



MAD

*Make a difference*



## Draama 2

Draamatyöpajan toinen osa.

# Draama 2

Tällä kertaa ohjelmassa on:

1. Lämmittely
2. Esityksen rakenne
3. Puvustus, lavastus ja tarpeistot
4. Kohtauksen harjoittelua
5. Kuuma tuoli –harjoitus
6. Esityksiin valmistautuminen



## Draamatyöpajan tärkeimmät säännöt

Emme vertaa itseämme muihin.

Emme arvostele toisia emmekä itseämme.

# 1. Lämmittely 1/2

- Tehkää muutamia tuttuja lämmittelyharjoitus
- Pysähdysharjoitus:
  - Pidetään meteliä ja heilutaan, kunnes opettaja taputtaa käsiä kolme kertaa yhteen, jolloin kaikki jäätyvät hiljaa patsaiksi paikoilleen.
  - Yhdellä taputuksella liike jatkuu.
  - Voitte myös keksiä omia merkityksiä taputuksille
    - Kahdella taputuksella kaikki hyppäävät
    - Neljä taputusta, kaikki huutavat ääneen ja tekevät vihaisen ilmeen jne.



# 1. Lämmittely 2/2

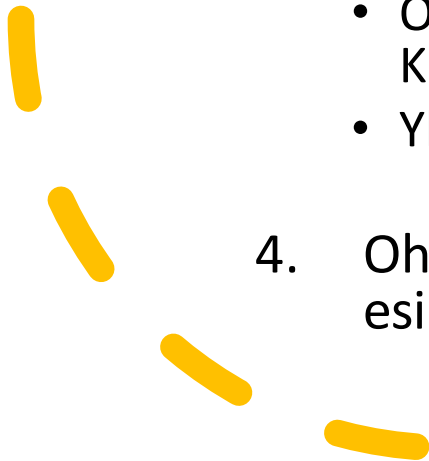
## Hahmoharjoitus:

- Kävellään tilassa vapaasti, ensin omana itsenään ja sitten kokeillen eri tunnetiloja, vauhtia yms.
  - Kävellessä huomioi ja tervehdi toisia ilmaisten noita tunteita, nopeutta jne.
- Seuraavaksi ota hahmosi rooli. Jatka samalla tavalla liikkumista tunnetiloja ja vauhtia vaihdellen.
  - Minkälainen ryhti hahmollasi on?
  - Kuinka esität hahmosi erityisen tyylin?
  - Mitä hahmosi ajattelee/tuntee muista ympärillään?
  - Kävellessä huomioi ja tervehdi toisia ilmaisten noita tunteita, nopeutta jne.



## 2. Esityksen rakenne

1. Ohjaaja pyytää ryhmän lavalle. Ryhmän jäsenet esittelevät itsensä yksi kerrallaan
  - "Hei, minä olen \_\_ ja esitän kohtauksessa \_\_."
2. Ryhmä esittää kohtauksensa
  - Ohjaaja pysäyttää kohtauksen ennen käännekohtaa ja esittää yleisölle kysymyksiä.
  - Keskustelun jälkeen ohjaaja pyytää ryhmää jatkamaan kohtausta tai aloittamaan alusta.
3. Kuuma tuoli
  - Ohjaaja huolehtii siitä, että jokainen hahmo käy vuorollaan vastaamassa Kuuma tuoli –kysymyksiin
  - Yleisö esittää Kuuma tuoli –kysymyksiä Kuumassa tuolissa istuvalle hahmolle.
4. Ohjaaja kiittää yleisöä ja ryhmä kumartaa. Seuraava ryhmä valmistautuu esiintymään.



### 3. Puvustus, lavastus ja tarpeisto

- Minkälaista tarpeistoa kohtauksessa on?
- Minkälaiset asut kaikilla hahmoilla ryhmässänne on?
- Minkälainen minimaalinen ympäristö kohtauksella voisi olla? Miten sen voi luoda olemassa olevilla asioilla?



**Suunnitelkaa ja rakentakaa tarvittavat puvut/lavasteet ja miettikää miten käytätte niitä esityksessä**

# 4. Kohtauksen harjoittelua

Esittäkää kohtaus useaan otteeseen, huomioikaa:

- Haluatteko muuttaa kohtauksessa jotain?
- Esitetäänkö alku ja kiusaamistilanne tarpeeksi selkeästi?
- Esitelläänkö prototyyppi ja sen toiminta tarpeeksi selkeästi?
- Näkeekö ja kuuleeko yleisö mitä teette?
- Esittävätkö hahmot tunnetilat and tunnetilojen muutokset tarpeeksi selkeästi? Kuinka haluaisitte kohtauksen saavan yleisön tuntemaan?



# 5. Kuuma tuoli –harjoitus

- Ryhmässä kysytään joka hahmolta Kuuma tuoli – esimerkikysymyksiä niihin vastaamisen harjoitteluksi.
- Kysykää vähintään 3 kysymystä per oppilas.
- Muistattehan, että kysymykset esitetään **hahmolle**, ei itse näyttelijälle



# 6. Esityksiin valmistautuminen 1/2

## Tarkistuslista ryhmille:

- Onko kohtausta harjoiteltu tarpeeksi?
- Onko kohtauksessa selkeä alku, keskikohta ja loppu?
- Tuleeko kohtauksessa ilmi miten prototyyppi toimii?
- Onko Kuuma tuoli –kysymyksiä harjoiteltu?



# 6. Esityksiin valmistautuminen 2/2

## Tarkistuslista kaikille ryhmille:

- Keskustellaan ohjaajan kanssa ryhmien esiintymisjärjestys
- Minkälainen on hyvä yleisö?
  - Milloin kuunnellaan?
  - Milloin saa puhua?
  - Milloin saa taputtaa?
  - Miten kannustetaan toisia?

**Tsemppiä esityksiin!**





MAD  
*Make a difference*