivat olla esimerkiksi:

- kohtele minua hyvin + halausliike
- kierrätä "pienien" lelut + tavaran ojentaminen toiselta toiselle
- hiekalla ja lumella on kiva leikkiä + lumipallon pyörittäminen
- minulla on jo tarpeeksi lelukavereita + naapureiden kädestä kiinni pitäminen"

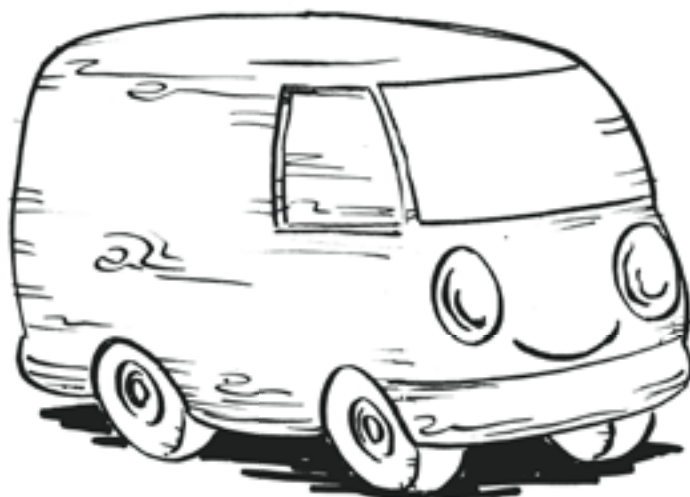
Lapsilta tulee helposti monta ohjetta samaan asiaan, esimerkiksi älä heitä minua seinään ja älä tallaa minua. Kannattaakin kuunnella ehdotuksia, yhdistää ne sopivaksi lauseeksi ja vasta sit-



ten siirtyä seuraavan lauseen teemaan. Monesti lasten lauseet alkavat älä-sanalla, haluttaessa ne voi muuttaa myönteiseen muotoon.

Seuraavaksi painetaan itseä navan kohdalta ja sanotaan ensimmäinen lause ja tehdään siihen kuuluva liike, sitten painetaan uudestaan ja toistetaan seuraava ohje jne. Haluttaessa voidaan myös tehdä ohjekuoro. Tällöin ohjaaja jakaa muodostetuille ryhmille kullekin oman lauseen ja liikkeen. Kun ohjaaja näyttää navan painamisen ryhmälle, ryhmäläiset toistavat omaa ohjetta, kunnes vuoro annetaan seuraaville.

*Ja nykyään, kun lelut muuttavat pois Lelumaasta, on jokaisella lelulla pieni nappula, jota painamalla kuulee viestin suoraan Lelumaan leluasukkailta.*







## 6. Lelukoira Tatun avunpyyntö



**TAVOITE:** pohtia lelujen merkitystä ja tavarapaljoutta sekä uusien lelujen tarpeellisuutta

**PÄÄKOHDERYHMÄ:** 5 - 6 -vuotiaat

**RYHMÄKOKO:** lasten oma päiväkotitai kerhoryhmä

**KESTO:** noin yksi tunti

**TARVITTAVAT VÄLINEET JA TILA:** Päiväkotiryhmän normaali leikki-tila tai mahdollinen jumppasali sopivat hyvin. Tunnelmaa voi muuttaa esimerkiksi hämärällä valaistuksella. Ohjaajalla voi olla tarinankertojan rekvisiittaa kuten viitta, päähine ja satulipas. Tarinaan liittyvä kirje on liitteenä kopioitavaksi.

Sanomalehtiä tarvitaan Lelutuhlarit ja kierrättäjät -leikin lelusymboleiksi. Sanomalehdistä tehdään rutistettuja myttyjä. Sanomalehtimyttyjä tarvitaan noin kaksi kertaa enemmän kuin on osallistujia, yhdestä sivusta saa yhden mytyn. Tarinaan liittyvä kirje on ohjelman lopussa.

**KOKEMUKSIA JA MUUTA HUOMIOITAVAA:** Osa draamaleikeistä toimii eri tavalla kuusivuotiailla kuin nuoremmilla lapsilla. Erytishuomautukset liittyen pienempien lasten toimintoihin on merkitty erikseen.



**YLEENSÄ LAPSET TULEVAT** tilaan päiväkodin työntekijän johdolla tarinankertojan siellä istuessa. Sovi etukäteen työntekijän kanssa, miten istutte. Ryhmällä saattaa olla jokin valmis istumajärjestys tms. joten anna työntekijöiden päättää yksittäisistä paikoista. Oleellista on, että näet kaikki, kaikki näkevät sinut ja kukaan ei istu kenenkään takana ja että kaililla on tilaa liikkua myös istumapaikallaan.

Aluksi esittelen itsesi ja kerro lapsille, mistä on kyse. Kertaa myös muut käytännön ohjeet.

### 1. Tarina - mielenkiinnon herättäminen, jännitys

*Valot sammuiivat ja ovi kolahti. Lelukoira Tatu jäi yksin pimeään hiljaisuuteen. Se tuntui hyvältä päivän hälinän jälkeen. Tosin siinä oli myös jotain aavemaista. "Tämä johtuu siitä, että minä en vielä tunne tätä paikkaa, kaikki on vierasta", lohdutteli Tatu itseään, "kyllä tämä tästä". Vasta tänä aamuna hänet oli otettu ruskeasta pahvilaatikosta ja nostettu esiin hyllylle.*

*Hyllyltä hän oli nähnyt koko paikan. Paikka oli täynnä kaikenvärisiä ja mitä ihmeellisimpiä leluja. Outoa oli, että vaikka Tatu oli tervehtinyt heitä, kukaan muista leluista ei ollut vastannut hänelle. Tästä säikähtäneenä Tatukaan ei ollut uskaltanut tehdä enempää tuttavuutta. Kamalinta kuitenkin oli, että paikassa vilisi erikoisia ihmisiä, jotka koskettivat, nostivat ja heiluttelivat leluja miten sattui.*

*Tatu ei ymmärtänyt, mihin hän oli joutunut, eikä kukaan muista leluista suostunut kertomaan hänelle, mistä oli kysymys.*

### 2. Lelukaupan äänet - mielenkiinnon ylläpito

Pohditaan yhdessä, mihin Tatu on joutunut (lelu-kauppaan). Sen jälkeen mietitään millaisia ääniä lelukaupassa kuuluu päiväsaikaan, esimerkiksi askeleita ja kassakoneen kilinää. Sen jälkeen jokainen saa valita itselleen äänen. Kaikki tekevät valitsemaansa ääntä hetken ajan yhdessä. Ohjaajan etukäteen sopimasta merkistä hiljennytään kuin taikaiskusta.

### 3. Tarina - kehittäminen, samaistuminen ja ongelma (tavara-paljous)

*Täältä on päästävä äkkiä pois, Tatu oli ajatellut. Onneksi hän oli saanut olla päivän rauhassa ihmisiltä ja oli voinut levätä ja kerätä voimia illan pakoa varten.*



*Nyt kaupan hiljennyttyä ja mentyä kiinni, Tatu hyp-pää alas hyllyltä ja juoksee kaupan ovelle. Tatu työntää ja työntää, kuonokin menee aivan lyttyyn, mutta ovi ei liikahtakaan. Epätoivoisena Tatu juoksee ympyrää pitkin kauppa. Kai täällä jossakin on edes ikkuna, mutta ei. Tatu vingahtaa pettyneenä ja hätkähtää, kun hänelle vastataan.*

Hiljaisuuden keskeltä kuuluu Lelupöllön vakaa ääni: "Turhaan sinä etsit pakotietä, ei sitä ole. Me muut olemme kukin vuorollamme sitä aina etsineet, eikä sitä ole löytynyt. Ainoa mahdollisuutesi päästä täältä ehjänä on antaa niiden meluavien ihmisten ostaa sinut. Joten jos haluat päästä täältä pian pois, ole huomenna mahdollisimman kivan ja eläväisen näköinen, niin joku asiakkaista ostaa sinut kotiinsa leikittäväksi."

Tatu ei oikein ymmärtänyt, oliko tämä paikka muka tarpeellinen, jotta hän pääsisi hyvään kotiin. Miksi hän ei vain voinut mennä ulos ja hypätä mukavaan lastenhuoneeseen. Tatu olisi halunnut kysyä lisää viisaalta pöllöltä, mutta se ei enää puhua pukahтанutkaan. Ja Tatu on taas yksin hiljaisuudessa miettien saamiaan ohjeita.

Aamun tullen kauppa täyttyy taas äänistä ja ihmisistä.

Tehdään yhdessä aiempi äänimaisema (lapset tekevät kaupan ääniä).

Tatu yrittää noudattaa saamiaan ohjeita. Hän hymyilee, ja jopa häntäkin heilahtaa vahingossa, mutta kukaan ei vilkaisekaan häntä kahdesti. Sitten lelukauppaan saapuu mies, joka katsomatta Tatu sen tarkemmin nappaa hänet kainaloonsa, kävelee myyjän luo ja muutaman sanan vaihdettuaan astelee ulos ovesta.

Tatu viedään taloon, jossa miestä odottaa kaksi lasta, tyttö ja poika. Lapset halaavat miestä, ja mies antaa Tatun lapsille. Lapset huudahtavat ilahtuneesti Tatun nähdessään ja halaavat häntä onnellisena. Myös Tatu on onnellinen. Eikä aikaakaan, kun Tatu oppii tuntemaan koko talon. Hän pääsee lasten kanssa joka paikkaan. Hänen kanssaan leikitään ja häntä pajataan, hän pääsee mukaan retkille ja jopa välillä nukkumaankin oikeaan sänkyyn lasten viereen. Tällaista lelukoiran elämän kuuluu olla, Tatu huokailee onnellisena.





Eräänä päivänä lastenhuoneeseen tuodaan uusi lelu, Robottikoira. Robottikoira osaa kävellä, haukua ja heiluttaa häntäänsä. Pian se valtaakin lasten sydämet ja Tatu jätetään unohdettuna nurkkaan. Päivästä päivään Tatu istuu yksin nurkassa, kun Robottikoira lähtee lasten mukaan ulos, syömään ja leikkimään. "Kukaan ei enää muista minua", ajattelee Tatu surkeana. Tatun päivistä tulee pitkiä ja tylsiä, ja hän viettää ne pääasiassa nukkumalla ja mukavia päiviä kaipaillen. Ja koska Tatu on lakannut seuraamasta lastenhuoneen elämää, hän säikähtää Robottikoiraa, joka nyt istuu hänen viereensä. Robottikoira toteaa: "Ai täällä on muitakin".

"Mitä ihmettä Robottikoira täällä huoneen nurkassa tekee?" ihmettelee Tatu.

#### 4. Lastenhuoneen lelupiiri – todentaminen, hylätyt lelut

Jaetaan osallistujat kahteen samankokoiseen joukkoon. Toiset lapsista ovat Lelukoira Tatuja ja toiset Robottikoira Roboja. Yksi lapsista saa olla jokin itse valitsemansa lelu, jota ei kerrota muille. Yhdessä mietitään hetki, miten Tatut liikkuvat entä Robottikoirat. Otetaan lelujen roolit.

Tatut tekevät tilaan (lastenhuoneeseen) piirin, jossa liikkuvat ja leikkivät. Robottikoirat taas menevät sivummalle, lelukauppaan hyllylle hiljaisina ja liikkumattomina istumaan. Sinne menee myös omaa vuoroaan odottamaan tämä yhden lapsen keksimä lelu.

Tatut pyörivät ja leikkivät riemuissaan piirissä, astellen nelinkontin, heilutellen häntäänsä jne. Kunnes joutuvat, ohjaajan käskystä, piirin keskelle hiljaa ja yksinään istumaan. Heidän ympärilleen muodostuu uusi piiri Robottikoirista. Nyt Robottikoirat leikkivät piirissä kunnes paikalle saapuu lelukaupasta tämä uusi ihmeellinen lelu, ja Robottikoirat siirtyvät myös piirin keskelle uuden lelun leikkiessä ympärillä.

Mitä ihmettä lasten huoneessa tapahtui, ja miksi Robottikoira Robokin joutui huoneen nurkkaan? Etsitään yhdessä vastaus (jälleen uusi lelu saapui lastenhuoneeseen).

#### 5. Tarina – avunpyyntö, lelujen merkitys

Lapset ovat saaneet uuden lelun, ja Robottikoiran on jo unohdettu. Niin istuvat Tatu ja Robo yhdessä huoneen nurkassa. "Onhan tämä vähän kivempaa kuin aiemmin, kun on kaveri", Tatu ajattelee, "mutta ei leluja ole tehty huoneen nurkassa olemaan, ainakaan näin nuorina. Ehkä sitten myöhemmin, kun on vanha ja kuluneeksi rakastettu, ja lapset ovat jo aikuisia". "Tälle on tehtävä jotain, ei tämä ole lelun elämää, meidän täytyy pyytää apua," tuumaavat Tatu ja Robo.

Niin Tatu ja Robo viettävät monta päivää kirjoittaessaan avunpyyntökirjettä. Kirjeen he tiputtavat ikkunasta ulos ja toivovat tuulen kuljettavan sen jonkun löydettäväksi. Ja sen kirjeen löysin tänne tullessani tuolta pihalta.

## 6. Pelastustehtävä – hylätyt lelut, lelujen käyttö, kierrätys, luopuminen

Ohjaaja lukee Tatun ja Robon kirjeen. Yhdessä mietitään, miten leluja voidaan auttaa ja miten heidät saadaan pelastettua. Etsitään sellaista ratkaisua, jonka lapset hyväksyisivät myös omalla kohdallaan, eikä leluja vain voida viedä pois ilman lupaa. (Ratkaisuja voivat olla esimerkiksi kiipeäminen ikkunasta tai sellaisen viestin jättäminen, jossa pyydetään lahjoittamaan lelut niitä enemmän tarvitseville.)

Lapset menevät ryhmiin (enintään 4 - 5 ryhmää). Jokainen ryhmä tekee pantomiimiesityksen jostakin ratkaisusta. Muut katselevat rauhassa, ja joka ryhmän esityksen jälkeen käydään tarvittaessa läpi, mitä tapahtui.

Lopuksi ohjaaja nivoo esitysten tarinat yhteen ja muodostaa niistä yhden kokonaisuuden.

Pienempien kanssa tämän voi tehdä yhteisesityksenä. Tällöin ohjaaja muodostaa lasten ehdotuksista kokonaisuuden, jonka lapset hyväksyvät. Sen jälkeen ohjaaja kertoo tarinaa, jota kaikki yhdessä esittävät.

*Näin lapset saavat Tatun ja Robottikoiran pelastettua huoneen nurkasta ja yllätys, yllätys, hylättyjä leluja löytyi lisää koko säkillinen. Kaikki lelut saavat uuden kodin.*

## 7. Lelutuhlarit ja kierrättäjät – todentaminen, luonnonvarat, kierrätys

Lapset ovat lelutehtaan työntekijöitä, joista jokainen saa sanomalehden sivun (raaka-ainetta) ja saa tehdä siitä uuden lelun lelukauppaan. Lelu voi olla vain rytistetty mytty tai taiteltu hattu. Jokainen käy asettelemassa lelunsa lelukauppaan (lattian keskelle) ja kertoo, mikä lelu se on. Lelukaupassa on jo entuudestaan ohjaajan tekemiä lelumyttyjä.

Ryhmä jaetaan kahtia. Toiset ovat lelutuhlareita, jotka vain ostavat ja ostavat koko ajan uusia leluja, ja toiset ovat kierrättäjiä, jotka hakevat kierrätyskeskukseen lelutuhlareiden hylkäämiä leluja. Huoneen toisessa päässä on lelutuhla-

reiden koti, jonne he hakevat kaupasta leluja, ja toisessa päässä kierrättäjien kierrätyskeskus, johon he hakevat lelutuhlareiden kodista leluja. Jokainen saa kuljettaa vain yhtä leluja.

Isompien kanssa voi olla useampi joukkue, ja sääntöjäkin voi kehittää, esimerkiksi jokaisesta joukkueesta saa liikkeellä olla vain yksi kerrallaan, vaikkei kilpailusta kyse varsinaisesti olekaan.

Leikki loppuu, kun lelukaupasta loppuvat lelut. Sen jälkeen mietitään yhdessä, miten noin saattoi käydä, ja mietitään ratkaisut, ettei näin kävisi todellisuudessa.

Voidaan miettiä esimerkiksi sitä, voisivatko lelut loppua kaupasta ja miksi. Mitä voisi tehdä, että niin ei kävisi? Vastauksia on monenlaisia. Keskeistä kuitenkin on, että kaiken ei tarvitse olla uutta ja kaupasta ostettua, että leluja voi hankkia myös käytettynä, että itsekkin voi kierrättää itselle "pieniksi" jääneitä leluja, ja että leikkimiseen ei aina tarvita leluja lainkaan.

## 8. Iso Ei ja pieni joo – omat leikit

Seistään tavallisessa piirissä. Mietitään lempileikkejä, ja jos kyseisessä leikissä tarvitaan valmiita leluja, mennään piirin keskelle suppuun ja kuiskataan joo. Jos taas leikissä ei tarvita leluja, mennään oikein isoon piiriin, kädet venytettyinä ja kajautetaan ei.

## 9. Tarina – lopetus

*Monen mutkan jälkeen Tatu ja Robottikoira päätyvät kierrätyskeskukseen. Sieltä heidät haetaan kuitenkin pian uusiin koteihin. Tatu ja Robottikoira ovat innoissaan. Ja mikä parasta, he ovat osuneet kaveruksille ja pääsevät usein leikkimään yhdessä. Aina välillä Tatu ja Robottikoira muistelevat karmeat kokemustaan ja miettivät, tarvitseeko leluja olla aina niin paljon?*

apua!

Me olemme karsi lelukoiraa. asumme  
lastenhuoneessa vähän matkan päässä.

Kukaan ei enää leiki meillä, vaikka  
olemme aivan yhtä kivoja kuin ennen-  
kin ja aivan enjiä. Meillä on tylsää.

Tänne tuodaan aina uusia leluja ja  
meidät vanhat jätetään käyttämättö-  
minä nurkkaan.

Tulkaa ja pelastakaa meidät!

nylättyt lelut tatu ja robo





## 7. Lelumaan leikit

Teemojen käsittelyyn ohjelmien välissä ja jälkeen



### Lelumaan kokemukset (Alkuperäinen idea: Seuraa johtajaa)

Mietitään yhdessä tarinoiden kulkua, ja jokainen miettii itsekseen jonkun tapahtuman tai asian, joka kiinnosti tai jäi mieleen.

Sen jälkeen leikkijät asettuvat jonoon. Etummaisesta tulee johtaja. Johtaja näyttelee tai tekee toimintoa, joka häntä tarinoissa kiinnosti. Muut seuraavat ja matkivat häntä.

Johtaja antaa vuoron seuraavalle siirtymällä itse jonon hännille. Tällöin toisena olleesta tulee uusi johtaja. Leikkiä jatketaan niin kauan, että kaikki osallistujat pääsevät vuorollaan johtajaksi.

Jos lapset kykenevät itsenäiseen työskentelyyn eivätkä ota aina samaa ideaa, voi tämän leikin pohjalta saada aineksia aiheen myöhempään työstöön.

### Lelukaupan lelut (Alkuperäinen idea Pomperipossa)

Leikkijät ottavat Tatu Lelukoiran tai Robottikoira Robon (tai jonkun muun tarinoissa esiintyneen lelun) roolin. Osallistujat leikkivät lelukaupassa, kunnes leikin vetäjä huutaa: "Lelutuhlari tulee". Silloin kaikki menevät maahan "piiloon" silmät kiinni.

Lelutuhlari peittää peitteellä jonkun leikkijöistä ja antaa muille luvan katsoa. Muut lelut miettivät, kuka puuttuu, jonka jälkeen keksitään perustelu, miksi Lelutuhlari ei tarvitse uusia leluja. Sen jälkeen peite nostetaan, Lelutuhlari poistuu ja sanoo: "Lelutuhlari menee".

Leikkiä jatketaan samoin niin kauan kuin leikkijät ovat vielä innostuneita ja keksivät uusia perusteluja.

## Lelupatsaat

Tämä leikki sopii hyvin tilanteisiin, joissa osa ryhmästä odottelee muita.

Patsaan teema voi olla:

- Lelu, jonka haluaisit
- Ympäristöystävällinen lelu
- Kestävä lelu
- Lelu, josta et välitä
- Lelun hyvät ominaisuudet
- Tärkein leluni
- Rikkinäinen lelu

Pieni ryhmä tai pari tekee Lelupatsaan. Yksi tai kaksi henkilöä seisoo paikallaan, he ovat lelun raaka-aineita. Muut ovat lelutehtaan suunnittelijoita.

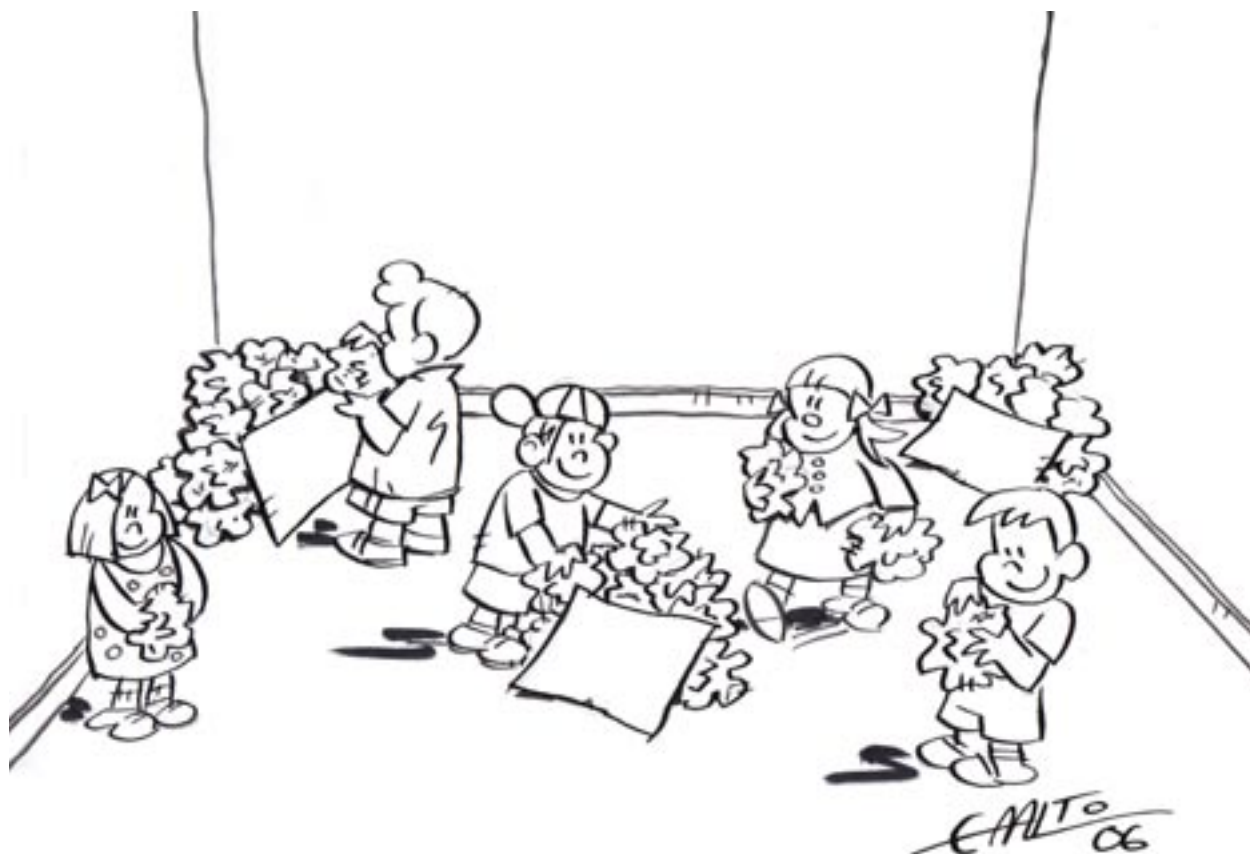
Suunnittelijat muovaavat raaka-aineista haluamansa oloisen lelun esimerkiksi kestävän lelun (ilme, raajojen asennot jne.) Tärkeää on, että suunnittelijat kes-

kustelevat asiasta keskenään. Patsaan teeman voi antaa aikuinen.

Kun lelu on valmis, muut saapuvat katsomaan sitä. Suunnittelijat esittelevät lelun ominaisuuksia. Tällöin voidaan keskustella suunnitellusta lelusta; ovatko muut samaa mieltä, haluaisivatko he tällaisen lelun, ja jos haluaisivat, niin miksi.

### Lisähaastetta

Haluttaessa teemaa voi jatkaa miettimällä yhdessä, mistä lelun raaka-aineet tulevat. Yhdessä niistä voidaan tehdä pieniä esityksiä. Aiheita voivat olla esimerkiksi öljynporaus, kankaan valmistus, metallin louhiminen tai ainesten kuljettaminen laivalla ja rekalla. Näin voidaan tuoda esille, että lelujen materiaali on luonnosta peräisin. Lisäksi voidaan miettiä, miksi Lelumaassa pelättiin raaka-aineiden vähene- mistä.





# Ydinkohdat

---

## Lelumaan tulevaisuus vaarassa -tarinan ydinkohdat

1. Maa, jossa uudet lelut syntyvät
2. Lelut lisääntyvät sitä mukaa, kun lapset saavat uusia leluja (oma tärkeä lelu)
3. Outo tilanne - lelumaassa on liikaa leluja
4. Lelut eivät ehdi kasvaa valmiiksi ja kestäviksi leluiksi
5. Lelujen valmistusaineet vähenevät
6. Retkikunnan perustaminen asian selvittämiseksi ja lähtö ihmisten maailmaan
7. Rikkinäiset lelut
8. Lelujen korjaus
9. Leluista ei pidetä huolta
10. Postilaatikon lelukuvastot
11. Televisiomainos leluista
12. Mainosten salaisuuden selvittäminen
13. Statuslelu – hienompi kuin muilla
14. Pakeneminen lasten kynsistä takaisin lelumaahan (omien lelujen hankinta)
15. Yhteenveto, mistä ongelmat lelumaassa johtuvat
16. Vastaisku mainoksille - ääninauha

## Lelukoira Tatun avunpyyntö -tarinan ydinkohdat

1. Tatu-koira yksin lelukaupassa (lelukaupan äänet)
2. Tatu ei tiedä, missä hän on ja miksi, eikä pääse pois
3. Tatu ostetaan kivaan kotiin, jossa Tatulla leikitään
4. Lapset saavat uuden lelun, robottikoiran
5. Tatu hylätään
6. Lapset saavat taas uuden lelun ja robottikoirakin hylätään
7. Lelujen tehtävä
8. Avunpyyntökirje (hylätyt lelut)
9. Tatun ja Robottikoiran pelastus (lelujen kierrättäminen) (omat leikit)
10. Lelukoirien uudet kodit

