

Ilmaisun monet muodot

Vinkki!
Erinomainen materiaali äänimaisemien tutkimisen tueksi on Herkkien korvien tehtäväkortit.

20. Äänimaisemat

Tehkää kuviin äänimaisemia soittimia, esineitä, omaa ääntä ja kehosoittimia hyödyntäen. Valitkaa innostavia kuvia tai tehkää äänimaisemia lasten piirustuksiin. Ko-keilkaa tehdä samaan kuvaan useampia äänimaisemia eri teemoilla: jännittävä, iloinen, surullinen. Miten kuvan luonne muuttuu äänimaiseman muuttuessa? Tallentakaa äänimaisemat esimerkiksi tabletin ääninauhurilla tai videoimalla.

21. Äänimaailmat sekaisin

Tehkää useampi äänimaisema erilaisiin kuviin. Sekoittakaa kuvat, kuunnelkaa äänimaisemia ja mietтікää, mikä äänimaisema kuuluu mihinkin kuvaan.

22. Esineorkesteri

Tutkikaa lasten kanssa ääniä ja kokeilkaa niiden tuottamista erilaisilla esineillä, esimerkiksi luonnonmateriaaleilla tai leluilla. Tallentakaa ääniä, kuunnelkaa niitä yhdessä ja yritäkää tunnistaa millä esineillä äänet on tehty. Valitkaa kiinnostavimmat äänet ja esineet ja niille soittajat. Valitkaa myös kapellimestari ja orkesterinne on valmis!

Orkesterileikissä kapellimestari osoittaa tiettyjä soittajia tai näyttää tietyn soittimen kuvaa, jolloin muusikot aloittavat soittamisen. Kun kapellimestari näyttää kuvaa tai osoittaa soittajia uudestaan, soittajat lopettavat.

23. Orkesteri soikoon!

Tehkää oma orkesterisävellys. Valitkaa soittimet tai esineet, joilla soitatte ja ottakaa niistä kuvat. Hyödyntäkää säveltämisessä ottamianne kuvia ja numeromerkkejä. Numerot osoittavat kuinka monta kertaa esinettä tai instrumenttia soitetaan. Säveltäjä laittaa kuvat ja numerot seinälle orkesterin nuoteiksi, josta sävellys soitetaan kapellimestarin johdolla.

Vinkki!

Tee samalla idealla esimerkiksi vihkoon pidempiä kuvasarjoja, jotka vihkoa "pläräämällä" heräävät henkiin.

24. Kuvat liikkeelle

Kokeilkaa, miten piirroskuvat voi saada liikkumaan ja miten animaatio syntyy tekemällä kahden kuvan kynäanimaatioita. Tarvitsette pitkittäin kahtia leikattuja A4-papereita ja tummaa jälkeä tekeviä lyijykyniä.

A. Taita paperi kirjaksi.

B. Avaa kirja ja piirrä oikean sivun reunaan jokin kuvio, kuten tikku-ukko tai kasvot.

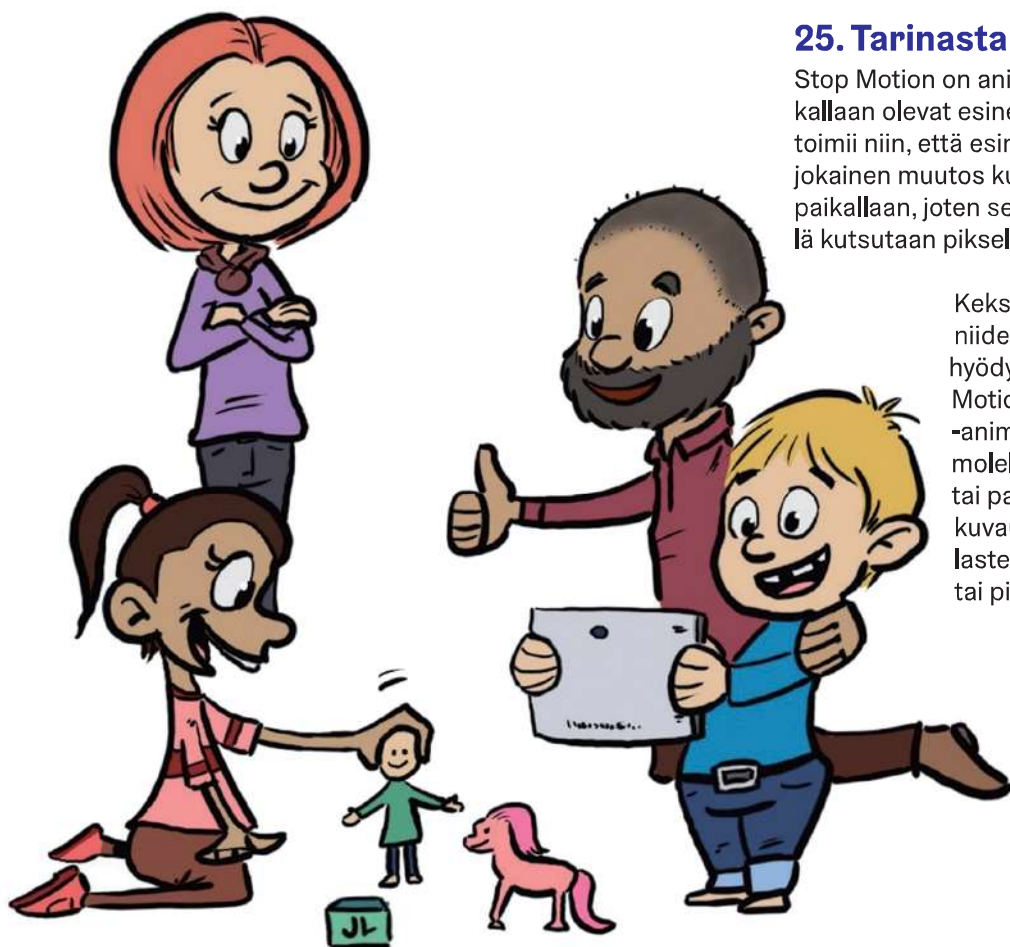
C. Sulje kirja ja piirrä kanteen paperin läpi sama kuva, mutta tee kuvaan jokin muutos, esimerkiksi tikku-ukon käsi tai jalka eri asentoon, silmät kiinni tai suu auki.

D. Aseta kynä kannen oikeaan reunaan ja rullaa kansi kynän ympärille. Liikuta kynää nopeasti edestakaisin kannen päällä, jolloin näet kuvat vuorotellen ja syntyy liikkeen illuusio.

25. Tarinasta animaatioksi

Stop Motion on animaatiotekniikka, jonka avulla paikallaan olevat esineet saadaan liikkumaan. Tekniikka toimii niin, että esinettä liikutetaan vähän kerrallaan ja jokainen muutos kuvataan. Kameran on tärkeää pysyä paikallaan, joten se kannattaa tukea. Animaatiota ihmisillä kutsutaan pikselaatioksi.

Keksikää pieniä tarinoita ja kokeilkaa niiden muuttamista animaatioiksi. Voitte hyödyntää toteutuksessa esimerkiksi Stop Motion Studio -sovellusta. Stop Motion -animaatioita voit tehdä esimerkiksi pehmoleluilla, legoilla, muovailuvahahahmoilla tai paperinukeilla. Taustoina animaatiokuvauksissa toimivat hyvin esimerkiksi lasten itse luomat ympäristöt, rakentelut tai piirustukset.



Vinkki!
Keksikää musiikkiin
sopivat tanssikuviot
ja tehkää oma
musiikkivideo!

26. Meidän musaa!

Keksikää omia lauluja, säveltäkää ja soittakaa musiikkia tai riimitelkää ryhmän räppi. Tallentakaa teokset esimerkiksi tabletin ääninauhurilla. Voitte koota myös digitaalisen laulukirjan, jossa äänitteet aukeavat vaikkapa QR-koodien takaa.

29. Kuvasta toiseen

Leikkikää lasten kanssa kuvilla, muokatkaa niitä ja pohtikaa samalla mikä on totta. Ottakaa lapsista kuvia heidän haluamissaan asennoissa, tulostakaa kuvat ja leikatkaa hahmot irti taustasta. Kiinnittäkää hahmoja erilaisiin taustoihin, esimerkiksi lasten piirustuksiin tai ottamiinne kuviin. Leikitelkää mittasuhteilla ja sommitteluilla, kokeilkaa vaikka kuinka monta lasta mahtuu kahvikuppiin.

Vinkki!
Kuvien taustan
poistaminen ja kuvan
siirtäminen toiseen
taustaan sujuu
helposti tabletilla.



27. Kenen ääni?

Leikitelkää omilla äänillänne. Äänittäkää kaikkien sanomana esimerkiksi tervehdys ja kokeilkaa, tunnistatteko toisenne äänen perusteella. Lisähaastetta tunnistamiseen saa muuntamalla ääntä esimerkiksi möreäksi.

Vinkki!
Matkikaa esimerkiksi
eläinten tai kulkuneuvojen
ääniä ja tallentakaa ne.
Muut voivat arvailla kuka
äänen tuotti ja mitä
ääntä matkitaan.

30. Toisenlainen minä

Keksikää itsellenne innostava rooli. Voitte olla supersankareita, satuhahmoja tai vaikkapa sirkustaiteilijoita. Miettikää, miten hahmonne on kuvassa ja mitä rekvisiittaa kuvaan tarvitaan. Ottakaa kuvat ja leikatkaa tai poistakaa niistä tausta. Pohtikaa missä hahmo voisi seikkailla, etsikää ja kuvatkaa sopiva paikka ja liittäkää hahmo uuteen ympäristöönsä.

31. Lasten uutiset

Suunnitelkaa ja toteuttakaa lasten uutiset. Tutustukaa uutisiin ja miettikää, mitä asioita haluaisitte käsitellä omassa lähetyksessänne. Jakakaa roolit ja miettikää pääpiirteissään mitä yksittäiset uutiset käsittelevät. Tallentakaa uutiset videoimalla tai äänittämällä.

Vinkki!
Toteuttakaa ja
tallentakaa myös
oma minielokuva,
varjo- tai
pöytäteatteriesitys
tai mainos.

28. Äänilotto

Äänittäkää runsaasti erilaisia ääniä (esimerkiksi oven narahdus, rytmimunan ääni, ruokakärryn ääni, opettajan puhetta) ja ottakaa samalla äänilähteistä valokuvat. Tehkää kuvista keskenään erilaisia esimerkiksi kuuden kuvan pelialustoja. Pelissä kuunnellaan, tunnistetaan ja nimetään äänet. Jos omasta pelialustasta löytyy ääntä vastaava kuva, se merkitään. Pelin voittaa se, jonka alustan kaikki äänet on kuunneltu ensimmäisenä.



32. Omia sarjiksia!

Tehkää sarjakuvia esimerkiksi lapsen päivästä, viikon tapahtumista, lapsen keksimästä sadusta, lempilelun seikkailuista tai lempipaikoista. Miettikää tarina ja jakakaa se osiin sarjakuvan ruutujen mukaan. Sarjakuvat voi toteuttaa piirtäen tai tabletin sarjakuvasovelluksia hyödyntäen.

Vinkki!
Valmiita sarjakuvapohjia löytyy helposti netistä.

33. Minun pelihahmoni

Keskustelkaa lapsia kiinnostavista peleistä, niiden sisällöistä ja niissä esiintyvistä hahmoista. Jatkaa teeman työstämistä luomalla omat pelihahmot, joille keksitte nimet, erityiskyvyt ja ulkoasun. Piirtäkää hahmot ja miettikää, millaisessa paikassa he elävät. Kootkaa pelihahmoista näyttely, kehitelkää oma peli tai tehkää animaatio tai sadutus, jossa hahmot seikkailevat.

Vinkki!
Päähahmot, puhekuplat ja muut toistuvat elementit voi piirtää ensin eri paperille, josta niitä voi kopioida riittävän määrän sarjakuvaa varten.

34. Lasten Talent

Järjestäkää Talent-leikkihetki, johon voi osallistua joko yleisönä tai esiintyjänä. Esiintyä voi joko yksin, pareittain tai ryhmässä. Lapset voivat esittää mitä haluavat ja aikuiset auttavat esitysten valmistelussa tarpeen mukaan. Myös kasvattajat voivat esittää matalan kynnyksen esityksiä, esimerkiksi seinään nojailua tai hassuja ilmeitä, jolloin muiden kynnys esiintyä laskee. Vähemmän innokkaiden kanssa voi myös yhdessä ideoida esitystä. Talent-leikkihetkiä kannattaa järjestää säännöllisesti, jotta lapset voivat halutessaan valmistautua ja harjoitella esityksiä. Säännöllisyys myös rohkaisee osallistumaan, kun toimintamalli tulee tutuksi.

Vinkki!
Tutkikaa lasten kanssa, miten tunteita voi ilmaista tekstiviesteissä emoji-avulla.

35. Kännykkäaskartelu

Askarrelkaa kännykät esimerkiksi lahjaksi läheiselle. Lapset ottavat kuvan itsestään tai lahjan saajasta. Kuvat tulostetaan ja liitetään kännykän taustakuvaksi. Taustakuvan päälle voi kirjoittaa "tekstiviestin" lahjan saajalle. Viestin sisältö voi olla vaikka onnittelu, runo, positiivisia asioita lahjan saajasta tai jokin muu tärkeä viesti.

36. Meidän musiikkiohjelma

Toteuttakaa ja kuvatkaa videolle fiktiivinen musiikkiohjelma, joka rakentuu lasten toivekappaleiden ympärille. Valitkaa ohjelman juontajat ja sopikaa ketkä lapsista esittävät minkäkin kappaleen. Yleisö kannustaa ja osallistuu laulamalla mukana. Suunnitelkaa juontajien kanssa ohjelman kulku ja kappaleiden väliset juonnot. Juontoja voi harjoitella pari kertaa ennen kuvaamista, ei kuitenkaan liikaa, että ne säilyvät lyhyinä ja tuoreina. Koko ohjelman voi saada kerralla kuvattua ilman editointia käyttämällä kameran PAUSE-näppäintä. Aina kun yksi pätkä on kuvattu, painetaan PAUSE:a ja valmistaudutaan seuraavaan osioon. Näin koko ohjelma saadaan kerralla tallennettua. Ohjelma voidaan katsoa suoraan tabletin ruudulta tai tietokoneelle siirtämisen jälkeen videotykin kautta.