



ASTRID LINDGREN STAFFAN GÖTESTAM

PEPPI PITKÄTOSSU

TEHTÄVÄ- JA TIETOPAKETTI KOULUIHIN

KOONNUT JELENA JOKELIN-MUILU
SEINÄJOEN KAUPUNGINTEATTERIN TEATTERIKURAATTORI



PEPPI PITKÄTOSSU

TEHTÄVÄ- JA TIETOPAKETTI KOULUIHIN

EDESSÄSI ON tieto- ja tehtäväpaketti, joka on suunnattu erityisesti alakouluikäisille lapsille. Tehtäviä on laidasta laitaan ja olen yrittänyt miettiä, että tehtävät linkittyisivät aina johonkin oppiaineeseen ja lisäksi niistä tulisi vähän laajempia oppimiskokonaisuuksia. Oppiaineet, joiden tunneilla tehtäviä voi käsitellä, ovat äidinkieli, kuvaamataito, käsityöt ja ilmaisutaito. Voi toki käsitellä muissakin oppiaineissa, mutta noihin oppiaineisiin tehtävät liittyvät ihan suoraan.

Olen myös niputtanut kokonaisuuksia yhteen. Esimerkiksi tehtävät, jotka tehdään käsitöissä ja kuvaamataidon tunneilla, ovat jatkokäytössä sitten äidinkielen tunneilla jne.

Paketista löytyy myös pieniä tietoiskuja muutamista tärkeistä henkilöistä ja teatteriammateista.

Paketin tarkoitus on myös syventää katsojakokemusta teatterimme Peppi Pitkätossu -esityksestä. On rikkaampaa, kun kokemus on muutakin, kuin pelkästään katsomossa istuminen.

Antoisia hetkiä tehtävien parissa!

JELENA JOKELIN-MUILU
teatterikuraattori

LÄHTEET

Astrid Lindgren; Peppi Pitkätossu

Satu Aalto; Suuri Seuraleikkikirja. Karisto 2000.

Esityskuvat; Jukka Kontkanen

PEPPI PITKÄTOSSU

MUUTAMA SANA NÄYTELMÄSTÄ

Tarina rohkeasta, itsenäisestä ja sanavalmiista tytöstä.

PIKKUKAUPUNKIIN ILMESTYY yllättäen lapsonen, joka asettuu asumaan vanhaan huvilaan. Seuranaan hänellä on lemmikkiapina ja hevonen. Mutta missä ovat isä ja äiti?

Pepin isä seilaa maailman meriä rosvolain kapteenina ja äiti on enkelinä taivaassa. Oranssinpunaiset hiuksensa Peppi solmii kahdelle eri suuntaan sojottavalle letille siis ihan itse. Ja niin hän hoitaa kaiken muunkin huushollinpitonsa, aivan itse.

Nokkela luonnonlapsi käyttäytyy aikuisia kohtaan kurittomasti ja pyörittää mielen-

sä mukaan kaikkia: kultakolikoita halajavia rosvoja, kiusankappaleita, sirkuksen voimamiestä ja viranomaisiakin. Mutta toisia lapsia ja kaikkein pienimpiä kohtaan hän on lojaali ja reilu. Tämän saavat todistaa kerta toisensa jälkeen Pepin uudet ystävät Tommi ja Annikka.

” Jos on oikein vahva, täytyy olla myös oikein kiltti.

ASTRID LINDGRENIN Peppi Pitkätossu on hurmaava tarina rohkeasta, itsenäisestä ja sanavalmiista tytöstä. Tuttujen Peppi-laulujen ja vauhdikkaan menon siivittäjä tarina ilahduttaa koko perhettä!



PEPPI PITKÄTOSSU: TEHTÄVÄ- JA TIETOPAKETTI KOULUIHIN

KOONNUT JELENA JOKELIN-MUILU

SEINÄJOEN KAUPUNGINTEATTERIN TEATTERIKURAATTORI

PIENI TIETOPAKETTI

PUKUSUUNNITTELIJAN TYÖ

PUKUSUUNNITTELIJA suunnittelee näyttelijöiden puvut ja asusteet näytelmiin. Puvustus kuuluu näytelmän ilmaisulliseen, visuaaliseen ja kerronnalliseen kokonaisuuteen. Puvustuksen avulla luodaan tarinaan tunnelmaa. Pukusuunnittelijan täytyy ajatella millä tavalla esityksen puvut sopivat toisiinsa, miten ne kertovat tarinaa ja miten kukin hahmo puukeutuu. Pukusuunnittelija tekee yhteistyötä näytelmän ohjaajan, lavastajan, äänisuunnittelijan ja valosuunnittelijan kanssa luoden yhteisen visuaalisen ilmeen esitykseen.

Pukusuunnittelija ei oihda näyttelijöitä suunnitellessaan pukuja. Hän ottaa huomioon muun muassa vaatteen materiaalin, onhan kyseessä näyttelijän työvaate. Pukusuunnitte-

lija ei kuitenkaan ole sama asia kuin ompelija, vaan hän on taiteellinen johtaja puvustuksessa, jokaideoi puvustuksen. Ideansa/suunnitelmansa hän vie puvustamoon toteutettavaksi ja valvoo ompelijoiden ja vaattureiden työskentelyä.

Puvustus elää koko harjoitusprosessin ajan, joten pukusuunnittelijan on tärkeää olla paikalla harjoituksissa. Lisäksi pukusuunnittelija tekee tiivistä yhteistyötä myös kampaajan ja maskeeraajan kanssa, jotta kokonaisuudesta tulee yhtenäinen.

Pukusuunnittelijan työn jälkeen voi teatterin lisäksi nähdä elokuvissa, tv-ohjelmissa, mainoksissa, konserteissa ja vaikkapa linnanjuhlissa.

LAVASTAJAN TYÖ

LAVASTAJAN TEHTÄVÄNÄ on luoda näytelmän tapahtumapaikka. Lavastaja tekee lavastussuunnitelman ja valvoo sen toteutusta. Lavasteiden on oltava turvallisia, helposti siirrettäviä ja varastoitavia. Lisäksi lavasteiden on mahdollistettava näyttelijöiden esteetön liikkuminen lavalle, lavalla ja lavalta pois. Ensisijaisesti lavastajan vastuulla on visuaalinen ilme ja käytännön toteutuksesta vastaa verstaas, jossa työskentelevät puusepät, metallimiehet, maalarit ja verhoilijat.

Lavastajan työprojektit kestävät on noin kuusi kuukautta. Projekti lähtee tekstiintutustumisesta yhdessä taiteellisen työryhmän eli ohjaajan, pukusuunnittelijan, valosuunnittelijan ja äänisuunnittelijan kanssa. Sen jälkeen lavastaja tekee lavastussuunnitelman

piirroksina, ideakarttoina, pienoismalleina tai tietokonemallinnuksena. Seinäjoen kaupunginteatterissa käytetään pienoismalleja ja piirustuksia. Taiteellisen työryhmän kanssa ideointi ja itsenäinen suunnittelu vuorottelevat lavastusprosessin aikana.

Lavastussuunnitelman valmistuttua lavastaja lähettää tarkat piirustukset verstaalle, joiden pohjalta verstaan työryhmä rakentaa lavasteet. Sitä mukaa kun lavasteet valmistuvat, ne tuodaan mukaan näytelmän harjoitukseen. Lavastus elää koko harjoitusprosessin ajan, joten lavastajan on tärkeää olla paikalla harjoituksissa.

PEPPI PITKÄTOSSU: TEHTÄVÄT

KUVATAIDE + KÄSITYÖT

1. PAHVINUKET

KUVATAIDE

Rakentakaa pahvista paperinuket (hahmot Peppi Pitkätossusta), jotka liimataan esimerkiksi pilleihin tai jäätelötikkuihin. Hahmot voivat olla kirjahahmojen kopioita tai lapset voivat luoda ihan uuden hahmon seikkailemaan teoksessa. Nukkeja voi tehdä niin monta kuin haluaa/ehtii/innostusta riittää.

Tarvikkeet: Grillitikut/jäätelötikut/pillit, pahvia, värejä, kankaita, liimaa, kyniä, sakset.

2. ROOLIVAATTEET PAHVINUKEILLE

KUVATAIDE

A) Suunnitelkaa tai piirtäkää paperinukeille roolivaatteita. Yhdellä roolihenkilöllä voi olla useampikin vaatekerta. Tai voi ajatella vaikka tähän tapaan: Arkivaatteet, juhlavaatteet, yöasu, työvaatteet, uikkarit, ulkovaatteet, kengät...

KÄSITYÖT

B) Nukeille voi tehdä roolivaatteita myös kankaista ompelemalla. Voi kutoa myös vaikka pieniä kaulaliinoja, pipoja yms.



3. MAISEMAMAALAUUS

KUVATAIDE

Tehkää kartongille maisemamaalaus (metsä, puisto, koulu, tori, Huvikumpu ja sen puutarha... se voi olla mitä vain). Kuvan voi joko maalata, tai sitten ihan tehdä värittäen ja piirtäen. Maisema toimii sitten taustana pienille nukketheateriesityksille.

Tarvikkeet: Kartonkeja, vesivärejä, värikyniä, kyniä.

4. TÄYTEKAKKU

KUVATAIDE

Nyt sinä saat suunnitella Pepille ikioman, täydellisen täytekakun! Ja se voi sitten olla ihan mitä tahansa, tässä vain mielikuvitus ja kekseliäisyys ovat rajana!

Ota kartonki ja leikkaa se kerroskakun muotoiseksi. Sen jälkeen voit joko piirtää koristelut tai askarrella ne erivärisistä kartongeista ja materiaaleista. Mitä koulusta nyt löytyykään tätä tarkoitusta varten. Valmiit kakut voi sitten ripustaa luokan seinälle hienoksi näyttelyksi..

Tarvikkeet: Paperia, kyniä, kartonkeja, erilaisia askartelumateriaaleja, liimaa, saksia yms.



PEPPI PITKÄTOSSU: TEHTÄVÄT

ÄIDINKIELI

1. LUKUTEHTÄVÄ: PEPPI PITKÄTOSSU

ÄIDINKIELI

Lukekaa tunnilla yhdessä Peppi Pitkätossu. Jokainen voi vuorollaan lukea pätkän ääneen, niin tulee lukukokemusta ja tulee yhdessä luettua.

2. TIETOKILPAILU

ÄIDINKIELI

Kilpailuun voisi osallistua pareittain, niin kaveri voi muistaa paremmin. Tämän kilpailun voi suorittaa vasta, kun Peppi Pitkätossu on luettu.

1. Missä Pepin isä on?
2. Mikä on Pepin lemmikkiapinan nimi?
3. Mikä on Pepin hevosen nimi?
4. Millä tavalla Peppi tykkää nukkua sängyssään?
5. Minkä nimiset on Pepin uudet ihmisystävät?
6. Miksi poliisit tulevat tapaamaan Peppiä?
7. Miksi sinun mielestäsi Peppi on välillä myös surullinen?
8. Voittaako Peppi sirkuksessa maailman vahvimman miehen?
9. Miten Peppi pärjää koulussa?
10. Millä Peppi saa ostettua itselleen ruokaa?



3. KIRJOITUSTEHTÄVÄ: PÄIVÄNI PEPPI PITKÄTOSSUN MAISEMISSA

ÄIDINKIELI

Tehtävän voi tehdä vasta, kun Peppi on jo tuttu.

Pyydä lapsia valitsemaan sadusta hahmo, joka muistuttaa itseä jollain tapaa. Kirjoitustehtävän ohjeistus lapsille voisi mennä kutakuinkin näin:

Kirjoitusharjoitus on täysin vapaamuotoinen ja voit aivan vapaasti leikitellä ajatuksella siitä, millainen hahmo olisit ja mitä päivän aikana tekisit. Voit valita päähenkilöksi tarinaasi myös suoraan jonkun kirjassa olevan hahmon. Saat kirjoittaessasi täysin vapaasti keksiä mitä tahansa, kyseessä on päivä jolloin aivan kaikki on mahdollista ja mitään normaalimaailman rajoituksia ei ole. Tässä kirjoitusharjoituksessa ei ole oikeita tai vääriä vastauksia, määrittelet täysin itse, mitä haluat tapahtuvan ja kuka haluat olla!

Apukysymyksiä tarinan kirjoittamiseen:

1. Missä ja miten heräät?
2. Millainen ilma ulkona on?
3. Mitä syöt aamupalaksi/mistä löydät aamupalaa?
4. Mitä puet päällesi?
5. Mitä tai ketä tulee vastaasi?
6. Mitä teet?
7. Miten liikut? Laivalla, ratsain, juosten, kävellen, hiipien, kontaten, lentäen tai jollain muulla tavoin?
8. Mitä päivän aikana tapahtuu?
9. Miten muut sinuun reagoivat?
10. Oletko hyvis vai pahis?
11. Illalla kun käyt nukkumaan, missä nukut?
12. Onko seurassasi muita?
13. Ennen nukahtamista mietit kulunutta päivää. Millaista oli olla tämä hahmo?
14. Mitä muita ajatuksia mielessäsi liikkuu?

Kysymykset ovat vain kirjoittamisen tueksi, eikä niihin toki ole pakko vastata kaikkiin tai niitä ei toki ole pakko käyttää ollenkaan, jos tekstiä syntyy ihan ilmankin. Varatkaa kirjoittamiseen tarpeeksi aikaa, jotta luovuus pääsee valloilleen.

PEPPI PITKÄTOSSU: TEHTÄVÄT ILMAISUTAITO

1. LUOTTAMUSTEHTÄVÄ

ILMAISUTAITO

Leikkijöistä valitaan vuorollaan aina yksi Pepiksi ja yksi hänen ystäväkseen. Pepin näkö estetään peittämällä silmät huivilla. Muut leikkijät tekevät esteradan - itsestään ja vaikkapa tyyntyistä sekä vaatemytyistä – Pepin kulkureitin varrelle.

Ystävä ohjaa sanallisesti Pepin reitin läpi! Ystävä kertoo, montako askelta Pepin pitää kulloinkin ottaa ja mihin suuntaan, jotta pääsisi kiertämään esteet ja kulkemaan reitin maaliin asti.

Leikki on hauska luottamuskoetin jo sinällään, mutta siitä voi tehdä myös kilpailun. Pepit ystävineen kilpailevat siitä, kuka pareista suorittaa reittinsä puhtaimmin, eli törmäämättä esteisiin. Jos törmää esteeseen tai astuu sen päälle, saa aina miinus pisteen. Vähiten miinuksia saanut on silloin voittajapari.

Kilpailumittariksi käy myös nopein suoritus. Tällöin esteiden koskettamisesta annetaan sakokosekun teja. Leikin ohjaaja mittaa aikaa ja merkitsee kunkin parin ajat ylös. Aikoja mitattaessa radan pitäisi tietenkin olla sama kaikille. Parit voisivat vaikkapa odottaa vuoroaan jossakin toisessa huoneessa, jotta eivät näkisi rataa etukäteen.

Tarvikkeet: Tyyntyjä, pehmeitä vilttejä yms. esteiksi.



2. NÄYTELTÄVÄT SANA-ARVOITUKSET

ILMAISUTAITO

Jaa lapset kahteen joukkueeseen. Ideana on, että joukkueet vuoronperään näyttelevät toisilleen sanoja, joita sitten aina toinen joukkue yrittää arvata. Arvauksesta saa aina pisteen. Pelin loputtua enemmän pisteitä kerännyt joukkue voittaa. Peliä voi pelata myös niin, että joukkueesta aina yksi menee näyttämään, jolloin molemmilla joukkueilla on mahdollisuus kerätä pisteitä yhtä aikaa. Kisailusta tulee yleensä todella hauskaa, kun joukkueet alkavat kiihtyä ja huutaa kilpaa.

Tarvikkeet: Pieniä pahvilappuja, joihin opettaja kirjoittaa näyteltävät sanat valmiiksi.

Sanoja näyteltäväksi (kaikki sanat on kerätty Pepistä):

AURINKO, ISÄ, KULTAKOLIKKO, ÄITI, NÄLKÄ, SYÖDÄ, RIKAS, KÄVELLÄ, PELÄTÄ, KUOLLA, LAHJA, KUMARTAA, ITKEÄ, HEVONEN, APINA, KAVERI, OPETTAJA, SIRKUSPELLE, VOIMAMIES, KÄDENVÄÄNTÖ, TÄYTEKAKKU, POLIISI, MERIMIES

3. PITKÄTOSSU-SALAATTI

ILMAISUTAITO

Samalla idealla, kuin vanha tuttu hedelmäsalaatti-leikki, mutta muunnettuna Pepin henkeen.

Tuoleja ympyrän muodossa. Tuoleja pitää olla yksi vähemmän kuin leikkijöitä. Jokaiselle leikkijälle arvotaan roolihenkilön nimi Pepistä. Sitä ei saa kertoa muille. Jokaista roolihenkilöä pitää olla mukana kaksi.

Yksi leikkijöistä aloittaa tuolipiirin keskellä, muut istuvat tuoleilla. Keskellä oleva sanoo jonkin roolihenkilön nimen. Jos kyseistä henkilöä ei ole mukana koko leikissä, ei tapahdu mitään. Jos on, niin näiden roolinimien haltijat joutuvat vaihtamaan paikkaa keskenään - sen takia samoja nimiä pitää olla aina vähintään se kaksi. Omalle paikalleen ei saa jäädä. Keskellä oleva pyrkii tässä vaihtorytäkässä saamaan hetkeksi vapautuneista tuoleista yhden alleen. Jos hän siinä onnistuu, niin ilman tuolia jäänyt joutuu vuorostaan keskelle ja sanoo jonkun muun henkilön nimen. Ja niin edelleen. Keskellä oleva voi sanoa myös "HUVIKUMPU". Tällöin kaikki vaihtavat keskenään paikkoja.

Tarvikkeet: Tuoleja sama määrä kuin oppilaita. Pienet laput, joissa lukee roolihenkilön nimi. Ainakin siis kaksi samannimistä lappua.

Käytettäviä roolihenkilöitä:

PEPPI, TOMMI, ANNIKA, HERRA OPETTAJA, ROUVA MIELONEN, ROUVA RYÖPPYVAARA, CARMENCITA, JYMY-JUNTUNEN, ADOLF, JUPPE, KUKKANEN, JEPPE, MARIANNE-ÄITI, HERRA TOSSAVAINEN.

MITEN SYNTYY TEATTERIESITYS?

SIITÄ HETKESTÄ, kun teatteriin on valittu näytelmä, menee noin vuosi, ennen kuin näytelmä on ensi-illassaan.

Teatterinjohtaja valitsee näytelmän ja sille ohjaajan. Sen jälkeen valitaan ns. suunnittelijaryhmä.

Pukusuunnittelija, valosuunnittelija, äänisuunnittelija, lavastaja, kapellimestari ja koreografi. Tämä ryhmä aloittaa oman suunnittelutyönsä yhteistyössä ohjaajan kanssa.

Kun suunnittelutyö on valmis, vie pukusuunnittelija pukuluonnoksensa (piirustukset) ompelimoon, jossa ompelijat aloittavat valtavan työurakkansa.

Lavastaja lähettää tarkat piirustukset verstaalle ja verstaan työryhmä aloittaa oman työnsä.

Tänä aikana valitaan koko muu työryhmä ja näyttelijät.

Toimistohenkilökunta aloittaa työnsä. Alkaa markkinointi, mainonta, ennakkovalokuvaukset, tiedotteiden kirjoittaminen, lehtimainosten tekeminen, internet-mainonta yms.

Tähän kaikkien kuluu noin puoli vuotta ja vasta sitten ollaan hetkessä, että itse näytelmän harjoitukset voivat alkaa. Harjoituksia on 60–80, esityksen koosta riippuen. On lauluharjoituksia, tanssiharjoituksia, kohtausharjoituksia ja näitä kaikkia yhdistettynä. Välillä koitetaan ”kahlata” esitys alusta loppuun, nähdään missä mennään ja taas palataan harjoittelemaan pienempiä pätkiä näytelmästä.

Harjoituksissa on aina ohjaajan ja näyttelijöiden lisäksi järjestäjä, kuiskaaja, tarpeiston-

hoitaja, näyttämömestari ja näyttämömiehiä.

Pikkuhiljaa alkaa mukaan tulla lavasteita, vaatteita, valoja, tarpeistoa, äänimaailmaa, perukkeja testaillaan, tehdään koemaskeja yms.

Kun on muutama kuukausi harjoiteltu, alkavat **valmistavat harjoitukset (3 kpl)**.

Nämä harjoituksissa teos pyritään menemään keskeytyksettä läpi ja kaikki mitä on olemassa: lavastus, valot, äänet, puvut, maskit yms. pitää olla mukana. Suunnitteluryhmä seuraa läpimenoa yhdessä ohjaajan kanssa, tekee muistiinpanoja kukin omasta alueestaan, mitä on vielä tehtävää, mitä pitää muuttaa yms. Ryhmä neuvottelee keskenään ja viimeisiä asioita valmistellaan ja muutetaan.

Tämän jälkeen tulevat **pääharjoitukset (3 kpl)**. Nämä harjoitukset ovat täysin esityksen kaltaisia läpimenoja. Ikään kuin valmistaudutaan siihen tulevaan yleisöön. Monesti teatteri käyttääkin näissä harjoituksissa koeyleisöä. Tällöin työryhmä saa kokea, miltä se yleisö tuntuu, mihin he reagoivat yms.

Sitten on vielä **ennakko**. Ennakko on päivää ennen ensi-iltaa. Sinne myydään jo liput ja se on oikeasti ihan esityksen kaltainen harjoitus.

Harjoituskausi huipentuu **ensi-iltaan**. Esitys on valmis ihan jokaiselta osa-alueeltaan. Sen jälkeen harjoitukset on harjoiteltu, kaikki on tehty ja valmiina esityskautta varten.

Kukin näytelmä esitetään 30–60 kertaa.

OPAS TEATTERIIN TULIJALLE

Vuosien varrella törmäämme jatkuvasti kysymyksiin teatterimme etiketteihin liittyen. Siitä inspiroituneena teatterikuraattori keräsi yhteen asioita, jotka liittyvät teatterissa käyntiin.

MITEN TEATTERIIN PITÄÄ PUKEUTUA? SAAKO ESITYKSEN AIKANA MENNÄ VESSAAN? ONKO TAKKI PAKKO JÄTTÄÄ NARIKKAAN? VOIKO KATSOMOSSA SYÖDÄ OMIA EVÄITÄ? SAAKO LAULAA KAPPALEIDEN MUKANA? SAAKO NOUSTA TANSSIMAAN? SAAKO OTTAA VALOKUVIA TAI SELFIEITÄ TAI VOIKO PUHELIMEEN VASTATA ESITYKSEN AIKANA? NÄIHIN JA MONIIN MUIHIN KYSYMYKSIIN SAAT VASTAUKSEN LUKEMALLA TÄMÄN PIENEN OPPAAN TEATTERIIN TULIJALLE.

MIKÄ ON PUKUKOODI?

Vastoin ikivanhaa käsitystä, sinun ei tarvitse pukeutua mitenkään erityisen juhlavasti. Monet toki tykkäävät tehdä niin, koska tällöin illasta tulee juhlavampi ja varsinkin naiset saavat aika harvoin tilaisuuden pynttäytyä kunnolla. Usein pariskunnat ja seurueet jatkavat iltaansa esim. illallisen merkeissä, joten silloin on mukava pistääkin päällensä jotain vähän astetta parempaa seppälää. Tämä ei kuitenkaan ole mikään sääntö – sinua ei todellakaan käännytetä ovelta, jos päälläsi on farkut, t-paita ja lenkkarit.

Tule sellaisena kuin olet! Jokainen katsoja on meille yhtä arvokas, on päällä mitä tahansa.

MILLOIN NÄYTÖKSEEN PITÄÄ SAAPUA?

Tule teatteriin ajoissa. 10 minuuttia ennen esityksen alkua tulee ensimmäinen soitto/kuulutus, joka kertoo, että katsomon ovet avataan. Sen jälkeen soitto tulee 5 minuuttia ennen esityksen alkua ja viimeisen kerran 3 minuuttia vaille. Kun katsomon ovet suljetaan, et pääse enää sisään ennen väliaikaa. Studionäyttämön eli Elissa-näyttämön ovet avataan 5 minuuttia ennen esityksen alkua.

Esityksen aikana kulkeminen häiritsee muita katsojia ja siksi on otettu tiukka käytäntö siitä, että kun esitys on alkanut, on sinun odotettava väliaikaa päästäksesi sisään. Esityksen ollessa käynnissä annetaan yleisölle ja näyttelijöille täysi rauha. Vessassakäynti sallitaan.

MAKSAAKO NARIKKA?

Varaa kolikoita mukaan naulakkopalvelumaksua varten. Narikkamaksu on 2 euroa. Maksun voi maksaa myös kortilla lippukassaan. Takit ja reput on jätettävä naulakkoon.

USKALTAAKO NARIKKAAN JÄTTÄÄ ARVOESINEITÄ?

Isommat laukut ja reput kuuluvat narikkaan, vaikka kuinka olisi arvoesineitä joukossa. Henkilökuntamme on paikalla sitä varten, että he vartioivat jokaista narikkaan jätettyä kassia ja takkia esityksen ajan. Ole siis aivan huoletta.

VOIKO KATSOMOSSA SYÖDÄ OMIA EVÄITÄ?

Juomapullojen ja omien eväiden (myös sipsit, popparit ja rapisevat karkkipussit) katsomoon vieminen on valitettavasti kiellettyä, eväiden syöminen aiheuttaa ääntä ja mahdollisesti sotkua tai häiritseviä tuoksujia. Jos on karkkeja paperipussissa, voi Fazer-ravintolasta hakea pahvimukin, mihin karkit laitetaan. Vesipullon saa ottaa katsomoon.

MITEN LÖYDÄN ISTUMAPAIKKANI?

Teatterilipussasi (Alvar-salin esityksissä) lukee joko VASEN tai OIKEA. Samat tunnisteet löydät myös noustuasi yläulaan. Katsomoon kulkee kaksi ovea, joiden yläreunassa lukee joko VASEN tai OIKEA. Lisäksi lipussasi on

rivi- ja paikkanumero. Rivinumeron löydät jokaisen penkkirivin päädyistä alareunasta. Paikat on merkitty penkin yläreunaan. Jos et löydä paikkaasi, vahtimestarimme opastaa sinut perille.

VOIKO KATSOMOSSA KÄYTTÄÄ KÄNNYKKÄÄ?

Sulje matkapuhelimesi kokonaan esityksen ajaksi. Tai laita se ”lentokone-tilaan”. Avoimna olevat kännykät aiheuttavat häiriöitä meidän äänentoistolaitteisiimme.

SAAKO TEATTERISSA VALOKUVATA?

Valokuvaaminen tai videokuvaaminen esityksen aikana/esityksestä on kielletty. Selfiet ennen esitystä siis.

VOIKO ESITYKSIIN OSALLISTUA?

Useimmiten esityksemme eivät ole osallistavia. Mukana laulamista ei katsota oikein suopeasti, ellei sitä ole näyttämöltä käsin erikseen pyydetty. Vierustoverisi saattaa haluta kuulla näyttelijän tulkinnan mieluummin kuin omasi.

Pystyyn pomppaaminen on valitettavasti kielletty, koska tällöin takanasi olevat eivät näe mitään. Voit tietysti varata paikkasi takarivistä, jos tiedät valmiiksi että tulet tanssimaan. Poikkeustapauksissa, jolloin esityksessä näyttelijä pyytää kaikkia nousemaan ja jorailemaan, se on enemmän kuin suotavaa. Tietysti, jos istut jonkun rivin päädyssä ja sinua alkaa tanssittamaan, kukaan ei kiellä sinua nousemasta sivurappusille biisin ajaksi hytkymään.

NO SAAKO EDES TAPUTTAA?

Kiitoksissa saat taputtaa, saat huutaa ”Bravo” ja nousta seisomaan, jos tulee sellainen olo. Mikään ei ole hienompi tapa kiittää lavalla olijoita, kuin standing ovation!

ENTÄ JOS ITKETTÄÄ?

Itke, kun itkettää, naura, kun naurattaa. Tapa, kun siltä tuntuu. Näyttelijät rakastavat väliaplodeja!

VOIKO NÄYTTELIJÖILLE ANTAA LAHJOJA?

Kiitoskukat ja muut huomionosoitukset näyttelijöille voi jättää ennen esitystä tai väliajalla narikkahenkilökunnalle. Toimitamme muistamiset näyttelijöille esityksen jälkeisiä kiitoksia varten. Narikassa on myynnissä myös yksittäisiä ruusuja. Niitä voi ostaa muistamiseksi muutaman euron hintaan. Alkoholimuistamiset, esim. viinipullo, pitäisi laittaa peitettyyn lahjapussiin.

MISTÄ SAA KÄSIOHJELMIA JA TIETOA NÄYTELMISTÄ?

Käsiohjelmat ovat meillä nykyään vain sähköisessä muodossa Seinäjoen kaupungin teatterin verkkosivuilla. Sivuilta löytyy myös näytelmän teemoja käsitteleviä artikkeleita. Näytelmistä on jaossa tekijäluettelot teatterimme aulatiloissa. Sivuilta löytyy myös muuta teatteritietoa ja vastauksia mieltäsi askarruttaviin kysymyksiin.

ONKO ESITYKSISSÄ KOVIA ÄÄNIÄ?

Räjähteistä ja kovista äänistä varoitetaan etukäteen.

ONKO TEATTERISSA KÄYTETTY SAVU VAARALLISTA?

Teatterissamme käytettävä ”savu” on teatteri-usvaa ja se on täysin vaaratonta.

MITEN ERITYISHERKÄT ON HUOMIOITU?

Pyrimme järjestämään jokaisesta esityksestä myös ns. tuoksuttomia esityksiä erityishervät huomioon ottaen.

KUKA VASTAA LISÄKYSYMYKSIIN?

Minkä tahansa asian tai ongelman kanssa voit kääntyä vahtimestarimme puoleen. Hän on paikalla yleisöä varten!