



Draamatyöskentely antaa ohjaajalle aineksia ryhmän toiminnan suunnitteluun.

Näytelmälliset leikit

Lapsi kokeilee leikeissään monenlaisia rooleja ja toteuttaa sitä, mitä ympärillään kokee. Samalla satujen ja tarinoiden ihmeellinen maailma vetää puoleensa ja lapsi alkaa samaistua myös mielikuvitushahmojen rooleihin. Koittaa näytelmäleikkien aika. Ihmisen koko ajattelua luonnehtii narratiivisuus, tarinallisuus. Draamapedagogiikka, satujen kerronta ja nukketheateri vahvistavat lapsiryhmässä leikin lumovoimaa. Esteettisen kasvatuksen tavoitteiden lisäksi pedagoginen draamaleikki tarjoaa monia mahdollisuuksia tukea lapsen kehitystä ja vaikuttaa ryhmän kiinteytymiseen. Kun lapset saavat ohjattuja kokemuksia kirjallisiin esikuviin perustuvista leikeistä, he alkavat järjestää satuleikkejä (Korhonen 2005) myös itsenäisesti vapaan leikin aikana.

Tämän luvun leikit kuuluvat teatteritaiteen alueelle, lapsi tutustuu kirjallisu-

teen ja muihinkin taidelajeihin vastaanottajana ja myös esittäjänä toimien vuorovaikutuksessa toisten lasten ja aikuisten kanssa. Näytelmällisissä leikeissä tarina antaa leikille alun ja lopun, tapahtumat ja sävyn, ainakin pääpiirteissään. Leikin pohjana oleva tarina sisältää esikuvan, roolin ja säännöt sille, mitä leikissä voi tapahtua. Kun aikaisemmin käsitelty roolileikki oli yleistystä lapsen kokemasta, näytelmäleikeissä lapsi sovittaa toimintansa ennalta annettuun rooliin. Kotileikin äiti toimii niin kuin ”äidit yleensä” tekevät. Lumikin äitipuoli on aivan tietynlainen. Lapsi joutuu myös sovittamaan osansa tavallista roolileikkiä paljon tiukemmin muiden tarinan henkilöiden esitykseen. Samalla *haasteet ja leikkien vaikeustaso* kohoavat.

Näytelmälliset leikit sijoittuvat leikin muistelijoiden episodeissa esikoulu- ja

kouluikään. Yhteistoiminnassa vanhempien kanssa pientenkin leikkiä voi rikastaa se, että myös aikuiset ottavat leikissä roolin ja tarinaan perustuvia välineitä on käytettävissä (Lindqvist 2001). Teatteritaiteesta on runsaasti myös opetustyöhön ohjaavaa kirjallisuutta (mm. Heikkinen 2005; Vehkalahti 2006; Owens & Barber 2010). Päivi Jäälinoja (2000, 20–28) tutki lasten parissa toteutettavan draamatyökentelyn perusteita, draamapedagogiikkaa, joka viittaa draaman käyttöön opetusmenetelmänä ja samalla taidemuotona. Yksi suurimmista kasvatuksen klassikoista, ”Euroopan opettaja” Johan Amos Comenius (1592–1670) julkaisi jo vuonna 1657 teoksen *Koulu leikkinä*, jossa hän pohtii vieraitten kielten opettamista draaman, keskustelujen kautta. Venäläinen Anton Makarenko taas piti draamaa yhtenä kasvatusprosessin suunnittelun keskeisenä muotona puhuen tässä yhteydessä pedagogisista perspektiiveistä, yh-teisen näkökulman ja pyrkimysten muo-



Saatavilla olleet naamarit innostivat juoksu- ja hyppykisailuun, jonka jälkeen oli lepotauko.

dostamisesta lasten ja ohjaajien kesken lyhyemmällä ja pitemmällä aikavälillä.

Satujen ja muun kirjallisuuden lisäksi leikin lähtökohta voi olla pääosin myös visuaalisesti koettu, esimerkiksi kuva, maalaus, video, teatteriesitys tai elokuva. Se voi olla musiikillinen, laulu-, baletti- tai muu esitys. Pienten lasten näytelmä voi olla hyvin lyhyt, pieni eläytyminen koettuun aiheeseen ja oma esitys. Isommat lapset näyttelevät yhdessä, toimivat toistaen jotakin episodiat tai vieden aiheetta eteenpäin. Näytelmäleikkeihin sisältyy lapsen luovaa leikkiä, roolileikkiä, sääntöleikkiä, mielikuvitusleikkiä ja aiheen tuomaa sisältöä sekä lasten ja ohjaajan kokemuksia. Satujen ja tarinoiden hahmojen kautta lapset kokevat iloa, surua, pettymystä, jännitystä ja pelkoakin, ja eläytyessään rooleihin he käsittelevät niitä ja oppivat havaitsemaan ja ehkä hallitsemaankin joitakin tunteitaan. Leikkien jälkeen aiheista keskustellaan, jos lapset haluavat. Joskus leikki voi olla niin intensiivistä, ettei lapsi

halua eik
kertaa. T
olla tarve
merkiksi.

Laste
sä lapset
eläytymis
tään dra
taan rent
päästöä.
ko mitään
ten äänter
tikitystä,
melua, tu
Erityisen
ten ääniä
voidaan h
kiksi ilois
mästyntyt
sissa tilan
laisia toir
kapa kann
palloa kiin
marjoja ja

Varjok
ison valko
aukkoon
jastetaan
le seinälle
takaa. Laj
ja valojen
kyvät vaa
Jos lasta t
varjokuva
tella esiint
kuvailema
tai asiaa, e
tai sitä, m
tään ilmer
rooleja ens

halua eikä jaksa puhua aiheesta enää sillä kertaa. Toisinaan hänellä voi kuitenkin olla tarvetta aiheen käsittelyyn vielä esimerkiksi piirtelyn parissa.

Lastentarhapedagogiikan perinteessä lapset harjoittelevat mielikuvitustaan, eläytymistään, ilmaisuaan ja esiintymistään dramatisoinnin avulla. Aluksi opitaan rentoutumaan ja kuuntelemaan ympäristöä. Mitä kaikkea kuuluu vai kuuluuko mitään? Kuunteleminen johtaa erilaisen äänten matkimiseen, jäljitellään kellon tikitystä, oven paukahdusta, liikenteen melua, tuulen suhinaa ja sateen ropinaa. Erityisen mielellään lapset matkivat eläinten ääniä. Tunnetiloihin liittyviä ilmeitä voidaan harjoitella peilin edessä, esimerkiksi iloista, vihaista, pelokasta ja hämmästyntä, ja samalla mietitään, millaisissa tilanteissa sellaiselta näytetään. Erilaisia toimintoja esitetään liikkeillä, vaikkapa kannetaan raskasta laukkaa, otetaan palloa kiinni, sahataan puuta, poimitaan marjoja ja katsotaan kiikareilla.

Varjokuvaleikissä ohjaaja kiinnittää ison valkoisen vaatteeseen esimerkiksi ovi-
aukkoon ja voimakkaasta lampusta heijastetaan valo vaatteeseen läpi vastakkaiselle seinälle tai valo suunnataan vaatteeseen takaa. Lapset leikkivät vaatteeseen takana, ja valojen asettelun mukaan varjot näkyvät vaatteella tai heijastuvat seinälle. Jos lasta ujoittaa roolien esittäminen, varjokuvaleikeissä voi turvallisesti totutella esiintymään. Sen jälkeen siirrytään kuvailemaan sanallisesti jotakin esinettä tai asiaa, esimerkiksi omaa koululaukkaa tai sitä, mitä eilen tapahtui. Tästä päästään ilmentämään liikkeillä tutun sadun rooleja ensin ilman vuorosanoja ja vähi-

tellen osallistumaan toisten lasten kanssa satuleikkeihin.

Satuleikit

Sadut ja tarinat kiehtovat lapsia kuuntelemaan samoja kertomuksia kerta toisensa jälkeen. Kertominen kuuluu lapsiryhmien toimintaan (Jäälinoja 2000, 29–37), ja se on ollut osa lastentarhaperinnettä alusta asti:

“Olettehan nähneet ja itse kokeneet, kuinka val-lankin pienten lasten äidit kertovat yksinkertaisia kertomuksia vaikkapa linnuista jotka laulavat, lentävät, rakentavat pesänsä ja ruokkivat poikasiaan. Vaikka lapset ovat jo kaksitoista kertaa kuulleet saman tarinan, he pyytävät saada kuulla sen yhä uudelleen. mutta niin tekevät isommatkin lapset. ‘Kerro jotakin!’ he sanovat sellaiselle ikätoverilleen, joka on usein kertonut heille tarinoita. ‘Ei ole uusia. Olen jo kertonut teille kaiken.’ ‘No kerro se tai se tarina uudelleen.’ ‘Olen kertonut teille molemmat jo ainakin kaksi tai kolme kertaa.’ ‘Ei se mitään, kerro vielä kerran.’ Hän kertoo ja katsokaa kuinka hänen kuulijansa ahmivat jokaisen sanan kertojan huulilta kuin kuulisivat tarinan ensimmäistä kertaa – – Aidon kertojan, aidon kuuntelijan rikas sisäinen elämä viriää, kuin lapsi mittelisi omia voimiaan – –” (Friedrich Fröbel, Ihmisen kasvatusta s. 278; teos ilmestyi ensimmäisen kerran vuonna 1826.)

Luettuina sadut ja kertomukset sallivat lapsen tutustua juuri tämän kirjailijan ilmaisuun, hänen sanavalintoihinsa ja hänen käyttämänsä kielen vivahteisiin. Kun lapselle kerrotaan satua ja tarinaa, on aikuisen ja lapsen vuorovaikutus vielä läheisempää. Lapsi ja aikuinen ikään kuin elävät tarinaa yhdessä, molempien ilmeet

ja kohtaavat katseet täydentävät kertomuksen sisällön ymmärtämistä. Lapset rakastavat vanhoja satuja. Satujen rakenne on tietynlainen: tietyt henkilöt ja juoni, pieni jännitys ja loppuratkaisu. Sadussa mahdollisen on mahdollista, ja se juuri viehättää. Voi kuvitella kaikenlaista, vaikka tietää, ettei se ole totta. Ja sadussa juuri se on helpottavaa ja turvallista. Monet sadut ja tarinat houkuttelevat kuulijoitaan samaistumaan rooleihin. Tytöt haluaisivat olla kauniita prinsessoja kultakutreineen ja röyhelöpukuineen. Pojat taas saattavat pitää urheiden ritarien rooleista, tai ehkä he haluaisivat esittää voimakkaita karhuja ja leijonia.

Bettelheimin (1998) mukaan hyvä satu auttaa lasta ymmärtämään itseään ja omia tunteitaan, kun sadun henkilöt toimivat ja tekevät valintojaan. Sadussa on ristiriitaisia tilanteita, mutta ne selvitetään. Paha saa palkkansa, ja lapsi kokee sen oikeudenmukaisena. Hänen omat ristiriitaiset tunteensaakin voivat selkiytyä, kun sadun ratkaisut näyttävät, miten paha saadaan

hallintaan. Hyvä satu ei moralisoi, ja siinä on onnellinen loppu.

Lapset voivat aloittaa jonkin rakkaan, vanhan sadun tai uudemman sadun leikkimisen. Lapset tietävät, että rooli-vaatteita ja välineitä on saatavilla, toisinaan he hakevat niitä heti leikin alkaessa tai myöhemmin, joskus niitä ei tarvita lainkaan. Satuleikki voi alkaa aivan tavallisessa ympäristössä, mutta innostusta leikkiin saattaa lisätä se, jos huoneessa on käytettävissä vaikkapa huopia, tyynyjä ja isoja rakennuspalikoita.

Satuleikki aloitetaan satutuokion jälkeen, kun jotkut lapset innostuvat ja saavat toisia mukaansa, tai esimerkiksi, kun joku lapsi on käynyt teatterissa ja kertoo toisille kokemuksistaan. Alkaa yhteinen leikki. Myös ryhmän tekemän satunäytelmän jälkeen innostus satuleikkeihin jatkuu pienissä ryhmissä tai joidenkin lasten harrastuksena. Satuleikit alkavat usein tutun sadun mukaan, tiettyjä rooleja käyttäen, mutta leikin sisältö voi saada aivan uusia muotoja. Lapset sepittävät itsekin



Kerro vielä kerran!

satuja ja leikkiä ja tukee lasten leikeille aikaa sellaista pyytävät ja kokevat keissään.

Esimerkiksi satu, jota m... keskenään il... pukkia sillalla... ja siinä on v... peikon rooli. hetkissä, mut... ulkona.

Klassikko... daan toteutta... kemana. Roc... mutta niitä vo... ta varastoista... pystyvät myö... kiksi kruunuj... nekkeita, kun... tarvittaessa a... Roolitehtäviä... kaikille, jotka... siihen mahdol... leikkiä niin, e... tuvat. Satunäy... tai leikkiä om... daan tehdä m... kin juhlaan m... si. Tai sitten r... ryhmään tai h... palvelukodissa... näytelmästä.

Myös kuva... sia eläytymään... livuotiasta poil... nen kuvakirja... että vielä nukl...

satuja ja leikkivät niiden rooleissa. Ohjaaja tukee lasten omatoimisuutta järjestäen leikeille aikaa ja rekvisiittaa, jos lapset sellaista pyytävät. Parhaiten lapset viihtyvät ja kokevat onnistumista omissa leikeissään.

Esimerkiksi *Kolme karhua* on tuttu satu, jota monet lapset ovat leikkineet keskenään ilman aikuisen apua. *Kolme pukkia sillalla* -leikki on myös jännittävä, ja siinä on varsinkin poikia viehättävä peikon rooli. Sitä leikittiin ennen lauluhetkissä, mutta lapset leikkivät sitä myös ulkona.

Klassikkosatujen näyttelemistä voidaan toteuttaa aikuisen ohjaamana ja tukemana. Rooliasujakaan ei heti tarvita, mutta niitä voidaan ehkä löytää vanhoista varastoista. Varsinkin esikoululaiset pystyvät myös itse valmistamaan esimerkiksi kruunuja, viittoja, kauluksia ja rannekeita, kunhan sopivia materiaaleja ja tarvittaessa aikuisen apua on saatavilla. Roolitehtäviä valittaessa on tärkeää, että kaikille, jotka haluaisivat näytellä, tulisi siihen mahdollisuus. Näytelmää voidaan leikkiä niin, että roolien suorittajat vaihtuvat. Satunäytelmää voidaan harjoitella tai leikkiä omaksi iloksi, mutta siitä voidaan tehdä myös ohjelmanumero johonkin juhlaan myös vanhempien nähtäväksi. Tai sitten tehdään vierailuja toiseen ryhmään tai luokkaan. Myös läheisessä palvelukodissa saatettaisiin ilostua lasten näytelmästä.

Myös kuvakirjat voivat innostaa lapsia eläytymään kertomukseen. Erästä nelivuotiasta poikaa innosti dokumentaarinen kuvakirja *Taltutettu tuli* niin paljon, että vielä nukkumaanmenon lähestyessä

piti välttämättä ryhtyä sitä leikkimään. Seuraavaksi kuvataan erään helsinkiläisen esikoulunopettajan ryhmässä toteutettuja satuleikkejä:

Janochin *Köyhä mies ja omena* -kuvakirja kertoo miehestä, joka kasvatti omenapuutaan rakkaudella, ja kun se vihdoin tuotti hedelmää, puuhun kasvoi niin suuri omena, että tarvittiin koko kylän väki sitä kuljettamaan torille myytäväksi. Ensimmäin muisteltiin kirjan sisältöä, ja sitten lapset valitsivat roolinsa ja leikkivät innoissaan koko tarinan. Kaikki pääsivät rooleihin. Opettaja toimi kertojana, ja lapset halusivat leikkiä sadun heti uudestaan.

Jäävuori-timantti-noitasatu oli lapsille erityisen mieluinen. Opettaja kertoi sadun noidasta, jolla oli timantti. Noita halusi pitää aarteensa vain itsellään, ja siksi hän noitui jäävuoren timantin suojaksi. Kukaan ei tiennyt timantista, paitsi hyvä haltija, joka osasi taikoa jäävuoren palasiksi ja vapauttaa timantin. Satu leikittiin salissa. Yksi lapsista oli timanttina keskellä, ja noita taikoi toiset lapset paksuksi jäävuoreksi timantin ympärille. Piirissä lapset jännittyivät tiiviiksi jäävuoreksi. Sitten tuli hyvä haltija, joka halkaisi jäävuoren. Jäävuorena olevat lapset rojahtivat rentoina lattialle, ja timantti pääsi sädehtimään. Leikissä koettiin yhdessä voimakasta jännitystä ja sen laukeaminen.

Suomalainen kansansatu *Ampiaisen Pampainen ja Hüri Hürlainen* näyteltiin kaksi kertaa peräkkäin, niin että kaikki lapset pääsivät esitykseen mukaan. Vanhaa kansankulttuuria edustavia hölmöläistarinoitakin luettiin, ja lapset näyttelivät niitä esittäen sekä hölmöläisten ratkaisun että oman ratkaisunsa tehtäviin. Seu-

raavat tarinat käsiteltiin: *Hirsien kaato ja kuljetus, Talon rakentaminen, Puuron keitto ja syönti, Peiton jatkaminen, Paidan teko, Akat uimassa ja Hölmöläisten hiirikoira*. Nämä leikittiin osittain pantomiimina kuitenkin samalla puhellen.

Kansanrunoutta edustava satu *Suuri rukkanen* viehätti ryhmän lapsia niin, että se esitettiin kolme kertaa. Näin jokainen lapsi pääsi vuorollaan näytelmään. Myös Kalevalan tarinoita luettiin ja niihin liittyviä kuvituksia tarkasteltiin ja aiheista keskusteltiin. Esillä olivat muun muassa *Ison tammen tarina, Väinämöisen ja Joukahaisen kilpalaulanta, Väinämöisen retki Pohjolaan* ja *Sampo*-tarinat. Lapset ilmaisivat kokemuksiaan piirtämällä, laulamalla ja näyttelemällä. Retkellä Kansallismuseoon lapset näkivät myös Kalevala-aiheiset katomaalaukset.

Sama opettaja kertoi vielä musiikkisatuleikeistä, joissa lapset kuuntelivat musiikkia keskittyneesti, oppivat erottelemaan eri soittimia ja ilmentämään musiikkisadun aihetta näyttelemällä. Musiikkia kuunneltiin useita kertoja ennen eläytymisleikkejä. Esimerkkinä oli Prokofjevin *Pekka ja susi*.

Mitkä sadut ovat satuleikkien suosikkeja?

Onko ohjelmassa tilaa lasten omille kertomuksille?

Hyödynnetäänkö kirjastoretkiä satuleikkien valmistelussa?

Draama

Draama on vanha opetus- ja kasvatusmuoto, jota viime vuosina on alettu yhä enemmän arvostaa kouluissa opetusmuotona. Myös esikouluikäisten lasten on todettu hyötyvän draaman käytöstä oppimisen tukemisessa. Draama on osallistujien sosiaalista toimintaa, jossa sitoudutaan työskentelemään yhdessä ja kommunikoiimaan keskenään. Opetussuunnitelmien mukaan draama kehittää itsetuntemusta, kontrolli- ja sietokykyä, kuuntelemiskykyä, empatiaa, toisten kunnioittamista sekä yhteistyökykyä. Draaman käyttö edellyttää sosiaalisten taitojen, erityisesti sitoutumiskyvyn, kehittämistä. Melko nuorten lasten kanssa voi harjoitella sopimusten tekemistä ja niihin sitoutumista. Draamatoiminnan alkuvaiheessa aikuisella on vastuu tehtyjen sopimusten kontrolloinnista, mutta vähitellen sopimusten noudattaminen siirtyy kokonaisuudessaan lapselle itselleen, kun hän alkaa sisäistää työskentelyn periaatteita. Sopimusten tekeminen tarkoittaa yleensä neuvottelemista ja päättämistä draaman tai leikin teemoista, rooleista, juonesta ja tapahtumista. (Walamies 2007.)

Draaman käytöstä kasvatuksellisessa ja opetuksellisessa tarkoituksessa on tutkimuksia sekä koulusta että päiväkodista. Draaman lähtökohtana ja rakenteena käytetään usein kirjallisuudesta löytyviä taiteellisesti korkeatasoisia ja riittävän moniselitteisiä tekstejä, satuja, kertomuksia, loruja, riimejä ja vitsejäkin. Myös myyttejä ja historiallisia tapahtumia valitaan alkutarinoiksi draamaan. Ruotsalaisen tutkijan (Lindqvist 1997) esimerkkejä

näistä
grenin j
A. Milr
Ihmemu
sillä, et
tasoja,
aikuisia
ohjaaja:

Päiv
on vaiko
vetäyty
lapsen l
kuisen t
toja? E
(1998),
kasvatu
teriopis
pro gra
draama
Prosess
improv
taa, jos
Kertom
vitteelli
voidaar
on kerto
dramati
jat ovat
sisällä d
tarpeen
luo keh
lään ku
ja poltt
nostaa
ehdotuk
Pros
van sac
kanssa
suutena
si, ja dr

näistä ovat muun muassa Astrid Lindgrenin ja Tove Janssonin teokset sekä A. A. Milnen *Nalle Puh* ja L. Carrolin *Liisa Ihmemaassa*. Hän perustelee valintojaan sillä, että näiden kaltaisissa teoksissa on tasoja, jotka kiinnostavat sekä lapsia että aikuisia. Teksti motivoi myös draaman ohjaajana toimivaa aikuista.

Päiväkotien ryhmissä on lapsia, joiden on vaikea päästä leikkeihin mukaan, ja he vetäytyvät usein omiin oloihinsa. Miten lapsen leikkiä voitaisiin tukea niin, että aikuisen toiminnalle olisi perusteltuja muotoja? Elina Lehtinen ja Molla Walamies (1998), Jyväskylän yliopiston varhaiskasvatuksen yksikön ensimmäisiä maisteriopiskelijoita, halusivat selvittää tätä pro gradu -tutkielmassaan soveltamalla draamaprosessia päiväkotiympäristössä. **Prosessidraamassa on teatteritaiteen ja improvisaation muotoja.** Se on toimintaa, jossa ei ole valmista käsikirjoitusta. Kertomus kehittyy merkityksellisten kuvitteellisten tilanteiden kautta. Tilanteita voidaan työstää ja harjoitella. **Opettaja on kertojana, ohjaajana, näyttelijänä sekä dramaturgina tarpeen mukaan.** Osallistujat ovat näyttelijöitä, ja opettaja voi olla sisällä draamassa ja sen ulkopuolella aina tarpeen ja tilanteen mukaan. **Opettaja luo kehyksen prosessille, jolloin määritellään kuvitteellinen paikka, aika, henkilöt ja polttopiste.** Tärkeää on, että opettaja nostaa esille lasten esittämiä ajatuksia ja ehdotuksia ja jättää omansa taustalle.

Prosessi rakennettiin hiirestä kertovan sadun ympärille. Päiväkotiyhteisön kanssa suunniteltiin toteutus kokonaisuutena juuri tietylle ryhmälle sopivaksi, ja draamatuokioiden suunniteltiin tuokio

tuokiolta ryhmän aikuisten kanssa koko prosessin ajan. **Kokeilu kesti kaksi ja puoli kuukautta, ja siihen sisältyi 16 tuokiota.** Ryhmä jaettiin kolmeen seitsemän lapsen pienryhmään, joissa kaikissa oli sama ohjelma. Draamatuokioiden järjestettiin ryhmän lepotilassa, jossa oli rauhallista, iso lattiatile ja seinustoilla kerrosvuoteet. Koko tilaa kalusteineen ja tarvikkeineen voitiin käyttää kuvitteellisissa tilanteissa, ja lisäksi huone voitiin pimittää ja valon voimakkuutta pystyttiin säätämään.

Jokaiseen draamatuokioon sisältyi kolme vaihetta: virittäytyminen, toimintavaihe ja lopetus. Tuokioiden aloitettiin aamukokoontumisella noudatellen joka kerta samoja muotoja, samoin lopetus yritettiin toteuttaa aina samalla tavalla kaikissa kolmessa ryhmässä. Tutkimuksen draamatyötavat perustuivat Neelandsin kehittämiin tapoihin:

1. rakenteita ja ympäristöä luovat
2. kertovat
3. tulkitsemiseen pohjautuvat ja
4. ajattelutoimintaa herättelevät työtavat.

Tutkimuksessa sovellettiin lähinnä rakenteita ja ympäristöä luovia sekä kertovia työtapoja. Prosessin aikana oli muun muassa roolityöskentelyä, johon kuuluivat ohjaaja roolissa, kaikki samassa roolissa ja eriytetyt roolit. Lisäksi käytettiin roolivaatteita, lavastuksia, valaistuksen säätelyä, kartoja, viestejä, äänikuvia, pelejä ja leikkejä, keskusteluita ja kokouksia.

Draamapedagogiikan avulla saatiin tavoitteiden mukaisia tuloksia: roolityöskentely alkoi kiinnostaa ja muuttui pitkäjänteisemmäksi, spontaanimmaksi ja mo-

nimuotoisemmaksi. Lasten liikkuminen vapautui, ja he alkoivat tehdä ehdotuksia ja käyttivät entistä enemmän puheenvuoroja. Sitoutuminen toimintaan lisääntyi, ja vuorovaikutus toisten kanssa kehittyi. Ohjaaja roolissa -työtapa kehittyi leikinohjaukselliseen suuntaan. Ohjaaja oli roolissa intensiivisesti, ja tarpeen tullen hän toimi nopeasti roolin ulkopuolella korostamatta roolista poistumista. Lapset eivät näyttäneet hämmästyvän, vaikka ohjaaja oli välillä omana itsenään. Sen sijaan lapset toimivat roolissaan koko draamatuokion ajan. Sellaiset tuokioiden ja tehtävät, joissa lapsilla oli runsaasti aikaa ja mahdollisuus kehittää leikkiä eteenpäin, näyttivät aktivoivan heitä toimimaan kekseliäästi ja vapautuneesti.

Kun tuokiolla oli vain vähän lapsia, ohjaaja roolissa -työtapa näytti sujuvan ja ohjaaja pystyi omalla roolisuorituksellaan tukemaan lasten leikkiä. Tutkijat varoittavat työtavan vaatavuudesta; täytyy tarkoin harkita, milloin puuttuu toimintaan, ettei sammuta lasten omaehtoista leikkiä. (Lehtinen & Walamies 1998.)

Päiväkodissa toteutettava draamaprosessi vaatii onnistuakseen selvät tavoitteet ja huolellisen suunnittelun sekä reflektointia arviointia koko prosessin ajan. Ryhmä ei saa olla liian suuri, ja sen pitää olla pysyvä, jolloin lapset tutustuvat ja luottavat toisiinsa. Aikuisten on toimitava yhdessä. Kehystarina aloittaa ja luo draaman kulun. Tarinan sisällön kautta voidaan tukea tavoitteita, ja pienet jännitykset sisällössä pitävät lasten mielenkiintoa yllä. Aikuisten aito ja herpaantumaton läsnäolo on merkityksellinen draamaprosessin onnistumiselle.

Väitöstyössään Molla Walamies (2007) tutki eräänä kysymyksenä lapsen eettisen ajattelun kehittymistä ja aikuisen mahdollisuutta tukea sitä draaman avulla päiväkodissa. Tutkimuksessa pohditaan kasvatuksen etiikan kysymyksiä. Miten kasvatetaan eettisesti? Miten lapsi etenee eettisessä ajattelussa? Tutkija suunnitteli päiväkotiryhmän kanssa draamaprosessin toteutusta pohtien edellä olevia kysymyksiä. Hän kirjoitti tarinaa jäniksenpojasta, joka joutui tekemään monia eettisiä ratkaisuja yksin tai leijona-toverinsa kanssa ilman aikuisten apua. Tarinan alku kerrottiin draamaprosessin alkaessa, tarina eteni prosessin kuluessa ja tuli valmiiksi prosessin loppuessa. Lasten ratkaisut ja valinnat muokkasivat kertomuksen sellaiseksi kuin se tuli.

Tutkija pohti kasvatustilanteita, joissa kasvattaja ja lapsi joutuvat monta kertaa ratkaisemaan uusia ja erilaisia eettisiä ongelmia. Valmiita ratkaisuja ei ole, ja ratkaisu on pohdittava joka tilanteessa erikseen. Ihanteellisessa kasvatustilanteessa aikuinen ja lapsi käyvät dialogia keskenään eettisen ongelman selvittämiseksi ja löytävät sellaisen ratkaisun, joka tyydyttää sillä hetkellä heitä molempia. Dialogi on Walamiehen mukaan kohtaaminen, jolloin se on enemmän kuin keskustelu. Draamassa lapsi vastaa leikillä aikuisen puheenvuoroon. ”Draama onkin näkemykseni mukaan toiminnan dialogia sekä koetuksi tehty muoto, jota voidaan tarvittaessa jälkepäin keskustellen tai muilla ilmaisun keinoilla analysoida – ja taas käydä dialogia.”

Draamaprosessi toi päiväkodin arkipäivään lisää filosofista kasvatustilanteita.

lua, jolla
tukselli
Lapset
maan ja
kana h
tukemi
tutkijan
ma herä
mia, ja
oman t
2007.)

Pohdi
kysymyksiä
tona.

Pedago-

Kun draama
na vaati
malle läl
soveltuu
Siinäkin
rina, jota
Myös ru
vat olla j
luja käyc
Joskus d
kaisemaa
johon on
Näin ohj
kinen, H
1977) or
verrattavi
(samoin I
Pedago
ovat mor
pohtia sa
tarkastella

lua, joka kehittää toimintaa vuorovaikutukselliseksi ja monipuolisesti pohtivaksi. Lapset osallistuivat intensiivisesti draamaan ja nauttivat, kun aikuiset olivat mukana heidän leikeissään. Eettisen kasvun tukemisen tavoitteen saavuttamista oli tutkijan mielestä vaikeaa arvioida. Draama herätti uusia ratkaisua vaativia ongelmia, ja aikuisetkin joutuivat miettimään oman toimintansa eettisyyttä. (Walamies 2007.)

Pohdi eettisen kasvatuksen ajankohtaisia kysymyksiä päiväkodissa, koulussa ja kotona.

Pedagoginen draamaleikki

Kun draama puhdasoppisesti toteutettuina vaatii draama-asiantuntijuutta, draamalle läheinen pedagoginen draamaleikki soveltuu hyvin päiväkotityöskentelyyn. Siinäkin lähtökohtana voi olla satu tai tarina, jota lapset ilmentävät roolien avulla. Myös runot, lorut ja vaikkapa kuvat voivat olla johdattamassa leikkiin. Keskustelua käydään ennen leikkiä ja sen jälkeen. Joskus draamaleikin avulla pyritään ratkaisemaan lasten kanssa jokin ongelma, johon on vaikea puuttua muulla tavoin. *Näin ohjaan lastani* -ohjekirjassa (Pulkkinen, Heikkinen, Markkanen & Ranta 1977) on pedagogiseen draamaleikkiin verrattavia käytännön tilanteita ohjeineen (samoin Lummelahti 1990).

Pedagogisen draamaleikin tavoitteet ovat monenlaisia: yriterään esimerkiksi pohtia sadun hahmojen ominaisuuksia, tarkastella tunteita ja tunteiden ilmaisua,

mieltä eettisiä ratkaisuja, käsitellä jotakin ajankohtaista aihetta ja suunnitella vaikkapa yhteistä tapahtumaa. Aikuinen on mukana aloittamassa ja ohjaamassa tapahtumaa ja sen etenemistä, ja hänkin voi olla roolissa. Tarkoitus on, että lapset yhdessä toteuttavat leikkiä ja aikuinen tukee ja myötäilee antaen lapsille mahdollisuuden valintojen ja ratkaisun tekoon. Tärkeää on lasten toimiminen vuorovaikutuksessa toistensa kanssa. He ottavat huomioon toisensa, toistensa toiminnan ja perustelevat omia valintojaan. Lapsen omatoimisuutta tuetaan, ja ympäristö pyritään järjestämään myös tätä tavoitetta vastaavaksi. Pedagogisessa draamaleikissä voi olla monia vaiheita, esimerkiksi keskustelua, leikkiä, rakentelua, muovailua, piirtelyä ja askartelua. Moninainen kokemus on osoittanut pedagogisen draamaleikin sopivan hyvin erityisesti esi- ja alkuopetusikäisten toimintaan (Korhonen 2005; Sormunen 2000).

Kokeile pedagogisen draamaleikin mahdollisuuksia jonkin lasten käyttäytymisen kysymyksen työstämiseen.