

Jaana Hiltunen ja Heli Konivuori

Vihreää Draamaa tavaramaailmassa



Pääkaupunkiseudun Kierrätyskeskus Oy



Sisällys

Lukijalle	3
1. Mitä vihreä draama on?.....	4
2. Miksi vihreää draamaa?	5
3. Miten vihreää draamaa tehdään?	6
4. Yleisiä ohjeita ohjelmien käytännön toteutukseen.....	8
5. Supersankarit Klonkun jalanjäljillä? -ohjelma	12
6. Sinä ja minä tavaramaailmassa -ohjelma.....	18
7. Sinä ja minä tavaramaailmassa -ohjelman lyhennetty versio	24
8. Tehtäviä aiheen myöhempää käsittelyä varten	29
Liitteet.....	31

Teksti:

Jaana Hiltunen ja Heli Konivuori 2005,
Pääkaupunkiseudun Kierrätyskeskus Oy

Kuvat:

Ensio Aalto,
Pääkaupunkiseudun Kierrätyskeskus Oy

Graafinen suunnittelu ja taitto:

Katja Konga,
Visuviestintä Oy

Paino:

Painotalo Miktor, 2005

ISBN 952-473-593-8



TALLINNA
TAASKASUTUSKESKUS
HUVITAVAD ASJAD
www.taaskasutus.ee



UUDENMAAN
YMPÄRISTÖKESKUS
NYLANDS
MILJÖCENTRAL



Lukijalle

SINÄ JA MINÄ elämme tässä nykypäivän tavaramaailmassa riippumatta siitä, minkä ikäisiä olemme. Tässä kirjasessa olevien vihreä draama -ohjelmien, "Supersankarit Klonkun jalanjäljillä?" ja "Sinä ja minä tavaramaailmassa", tarkoituksena on herättää keskustelua tavaroiden vaikutuksista elämäämme ja ympäristöön sekä pohtia elämän kulutuskeskeisyyttä.

Kirjasen ohjelmat on tehty nuorille ja nuorille aikuisille. Ohjelmien työtavat ja rakenne on suunniteltu siten, että ne mahdollistavat käsiteltävien asioiden pohdinnan eivätkä anna suoria vastauksia. Ohjelmia voi työstää myös aikuisten kanssa esimerkiksi työyhteisössä. Lasten kanssa ohjelmasta voi käyttää yksittäisiä harjoituksia muun opetuksen tukena.

Molemmat kirjasen ohjelmat toimivat itsenäisinä kokonaisuuksina. Parasta on kuitenkin, jos ohjelmia voidaan käyttää yhdessä. Tällöin "Sinä ja minä tavaramaailmassa" toimii jatko-osana "Supersankarit Klonkun jalanjäljillä?" -ohjelmalle. Näin asian käsittelyssä päästään syvemmälle ja henkilökohtaisemmalle tasolle.

Ohjelmien lisäksi tässä kirjasessa esitellään lyhyesti, mitä vihreä draama on, miksi sitä kannattaa tehdä ja miten. Kirjasesta löytyy myös lisätehtäviä, joita voi tehdä ohjelmien jälkeen ryhmän kanssa. Lisää aiheesta voi lukea aihetta käsittelevästä kirjasta Vihreä draama - draaman keinoin kestäviin elämäntapoihin (Hiltunen ja Konivuori 2005).


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 (EAKR), Etelä-Suomen ja Viron Interreg IIIA -ohjelmasta.


Antoisia hetkiä vihreän draaman parissa


Jaana Hiltunen ja Heli Konivuori


Vihreä draama


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


 ympäristökasvatuksellinen tavoite ja teema

 osallistuvan teatterin muoto, joka mahdollistaa kaikkien läsnäolijoiden osallistumisen, ei erillistä yleisöä

 vuorovaikutteinen ryhmäprosessi sisältää hätkähdyksen, reflektioivia työtapoja sekä uusien toimintatapojen kokeilua

 hyödynnetään teatteritaiteen peruselementtejä, leikkiä, toiminnallisuutta ja elämyksellisyyttä

 oppiminen perustuu osallistujan aiempaan kokemusmaailmaan ja tietopohjaan

 ei ole taidemuoto, lähtökohtana ympäristöasiat, ei esteettisyys eikä taiteen tekeminen



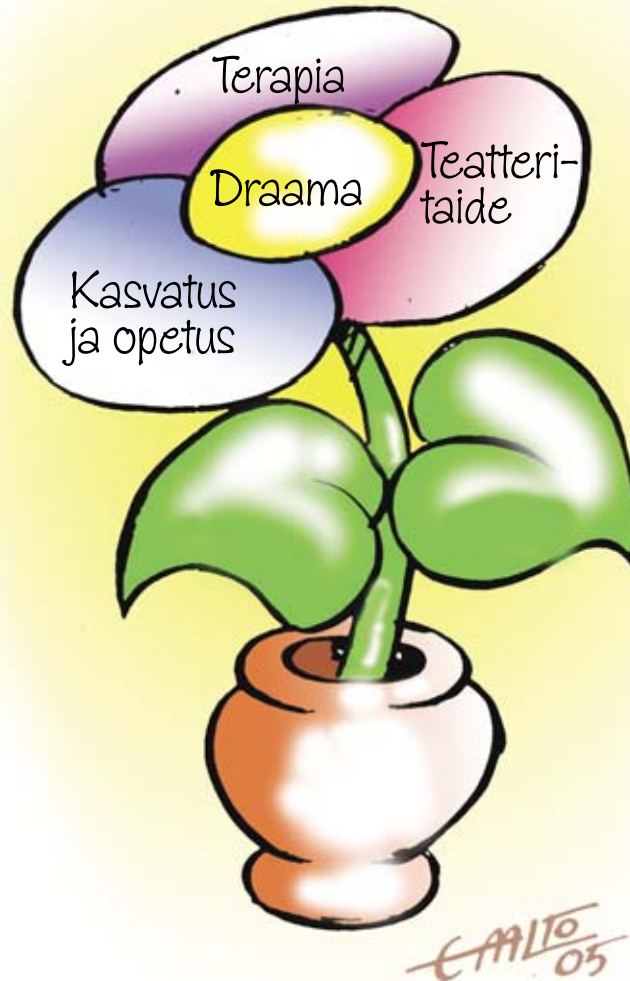
1. Mitä vihreä draama on?

VIHREÄ DRAAMA on yleisnimitys toiminnalle, jossa itseilmaisua ja teatterin elementtejä käytetään ympäristöasioiden käsittelyyn ja omien ympäristökäsitysten selkeyttämiseen. Vihreää draamaa ohjaavat ympäristökasvatukselliset tavoitteet. Vihreä draama -ohjelmissa käsitellään valittua ympäristöaihetta teatterin keinoin (mm. roolityöskentely ja improvisaatio) 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 omien arvojen, ajatusten ja mielipiteiden itsetutkiskelua. Esimerkiksi tämän kirjasan ohjelmissa on runko (tarinan puitteet), jonka sisällön eli itse tapahtumat ja niiden seuraukset ryhmä yhdessä tuottaa ja tulkitsee.

Sisältö saattaa perustua täysin fiktiivisille tapahtumille, kuten "Supersankarit Klonkun jalanjäljillä?" -ohjelmassa tai osallistujaryhmän yhteisille näkemyksille ja kokemuksille omasta itsestään ja todellisesta maailmasta kuten "Sinä ja minä tavaramaailmassa" -ohjelman lyhyemmässä versiossa. Erilaisista lähtökohdista huolimatta molemmissa ohjelmissa pohditaan elämää nykypäivän tavaramaailmassa.





2. Miksi vihreää draamaa?

DRAAMATYÖSKENTELYN avulla mahdollistetaan ympäristöasioiden ja -arvojen sisäistäminen ja konkretisointi kokemuksellisen oppimisen kautta. Arvokasvatus on oleellinen osa ympäristökasvatusta.

Arvokasvatuksen lisäksi vihreän draaman avulla voidaan kokeilla mm. erilaisia elämäntapoja, uusia ideoita, erilaisia rooleja, harjoitella ongelmanratkaisutaitoja, selkeyttää osallistujien käsityksiä aiheesta ja pohtia omia vaikutusmahdollisuuksia sekä opetella uusia tietoja ja taitoja hyödyntäen osallistujien aiempaa kokemus- ja tietopohjaa. Toimiessamme paremman ympäristön puolesta tarvitsemme edellä mainittujen lisäksi myös sosiaaliseen kanssakäymiseen ja itseilmaisuun liittyviä taitoja, joita draamaharjoitukset edistävät.

Kun ympäristöaihetta käsitellään ilmaisun keinoin, käyttäen omaa itseä ja kehoa työkaluna, myöhempi merkityksen anto kokemukselle helpottuu. Tämä edistää oppimista. Vihreässä draamassa ei opiskella yksittäisiä tietoja eikä tenttiä varten, vaan asiaa tutkitaan eri näkökulmista ja etsitään omaa näkemystä aiheesta.

Vihreä draama kuten draamakasvatus yleisemmin, tarjoaa mahdollisuuden ajatella itsestä, muista ja maailmasta eri tavoin. Se vie uusiin tilanteisiin ja rooleihin, luo mahdollisuuden katsella elämää uudella tavalla, pohtia arvoja ja ihmissuhteita. Samalla se antaa tilaisuuden kokeilla entäs jos -tilanteita ja erilaisia vaihtoehtoja. Nämä asiat mahdollistuvat myös tämän kirjasen ohjelmissa.

Vihreä draama vapauttaa osallistujien luovuuden ja mahdollistaa oppimisessa tarvittavan reflektoinnin ja itsetuntemuksen. Reflektiossa oppijat sanallistavat ja käsitteellistävät kokemuksiaan erilaisten harjoitusten avulla. Tämä auttaa jäsentämään omaa ajattelua sekä saavuttamaan ympäristökasvatuksen tavoitteita

ja tarvittavan muutoksen osallistujan toiminnassa. Vihreässä draamassa on mahdollista tuottaa hätkähdyksiä (joilla osallistuja repäistään irti normaaleista rutiineista ja käyttäytymismalleista), käyttää reflektiivisiä työtapoja sekä kehitellä ympäristöystävällisiä toimintamalleja.

Vihreä draama ei ole mitään salatiedettä, eikä se ole "se ainoa oikea" ympäristökasvatusmenetelmä, mutta erittäin toimiva sellainen. Vihreässä draamassa on paljon positiivisia piirteitä. Se on yleensä kivaa hulluttelua, parantaa yhteishenkeä ja antaa luvan irrottautua normaaleista rooleista. Vihreässä draamassa ei ole oikeita ja väärä vastauksia. Ennen kaikkea jokainen voi olla oma itsensä ja käyttää omaa persoonaansa sekä osallistua omien kykyjensä ja halujensa mukaisesti. Ensijännityksen lauettua pieni esiintyminen ja itse tekeminenkin tuntuu hauskalta, etenkin jos muistetaan, että esityksiä ei arvioida ja toimitaan positiivisessa hengessä. Tämän kaiken lisäksi vihreä draama -ohjelmat tarjoavat osallistujille mieleenpainuvia kokemuksia ja merkittäviä oppimistilaisuuksia.

Vihreä draama -kertojen ainoina heikkouksina ovat ainainen ajan riittämättömyyden tunne sekä se, miten työskentelyssä esiin nousseita asioita myöhemmin käsitellään. Ohjaajan tuleekin pitää huolta aikataulusta ja, jos mahdollista palata draamakerran herättämiin ajatuksiin ja kysymyksiin myöhemmin uudestaan.



3. Miten vihreää draamaa tehdään?

KUTEN ALUSSA jo todettiin, vihreässä draamassa ei ole kyse teatterin tekemisestä eikä näyttelemisestä vaan ympäristökasvatuksesta. Vihreässä draamassa kehoa ja ilmaisua käytetään ”työvälineenä”. Ajatukset ja mielikuvat, puheilmaisu, kehonkäyttö, aistit ja läsnäolo ovat tärkeitä vihreän draaman elementtejä.

Useimpien vihreä draama -ohjelmien, myös tässä kirjassa olevien, rakenne koostuu virittäytymisestä, varsinaisesta aiheen käsittelystä ja lopetuksesta.

Virittäytyminen pitää sisällään tutustumis- ja lämmittelyharjoituksia. Ne toimivat johdantona draamatyöskentelyyn, tilaan ja teemaan. Tavoitteena on myös kiinnostuksen herättäminen, tunnelman ja ilmapiirin luominen. Mitä vieraampi ryhmä, sen tärkeämpiä ne ovat. Alun harjoitukset edesauttavat myös osallistujien läsnäoloa ja keskittymistä sekä vuorovai- kutusta ja kontaktinottoa - ”Ollaan yhdessä tässä ja nyt” -tunnetta. Tämän vuoksi niitä ei pidä unohtaa tutunkaan ryhmän kanssa.

Ryhmälle, joka ei ole työskennellyt draaman työta- voin aiemmin, virittäytyminen toimii myös matalana kynnyksenä draamatyöskentelyyn. Kun alun lämmit- telyharjoitukset liitetään käsiteltävään teemaan, ne

muuttuvat osaksi vihreä draama -ohjelman drama- turgiaa ja tarinaa. Lämmittely- ja virittäytymishar- joitusten tärkeys huomataan usein vasta, kun ne on jätetty tekemättä.

Viimeistään aiheen käsittelyvaiheessa osallistujille selviää käsiteltävä teema ja näkökulma. ”Supersan- karit Klonkun jalanjäljillä?” ja ”Sinä ja minä tava- ramaailmassa” -ohjelmissa tähän osuuteen kuulu- vat myös tehtävän ja tarinan ongelman esittely sekä ongelmanratkaisut ja niiden seuraukset. Aiheen käsittelyssä edetään kuvitteellisesta ja yleisemmästä kaikkia koskettavasta tasosta todelliseen ja henkilö- kohtaiseen.

Lopetus on draamassa yhtä tärkeä kuin aloituskin. Siinä kootaan draamakerran antia ja suunnataan katseet tulevaan.

Vihreässä draamassa ohjaaja toimii todellakin ohjaa- jana. Hänen tehtävänä on kuljettaa prosessia eteenpäin. Hän tukee ideoiden ja toimintatapojen kokeilemista sekä kannustaa osallistujia pohtimi- seen, omiin oivalluksiin ja oman tietoisuuden lisää- miseen.



Käytettyjä työtapoja

Vihreän draaman työtavat, mm. leikit, harjoitukset ja pienet esitykset, lähtevät yleensä luontevasti käyntiin. Joskus ryhmällä voi olla käynnistysvaikeuksia, jotka saattavat johtua esimerkiksi epäselvistä ohjeista. Kyse voi olla myös siitä, että osallistujien mielessä on päällimmäisenä jokin muu asia (esimerkiksi koulussa tulossa oleva koe), tai osallistujista tuntuu, että heitä kohdellaan kuin lapsia.

Jos osallistujat jäävät liaksi miettimään, miksi jotakin harjoitusta tehdään tai jotkut leikit tuntuvat heistä lapsellisilta, kannattaa heille kertoa suoraan, mitä harjoituksella haettiin. Usein osallistujat itse huomaavat harjoituksen merkityksen. Jokainen ryhmä on erilainen.

Vihreää draamaa tai yksittäistä harjoitusta ei kannata lähteä vetämään, jos ne eivät tunnu itselle luontevilta työtavoilta. Osallistujat kyllä huomaavat, jos ohjaaja ei itse usko siihen mitä tekee.

Roolityöskentely

Roolityöskentely on draaman tärkein työtapo, ja sitä käytetään myös tämän kirjasen ohjelmissa. Roolityöskentelyssä astutaan johonkin yhdessä sovittuun rooliin, esimerkiksi supersankarin, ja toimitaan roolihaamon mukaisesti kuvitteellisessa tilanteessa aivan kuin se olisi totta.

Roolin kautta voi kokeilla ja harjoitella uusia asioita ja toimintatapoja. Roolin ottaminen on myös hyvä tapa päästä sisälle omaan ja toisen ihmisen maailmaan, avartaa näkökulmaa. Roolin suojassa on turvallista sanoa ja kokeilla asioita. 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. Esimerkiksi improvisoiduissa esityksissä jokaisella esittäjällä on jokin rooli vain kyseisen esityksen ajan.

Improvisoidut esitykset

Improvisoidut esitykset kertovat esimerkiksi siitä, miten roolihaamot toimivat kuvitteellisessa tilanteessa tai miten minä itse toimin kyseisessä tilanteessa. Esityksiä ei harjoitella, mutta niitä voidaan

suunnitella etukäteen. Esitystapana voi olla perinteisen näyttelemisen lisäksi pantomiimi. Suunnittelua voi ohjeistaa antamalla esimerkiksi valmiita vuorosanoja tai muita määreitä. Tuotokset esitetään muille osallistujille. Vihreässä draamassa esityksissä on oleellisinta sanoma ja sisältö. Tarvittaessa ohjaaja voi keskustella pienryhmän kanssa ensin aiheesta ja sitten vasta pyytää heitä keskittymään itse esityksen valmistamiseen.

Piirretty rooli

Osallistujat luovat yhdessä roolihaamon piirtämällä ja kirjaamalla ylös oleellisimpia tietoja hahmosta (kuten nimi, sukupuoli, ikä, harrastukset). Toteutus voidaan tehdä koko osallistujaryhmän kanssa yhdessä tai pienryhmätyöskentelynä. Syntyneitä ja tutuksi tullutta hahmoa käytetään roolityöskentelyssä.

Ohjaaja roolissa

Ohjaaja voi viedä tapahtumien kulkua eteenpäin ottamalla itselleen roolin väliaikaisesti tai koko työskentelyn ajaksi. Esimerkiksi ”Supersankarit Klonkun jalanjäljillä?” -ohjelmassa ohjaaja voi halutessaan kuuluttaa ryhmien uutislähetykset uutisjuontajan roolissa.

Still-kuva

Osallistujat suunnittelevat pienryhmissä yhteisen pysähtyneen kuvan, ryhmän jäsenten esittämän ”valokuvan” jostain tapahtumasta tai toiminnosta. Kuvat katsotaan vuorotellen, ja kunkin ryhmän valmistautuessa varsinaiseen kuvaan muut osallistujat odottavat silmät kiinni. Luvan saatuaan muut osallistujat tarkastelevat kuvaa. Haluttaessa kuvia voidaan kommentoida ja jatkotyöstää. Still-kuvia voidaan tehdä myös improvisaationa.

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, toistaen omaa liikettään ja ääntään. Näin muodostuu yksi yhteinen kone. Haluttaessa kone voidaan myös purkaa. Jokainen irrottautuu koneesta haluamanaan hetkenä.



4. Yleisiä ohjeita ohjelmien käytännön toteutukseen

Ohjaajan rooli

Vihreässä draamassa tärkeää on ohjaajan oma into, rohkeus tehdä ja kokeilla, kyky hullutella ja heittäytyä. Ohjaajan ei kuitenkaan ole tarkoitus osallistua ryhmän toimintaan yhtenä ryhmän jäsenenä, vaan hänen tehtävänä on huolehtia draamaohjelman etenemisestä. Alun lämmittelyharjoituksiin ja lopeutukseen ohjaajan tulee kuitenkin osallistua. Ohjaajan ei ole tarkoituksenmukaista osallistua tarinan sisällön tuottamiseen ja ryhmässä toimimiseen, eikä hänellä yleensä ole siihen aikaa. Hänen tehtävänä on tarkkailla ryhmää ja tukea apua tarvitsevia.

Lisäksi ohjaajalle kuuluu turvallisuudesta ja aikataulusta huolehtiminen. Hänellä on vastuu draamaprosessista ja -kerrasta. Tarvittaessa ohjaajan tehtävänä on ohjelman suuntaaminen takaisin käsiteltävään aiheeseen. Ryhmällä voi esimerkiksi olla polttava tarve käsitellä jotain aiemmin sattunutta tai akuuttia aihetta, vaikkapa tupakointia, ja kaikki ryhmän tekeminen liittyy koko ajan siihen. On hyvä, että asiaa käsitellään, mutta etenkin jos ohjaaja on pyydetty ryhmän ulkopuolelta, hänen tulee pysyä tilaajan antamassa aiheessa. Silloin osallistujille voi antaa virikkeitä ja lisämateriaalia muun muassa kysymysten muodossa liittyen esimerkiksi tupakointiin ja sen ympäristövaikutuksiin.

Ohjelmaa ennen

Ohjelmien käytännön toteutus sisältää, muiden ohjausprosessien tavoin, erilaisia valmistelevia töitä. Tällaisia ovat mm. osallistujaryhmään, aikataulutukseen, tilaan ja välineisiin liittyvät käytännön asiat.

Ohjelma

Ohjaajan tulee tuntea vetämänsä ohjelman runko ja tietää koko ajan mitä seuraavaksi tehdään. Siten hän voi keskittyä rauhassa itse tekemiseen, ilmapiirin ja tilanteen aistimiseen.

Aikataulutus

Aikataulutus kannattaa tehdä huolella. Ensimmäiseksi kannattaa selvittää käytettävissä oleva aika ja aikatauluttaa jokainen harjoitus erikseen. Näin voi helposti seurata ajankäyttöä ja joustaa aikataulusta tarvittaessa. Tätä varten kannattaa tehdä itselle prosessinkulusta oma muistilista, johon voi merkitä tarpeelliset asiat: harjoitukset, aikataulutukset, harjoitusten ryhmäkoot sekä mahdolliset muutokset. Listaa kannattaa pitää mukana ohjaustilanteessa ja seurata sitä tarpeen mukaan. Tämä luo ohjaajalle varman tunteen ja hän voi huoletta keskittyä ohjaamiseen.





CAALTO
05

Ryhmä

Ryhmäkoko kannattaa aina selvittää etukäteen, sillä se vaikuttaa myös tilan tarpeeseen, työtapojen valintaan, tarvikkeiden määrään ja aikataulutukseen. Liian suuri ryhmäkoko aiheuttaa levottomuutta ja liian suuria pienryhmiä. Myös esitysten katsominen vie liikaa aikaa, osallistujien kiinnostus herpaantuu eikä prosessi etene (samoja asioita tulee liikaa). Ihanteellinen pienryhmän koko on kolmesta neljään henkeä, tällöin kaikki pääsevät halutessaan osallistumaan. Kuuden hengen ryhmä on moniin toimintoihin aivan liian iso. Liian pienellä ryhmällä tunnelman luominen on taas vaikeampaa ja ryhmäharjoitukset kärsivät. Lisäksi pareittain ei välttämättä tapahdu mielipiteen vaihtoa ja uusien ideoiden kehittelyä.

Vieraan ryhmän kanssa voi välttää karikoita, kun juttelee etukäteen ryhmän vakituisen vetäjän, esimerkiksi opettajan, kanssa ryhmän ikä- ja sukupuolijakouksesta, levottomuudesta tai rauhallisuudesta, kiinnostuksen kohteista ja aiemmin käsitellyistä aiheista.

Jos ei ole ryhmän vakituinen vetäjä, niin kannattaa sopia ennen aloittamista vakivetäjän kanssa roolijaosta. Ohjaaja on vastuussa prosessista ja vastaa myös osallistujien käyttäytymisestä. Tarvittaessa voi pyytää vakivetäjältä apua ja antaa hänelle esimerkiksi aloitettaessa tai lopetettaessa puheenvuoron. Vakivetäjän kannattaa osallistua ryhmän toimintaan yhtenä sen jäsenenä, mutta monet haluavat myös seurata sivusta ryhmänsä toimintaa erilaisessa ja uudessa tilanteessa. Oleellisinta on, että vakivetäjä pysyy valitsemassaan roolissa koko ajan.

Tila

Tässä kirjassa esiteltävien ohjelmien toteuttamiseen tavallinen luokkahuone on yleensä aivan riittävän kokoinen. Oleellista on, että pulpetit saa siirrettyä sivustalle ja ryhmä mahtuu muodostamaan tilaan piirin. Isompikaan tila ei ole haitaksi, tosin esimerkiksi juhlasali hukuttaa äänen ja hävittää yhteisöllisyyden tunteen.

Kun vihreässä draamassa pyritään pois vanhoista toimintamalleista, myös tuolit on suositeltavaa jättää pois. Usein voi istua lattialla, kun vain tilan puhtaudesta on etukäteen huolehdittu. Tilan puhtaus on osa viihtyvyyttä, mutta myös ihan käytännön asia. Monet harjoitukset edellyttävät vapaata liikkumista lattiatasolla.

Lisäksi pitää huolehtia työrauhasta. Tilaan ei saa tulla muita häiritsemään prosessia, eikä tilan ja muiden tilojen välillä saa olla näköyhteyttä.

Tarvikkeet

Etukäteen kannattaa varmistaa, että tilaan voi tulla 15-30 minuuttia aiemmin. Tilaan varataan etukäteen tarvittavat välineet ja tarkistetaan niiden toimivuus. Dataprojektoria käytettäessä tähän kannattaa varata kunnolla aikaa, etenkin jos laitteet ovat vieraat. Lisäksi ehtii rauhassa sopia vakivetäjän kanssa käytänteistä sekä tarvittaessa raivata tilan pulpetit tai pöydät ja tuolit sivuun (tämä kannattaa pyytää tehtäväksi etukäteen tai tehdä yhdessä osallistujien kanssa).

Tarvikkeet pidetään helposti saatavilla. Niitä ei kannata jakaa osallistujille liian aikaisin.



Ohjelman aikana

Esittely ja pelisäännöt

Ensimmäiseksi ohjaaja kertoo osallistujille, kuka on ja mistä on kysymys, sekä valottaa työtapaa ja käy läpi pelisäännöt.

Ohjaaja kertoo esimerkiksi seuraavat asiat: On ole-massa valmis runko ja tarina, jonka sisällön osallistujat itse luovat. Ei ole oikeita ja vääriä vastauksia, ja vain osallistujien mielikuvitus luo rajat työskentelylle. Ideana on, että draamakerta toteutetaan yhdessä. Itse esityksiäkään ei kannata pelätä, tärkeintä on esityksen sanoma, ei roolisuoritus. Niiden tekemiseen kannattaa kuitenkin uskaltautua, vaikka se tuntuisikin aluksi vieraalta ja vaikealta. Tekemällä oppii.

Ohjaaja varmistaa, että poikkeavat aikataulut ovat kaikkien tiedossa. Tauko pidetään, jos mahdollista, työskentelyn kannalta sopivassa kohdassa. Tarkkaa kellonaikaa ei kannata antaa osallistujille etukäteen, koska sitä on vaikea etukäteen ennustaa. Tilan tuomat rajoitteet esimerkiksi äänenkäytölle ja yleiset säännöt kannattaa muistaa ja todeta yhteisesti osallistujille. Kännykät otetaan kokonaan pois päältä, mm. tekstiviestien ja kännykkäkuvaamisen estämiseksi. Tämä koskee myös ohjaajaa itseään.

Ryhmien muodostaminen

Ryhmät voi arpoa tai muodostaa siten, että osallistujat voivat vaikuttaa ryhmäjakoon jollakin tavoin. Esimerkiksi atomiharjoituksessa osallistujat itse muodostavat ryhmät nopeasti, mutta eivät tiedä, että viimeisessä ryhmässä toimitaan myöhemminkin.

Pienryhmissä työskentelyn sujuvuus vaikuttaa koko ryhmän toimintaan. Ryhmät kannattaa sekoittaa ja muodostaa uudelleen, jos pienryhmätyöskentely ei toimi.

Ryhmätyöskentely

Osallistujien työskennellessä pienryhmissä ohjaajan kannattaa seurata ryhmien työskentelyä huomaamattomasti. Hän voi kierrellä ja kuunnella, missä vaiheessa osallistujat ovat, tarvitsevatko ryhmät apua, mistä ja millä tasolla aiheesta keskustellaan. Ohjaaja voi kierrellä ryhmässä myös aivan avoimesti ja kysäistä kuinka paljon aikaa vielä tarvitaan.

Tehtävää antaessa kannattaa mainita tehtävään käytettävä aika. Usein käy niin, että joku ryhmä on heti valmis ja joku ryhmä aina se viimeinen. Työskentely kannattaa rytmittää niin, ettei mikään ryhmä joudu odottamaan liian kauan.

Yleensä ryhmien pohtimat erilaiset ratkaisu- ja ongelmavaihtoehdot eivät näy itse esityksessä. Sen vuoksi pelkkä esitys itsessään ei kerro, miten monitahoisesti asiaa on ryhmässä käsitelty. Jotkut ryhmät saattavat keskittyä niin paljon esityksen tekemiseen, että itse aihe unohtuu.

Keskustelut

Jos jokin aihe herättää osallistujissa keskustelua kesken ohjelmankin, siihen kannattaa käyttää hetki aikaa. Voi esimerkiksi antaa osallistujien hetken poh-tia asiaa kaverin kanssa pareittain tai koko ryhmän kanssa yhteisesti. Sen jälkeen työskentelyä jatketaan ohjelman mukaisesti.

Ohjelman jälkeen

Ohjelman jälkeen kannattaa antaa osallistujille mahdollisuus tulla vielä keskustelemaan tai kyselemään aiheesta kahden kesken. Tila huolehditaan etukäteen sovittuun kuntoon ja lainatut tavarat paikoilleen.

Tässä on hyvä hetki myös keskustella ryhmän mahdollisen vakivetäjän kanssa tunnelmista, ryhmästä ja sen toiminnasta sekä jatkotyöskentelystä. Jatkotyöskentelyä varten voi etukäteen monistaa vakivetäjälle aiheeseen liittyviä tehtäviä, joita hän voi halutessaan tehdä ryhmän kanssa (s.29).



5. Supersankarit Klonkun jalanjäljillä? -ohjelma



TAVOITE: herättää ajatuksia ja keskustelua tavaroiden vaikutuksesta elämäämme ja ympäristöön

KOHDERYHMÄ: 14-vuotiaista aikuisiin

RYHMÄKOKO: 8-25

KESTO: noin 90 min (lyhyempi versio 70 min)

TARVIKKEET: mustaa ja valkoista kasvoväriä, meikkisieni, harmaat ylikireät trikoot ja pieni huppari (Klonkun vaatteet), valmiiksi piirretty nuoren hahmo isolla paperilla (esimerkiksi fläppi), tussi, supersankarikortit (liite 1), kynät, tyhjiä paperilappuja, sakset ja maalarinteippi.

Erityisohjeet

Vetäjät

Ohjelma tarvitsee kaksi vetäjää. Toinen ohjaa draamakeran ja toinen näyttölee Klonkkua.

Klonkun rooli

Klonkuksi pukeutuminen on helppoa ja nopeaa. Roolivaatteeksi riittävät ylikireät huppari ja trikoot tai verkkarit, jotka ovat väritykseltään harmaat tai muuten "likaisen" tummat. Säätret ja käsivarret jätetään paljaksi, ja pää peitetään hupulla. Kasvot, kädet ja jalat maalataan sienellä likaisen näköiseksi.

Klonkun rooli perustuu improvisointiin. Ideana on, että osallistujat itse yhdistävät nuoren muuttuneen tavarariippuvaisena Taru sormusten herra -trilogian Klonkuksi. Siten liikkeet (mm. kyykyssä kulkeminen) ja elokuvista tuttu puhetyyli kannattaa muistaa.

Käytännössä Klonkku kieriskelee maassa, etsii epätoivoisesti aarrettaan sekä hokee esimerkiksi seuraavia lauseen pätkiä: "Minun Aarteeni. Niin, Aarteeni. Oma Aarteeni. Kyllä Aarteeni. Ne varasti sen meiltä. Niin Master. Niin kaunis. Pakko saada Aarre. Me halutaan se." Oleellista on, että Aarre on isolla Aalla, kaikista tärkein asia Klonkulle. Aarre kutsuu Klonkkua ja joku on vienyt sen pois.

Muistakaa sopia merkki, mistä Klonkku tietää saapua luokkaan. Jos ohjaaja hakee Klonkun, voidaan tälle nopeasti kuiskata, minkä aarteen oppilaat ovat valinneet.

Klonkun esittämisessä oleellisinta on roolissa pysyminen, eli Klonkku ei näydy oppilaille ennen vuoroaan eikä poistu roolistaan ennen ohjelman loppumista ja osallistujien poistumista. Hän voi istua valitsemassaan paikassa ohjelman loppuajan, ja halutessaan improvisoida rooliaan taustalla muuttuneen tilanteen mukaan.

Ohjelman harjoituksissa 7 ja 8 osallistujat esittävät itse Klonkkua. Toisen vetäjän esittämä Klonkku ei osallistu ryhmien itse tekemiin esityksiin.

Piirretty nuori

Isolle paperille (esimerkiksi fläpille) piirretään valmiiksi nuoren hahmo. Oleellista on, että siitä ei selvästi näy nuoren sukupuoli ja että paperilla on tarpeeksi tilaa kirjata nuoren nimi ja ikä sekä hänelle tärkeät tavarat.

Ohjeet lyhyemmän ohjelman toteuttamiseen

Jos käytettävissä on vähemmän aikaa kuin ohjelman täyspitkän version toteuttamiseen tarvittava 90 minuuttia, ohjelma on "häätätilassa" mahdollista toteuttaa parikymmentä minuuttia lyhyempänä. Silloin alku- ja loppuharjoitukset jätetään pois sekä harjoituksen 5 (Still-kuvat) purkua lyhennetään. Valitettavasti lyhentäminen näkyy ryhmän toiminnassa, ilmapiirissä ja sisällön syvyydessä. Ohjelmaa lyhennettäessä onkin erityisen tärkeää, että ryhmä tuntee etukäteen toisensa ja on tottunut toimimaan yhdessä.

Muutettavat kohdat:

Harjoitus 2 (Atomit) jätetään kokonaan pois.

Harjoituksessa 5 (Still-kuvat) kaikki ryhmät miettivät ryhmälleen kuvaavan nimen. Kuvat tehdään yhtä aikaa ohjaajan merkistä. Osallistujat ovat paikoillaan ja kertovat omalla vuorollaan ryhmänsä nimen muille. Jokaista kuvaa muistetaan kuitenkin katsoa hetki ennen nimen paljastamista.

Harjoitus 11 (Vihreät ominaisuudet/Vihreät atomit) jätetään kokonaan pois.

Supersankarit Klonkun jalanjäljillä? -ohjelma

Konivuori & Hiltunen, Pääkaupunkiseudun Kierrätyskeskus Oy



OHJELMAN ETENEMINEN

1. Esittely ja pelisäännöt

Ohjaaja esittelee itsensä ja kertoo, mistä on kyse. Sovitaan yhteisistä toimintaohjeista. Katso sivu 11.

2. Atomit

Ryhtiin jakautuminen, teemaan ja työtapaan virittäytyminen

Osallistujat liikkuvat vapaasti tilassa. Ohjaajan kertoessa valitsemansa numeron ja ruumiinosan (esimerkiksi neljä ja sormi) osallistujat muodostavat niin monen hengen ryhmiä kuin luvun suuruus on. Samalla he koskettavat toisiaan mainitulla ruumiinosalla. Ohjaaja antaa muodostuneille ryhmille kysymyksen, väittämän tai keskustelun aiheen.

Kun oikea vastaus tai jonkun ryhmän mielipide on käyty läpi, ryhmät hajoavat. Osallistujat alkavat taas liikkua tilassa, kunnes ohjaaja sanoo uuden numeron ja ruumiinosan jne. Tätä jatketaan muutaman kerran. Viimeiseksi annetaan luku, joka jakaa ryhmän 4-5 pienryhmään.

Tämä tehdään nopeassa tahdissa.

Malliesimerkkejä:

- Jokainen suomalainen kuluttaa noin 100 kauppakassillista (á 5 kg) luonnonvaroja viikossa. (Oikea vastaus 400 kassia, sisältää sekä suoran että välillisen kulutuksen)
- Maailman ihmisistä 1/5 kuluttaa enemmän kuin 4/5 maailman luonnonvaroista (Totta)
- Meidän tulisi vähentää luonnonvarojen käyttöä puoleen nykyisestä, jotta ne riittäisivät tulevaisuudessakin kaikille maailman ihmisille? (Oikea vastaus yhteen kymmenesosaan)

- Mihin käytämme luonnonvaroja?
- Mitä ostat ja miksi?
- Onko sinulla turhia tavaroita, ovatko ne itse hankkimiasi?

3. Turhat ja tarpeelliset tavarat

Tärkeiden tavaroiden löytäminen, omakohtaisuus

Osallistujat ovat edellisessä harjoituksessa muodostetuissa ryhmissä ja ottavat ryhmälleen rauhallisen nurkan luokasta. Jokainen ryhmän jäsen saa kynän ja neljä erillistä paperilappua. Jokainen kirjoittaa lapuille kaksi tavaraa, joista on valmis luopumaan. (Tavaran pitää olla osallistujan tai hänen perheensä käytössä.) Lopuille kahdelle lapulle kirjoitetaan tavara, josta ei mistään hinnasta luopuisi, yksi tavara yhteen lappuun.

Tämä kannattaa rytmittää niin, että ohjaaja kertoo aina, mitä seuraavalle lapulle kirjoitetaan ja siten hallitsee tehtävään käytettävän ajan.

Ryhmän laput sekoitetaan keskenään. Jokainen nostaa niistä uudet neljä. Jos saa oman lapun, se ei haittaa. Sen jälkeen jokainen valitsee saamistaan lapuista kaksi, joista on valmis luopumaan, ja kaksi, joista ei luovu.

Edelliset kaksi vaihetta tehdään itsenäisesti, ei muiden kanssa keskustellen.

Tämän jälkeen jokainen laittaa ryhmässään "pöydälle" tavaralapun, josta on valmis luopumaan. Ryhmässä keskustellaan, ovatko kaikki ryhmäläiset valmiita luopumaan niistä. Ryhmä saa jättää itselleen vain yhden tavarat. Sama toistetaan. Itselle jätetyt tavarat ja ne, joista on luovuttu, laitetaan eri pinoihin.

Tämän jälkeen siirrytään tavaroihin, joista ei haluta luopua. Jälleen jokainen laittaa "pöytään" yhden tavaralapun. Yhdessä sopien ryhmä joutuu kuitenkin luopumaan niistäkin. Tällä kertaa kierroksella ryhmä saa jättää itselleen kaksi tavaraa, joista ei luopuisi. Sama toistetaan.

Lopuksi kootaan yhteen kaikkien kierrosten tavaralaput, joista ryhmän jäsenet eivät ole halunneet luopua. Jos ryhmällä on lopuksi enemmän kuin neljä tavaraa, pitää ylimääräisistä luopua.

4. Piirretty nuori

Hahmon luominen, tarinan kehittäminen

Ohjaaja ottaa esille ison kuvan nuoresta, joka laitetaan lattialle tai seinälle näkyviin. Yhdessä todetaan nuoren olevan samanikäinen kuin osallistujat ja sovitaan hahmon kutsumanimi, esimerkiksi Emmeli. Nimen tulee olla sellainen, että se ei ole kenenkään osallistujan nimi. Ikä ja nimi kirjataan ylös nuoren kuvaan kaikkien nähtäville.

Sen jälkeen ryhmät kertovat vuorotellen, mistä tavaroista eivät edellisessä harjoituksessa luopuneet. Näistä tavaroista tulee tärkeitä tavaroita kuvan nuorelle. Ohjaaja kirjaa nekin ylös kuvaan.

Valitaan yhdessä jokin nuoren tavara, joka osallistujien mielestä on ympäristölle haitallisin. Vaihtoehtoisesti ohjaaja voi, oman harkintansa mukaan, valita tavaran itse (kertomatta valinnastaan tässä vaiheessa mitään osallistujille).

Ohjaaja kertoo, että tämä nuori asuu tässä maailmassa, ja hänen elämänsä ja ympäristöään seurataan loppuaika. Hänet jätetään kuitenkin vielä hetkeksi rauhaan ja mennään supersankareiden maailmaan.

5. Supersankarit

Roolinotto, fiktion siirtyminen

Ohjaaja laittaa lattialle supersankarikortit (liite 1). Jokainen osallistuja ottaa niistä yhden itselleen mieluisan ja tutun supersankarin kortin. (Liitteessä 3 on selitetty lyhyesti valmiiden Supersankarikorttien hahmot. Kortteja voi tehdä itse lisää valmiin mallipohjan avulla, liite 2.)

Jokainen ottaa itselleen oman supersankarinsa roolin. Roolissa ollen osallistujat kävelevät tilassa näyttäen, miten heidän hahmonsensa liikkuu, puhuu, pitää päätään, millaisia supervoimia hahmolla on ja miten hän suhtautuu muihin supersankareihin ja miten hän heitä tervehtii. Ohjaaja antaa ohjeita roolinottoon.

Lopuksi osallistujat etsivät itselleen uudet ryhmät, joiden sankareilla on keskenään jotain yhteistä. Ryhmäkoko voi olla noin 3-6 henkeä siten, että ryhmiä muodostuu noin 4-5.



6. Still-kuvat

Ryhmäytyminen, voimien esittely, roolissa toimiminen

Ryhmä suunnittelee still-kuvan supersankari-ryhmästään ja antaa sille nimen. Still-kuvat esitetään vuorotellen. Muut laittavat silmät kiinni hetkeksi vuorossa olevan ryhmän asettuessa kuvaansa. Ohjaajan koskettaessa vuoronperään jokaista ryhmäläistä olalle, ryhmäläinen kertoo, kuka on. (Roolissa ollen, muistaen sankarin eleet ja tyylin.) Lopuksi ryhmä huutaa yhteen ääneen ryhmänsä nimen.

7. Tarina

Maailman luominen, konfliktin synty

Ohjaaja kertoo (mieluusti omin sanoin) tarinan nuoren maailmasta mainosvalojen välkkeessä sekä yhdistää siihen tarinan nuoren sairastumisesta tavarariippuvaisuuteen. Ohjaaja muokkaa tarinaa sen mukaan, minkä nuorelle tärkeän tavaran ryhmä tai ohjaaja on aiemmin harjoituksessa 3 valinnut. Tarina on esitetty liitteessä 4.



8. Klonkku

Nuoren muutos, hätkähdys

Tarinan loppupuolella (sovitussa kohdassa) saapuu paikalle toinen ohjaaja Klonkkuksi pukeutuneena. Nuoresta on tullut Klonkku. Klonkku etsii tavaraansa, pyörien vinosti ympäriinsä. (Katso Klonkun roolin ohjeistusta.) Klonkku on omassa maailmassaan, mutta voi ottaa epäluuloista kontaktia osallistujiin.

Klonkku etsii itselleen paikan tilasta ja ohjaaja päättää tarinan lauseeseen ”Yhä edelleen X (nuoren nimi) etsii _____(kadonnut tavara/t), tietämättä muusta maailmasta mitään.”

9. Pelastustehtävä

Ongelman syyn etsiminen ja ratkaisu

Ohjaaja antaa supersankareille tehtävän. He ovat nähneet, mitä maassa, tavallisten ihmisten maailmassa, on tapahtunut. Samanlaisia nuoria ilmaantuu koko ajan lisää, koulut täyttyvät heistä. Nuorista tulee yhä enemmän ja enemmän riippuvaisia erilaisista tavaroista. Supersankarit lähtevät tekemään asialle ja maailmalle jotakin.

Ryhmät tekevät ratkaisustaan pantomiimiesityksen muille. Esityksessä saa olla vain yksi lause, mutta sen lisäksi äänitehosteita. Muut arvaavat, mitä esityksessä tapahtui.

Osallistujille kannattaa painottaa sitä, että nuoret olivat riippuvaisia erilaisista tavaroista, ja että kannattaa miettiä, mikä riippuvaisuuden todella aiheutti.

10. Maailma myöhemmin

Todentaminen, seuraukset, mikä tärkeää

Ohjaaja kertoo, että on kulunut 30 vuotta. Supersankarit vierailevat tavallisten ihmisten maailmassa, jossa vietetään alun nuoren nimistä päivää, esimerkiksi Emmeli-päivää. Supersankarit valmistavat omaan maailmaansa tv- uutislähetysten, jossa kerrotaan mitä nuorille nykyään kuuluu sekä millainen maailma nyt on, miten siellä eletään ja miten ympäristö voi?

Harjoituksen voi tehdä myös siten, että kukin ryhmä tekee uutislähetyksensä tulevaisuudesta, joka on seurausta toisten ryhmien ratkaisuista, ei ryhmän omasta. Siten ratkaisuihin saadaan lisäsyvyyttä.

11. Vihreät ominaisuudet tai Vihreät atomit (nopeampi)

Pohdinnan aloittaminen, roolista pois, todellinen maailma

Osallistujat menevät kahteen piiriin (sisä- ja ulkopiiri) siten, että osallistujia on molemmissa piireissä yhtä paljon. Vastapäiset osallistujat kättelevät toisiaan ja muuttuvat supersankarista omaksi itsekseen ja sanovat oman nimensä. Ohjaajan merkistä piirit lähtevät liikkeelle ja merkistä myös pysähtyvät. Vastakkaiset osallistujat muodostavat parin ja purkavat keskenään kokemaansa. Ovatko tapahtumat ja niiden ratkaisut mahdollisia ja mitä ajatuksia ne herättivät? Merkistä piirit lähtevät liikkeelle, ja uuden parin kanssa pohditaan, millaisista tavaroista olemme oikeasti riippuvaisia ja mitä seurauksia sillä on ympäristöön ja meihin itseemme? Viimeisen parin kanssa mietitään lupaus, miten itse kukin muuttaa kulutustottumuksiaan ympäristöystävällisemmiksi.

Tämän purun voi tehdä myös nopeammin siten kuin harjoituksessa 2 (Atomit). Tällöin käytetään tässä esitettyjä kysymyksiä.

12. Lupaus

Omaehtaisuus, lopetus

Luokasta lähtiessä ohjaajat kättelevät jokaisen osallistujan, joka kertoo samalla lupauksensa paremman maailman puolesta.





6. Sinä ja minä tavaramaailmassa -ohjelma

TAVOITE: pohtia elämän kulutuskeskeisyyttä sekä aineellisen hyvän ylenpalttisuutta ja riittämättömyyttä, etsiä näkökulmia omaan kuluttamiseen ja sen vaikutuksiin omassa elämässä ja ympäristössä

KOHDERYHMÄ: 14-vuotiaista aikuisiin

RYHMÄKOKO: 8-25

KESTO: noin 3 h

TARVIKKEET: dataprojektori ja (kannettava) tietokone, cd-soitin, PowerPoint-diaesitykset (3 kpl), kolme musiikkikappaletta, esimerkiksi Teleksin Hiljaa virtaa Vantaa, Tyrävyön Kahdet kasvot ja Dingon Sinä ja minä, maalarinteippi, noin 50-70 kpl "tuotemerkkejä" (liite 5) tai erivärisiä paperilappuja, A4-suttupaperia, tusseja ja iso paperi (fläppi)/ryhmä ja yksi supersankari- viitta/osallistuja (joka ryhmälle oman väriset).



Erityisohjeet

Dataprojektori

Jos tietokonetta ja dataprojektorin ei ole käytettävissä, jätetään diaesitykset pois. Tällöin diaesitykset korvataan seuraavasti:

Harjoitus 2

Hiljennytään ja kuunnellaan kappaletta Hiljaa virtaa Vantaa.

Harjoitus 8

Maaailma on kylä -diaesityksestä on poimittu kuuden dian tekstit liitteessä 7 oleviin palapeleihin. Palapelit (yksi/ryhmä) jaetaan ryhmille, jotka kokoavat ne yhteen. Palapelistä muodostuu lause tai lausepari. Ryhmät tekevät lauseestaan ja sen herättämistä ajatuksista patsaan. Patsaalle annetaan nimi. Patsaat ja nimi esitetään muille ryhmille. Valittu kappale (esimerkiksi Tyrävyön Kahdet kasvot) soi taustalla työkentelyn ajan.

Harjoitus 14

Harjoitus 14 siirretään koko ohjelman loppuun. Kaikki istuvat piirissä silmät kiinni, ja ohjaaja lukee Jos sinulla on -diaesityksessä olevan tekstin ääneen (liite 8). Musiikkikappale jätetään pois tai korvataan luonnonäänillä.

Diaesitykset

Ohjelman diaesitykset voi ladata Internetistä, osoitteesta <http://www.uusi-elama.info> tai <http://www.kierratyskeskus.fi>. Pääkaupunkiseudun Kierratyskeskuksesta voi hankkia myös esitykset sisältävän cd:n.

Musiikkikappaleet

Diaesitysten aikana soitetut musiikkikappaleet on valittu tukemaan esitysten sanomaa ja tunnelmaa. Haluttaessa voi käyttää muitakin biisejä (sen vuoksi diaesitykset on tehty siten, että niiden ajoitusta voi itse säätää). Liitteessä 9 on muutamia esimerkki-biisejä. Musiikin käytön osalta tulee myös muistaa Teoston määräykset ja muut tekijänoikeuksiin liittyvät kysymykset. Lisää ohjeistusta asiaan löytyy Internetistä, <http://www.teosto.fi>.

Supersankariviitat

Supersankariviitat syventävät roolityöskentelyä ja toimivat myös roolissa olon symboleina. Ideana on, että saman pienryhmän jäsenillä on samanväriset viitat. Jos viittoja ei ole saatavilla, voidaan shoppailuyhysterialueilla tuotemerkkejä kuvaavat laput kiinnittää osallistujan vartaloon ja huolehtia muutoin (esim. jokainen kertoo ryhmäläisilleen oman nimensä ja lempivärinsä) supersankarin roolista luopumisesta.



Sinä ja minä tavaramaailmassa -ohjelma

Konivuori & Hiltunen, Pääkaupunkiseudun Kierrätyskeskus Oy

OHJELMAN ETENEMINEN

1. Esittely ja pelisäännöt

Ohjaaja esittelee itsensä ja kertoo, mistä on kyse. Sovitaan yhteisistä toimintaohjeista. Katso sivu 11.

2. Hiljaa virtaa Vantaa -diaesitys

Teemaan ja tilaan virittäytyminen

Näytetään diaesitys 1. Taustalle laitetaan soimaan esimerkiksi Teleksin Hiljaa virtaa Vantaa -kappale. Kuvaesityksen jälkeen ohjaaja ja ryhmäläiset asettuvat piiriin. Jokainen osallistuja asettuu patsaaksi, jähmettyy asentoon, joka kuvaa musiikin ja kuvaesityksen herättämiä ajatuksia hänessä. Patsaat tehdään yhtä aikaa piirissä ollen.

Harjoitus päätetään siten, että jokainen sanoo vuorollaan oman nimensä ja palaa takaisin normaaliin seisoma-asentoon.

3. Oma Supersankarini

Keskittyminen, virittäytyminen

Osallistujat seisovat edelleen piirissä, ja jokainen valitsee itselleen jonkun supersankarin. Ohjaaja aloittaa sanomalla oman supersankarinsa nimen ja ottamalla katsekontaktin johonkin piirissä olevaan. Kun kyseinen henkilö huomaa, että katse kohdistuu juuri häneen, hän nyökkää ja sanoo oman supersankarinsa. Tämän jälkeen ohjaaja lähtee kulkemaan kohti katsomaansa henkilöä siirtyäkseen hänen paikalleen.

Sen, joka on juuri menettänyt paikkansa, on uuden paikan saamiseksi otettava katsekontakti johonkin toiseen piiriläiseen. Nyökkäyksen ja supersankarinimen kuultuaan hän lähtee kulkemaan kohti uutta paikkaansa. Harjoitus jatkuu, kunnes kaikki ovat vaihtaneet paikkaa ainakin kerran.



4. Piirretyt supersankarit Eko ja Öky

Ryhmään jakautuminen, roolihahmojen luominen, fiktion siirtyminen

Ryhmäläiset muodostavat 3-5 hengen ryhmiä (ryhmämäärä on hyvä pitää enimmillään viidessä). Jokaiselle ryhmälle jaetaan isot paperit ja tussit. Ryhmän tehtävänä on luoda oma supersankarinsa. Ohjaaja määrittää etukäteen sen, mitkä ryhmät tekevät ekosupersankarin ja mitkä öky-supersankarin.

Ekolla tarkoitetaan tässä hahmoa, joka toimii superympäristöystävällisesti ja Ökyllä taas ympäristöstään täysin piittaamatonta.

Ryhmät piirtävät ja kirjaavat paperille oman supersankarinsa ominaisuuksia: supersankarin missio eli tehtävä, nimi, ulkomuoto, toiminta, kyvyt ja muuta mieleen tulevaa. Jokainen ryhmä keksii supersankarilleen oman moton, joka kuvaa hänen elämäntehtävänsä liittyen ekoiluun tai ökyilyyn. Tämän jälkeen luomukset laitetaan kaikkien nähtäville ja motot kerrotaan muille ryhmille.

Jokainen ryhmän jäsen saa moton kertomisen jälkeen supersankariviitan ja muuttuu luomakseen supersankariksi. Viittoja on erivärisiä, ja saman ryhmän jäsenillä on samanväriset viitat.

5. Tarina viruksesta

Ongelman esittely

Ohjaaja kertoo omin sanoin: ”Kaikki nämä supersankarit, ja monet muut, asuvat ns. toisessa ulottuvuudessa, rinnakkaistodellisuudessa. Supersankareiden maailma ei ole mikään rauhaista paikka. Taistelut hyvän ja pahan välillä ovat arkipäivää. Nyt ensimmäistä kertaa supersankareiden historiassa sekä hyvät että pahat supersankarit ovat samalla puolella, sillä he ovat saaneet yhteisen vastustajan, salakavalan viruksen, joka uhkaa kaikkia supersankareita...”

6. Shoppailuhysteriahippa

Roolinotto, irrottelu, konkretisointi

Tilaan asetetaan kaksi tuolia siten, että niiden välistä pääsee kulkemaan. Tuolien takana voi olla pöytä, jolle laitetaan ohjaajan saataville teipit ja tuotemerkit. Tuolit ja pöytä kuvaavat kauppakeskusta. Ohjaaja jää kauppakeskukseen myyjäksi, antamaan kiinni jääneille osallistujille ”tuotemerkkejä” (liite 5).

Hippana toimii joku osallistujista. Hän on virus. Virus yrittää ottaa muita osallistujia kiinni. Kun virus onnistuu, kiinni jäänyt osallistuja saa virus-tartunnan ja vaipuu maahan vaikertaen: ”Shoppailemaan”. Muut auttavat sairastunutta kantamalla hänet kauppakeskukseen. Sairastunut tarvitsee yhden tai kaksi auttajaa osallistujamäärästä riippuen. Pienellä ryhmällä riittää yksi auttaja. Virus ei voi tarttua auttajiin, he ovat sairastunutta kantaessaan turvassa hipalta.

Sairastunut saa ohjaajalta kauppakeskuksessa tuotemerkin, joka kiinnitetään osallistujaan esimerkiksi maalarinteipillä. Sen jälkeen hän palaa

mukaan peliin. Auttajat palaavat myös mukaan, mutta eivät saa merkkejä.

Pelin lopuksi jokainen etsii oman ryhmänsä, ja ryhmäläisten saamat merkit lasketaan yhteen. Mitä enemmän merkkejä on, sitä paremmin ryhmän supersankari on sairastunut shoppailuhysteriaan.

7. Shoppailuhysterian kourissa

Viruksen vaikutukset, roolista poistuminen

Jokainen ryhmä tekee improvisoidun mininäytelmän siitä, miten shoppailuhysteria ilmenee oman supersankarin elämässä. Ohjaaja antaa kullekin ryhmälle paikan, jossa esitys tapahtuu. Paikka voi olla esimerkiksi ostoskeskus, koulu, koti, metsä, nuorisotalo, kaupungin keskusta tai joku muu supersankarin elämään liittyvä paikka.

Suunnittelun loppuvaiheessa ohjaaja jakaa jokaiselle ryhmälle kolme A4-paperia. Ryhmät kirjaaavat esityksensä kolme pääasiaa paperille, yksi asia paperia kohden. Paperit laitetaan nähtäville esimerkiksi seinälle.

Esitykset esitetään vuorotellen ja niiden jälkeen tullaan roolista pois antamalla ohjaajalle supersankariviitat.

8. Maailma on kylä -diaesitys

Herättely, konkretisointi

Maailma on kylä -diaesitys laitetaan pyörimään ja taustalle soimaan esimerkiksi Tyrävyön Kahdet kasvot -kappale. Osallistujat voivat olla haluamallaan paikalla tilassa esityksen ajan.

Tauko (kesto noin 15 min)

9. Hysterinen virustesti

Omaehtaisuus, omat ostostavat

Jokainen ryhmä miettii vähintään yhden kysymyksen shoppailuhysteria-virustestiin. Testin ja kysymyksen on tarkoitus mitata sitä, onko vastaaja sairastunut shoppailuhysteriaan. Jokaiseen kysymykseen tehdään kolme eri vastausvaihtoehtoa.

A-vaihtoehdon tulee kuvata tilaa, jolloin ei ole sairastunut tai on vain lievästi sairastunut. B-vaihtoehto kuvaa selvästi sairastunutta ja C-vaihtoehto pahasti sairastunutta.

Ohjaaja kerää kysymykset yhteen, ja osallistujat menevät riviin huoneen seinustalle. Ohjaaja on huoneen vastakkaisella puolella. Ohjaaja lukee kerrallaan yhden kysymyksen ja sen vastausvaihtoehdot. A-vaihtoehtoa omassa elämässään toteuttavat jäävät paikalleen, B-vaihtoehdolla astutaan puoli askelta ohjaajaa kohden, ja C-vaihtoehdon valinneet astuvat yhden askeleen eteenpäin.

Valmiita kysymyksiä löytyy liitteestä 6.

10. Ilma, jota hengitän -runo tai -räp

Todelliset tarpeet

Ryhmät miettivät, mitä ilman he eivät voisi elää, unohtamatta fyysisiä ja henkisiä tarpeita. Ryhmäläiset tekevät runon tai räpin, jossa asiat esiintyvät. Esitykseen voi liittää koreografian. Avukseen ryhmät saavat paperia ja kynän.

Tuotokset esitetään muille ryhmille.

11. Yhteinen maailma -kone

Tarpeiden todentaminen ja yhteydet

Jokainen osallistuja valitsee yhden asian, jota ilman ei voi elää. Yksi osallistujista menee tilan keskelle ja alkaa tehdä jotain liikettä, joka kuvaa hänen valitsemaansa asiaa. Muut ryhmäläiset siirtyvät myös yksi kerrallaan tilan keskelle valitsemaansa paikkaan liittyen osaksi muodostuvaa

konetta tehden samalla omaa liikettään. Näin muodostuu yksi yhteinen kone. Lopuksi jokainen voi irrottautua koneesta haluamallaan hetkellä ja kertoa samalla mikä oli.

Tarvittaessa käydään keskustelua siitä, jäikö pois jotain oleellista, esimerkiksi ilma, vesi, ruoka, lepo, suoja, ja miten nämä ovat yhteydessä toisiinsa. Muistutetaan myös henkisten ja sosiaalisten tarpeiden tärkeydestä.

12. Omantunnonkuja

Valintojen vaikeus, päätöksenteko

Osallistujat miettivät, mitkä asiat tai ketkä ihmiset vaikuttavat hänen itsensä lisäksi siihen, mitä he haluavat, ostavat ja saavat. Sen jälkeen muodostetaan kaksi vastakkain olevaa yhtä pitkää riviä, joiden välistä mahtuu juuri ja juuri kulkemaan. Vastakkain olevat ottavat toisiaan käsistä kiinni ja nostavat ne ylös, jolloin rivien väliin muodostuu kuja. Kujan päästä lähtee kukin vuorollaan kulkemaan kujaa pitkin silmät kiinni. Samalla muut riveissä olijat kuiskivat valitsemaansa kulutus- tapoihin vaikuttavaa asiaa: kaverit, vanhemmat, mainokset, ympäristöystävällisyys, hinta ja niin edelleen. Kujan läpi kulkenut siirtyy rivin päähän, jatkaa kuiskimista muiden mukana seuraavan kulkiessa kujaa pitkin.

Kun kaikki ovat kulkeneet kujan läpi, mietitään yhdessä, kenen pitäisi todellisuudessa tehdä lopullinen ostopäätös. Kaikki huutavat yhteen ääneen lopuksi: "Minä".

13. Hyvät neuvot

Ongelmanratkaisu

Jokainen miettii itsekseen, miten voi omalla kohdallaan ennalta ehkäistä sairastumista shoppailuhysteriaan. Jokainen kirjaa keksimänsä keinon oman ryhmänsä supersankarin kuvaan. Sen jälkeen ryhmäläiset miettivät ja valitsivat yhden keinon, jolla heidän supersankarinsa parantuisi shoppailuhysteriasta. Valittu keino kerrotaan muille ryhmille.

14. Jos sinulla on -diaesitys

Syventäminen

Näytetään Jos sinulla on -diaesitys esimerkiksi Dingon Sinä ja minä -kappaleen soidessa taustalla. Osallistujat voivat olla tilassa haluamallaan paikalla.

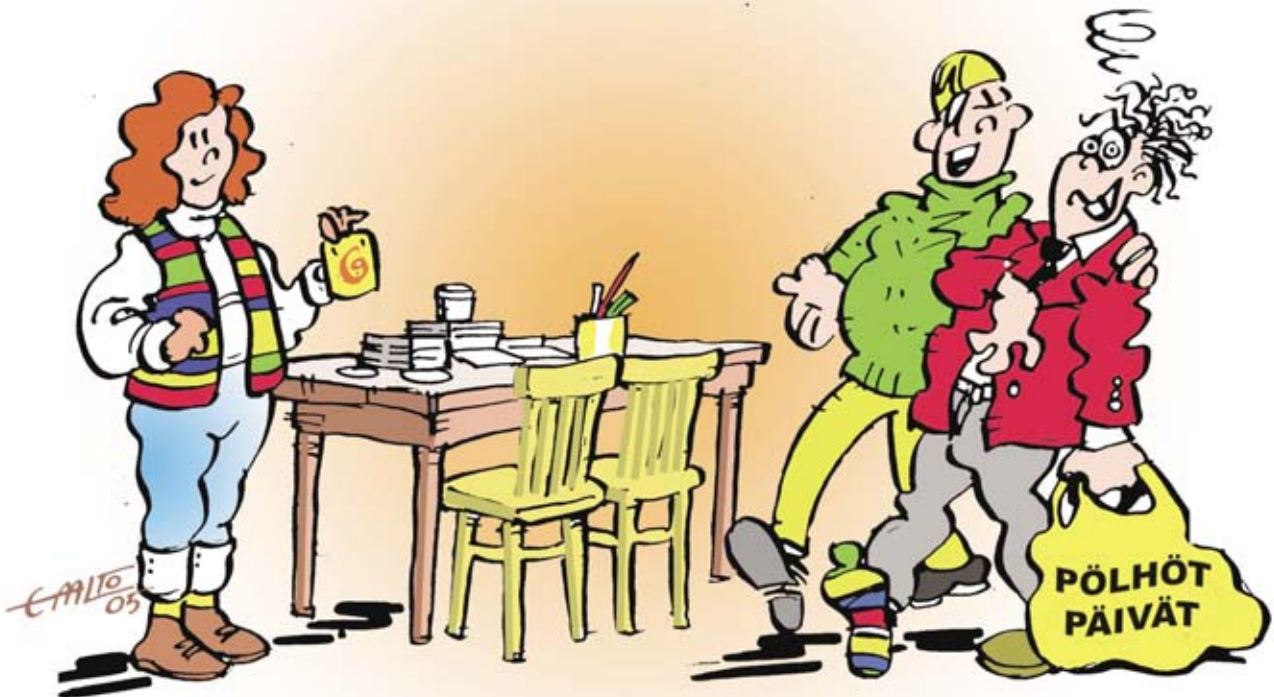
15. Hetken merkitseminen

Merkityksen anto, lopettaminen

Ryhmänjäsenet miettivät itsekseen, mikä jäi parhaiten mieleen tästä ohjelmasta. Sitten he menevät siihen paikkaan ja ottavat sen asennon, jossa silloin olivat. Kukaan kertoo vuorollaan lyhyesti, mikä jäi parhaiten mieleen.



7. Sinä ja minä tavaramaailmassa -ohjelman lyhennetty versio



TAVOITE: pohtia elämän kulutuskeskeisyyttä sekä aineellisen hyvän ylenpalttisuutta ja riittämättömyyttä, etsiä näkökulmia omaan kuluttamiseen ja sen vaikutuksiin omassa elämässä ja ympäristössä

KOHDERYHMÄ: 14-vuotiaista aikuisiin

RYHMÄKOKO: 8-25

KESTO: noin 1 h 30 min

TARVIKKEET: dataprojektori ja (kannettava) tietokone, cd-soitin, PowerPoint-diaesitykset (2 kpl), kaksi musiikkikappaletta esimerkiksi Tyrävyön Kahdet kasvot ja Dingon Sinä ja minä, maalarinteippi, noin 50-70 kpl "tuotemerkkejä" (liite 5) tai erivärisiä paperilappuja ja A4-suttu-paperia sekä muutama kynä.

Erityisohjeet

Dataprojektori

Jos tietokonetta ja dataprojektoriä ei ole käytettävissä, jätetään diaesitykset pois. Tällöin diaesitykset korvataan seuraavasti:

Harjoitus 5

Kun ryhmät suunnittelevat esitystään, taustalle laitetaan soimaan jokin rauhallinen musiikkikappale, esimerkiksi Teleksin Hiljaa virtaa Vantaa. Samaa biisiä soitetaan niin kauan, kun ryhmät esitystään valmistelevat.

Harjoitus 7

Maailma on kylä –diaesityksestä on poimittu kuuden dian tekstit liitteessä 7 oleviin palapeleihin. Palapelit (yksi/ryhmä) jaetaan ryhmille, jotka kokoavat ne yhteen. Palapelistä muodostuu lause tai lausepari. Ryhmät tekevät lauseestaan ja sen herättämistä ajatuksista patsaan. Patsaalle keksitään nimi. Patsaat ja nimi esitetään muille ryhmille. Valittua biisiä (esimerkiksi Tyrävyön Kahdet kasvot) soitetaan taustalla työskentelyn ajan.

Harjoitus 8

Osallistujien tehdessä runoa tai räppiä taustalla soitetaan työskentelyn ajan musiikkia, esimerkiksi Dion Sinä ja Minä.

Harjoitus 10

Kaikki istuvat piirissä silmät kiinni ja ohjaaja lukee diaesityksessä olevan tekstin ääneen (liite 8). Musiikkikappale jätetään pois.

Diaesitykset

Ohjelman diaesitykset voi ladata Internetistä osoitteesta <http://www.uusi-elama.info> tai <http://www.kierratyskeskus.fi>. Pääkaupunkiseudun kierratyskeskuksesta voi hankkia myös esitykset sisältävän cd:n.

Musiikkikappaleet

Diaesitysten aikana soitetut musiikkikappaleet on valittu tukemaan esitysten sanomaa ja tunnelmaa. Haluttaessa voi käyttää muitakin biisejä (sen vuoksi diaesitykset on tehty siten, että niiden ajoitusta voi itse säätää). Liitteessä 9 on muutamia esimerkki-biisejä. Musiikin käytön osalta tulee myös muistaa Teoston määräykset ja muut tekijänoikeuksiin liittyvät kysymykset. Lisää ohjeistusta asiaan löytyy Internetistä, <http://www.teosto.fi>.



Sinä ja minä tavaramaailmassa -ohjelman lyhennetty versio

Konivuori & Hiltunen, Pääkaupunkiseudun Kierrätyskeskus Oy

OHJELMAN ETENEMINEN

1. Esittely ja pelisäännöt

Ohjaaja esittelee itsensä ja kertoo, mistä on kyse. Sovitaan yhteisistä toimintaohjeista. Katso sivu 11.

2. Onnellisuusatomit

Teemaan ja työtapaan virittäytyminen

Osallistujat liikkuvat vapaasti tilassa. Ohjaajan kertoessa valitsemansa numeron ja ruumiinosan (esimerkiksi neljä ja sormi), osallistujat muodostavat niin monen hengen ryhmiä kuin luvun suuruus on. Samalla he koskettavat toisiaan mainitulla ruumiinosalla.

Tämän jälkeen ohjaaja antaa ryhmille tehtävän. Jokainen ryhmässä kertoo vuorollaan oman mielipiteensä ohjaajan esittämään kysymykseen. Sen jälkeen ryhmäläiset valitsevat niistä yhden, jonka vuorollaan kertovat muille ryhmille.

Kun ryhmien vastaukset on käyty läpi, ryhmät hajaavat. Osallistujat alkavat taas liikkua tilassa, kunnes ohjaaja sanoo uuden numeron ja ruumiinosan sekä antaa uuden keskustelun aiheen. Tätä jatketaan muutaman kerran.

Tämä tehdään nopeassa tahdissa.

Mallikysymyksiä:

- Mikä tänään on mennyt pieleen?
- Mikä maailmassa mättää?
- Mikä on mennyt tänään hyvin?
- Mikä maailmassa on hyvin?
- Asioita, jotka ilahduttavat?
- Mikä sinulle on tärkeää?

3. Shoppailuhysteriahippa

Irrottelu, alkutilanteen luominen, ryhmiin jakautuminen

Tilaan asetetaan kaksi tuolia siten, että niiden välistä pääsee kulkemaan. Tuolien takana voi olla pöytä, jolle laitetaan ohjaajan saataville teipit ja tuotemerkit. Tuolit ja pöytä kuvaavat kauppakeskusta. Ohjaaja jää kauppakeskukseen myyjäksi, antamaan kiinni jääneille osallistujille "tuotemerkkejä" (liite 5).

Hippana toimii joku osallistujista. Hän on virus. Virus yrittää ottaa muita osallistujia kiinni. Tämän tapahtuessa, osallistuja saa virustartunnan ja vaipuu maahan vaikertaen: "Shoppailemaan". Muut auttavat sairastunutta kantamalla hänet kauppakeskukseen. Sairastunut tarvitsee yhden tai kaksi auttajaa osallistujamäärästä riippuen. Pienellä ryhmällä riittää yksi auttaja. Virus ei voi tarttua auttajiin, he ovat sairastunutta auttaessaan turvassa hipalta.

Sairastunut saa ohjaajalta kauppakeskuksessa tuotemerkin, joka kiinnitetään osallistujaan esimerkiksi maalarinteipillä. Sen jälkeen hän palaa mukaan peliin. Auttajat palaavat myös mukaan, mutta eivät saa merkkejä.

Pelin lopuksi osallistujat muodostavat 3-5 hengen ryhmiä. Ryhmät laskevat saamansa merkit ja niin paljon kuin heillä on merkkejä, niin sairastuneita he ovat "shoppailuhysteriaan".

4. Tarina viruksesta

Ongelman esittely

Ohjaaja kertoo omin sanoin: ”Shoppailuhysteria on salaperäinen virussairaus, joka leviää ihmisestä toiseen. Virus on ollut olemassa jo kauan, mutta nyt sillä on todella suotuisat olosuhteet levitä nopealla vauhdilla. Kaikki sairastuneet eivät edes tiedä sairastuneensa, ja huomaamattaan he levittävät shoppailuhysteriaa.”

5. Shoppailuhysterian kourissa

Viruksen vaikutukset

Jokainen ryhmä tekee improvisoidun mininäytelmän siitä, miten shoppailuhysteria ilmenee. Ohjaaja antaa kullekin ryhmälle paikan, jossa esitys tapahtuu. Paikka voi olla esimerkiksi ostoskeskus, koulu, koti, metsä, nuorisotalo, kaupungin keskusta tai kaatopaikka.

Ryhmät esittävät esityksensä vuoronperään.

6. Hysterinen virustesti

Omaehtaisuus, omat ostostavat

Jokainen ryhmä miettii vähintään yhden kysymyksen shoppailuhysteria-virustestiin. Testin ja kysymyksen on tarkoitus mitata sitä, onko vastaaja sairastunut shoppailuhysteriaan. Jokaiseen kysymykseen tehdään kolme eri vastausvaihtoehtoa.

A-vaihtoehdon tulee kuvata tilaa, jolloin ei ole sairastunut tai on vain lievästi sairastunut. B-vaihtoehto kuvaa selvästi sairastunutta ja C-vaihtoehto pahasti sairastunutta.

Ohjaaja kerää kysymykset yhteen, ja osallistujat menevät riviin huoneen seinustalle. Ohjaaja on huoneen vastakkaisella puolella. Ohjaaja lukee kerrallaan yhden kysymyksen ja sen vastausvaihtoehdot. A-vaihtoehtoa omassa elämässään toteuttavat jäävät paikalleen, B-vaihtoehdolla astutaan puoli askelta ohjaajaa kohden, ja C-vaihtoehdon valinneet astuvat yhden askeleen eteenpäin.

Valmiita kysymyksiä löytyy liitteestä 6.



7. Maailma on kylä -diaesitys

Herättely, konkretisointi

Maailma on kylä -diaesitys laitetaan pyörimään ja taustalle soimaan esimerkiksi Tyrävyön Kahdet kasvot -kappale. Osallistujat voivat olla haluamallaan paikalla tilassa esityksen ajan.



8. Ilma, jota hengitän -runo tai -räp

Todelliset tarpeet

Ryhmät miettivät, mitä ilman he eivät voisi elää, unohtamatta fyysisiä ja henkisiä tarpeita. Ryhmäläiset tekevät runon tai räpin, jossa asiat esiintyvät. Esitykseen voi liittää koreografian. Avukseen ryhmät saavat paperia ja kynän.

Tuotokset esitetään muille ryhmille. Esitysten jälkeen käydään keskustelua siitä, jäikö pois jotain oleellista, esimerkiksi ilma, vesi, ruoka, lepo tai suoja.



9. Hyvät neuvot ja hetken merkitseminen

Oman elämän ratkaisut, lopetus

Jokainen miettii itsekseen, mikä jäi parhaiten mieleen tästä ohjelmasta, ja menee siihen paikkaan ja asentoon, jossa silloin oli.

Kun kaikki ovat paikoillaan, jokainen miettii, miten voi omalla kohdallaan ennaltaehkäistä sairastumista shoppailuhysteriaan. Jokainen osallistuja kertoo vuorollaan oman keinonsa muille osallistujille.

10. Jos sinulla on -diaesitys

Syventäminen, lopetus

Näytetään Jos sinulla on -diaesitys esimerkiksi Dingon Sinä ja minä -kappaleen soiodessa taustalla. Osallistujat voivat olla tilassa haluamallaan paikalla.



8. Tehtäviä aiheen myöhempiä käsittelyä varten

OHJELMIEN VAIKUTUSTA tehostaa se, jos niiden aiheisiin voidaan palata myöhemmin. Alla olevat harjoitukset sopivat kaikkien edellä esitettyjen draamaohjelmien jälkikäsitteilyyn. Harjoitussivut voi myös kopioida ja antaa ne ryhmän omalle vetäjälle tai opettajalle myöhempiä käyttöä varten.

1. Turhat ja tarpeelliset tavarat -peli¹

Tehkää uudemman kerran Supersankarit Klonkun jalanjäljillä? -ohjelmassa tehty tavarapeli. Pohtikaa, erosivatko valintanne aiemmasta kerrasta, ja mitkä syyt siihen vaikuttivat.

2. Sanaselitys

Valitse tuotteiden elinkaareen ja kuluttamiseen liittyviä sanoja, kirjoita ne lapuille. Jaa osallistujat ryhmiin. Jokaisesta ryhmästä tulee vuoronperään yksi selittämään valittua sanaa. Valitun sanan tietää vain selittäjä. Ryhmät yrittävät arvata, mikä sana on kyseessä.

Kun oikea sana on arvattu, tulee ryhmän kertoa, mitä sanalla tarkoitetaan. Jos sekin on oikein, saa ryhmä kolme pistettä. Jos selitys on väärä, ryhmä saa vain yhden pisteen. Eniten pisteitä kerännyt ryhmä voittaa.

3. Antimainos

Miettikää ryhmissä, mitkä asiat teitä mainoksissa ärsyttävät. Sen jälkeen kirjatkaa ylös, millainen mainoksen pitäisi olla, että se vaikuttaisi teihin.

Jokainen ryhmä saa valita itselleen yhden mielestään huonon tuotteen. Valinnan perusteena voi olla esimerkiksi tuotteen tarpeettomuus, kertakäyttö-

syys tai se, että tuote menee helposti rikki. Suunnitelkaa tuotetta korvaava parempi tuote tai palvelu. Tehkää asiastanne mainos, jossa käytätte niitä elementtejä, joita mainoksissa mielestänne pitäisi olla.

Mainokset esitellään muille. Lopuksi voitte keskustella niistä yhdessä.

4. Ympäristöystävällisemmät palvelut²

Yksi lähtee huoneesta ulos. Muut valitsevat jonkun ympäristöä vähän kuluttavan palvelun. Oven ulkopuolella ollut tulee sisään ja yrittää arvata, mikä palvelu on kyseessä, esittämällä kysymyksiä vuoron perään kullekin ryhmäläiselle. Kysymyksiin saa vastata vain "kyllä" tai "ei". Myös "ehkä" ja "yleensä" -tyyppiset vastaukset voidaan hyväksyä.






5. Ympäristöongelma (Dracula)³

Sovitaan yhdessä jokin ympäristöongelma, johon tavaroiden ja luonnonvarojen kuluttamisella on osuutta. Tällainen voi olla esimerkiksi ilmastonmuutos muun muassa pitkien kuljetusmatkojen seurauksena.

Osallistujat asettuvat piiriin ja yksi menee piirin keskelle kyseiseksi ympäristöongelmaksi, tässä tapauksessa Ilmastonmuutokseksi. Ilmastonmuutos lähestyy hitaasti jotakuta piirissä seisovaa. Tämä henkilö pystyy pelastautumaan Ilmastonmuutoksen kynsistä ottamalla katsekontaktin toiseen piirissä olijaan, joka voi pelastaa "uhrin" sanomalla jonkin keinoon, jolla ilmastonmuutosta pystytään hidastamaan. Ilmastonmuutos valitsee uuden uhrin, jos edellinen pelastuu. Jos Ilmastonmuutos ehtii uhrin kimppuun ja koskettaa uhrin hartioita, niin uhrista tulee uusi Ilmastonmuutos.

6. Eko ja Öky

Piirtäkää erillisille papereille Ekon ja Ökyn hahmot. Kirjoittakaa hahmojen ympärille heitä kuvaavia asioita: harrastukset, työ tai ammatti, perhesuhteet, tärkeät asiat ja niin edelleen. Kuvatkaa Eko superympäristöystävällisenä ja Öky taas täysin ympäristöstään piittaamattomana. Esitelkää työt kaikille.

-  Tehkää sen jälkeen yksilötehtäviä aiheesta. Kirjoittakaa tai piirtäkää, millainen maailma olisi, jos kaikki olisivat samanlaisia kuin Eko, entä jos kaikki olisivatkin Ökyjä. Pohtikaa töissä, mitä yhtäläisyyksiä heidän maailmoissaan on nykymaailmaan, entä eri aikakausiin.
-  Miettikää millaisessa maailmassa haluaisitte elää. Piirtäkää ja kirjoittakaa oma unelma maailmastanne.
-  Käsitelkää kirjoituksianne yhdessä ja työstäkää teemasta yhteinen kollaasi.
-  Harjoitelkaa erilaisia väittelytilanteita Ekon ja Ökyn roolista käsin.
-  Voitte myös tehdä kuvitteellisia kohtauksia Ekon ja Ökyn kohtaamisista erilaisissa tilanteissa, esimerkiksi kotona, kaupassa, treffeillä.

Harjoitusten lähteet

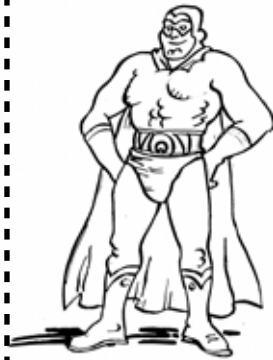
1. Vähä-Jaakkola 1999: Kestävien valintojen taito, ekotehokkuus ja kohtuus koulussa. Suomen luonnonsuojeluliitto, <http://www.sll.fi>
2. Vihreä draama –kurssi, syksy 2004, Pääkaupunkiseudun Kierrätyskeskus Oy. Osallistujien suunnittelema harjoitus. Julkaisematon.
3. Hiltunen, Konivuori 2005: Vihreä draama – draaman keinoin kestäviin elämäntapoihin. Kustantajat Sarmala Oy, Rakennusalan kustantajat RAK.



Liite 1. Supersankarikortit



007



Batgirl



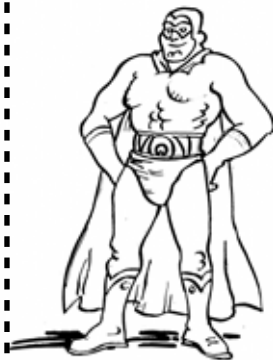
Batman



Dracula



Dumbledore



Harry Potter



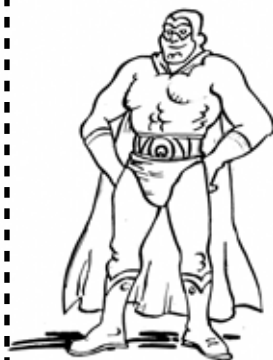
Helinä



Hermione



Hulk



Jokeri



Kalkaros

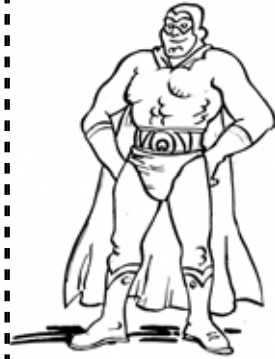


Kapteeni
Koukku

Liite 1. Supersankarikortit



Kissanainen



Luke Skywalker



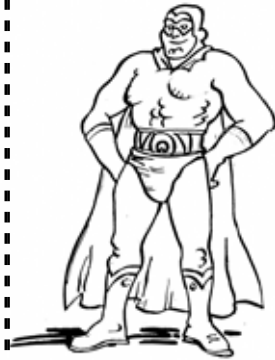
Maailman vahvin nalle



McGarmiwa



Mustakaapu



Mustanaamio



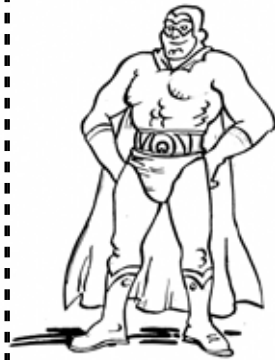
Peppi



Peter Pan



Pingviini



Robin



Sirius Musta

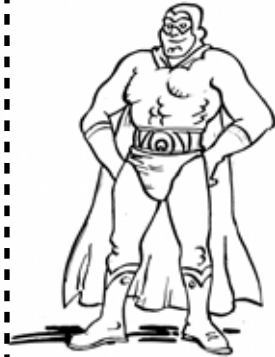


Siskoni on noita

Liite 1. Supersankarikortit



Spiderman



Superhessu



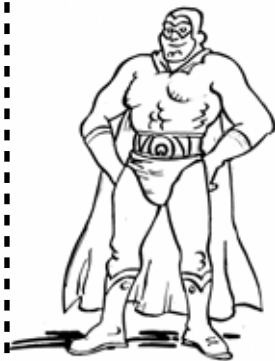
Taikaviitta



Tarzan



Tehotyttö



Teininoita
Sabrina



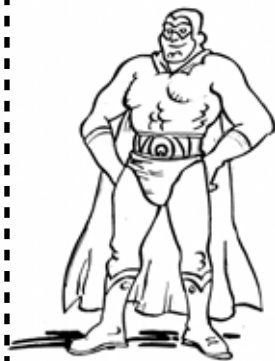
Teräsmies



Turtles



Xena



X-men

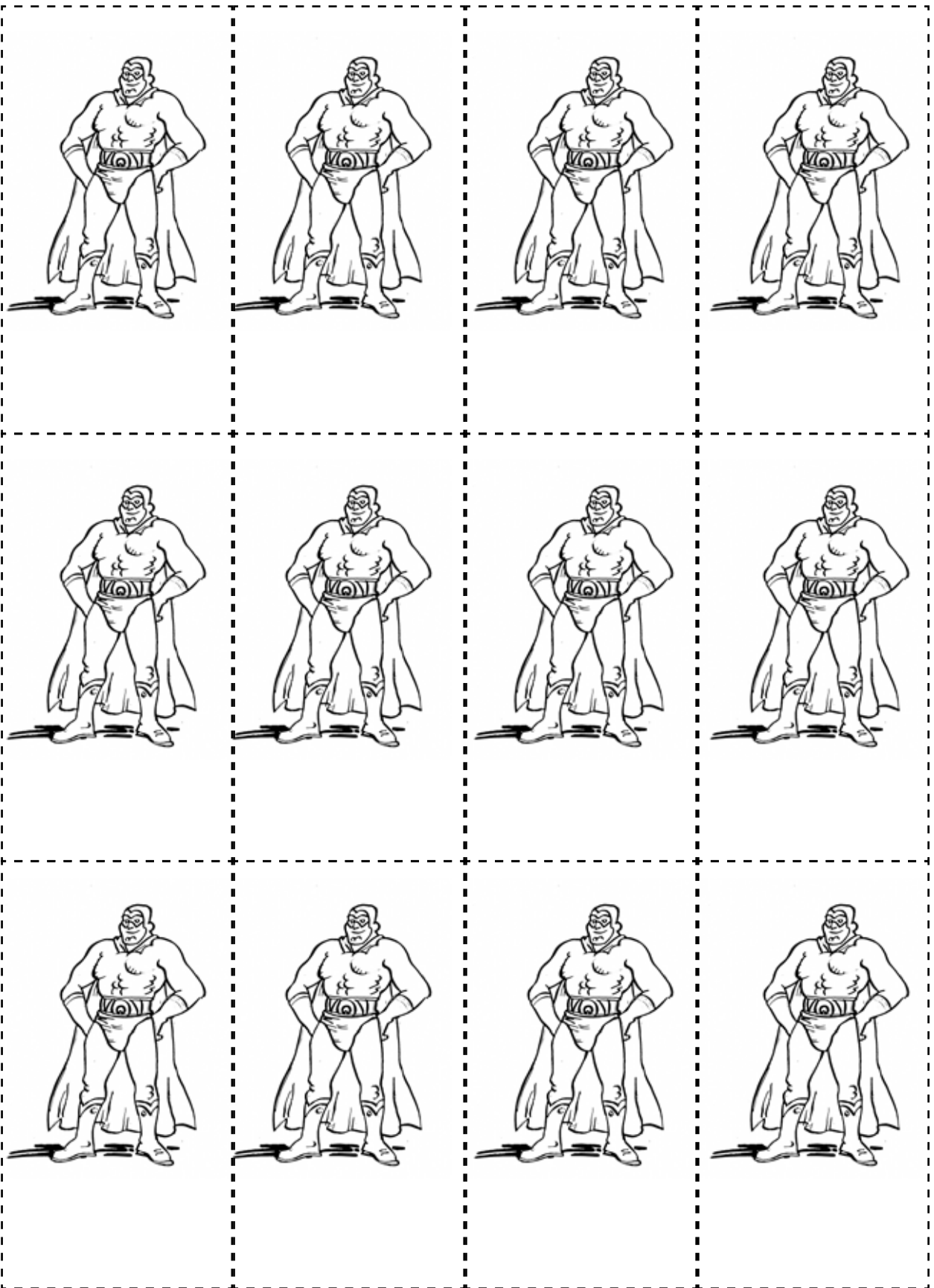


Zorro



Älökkämies

Liite 2. Supersankarikorttipohja



Liite 3. Kuka kukin on? Selityksiä ohjaajalle Supersankarikortteihin

007

Brittien salaisen palvelun agentti, James Bond

Batman

Gotham Cityn yöllinen pelastaja, taistelee yhdessä Robinin kanssa suurroistoja vastaan, lepakkomies

Batgirl

Hovimestarin sukulaistyttö, joka saapuu Waynen (Batmanin) kartanoon ja alkaa pian avustaa Batmania rikollisjhdissa

Dracula

Transilvaniassa asuva öisin elävä kreivi, joka elää ihmisten verellä

Dumbledore

Harry Potterin koulun Tylypahkan omapäinen rehtori, jolla on korkea-arvoisia tehtäviä velho-yhteisössä

Harry Potter

Velhoutta Tylypahkassa opiskeleva kuuluisa velho, joka sai vasta 11-vuotiaana tietää sukujuurensa

Helinä

Peter Panin ystävällinen, mutta samalla pahanilkinen keijuystävä Mikä-Mikä-Maasta

Hermione

Harry Potterin jästisyntyinen (ei velhosukua) hyvä ystävä

Hulk

gammasäteilylle altistunut tiedemies, joka muuttuu raivostuessaan vihreäksi jättiläiseksi

Jokeri

roisto, joka kemikaalitehtaan ryöstön yhteydessä tippuu happoon ja muuttuu mielipuoliseksi Jokeriksi, juonittelee Gotham Cityn ja Batmanin päänmenoksi

Kalkaros

Harry Potterille taikajuomia ja pimeyden voimilta suojautumista opettava velho, Luihuisten tuvanjohtaja

Kapteeni Koukku

Peter Pania vastaan juonitteleva merirosvo, jolla on koukku toisen käden tilalla

Kissanainen

Kieroilevan miljonääriroiston parvekkeelta tiputtama nainen, joka muuttuu Kissanaiseksi, konnaksi joka ei tiedä kenen puolella olisi, mutta haluaa Batmanin itselleen

Luke Skywalker

Tähtien sodan hahmo, joka kasvaa maanviljelijästä valomiekkailevaksi sankariksi, joka taistelee pahuutta vastaan kamppailen samalla oman epäselvän historiansa kanssa

Maailman vahvin nalle

Kiltti nalle, joka pelastuu ystäviensä kanssa erilaisista seikkailuista syömällä isoäidin valmistamaa jymyhunajaa, joka muuttaa hänet maailman vahvimmaksi

McGarmiwa

Minerva McGarmiwa on Harry Potterin tuvanjohtaja ja opettaa muodonmuutoksia Tylypahkan koulussa, vararehtori

Mustakaapu

Ankkalinnan mustakaapuinen superroisto, Mikin vastustaja, tekniikan ja juonittelun mestari

Mustanaamio

Pelastui merirosvojen kynsistä ja vannoi omistavansa elämänsä taistelulle merirosvoja, rikollisuutta ja pahuutta vastaan hänen jälkeläistensä seuratessa hänen esimerkkiään

Peppi

Astrid Lindgrenin yksinasuva voimakas tyttö

Peter Pan

Poika, joka ei koskaan kasvanut aikuiseksi, seikkailee Mikä-Mikä-Maassa

Pingviini

Gotham Cityn viemäreissä vuosikymmeniä asunut epämuodostunut mies, joka pääsee kansan suosioon juonittelemalla Batmania vastaan

Liite 3. Kuka kukin on? Selityksiä ohjaajalle Supersankarikortteihin

Robin

Batmanin apulainen Gotham Cityssä

Sirius Musta

Harry Potterin isän hyvä ystävä, Harryn kummitsetä, väärinymmärretty velho, muuttuu mielellään sudeksi

Siskoni on noita

Televisiosarja, jossa ihmisten maailmassa asuu mm. noitia, joita erilaiset demonit uhkaavat. Lumotut, noitakolmikko Prue (myöhemmin Paige), Phoebe ja Piper taistelevat pahuutta vastaan eläen samalla tavallista nuorten naisten elämää.

Spiderman

Hämähäkin puremasta uusia taitoja saanut kaveri, joka tasapainoilee tavallisen elämän ja taistelun pahaa vastaan välillä, Hämähäkkimies

Superhessu

Ankkalinnan Hessu, muuttuu supersankariksi taikapähkinöiden avulla, ottaa ryöstäjiä kiinni

Taikaviitta

Aku Anka muuntautuu öisin teknisin välinein roistoja ja vääryyttä vastaan taistelevaksi sankariksi

Tarzan

Tarzan on kasvanut pienestä pitäen viidakossa, apinoiden keskuudessa. Aikuisena hän taistelee luontoa ryöstäviä ihmisiä vastaan siirtomaa-ajan Afrikassa.

Tehotyttö

Kiltin tiedemiehen sekoituksesta syntynyt tehokolmikko (Powerpuff girls), jotka kikattamisen ja pehmolelujen välissä hakkaavat pahiksia

Teininoita Sabrina

Tavallista teinielämää viettävä noitatyttö, joka joutuu hankaliin tilanteisiin noitasukunsa ja tekemiensä taikojen vuoksi

Teräsmies

Eri vuosikymmeninä "erilaisin" voimin varustettu viittasankari, joka on omistanut elämänsä taistelulle pahuutta vastaan

Turtles

Teini-ikäiset mutanttinjaikilpikonnat (Turtlesit) ovat ihmismäisiä kilpikonna, jotka taistelevat pahiksia vastaan viemäreissä

Xena

Naissoturi muinaisessa antiikin maailmassa, taistelee mm. jumalia vastaan

X-men

Mutanttien supersankarijoukkue (mm. Wolverine - eläimellinen veitsikäsi, Storm - luo sääilmiöitä, Kyklooppi - ampuu silmistään tuhosäteitä) käyttää geeniensä antamia erilaisia voimia ja kykyjä suojelemaan ihmisiä mm. pahoilta mutanteilta ihmisten kuitenkin pelätessä ja vihatessa heitä.

Zorro

Oikeuden puolustaja, naisten ja poikien ihailema naamioitunut sankari, joka taistelee Meksikossa tyrannimaista, maanviljelijöitä alistavaa hallitsijaa vastaan

Ällikkämies (Ällistysmies)

Lassi ja Leevi -sarjakuvan Lassin oma mielikuvitusshahmo, joka omaa supersankareiden voimat ja pelastaa Lassin pulasta tai siis oikeammin pahentaa aina tilannetta.



Liite 4. Tarina Supersankarit Klonkun jalanjäljillä -ohjelmaan

(Harjoitus 7)

Tarinassa X:n tilalle laitetaan nuoren nimi. Tekstissä esimerkkitavaran tai -tavaroiden paikalla on viiva, _____. Tekstin voi lukea tällaisenaan, oli esimerkkitavara mikä hyvänsä. Teksti on kirjoitettu yksikkömuotoon, joten jos tavaroita on useampi, pitää teksti luettaessa muuttaa monikkoon.

Joka aamu, kun X lukee päivän lehteä, alitajunta vastaanottaa suunnattoman määrän tietoa. Tiedon mukana hänen tajuntaansa kulkeutuu ilmoituksia myytävistä tuotteista.

Kouluun mennessä näköaisti reagoi kirkkaisiin viliseviin valoihin ja mainoksiin. Ne ovat toinen toistaan näyttävämpiä ja huomionkipeämpiä. Näyteikkunoiden tavarat huutavat luokseen.

Tunnilla X tuijottaa koulutoverin selkää. Opettajan ääni muuttuu taustahuminaksi, ja silmissään X näkee erilaisia tuotemerkkejä. Päät kääntyvät, ja sadat brändit iskostuvat verkkokalvoihin.

Läpi likaisten katujen, saastuneen ilman ja meluisan liikenteen X saapuu kotiin, ja pitkän päivän päätteeksi hän haluaa rentoutua hetkeksi. Televisio avataan, suljetaan. Tiedetään, miten tulee muuttua aina vain kauniimmaksi ja paremmaksi. Osta, osta ja olet onnellinen.

Yöllä päivän jälkeen X näkee unia paremmasta maailmasta...

Eräänä päivänä X sai uuden hienon _____. Hän ihastui siihen. _____ mahdollisti kaikkia kivoja asioita, hyödyllisiäkin. Sen mukana sai myös muita hienoja juttuja. Kuten kyvyn olla voimakas, taitava ja hyvännäköinen.

Aina vaan enemmän X rakastui _____, hän oli entistä vähemmän tekemisissä ystäviensä kanssa. X unohti kaiken muun. _____ kutsui häntä. Pikkuhiljaa X alkoi jutella _____ kanssa.

Mitä enemmän hän _____ käytti (ja mitä useampi hänellä niitä oli), sitä enemmän se otti hänet valtaansa. Lopulta oli vain _____ ja hän.

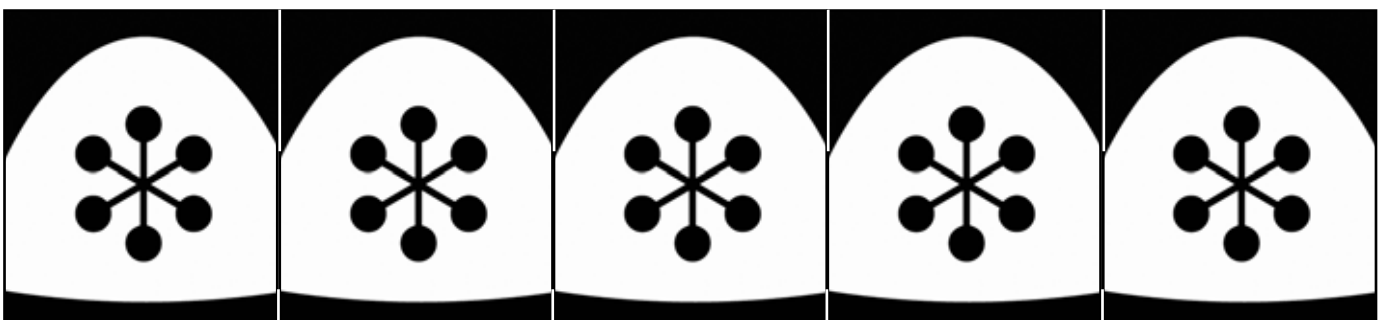
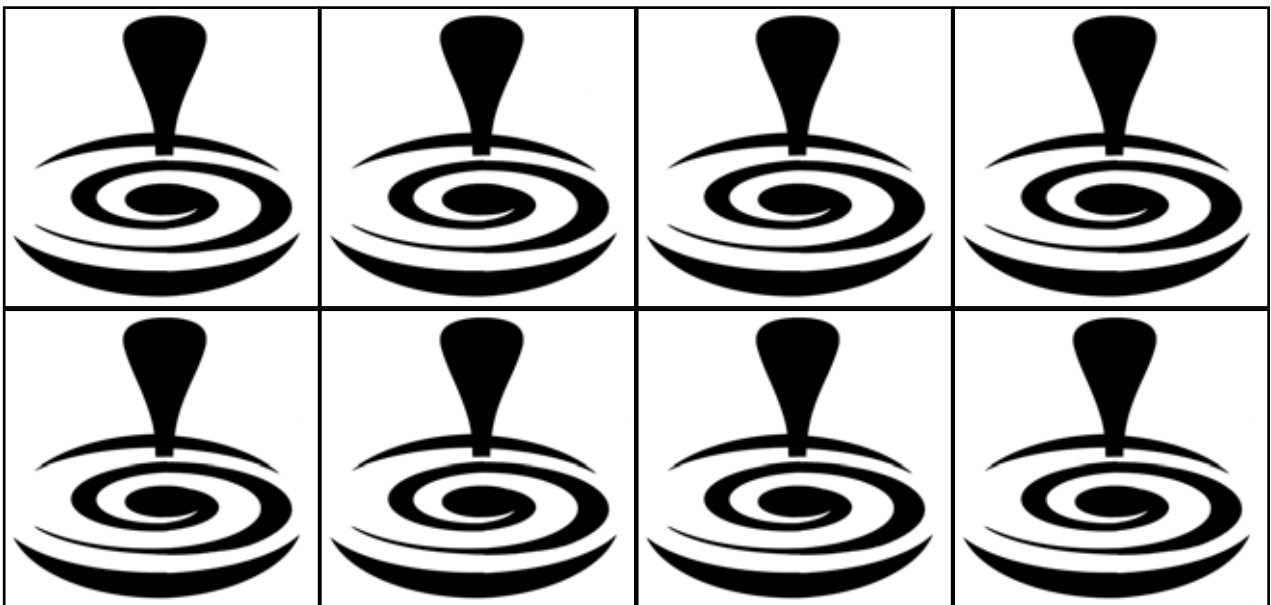
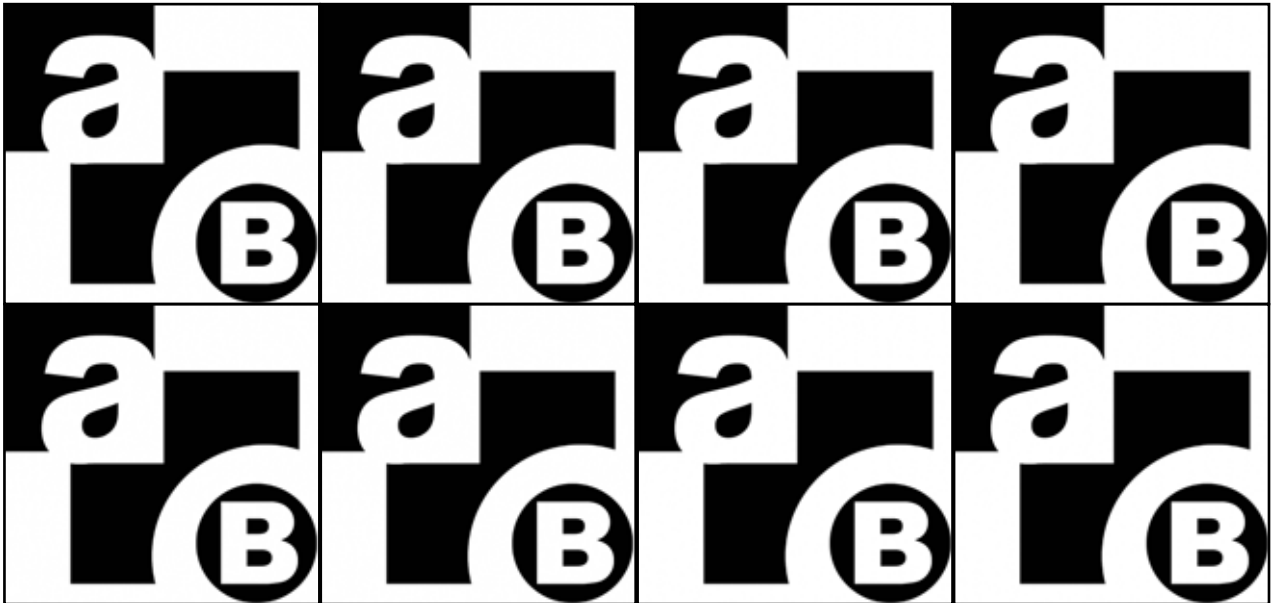
(Klonkun saapuminen)

Onnettomuudekseen X kadotti _____, eikä etsinnöistään huolimatta löytänyt sitä. Silti _____ riivasi häntä edelleen, mutta ilman sitä ja sen voimaa, X kuihtui ja muuttui.

Yhä edelleen X etsii _____ kiihkeästi, tietämättä muusta maailmasta mitään.



Liite 5. Tuotemerkkipohja



Liite 6. Esimerkkikysymyksiä Hysteriseen virustestiin

Näitä kysymyksiä voi käyttää ryhmien itse tekemien lisänä

Kuinka usein teet turhia ostoksia?

- A) tuskin koskaan
- B) joskus
- C) joka kerta, kun käyn kaupassa

Kuinka usein joudut lainaamaan rahaa, eli elät yli varojesi?

- A) en koskaan
- B) kerran puolessa vuodessa
- C) kerran kuukaudessa

Kuinka usein käyt shoppailemassa?

- A) kerran kuukaudessa
- B) kerran viikossa
- C) joka päivä

Kuinka usein sinun tekee mieli ostaa jotakin?

- A) kerran kuukaudessa
- B) kerran viikossa
- C) joka päivä

Kuinka paljon rahaa käytät shoppailuun joka kuukausi?

- A) 5 euroa
- B) 20 euroa
- C) 100 euroa

Kuinka monta kertaa tulet kotiin tyhjin käsin, eli et ole ostanut mitään?

- A) usein, kun en ole löytänyt mitä etsin
- B) joskus, kun ei ole rahaa
- C) en koskaan, aina jotain mielenkiintoista löytyy

Mikä on mielestäsi paras syntymäpäivälahja?

- A) hauska illanvietto kavereiden seurassa
- B) rahaa, jotta voi ostaa mitä tarvitsee
- C) paljon kauniita paketteja, joissa on pientä krääsää

Mitä luet lehdestä ensimmäiseksi?

- A) kun löydän päivän lehden paperinkeräyksestä, luen vain ajankohtaisasiat
- B) selaan silmäillen koko lehden
- C) mainokset, onko lehdissä muuta?

Liite 7. Palapelit Maailma on kylä -diaesityksen teksteistä

Käytettäväksi Sinä ja minä tavaramaailmassa -ohjelman harjoituksessa 8 (lyhennetyn ohjelman harjoituksessa 7), mikäli käytettävissä ei ole data-projektoriä diaesityksen katsomiseen.

(Palapelin tietojen lähteet: Tilastokeskus ja Suomen luonnonsuojeluliitto)

JOS MAAILMA OLISI

SADAN ASUKKAAN KYLÄ

AIKUISISTA LUKUTAITOISIA OLISI	79,7%
---------------------------------------	--------------

JOS SUOMI OLISI	SADAN ASUKKAAN KYLÄ
------------------------	----------------------------

AIKUISISTA LUKUTAITOISIA OLISI	99%
---------------------------------------	------------

JOS MAAILMA OLISI

SADAN ASUKKAAN KYLÄ

SIELLÄ OLISI HENKILÖAUTOJA	8,5
-----------------------------------	------------

JOS SUOMI OLISI	SADAN ASUKKAAN KYLÄ
------------------------	----------------------------

SIELLÄ OLISI	HENKILÖAUTOJA	41,7
---------------------	----------------------	-------------

Liite 7. Palapelit Maailma on kylä -diaesityksen teksteistä

JOS MAAILMA OLISI	
SADAN ASUKKAAN KYLÄ	
PAPERIA KULUISI VUODESSA	
YHDELTÄ HENKILÖLTÄ	52 KG

JOS SUOMI OLISI	SADAN ASUKKAAN KYLÄ	
PAPERIA KULUISI VUODESSA		
YHDELTÄ HENKILÖLTÄ	323 KG	

JOS SUOMI OLISI	SADAN ASUKKAAN KYLÄ	
SIELLÄ OLISI	KÄNNYKKÄLIITTYMIÄ	87,1

JOS MAAILMA OLISI		
SADAN ASUKKAAN KYLÄ		
SIELLÄ OLISI	KÄNNYKKÄLIITTYMIÄ	18,6

Liite 7. Palapelit Maailma on kylä -diaesityksen teksteistä

JOS MAAILMA OLISI

SADAN ASUKKAAN KYLÄ

HIILIDIOKSIDIPÄÄSTÖT OLISIVAT VUODESSA

YHDELTÄ HENKILÖLTÄ 3,8 TONNIA

JOS SUOMI OLISI

SADAN ASUKKAAN KYLÄ

HIILIDIOKSIDIPÄÄSTÖT OLISIVAT VUODESSA

YHDELTÄ HENKILÖLTÄ 10,3 TONNIA

JOTTA TASA-ARVO TOTEUTUISI

MYÖS KULUTUKSEN OSALTA JA

LUONNONVARAT RIITTÄISIVÄT KAIKILLE

TULEE MEIDÄN TEOLLISUUSMAISSA

VÄHENTÄÄ NIIDEN KULUTUSTA

90 % NYKYISESTÄ

Liite 8. Jos sinulla on -diaesityksen teksti

Jos sinulla on ruokaa jääkaapissa, vaatteita pukea yllesi, katto pään päällä ja sänky missä nukkua, silloin olet rikkaampi kuin 75 prosenttia maapallon kansasta

Jos sinulla on rahaa pankissa, vähän kukkarossa ja muutamia kolikoita säästöpostissa, silloin kuulut 8 prosenttiin rikkaimmista maailmassa

Jos heräsit tänä aamuna terveenä, silloin sinulla on asiat paremmin kuin niillä miljoonalla, jotka eivät tule selviämään hengissä tällä viikolla.

Jos et ole koskaan kokenut sodan kauhuja, tuntenut yksinäisyyttä vankeudessa, kidutuksen kärsimystä tai nälän tuskaa, silloin sinulla on asiat paremmin kuin 500 miljoonalla ihmisellä maailmassa.

Jos voit harjoittaa uskontoa ilman että sinua sorretaan, pidätetään, kidutetaan tai tapetaan, olet hyväosaisempi kuin 3 miljardia ihmistä tässä maailmassa.

Jos sinun vanhempasi elävät ja ovat edelleen yhdessä, silloin olet harvinainen myös Suomessa.

Jos pidät pään pystyssä hymyssä suin ja olet kiitollinen, silloin olet onnellisessa asemassa, koska monet voisivat osoittaa kiitollisuutta, mutta harvat sen tekevät.

Jos sinulla on joku, jota voit pitää kädestä kiinni, halata tai taputtaa olkapäälle, silloin olet onnellisessa asemassa, koska voit antaa kokoavaa kosketusta.

Jos kuulet tämän, olet kaksinkertaisesti onnekas, koska joku ajatteli sinua ja sen lisäksi olet onnekas, koska 2 miljardia ihmistä maailmassa ei osaa lukea lainkaan.

Vietä tänään hyvä päivä ja ajattele kuinka onnekas olet!

(Lähde: Teksti on muokattu internetissä liikkuvasta joulutervehdyksestä, jonka tekijäksi on merkattu "Familjen Stridh")

Liite 9. Ehdotuksia musiikiksi diaesitysten taustalle

Aloitusesitys

Teleks: Hiljaa virtaa Vantaa
Don Huonot: Kauas pois
Kolmas nainen: Niin sen täytyi olla

Maailma on kylä -esitys

Tyrävyö: Kahdet kasvot
Kotiteollisuus: Minä olen
Yö: Ja he nousivat junaan

Jos sinulla on -esitys

Dingo: Sinä ja minä
CMX: Uusi ihmiskunta

Jaana Hiltunen ja Heli Konivuori

Vihreää Draamaa tavaramaailmassa

Vihreää draamaa tavaramaailmassa -kirjanen on tarkoitettu kasvattajien, opettajien ja ohjaajien käyttöön. Sen sisältämien vihreä draama -ohjelmien avulla voi viritellä keskustelua tavaroiden vaikutuksista elämäämme ja ympäristöön sekä pohtia elämän kulutuskeskeisyyttä. Ohjelmat on suunniteltu ensisijaisesti nuorille, mutta niitä voi soveltaa myös muunikäisille sopiviksi.

Vihreää draamaa tavaramaailmassa 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 (EAKR) Etelä-Suomen ja Viron Interreg IIIA -ohjelmasta.



Pääkaupunkiseudun Kierrätyskeskus Oy

Lönnrotinkatu 45, 00180 Helsinki

puh. (09) 310 88 710

www.kierratyskeskus.fi

ISBN 952-473-593-8