**Piirrosjumppa**

**1. Alkuveryttely / Kynäleikki**

Testaa piirrosvälinettä. Tee erilaisia merkkejä ja kuvioita paperille. Sotke, töhri, pitele kynää eritavoin, nyrkissä, sormenpäissä, kuten haarukkaa jne. Piirrä kärjellä, piirrä sivuttain, lappeellaan. Paina lujemmin ja väliin hellästi (tee varjo ja valoa). Piirrä välillä silmät kiinni ja tarkasti katsoen. Kääntele, pyörittele, töki, hidastele ja kiiruhda. Keksi yhä uusia tapoja piirtää jälkiä paperille. (Paperin voi jakaa ruutuhin viivoilla ja täyttää ruudut erilaisilla kynänjäljillä, yhdenlaista jälkeä/ruutu) ...Tässä on vain mielikuvitus rajana.

Alkuverryttelylle on hyvä antaa reilusti aikaa.

**2. Yksi viiva**

a.) Piirrä mahdollisimman suoraa viivaa hitaasti paperille ja yritä osua paperin toisella reunalla olevaan kohtaan. Käänny terävästi ja yritä osua uuteen kohtaan paperin jollain reunalla. Jatka näin piirtäen paperille seittimästä kuviota.

b.) Piirrä hitaasti yksi katkeamaton kiemurainen viiva. Yritä täyttää paperi mielikuvituksella. Piirtele ristiin rastiin, mutta yritä välttää piirtämistä jo piirrettyä viivaa pitkin.

Nämä voi liittää hyvin jo alkujumppaan.

**3. Kynäralli**

a.) Piirrä paperille kiemurainen päättymätön viiva (kilparata, jossa on paljon mutkia, käännöksiä ja silmukoita) niin että päätät kuvion samaan pisteeseen josta aloitit. Seuraa kynällä tarkasti piirtämääsi rataa ja kiihdytyä vauhtia pikkuhiljaa kierros kierrokselta.

b.) Tee vastaava rata mutta rakenna "siltoja" (hyppäämällä eteen tulevan viivan yli) aina kun ylität jo piirretyn reitin.

Kokeile radan "ajamista" toiseen suuntaan ja myös toisella kädellä sekä eri värisiä kyniä tai liituja. Sovella ja keksi uusia tapaoja rakentaa ratoja. Osoittaa hyvin miten nopeasti piirtäjä oppii liikeradat ja rutiini muodostuu.

**4. Orkesterinjohtaja**

a.) Ota kynä molempiin käsiin ja piirrä yhtäaikaa peilikuvana samoja kuvioita. Tee mahdollisimman erilaisia kuviota ja etsi uusia suuntia.

b.) Piirrä täysin samoja kuvioita samanaikaisesti. Toinen käsi kopioi toista.

Kokeile eri värisiä kyniä ja liituja. Kääntele kynää eri asentoihin ja vaihtele voimakkuutta, jolla piirrät. (Hento viiva, tumma viiva, ohut viiva, paksu viiva...)

**5. Keskustelua**

a.) Kirjoita aakkoset molempien käsien yhteistyönä niin että teet A:n vasemmalla, B:n oikealla, C:n vasemmalla ja jatkat näin aakkosten loppuun.

b.) Kirjoita aakkoset tai jokin lause peilikuvana ja ylös-alaisin.

c.) Piirrä molempien käsien yhteistyönä labyrinttia, sokkeloa tai muuta kuviota. Vahvempi käsi lisää vaikeusastetta ja heikompi käsi yrittää suoriutua haasteista.

Kokeile kirjoittamista tai labyrintin piirtämistä silmät kiinni ja myös eri värien käyttöä. Tätäkin voi hyvin soveltaa alkujumpassa. Peilikuvan teettäminen kirjaimista tai itse tehdystä mutkikkaammasta kuviosta toimii myös omana harjoitteena.

**6. Mittailua**

Jaa paperi viivalla (tai taittamalla) kahdeksi samanlaiseksi alueeksi. Piirrä vasemmalle puoliskolle jokin vapaamuotoinen kuvio (esimerkiksi keskiviivasta alkava ja siihen päättyvä kiemurainen siiveke) ja kopioi se mahdollisimman tarkasti peilikuvana oikelle puolelle. Piirrä lisää vasemmalle ja kopio se oikealle ja näin edelleen. Kopioidessasi kiinnitä huomiota etäisyyksiin, viivojen kaltevuuksiin ja sijainteihin. Mittaile, arvioi, tee apuviivoja, hahmottele, jotta saat oikeasta puoliskosta symmetrisen.

Voit piirtää vasemmalle myös minkä tahansa hieman monimutkaisemman muodon, jonka kopioit samanlaisena (ei siis peilikuva) oikealle vastaavasti mittailemalla.

Ajatus tässä on saada tuntumaa mallista piirtämisen mittailuun ja tarkkojen havaintojen tekoon.

**7. Muistipiirros**

Jaa paperi viivalla kahdeksi samanlaiseksi alueeksi. Piirrä vasemmalle puoliskolle muutamia yksinkertaisia kuviota, viivoja ja merkkejä. Peitä piirroksesi ja piirrä se mahdollisimman tarkkaan muistin varassa paperin oikealle puolelle. Piirrä lisää kuvioita, peitä ja piirrä muistista. Jatka näin kunnes piirrosalueet ovat "täynnä". Vaikeusaste kasvaa mitä enemmän muistettavaa piirrät aina kerrallaan paperin vasemmalle puolelle.

Muistipiirros tulee sitä vaikeammaksi mitä enemmän yksityiskohtia siihän käyttää. Tässä on hyvä pitää aluksi piirrettävät muodot suht helppoina esimerkiksi yleisten symbolien avulla (sydän, pallo, neliö, viiva, +merkki, =merkki, puolikaari jne. jne..).

**8. Sokkopiirros**

Aseta kynän kärki paperille sopivaan aloituskohtaan. Käänny niin että et näe paperia. Valitse "malli" (toinen kätesi, rypistetty paperi, huoneen nurkka, toinen piirtäjä tai jokin muu kohde) ja piirrä hitaasti ja mahdollisimman tarkasti mallisi ääriviivoja. Yritä huomata kaikki pienet yksityiskohdat ja suunnanmuutokset. Älä missään vaiheessa katso piirrostasi. Pienissä suunnanmuutos paikoissa nosta piirrin hetkeksi irti paperista ja kun joudut vaihtamaan piirroskohtaa paperilla, niin kuvittele siirto vain mielessäsi. Piirrä kuva ensin valmiiksi ja katso lopputulos vasta sitten.

Ajatus tässä on ääriviivan tarkkaan muotoon keskittyminen ja jokaiseen "ryppyyn" reagoiminen. Se mitä paperille sokkona ilmestyy ei ole oleellista.

**9. Kaksi tehtävää**

a.) Piirrä molemmilla käsillä yhtäaikaa samaa suorakaidetta (kolmio, neliö tai muu kulmikas kuvio) muutamia "kierroksia" ja anna sitten toisen käden irtaantua tekemään vapaamuotoisia kiemuroita. Jatka piirtämistä keskittyen toisen kädellä suorakaiteen piirtämiseen ja toisella sekalaisiin kuvioihin.

b.) Piirrä ensin vasemmalla kädellä paperin vasemmalle puoliskolle kiemurainen päättymätön kilparata-kuvio ja piirrä sitten oikealla kädellä paperin oikealle puolelle erilainen kilparata-kuvio. Yritä ajaa molemmilla käsillä samanaikaisesti piirtämiäsi ratoja, niin täsmällisesti ja nopeasti kuin pystyt.

**10. Loppujäähdyttely**

Loppuun esim. Kynärallia (3) tai Orkesterinjohtoa (4) tai muuta itselle mieluista tehtävää.

Yleistä piirrosjumpasta

Piirrosjumppa on harjoittelutuokio, johon voi osallistua samaan tapaan kuin perinteisille ohjatuille jumppatunneille. Erona on se, että piirrosjumpassa ei kehitetä hapenottokykyä tai rääkätä lihaksistoa, vaan treenataan aivoja erilaisin taiteen tekemiseen liittyvien ja jumppaa varten muokattujen harjoitusten avulla. Harjoitteiden suorittaminen ei edellytä piirrustustaitoa, riittää että osaa auttavasti kirjoittaa.

Piirrosjumppa on napakka kokonaisuus. Totuttua ajattelua kyseenalaistetaan ja aivot joutuvat ponnistelemaan uudenlaisten haasteiden edessä. Samalla jumppaan osallistuja saa aavistuksen siitä mitä taideteoksen/piirroksen tekemisen taustalta löytyy ja millaisia ongelmia taiteilija/piirtäjä joutuu työssään kohtaamaan. Tyylipisteitä ei anneta, eikä virheitä ole. Oleellista on että harmaat aivosolut saavat kyytiä.

Piirrosjumpan voi toteuttaa missä tahansa luokkahuoneen tapaisessa tilassa, josta löytyy dokumenttikamera, jonka avulla osallistujat voivat seurata mitä jumppaohjaaja tekee. Pienemmälle ryhmälle riittää iso pöytä, jonka ympärille jumppaajat mahtuvat. Tarvitaan väljästi pöytätilaa osallistujille, pehmeitä lyijykyniä, liituja, kuulakärki-, väri- ja tussikyniä ja muita yksinkertaisia piirtämiseen sopivia välineitä sekä tavallista A4-A3 kopiopaperia. (A3 on parempi kuin A4.) Osallistujat valitsevat itselleen vapaasti muutamia erilaisia piirtimiä ja reilusti paperia. Piirrosjumppa onnistuu hyvin millä tahansa kynällä.