**Draamallisia menetelmiä lastenkirjojen käsittelyyn**

Tässä on esiteltynä erilaisia menetelmiä, joita voit käyttää, kun haluat eläytyä satuihin ja tarinoihin lasten kanssa draaman avulla. Näiden harjoitusten kanssa lapset ikään kuin elävät sadun läpi ja näyttelevät sitä samalla.

Kaikki harjoitukset on linkitetty perinteisiin satuihin, jotta niiden idea kävisi mahdollisimman helposti selville. Menetelmät ovat kuitenkin sovellettavissa kaikenlaisiin tarinoihin henkilöitä ja miljöitä vaihtamalla.

**Rooliasut päälle**

Ennen harjoituksen aloittamista on syytä käydä läpi, että tarinan kerronnan aikana olemme roolihahmojen ajatuksissa ja teoissa – emme siis esitä itseämme tai ajattele kuten itse ajattelisimme. Tätä voi konkretisoida pukemalla kuvitteelliset rooliasut päälle.

**Roolihahmon hyvästely**

Vastaavasti harjoituksen päätyttyä riisutaan kuvitteelliset roolivaatteet ja hyvästellään oma roolihahmo esimerkiksi heiluttamalla ja sanomalla “Hei hei, Punahilkka”. Korostetaan, että nyt ollaan taas omassa asussa ja ajatellaan sekä toimitaan kuten normaalistikin.

**Hedelmäsalaatti kirjan hahmoilla**

Valitaan kirjasta noin neljä hahmoa. Kaikki seisovat piirissä ja ohjaaja kuiskaa jokaiselle jonkun hahmon nimen. Yksi jää seisomaan keskelle ja sanoo esimerkiksi “Hannut”, jolloin kaikki “Hannut” vaihtavat paikkaa. Se, jolle ei riitä paikkaa, jää seuraavaksi keskelle. Yhteisellä käskyllä, kuten “metsänväki”, kaikki vaihtavat paikkaa.

**Kuuma tuoli**

Yksi eläytyy haastateltavan rooliin ja muut esittävät tälle kysymyksiä. Haastateltava istuu tuolille ja muut lattialle hänen ympärilleen. Muut esittävät hänelle kysymyksiä yksi kerrallaan ja kuumassa tuolissa istuva vastaa.

Esimerkiksi Punahilkka-sadussa susi voidaan laittaa kuumaan tuoliin ja Punahilkat esittävät hänelle kysymyksiä tavoitteenaan saada selville suden motiivi isoäidin syömiseen. Vastausten jälkeen Punahilkat voivat päättää, mitä sudelle tehdään.

**Päätösten kuja**

Hankalassa kohdassa tarinaa voidaan jakaa ryhmä kahtia. Toinen puoli keksii perusteluja, miksi jotain pitäisi tehdä ja toinen puoli miksi jotain ei pitäisi tehdä. Tämän jälkeen ryhmät asettuvat riviin vastakkain ja leikin ohjaaja kävelee kujan läpi. Kävelyn aikana kukin hokee omaa perusteluaan sille, miksi jotain pitäisi tai ei pitäisi tapahtua.

Esimerkiksi Lumivalko ja Ruusunpuna sadussa äiti voisi pohtia, kannattaako karhu päästää sisään vai ei ja ryhmät keksivät perusteluita näkökannoilleen. Kun kuja on kuljettu läpi, tehdään päätös (usein kuten sadussa on päätetty) ja satu jatkuu.

**Patsaat / still-kuvat**

Muovaillaan pienissä ryhmissä toisista oppilaista patsaita tai lavastetaan still-kuvia jostakin tarinan kohtauksesta. Yksi tai kaksi oppilasta voi toimia muotoilijoina ja muut patsaina. Muotoilijat myös esittelevät, mitä kohtausta heidän patsasryhmänsä esittää.

**Liikunnalliset leikit**

Erilaisia liikuntaleikkejä voi yhdistää tarinoihin kuten esimerkiksi “Kuka pelkää susihukkaa” leikkiä voi leikkiä, kun Punahilkan pitää kävellä pimeän metsän läpi. Tällöin yksi valikoituu susihukaksi ja toiset yrittävät juosta hänen ohitseen turvaan toiselle puolelle aluetta. Jos susihukka saa jonkun kiinni, jää tämä paikoilleen ja yrittää käsiään kurkottamalla ottaa punahilkkoja kiinni.

**Katso myös esimerkiksi Jukka Hukka ja lohikäärmevauva -kirjan menetelmät, joita voit soveltaa omissakin kokonaisuuksissasi.**