

JUJJA JA TOMAS WIESLANDER

# MIMMI LEHMÄ JA VARIS

TEHTÄVIÄ ALAKOULUIKÄISILLE

KOONNUT JELENA JOKELIN-MUILLU  
SEINÄJOEN KAUPUNGINTEATTERIN TEATTERIKURAATTORI



SEINÄJOEN  
KAUPUNGIN  
TEAT  
TERI

JUJJA JA TOMAS WIESLANDER

# MIMMI LEHMÄ JA VARIS

Elämäniloinen Mimmi Lehmä kaipaa väriä elämäänsä. Mimmi on rohkea voittajaluonne, joka heittäytyy villinä elämänvirtaan. Mimmi tapaa pelokkaan Variksen, josta monenmoisten komellusten jälkeen tulee tosi ystävä. Ystävyys on jokaiselle meistä tärkeää. Suositusta lastenkirjasta tehdyssä vuorovaikutteisessa esityksessä pohditaan ja pallotellaan lapsiyleisön kanssa ystävyysyden eri puolia. On ihanaa välittää toisesta ja, että joku välittää sinusta.

**OHJAUS** OLKA HORILA **LAVASTUS, NUKET JA PUVUT** ANNUKKA PYKÄLÄINEN **MUSIIKKI** ARI OUTILA  
**VALOSUUNNITTELU** VEIJO LINDELL

**ROOLEISSA** KRISTA PUTKONEN-ÖRN/OUTI HAARANEN-HALME JA ANTERO NIEMINEN

**IKÄSUOSITUS** LAPSILLE 3 V. YLÖSPÄIN **KESTO** NOIN 45 MIN  
ESITYS ON MYÖS KIERTÄVÄ.

## MIMMI LEHMÄ JA VARIS: TEHTÄVÄT

# ÄIDINKIELI

### 1. LUKUTEHTÄVÄ: MIMMI LEHMÄ JA VARIS

ÄIDINKIELI

Lukekaa tunnilla yhdessä *Mimmi Lehmä ja Varis*. Jokainen voi vuorollaan lukea pätkän ääneen, niin tulee lukukokemusta ja tulee yhdessä luettua. Kun olette saaneet kirjan luettua, miettikää yhdessä tarinassa esiin nousutta teemaa: **ystävyyys**.

Mitä on ystävyys? Millaisia esteitä ystävyydelle voi olla ja miten ne voidaan ylittää? Millaiselta tuntuu kun välittää toisesta? Ja miksi se voi olla pelottavaa?

## 2. KIRJOITUSTEHTÄVÄ: PÄIVÄNI ELÄIMENÄ MAATILAN MAISEMISSA

ÄIDINKIELI

*Tehtävän voi tehdä vasta, kun Mimmi Lehmä on jo tuttu.*

Pyydä lapsia valitsemaan teoksesta jokin eläin, joka muistuttaa itseä jollain tapaa. Kirjoitustehtävän ohjeistus lapsille voisi mennä kutakuinkin näin:



Kirjoitusharjoitus on täysin vapaamuotoinen ja voit aivan vapaasti leikitellä ajatuksella siitä, millainen esim. lehmä olisit ja mitä päivän aikana tekisit. Voit valita päähenkilöksi tarinaasi myös suoraan jonkun kirjassa olevan hahmon. Saat kirjoittaessasi täysin vapaat kädet keksiä mitä tahansa, kyseessä on päivä jolloin aivan kaikki on mahdollista ja mitään normaalimaailman rajoituksia ei ole. Tässä kirjoitusharjoituksessa ei ole oikeita tai väriä vastauksia, määrittele täysin itse, mitä haluat tapahtuvan ja kuka haluat olla! Jos ei kirjasta löydy itselle mieleistä eläintä, voit valita jonkun muun eläimen, joka kuvaisi sinua itseäsi parhaiten!

Apukysymyksiä tarinan kirjoittamiseen:

1. Missä ja miten heräät?
2. Millainen ilma ulkona on?
3. Mitä syöt aamupalaksi/mistä löydät aamupalaa?
4. Mitä puet päällesi? Kuuluuko varustukseesi miekkoja, nuijia, soittimia tai jotain muuta rekvisiittaa?
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 eläin?
14. Mitä muita ajatuksia mielessäsi liikkuu?

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

## MIMMI LEHMÄ JA VARIS: TEHTÄVÄT

# ILMAISUTAITO

### 1. LUKUTEHTÄVÄ: 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 näyttelemään, jolloin molemmilla joukkueilla on mahdollisuus kerätä pisteitä yhtä aikaa. Kisailusta tulee yleensä todella hauskaa, kun joukkueet alkavat kiihtyä ja huutaa kilpaa.

Sanoja näyteltäväksi (kaikki sanat on kerätty Mimmi Lehmästä ja Variksesta):

**MATO, NÄLKKÄ, ONKI, SOUTUVENE, SUMU, JÄRVI, LEHMÄ, KEINU, JÄÄTELÖ, VARIS, RUOHO, LAHJA, KAKKU, NARU, PYRSTÖSULKA, PUU, TRAKTORI, LAASTARI, KUHMU, LENTOSUUKKO, KALASTAJA, AALTO, MUOVIPUSSI, VALOKUVA**

### 2. LEHMÄSALAATTI

ILMAISUTAITO

*Samalla idealla, kuin vanha tuttu hedelmäsalaatti-leikki, mutta muunnettuna Mimmi Lehmän henkeen.*

Tuoleja ympyrän muodossa. Tuoleja pitää olla yksi vähemmän kuin leikkijöitä. Jokaiselle leikkijälle arvotaan roolihenkilön nimi Mimmi Lehmästä. Sitä ei saa kertoa muille. Jokaista roolihenkilöä pitää olla mukana vähintään kaksi. Enemmänkin jos leikkijöitä on paljon.

**MIMMI LEHMÄ, ISÄNTÄ, EMÄNTÄ, VARIS, RUUSU-LEHMÄ, LEINIKKI-LEHMÄ**

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 ”YSTÄVYYS”. Tällöin kaikki vaihtavat keskenään paikkoja.

*Tarvikkeet: Tuoleja yksi vähemmän kuin oppilaita. Pienet laput, joissa lukee roolihenkilön nimi. Ainakin siis kaksi samannimistä lappua.*

### 3. LUOTTAMUSTEHTÄVÄ: SOKEA LEHMÄ JA HÄNEN YSTÄVÄNSÄ

ILMAISUTAITO

Leikkijöistä valitaan vuorollaan aina yksi sokeaksi ja yksi hänen ystäväkseen. Sokean näkö esteetään peittämällä silmät huivilla. Muut leikkijät tekevät esteitä – itsestään ja vaikkapa tyynyistä sekä vaatemytyistä – sokean kulkureitin varrelle.

Ystävät ohjaavat sokeita sanallisesti! Ystävä kertoo, montako askelta sokean pitää kulloinkin ottaa ja mihin suuntaan, jotta pääsisi kiertämään esteet ja kulkemaan reitin maaliin asti. Tässä leikissä kuunteleminen, keskittyminen ja luottaminen toiseen ovat ensiarvoisen tärkeitä.

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

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

*Tarvikkeet: Tyynejä, pehmeitä vilttejä, säkkituoleja, patjoja yms. esteiksi.*

### 4. VARIS JA PIENET KILTIT LAPSET

ILMAISUTAITO

Yksi leikkijöistä aloittaa Variksena, muut ovat pieniä kilttejä lapsia. Varis menee leikkitalan toiseen päähän, lapset toiseen. Lapset keksivät yhdessä jonkun aiheen, mitä esittävät. Sitten he astelevat Variksen eteen, noin kahden metrin päähän, ja tervehtivät häntä: ”Hyvää päivää, Varis.” Varis vastaa: ”Hyvää päivää, kiltit lapset. Mitäs te olette tänään tehneet?”

Silloin lapset alkavat esittää keksimäänsä aihetta pantomiimina, esimerkiksi uimahyppyjä. Kun Varis on arvannut aiheen oikein, lapset kirnaavat karkuun ja Varis heidän peräänsä. Varis yrittää saada lapset kiinni koskettamalla heitä. Kiinnisaaduista tulee Variksen apureita ja hekin yrittävät ottaa vielä vapaita lapsia kiinni.

Leikki loppuu, kun kaikki on saatu kiinni. Seuraavaksi Varikseksi kruunataan viimeiseksi kiinni jäänyt leikkijä.

# MIMMI LEHMÄ JA VARIS: TEHTÄVÄT

# KUVAAMATAITO + KÄSITYÖT

## 1. PAPERINUKET

KUVAAMATAITO

Rakentakaa pahvista paperinuket (hahmot Mimmi Lehmästä), 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 kuinka haluaa/ ehtii/inostusta riittää.

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

## 2. SUUNNITTELE ROOLIVAATTEET

KUVAAMATAITO

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

## 3. VALMISTA ROOLIVAATTEITA

KÄSITYÖT

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

## 4. NUKKETEATTERIESITYKSEN LAVASTUS

KUVAAMATAITO

Tehkää kartongille maisemamaalaus (metsä, puisto, järvi, jonka rannassa laituri, maatila... se voi olla mitä vain) Kuvan voi joko maalata, tai sitten ihan tehdä värittäen ja piirtäen. Maisema toimii sitten taustana pienille nukketeatteriesityksille.

*Tarvikkeet: Kartonkeja, vesivärejä, värikyniä, kyniä.*

**Nämä valmiit tuotokset toimivat sitten käyttömateriaalina esimerkiksi äidinkielen tunnilla pieniä esityksiä varten.**

## PIENI TIETOPAKETTI

### 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. Ensimmäisistä lavastajan vastuulla on visuaalinen ilme ja käytännön toteutuksesta vastaa verstaas, jossa työskentelevät puusepät, metallimiehet,

maalarit ja verhoilijat.

Lavastajan työprojektit kestävät noin kuusi kuukautta. Projekti lähtee tekstiin tutkimisesta 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 harjoituksiin. Lavastus elää koko harjoitusprosessin ajan, joten lavastajan on tärkeää olla paikalla harjoituksissa.

### 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 pukeutuu. Pukusuunnittelija tekee yhteistyötä näytelmän ohjaajan, lavastajan, äänisuunnittelijan ja valosuunnittelijan kanssa

luoden yhteisen visuaalisen ilmeen esitykseen.

Pukusuunnittelija ei unohda näyttelijöitä suunnitellessaan pukuja. Hän ottaa huomioon muun muassa vaatteen materiaalin, onhan kyseessä näyttelijän työvaate. Pukusuunnittelija ei kuitenkaan ole sama asia kuin ompelija, vaan hän on taiteellinen johtaja puvustuksessa, joka ideoi puvustuksen. Ideansa/suunnitelmansa hän vie puvustamoon toteutettavaksi ja valvoo ompelijoiden ja vaatureiden 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 linnanjuhliissa.



## 5. PIIRUSTUSTEHTÄVÄ

KUVAAMATAITO

Piirtäkää meille kuvia *Mimmi Lehmästä ja Variksesta*. Lähettäkää ne osoitteeseen:

Teatterikuraattori/Jelena Jokelin-Muilu  
Alvar Aallonkatu 12  
60100 Seinäjoki.

Osa piirustuksista pääsee piirrosnäyttelyyn Vanhalle viikolla 21, jolloin Teatteri Hevosenkenkä on vierailulla näytelmällään *Mimmi Lehmä ja Varis*.