CHRISTIAN LINDROOS

ALADDIN JA TAIKALAMPPU

TEHTÄVÄ- JA TIETOPAKETTI KOULUILLE

KOONNUT JELENA JOKELIN-MUILU
SEINÄJOEN KAUPUNGINTEATTERIN TEATTERIKURAATTORI

SEINÄJOEN KAUPUNGIN TEATTERI

SEINÄJOEN KAUPUNGIN TEATTERI

ALADDIN JA TAIKALAMPPU

TEHTÄVÄ- JA TIETOPAKETTI KOULUILLE

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 Aladdin ja taikalamppu -esityksestä. On rikkaampaa, kun kokemus on muutakin, kuin pelkästään katsomossa istuminen.

Antoisia hetkiä tehtävien parissa!

JELENA JOKELIN-MUILU
teatterikuraattori

CHRISTIAN LINDROOS

ALADDIN JA TAIKALAMPPU

SATU ROHKEUDESTA, MAHDOTTOMAN TOTEUTUMISESTA JA YSTÄVYYDESTÄ

Aladdin on vallaton poika, joka tuottaa tempuillaan huolta vanhemmilleen. Eräänä päivänä poika tapaa setänsä, jonka olemassaolosta hän ei ollut koskaan kuullutkaan. Sedän kanssa Aladdin löytää luolasta vanhan öljylampun – ja tästä alkaa unohtumaton seikkailu. Kuka setä todellisuudessa on, mitä Suurvisiiri kuiskaa Sulttaanin korvaan, mihin kaikkeen lampun voimat riittävät ja saavatko Aladdin ja prinsessa Bedrulbudur toisensa?

Aladdin ja taikalamppu on hulvaton veijaritarina. *Tuhannen ja yhden yön* satukokoelmasta tuttu kertomus on vapisuttava jännitysnäytelmä, huntua hivelevä rakkaustarina ja turbaania tutisuttava komedia. Rohkea Aladdin ja hersyvä Lampun Henki tempaavat sinut matkaansa ja pian olet seikkailujen, satujen ja ihmeiden ajassa. Jabadabaduu, tästä tulee hullun hauskaa!

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 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 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 jälkeä 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 siirreltäviä ja varastoitavia. Lisäksi lavasteiden on mahdollistettava näyttelijöiden esteetön liikkuminen lavalle, lavalla ja lavalta pois. Ensisijaisesti lavastajan vastuulla on visuaalinen ilme ja käytännön toteutuksesta vastaa verstas, jossa työskentelevät puusepät, metallimiehet, maalarit ja verhoilijat.

Lavastajan työprojektit kestävät on noin kuusi kuukautta. Projekti lähtee tekstiin tutustumisesta 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.

SEINÄJOEN KAUPUNGIN TEATTERI

ALADDIN JA TAIKALAMPPU: TEHTÄVÄT

KUVATAIDE + KÄSITYÖT

1. PAPERINUKET

KUVATAIDE

Rakentakaa pahvista paperinuket (hahmot Aladdinin taikalampusta), 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. SUUNNITTELE ROOLIVAATTEET

KUVATAIDE

Suunnitelkaa ja 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

KUVATAIDE

Tehkää kartongille maisemamaalaus (metsä, puisto, sulttaanin palatsi, linnan piha, itämainen kauppatori, meri laivoineen ja aallokkoineen... 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 käyttömateriaalina esimerkiksi äidinkielen tunnilla pieniä esityksiä varten.

SEINÄJOEN KAUPUNGIN TEATTERI

ALADDIN JA TAIKALAMPPU: TEHTÄVÄT

ÄIDINKIELI

1. LUKUTEHTÄVÄ: ALADDIN JA TAIKALAMPPU

ÄIDINKIELI

Lukekaa tunnilla yhdessä *Aladdin ja taikalamppu*. 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 Aladdinin taikalamppu on luettu.

1. Mikä Aladdinin isän ammatti on?
2. Mitä isälle tapahtuu?
3. Missä Aladdin ja ilkeä Velho kohtaavat ensimmäisen kerran?
4. Kuka Velho väittää olevansa?
5. Mistä taikalamppu löytyy ja kuka sen löytää?
6. Mitä Aladdin päättää tehdä kohdattuaan prinsessan, Sulttaanin tyttären?
7. Kenet hän laittaa Sulttaanin eteen puhumaan puolestaan?
8. Mitä Aladdinin äiti ojentaa Sulttaanille mennessään tapaamaan häntä?
9. Kuinka kauan Aladdinilla kestää rakentaa oma palatsi hänelle ja prinsessalle?
10. Saavatko Aladdin ja prinsessa toisensa?

3. KIRJOITUSTEHTÄVÄ: PÄIVÄNI ALADDIN JA TAIKALAMPUN MAISEMISSA

ÄIDINKIELI

Tehtävän voi tehdä vasta, kun Aladdin on jo tuttu.

Pyydä lapsia valitsemaan teoksesta 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 prinsessa, lampunhenki tai vaikka Sulttaani 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? Kuuluuko varustukseesi miekkoja, hattuja, 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 tämä hahmo?
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.

4. KIRJOITUS- JA ASKARTELUTEHTÄVÄ

ÄIDINKIELI + KUVATAIDE

Sadussa Sulttaani syö illalliseksi paistettuja kamelinkyttyröitä ja friteerattuja apinansydämiä sekä jälkiruuaksi käärme-parfeeta. (Parfee= jäädyke.)

Nyt sinä saat suunnitella oman kuninkaallisen illallisesi! Ja se voi sitten olla ihan mitä tahansa, tässä vain mielikuvitus ja kekseliäisyys ovat rajana!

Sen jälkeen kun olet kirjoittanut tämän mainion reseptin valmiiksi, saat askarrella tästä myös lautasmallin.

Ota kartonki ja leikkaa se lautasen muotoon. Sen jälkeen voit joko piirtää tuotteet lautaselle, tai askarrella ne erivärisistä kartongeista ja materiaaleista. Mitä koulusta nyt löytyykään tätä tarkoitusta varten. Valmiit lautaset voi sitten ripustaa luokan seinälle hienoksi näyttelyksi.

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

SEINÄJOEN KAUPUNGIN TEATTERI

ALADDIN JA TAIKALAMPPU: TEHTÄVÄT

ILMAISUTAITO

1. LUOTTAMUSTEHTÄVÄ: ALADDIN JA LAMPUNHENKI

ILMAISUTAITO

Leikkijöistä valitaan vuorollaan aina yksi Aladdiniksi ja yksi hänen lampunhengekseen. Aladdinin näkö estetään peittämällä silmät huivilla. Muut leikkijät tekevät esteitä – itsestään ja vaikkapa tyynyistä sekä vaatemytyistä – Aladdinin kulkureitin varrelle.

Sehän tiedetään, että lampunhenki palvelee isäntäänsä. Tässä leikissä hän ohjaa isäntäänsä sanallisesti! Henki kertoo, montako askelta Aladdinin 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. Aladdinit lampunhenkineen kilpailevat siitä, kuka pareista 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 sakkosekunteja. 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: Tyynyjä, 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 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 Aladdinista):
AURINKO, PRINSSI, NOITA, KÄÄRME, VAIMO, ÄITI, PATALAISKA, OMMELLA, SOKEA, KULTAKOLIKKO, NÄLKÄ, SYÖDÄ, RIKAS, HEDELMÄVATI, KAUPPIAS, KÄVELLÄ, TAKKI, LUOLA, PELÄTÄ, KIVI, SALAMA, KUOLLA, LAMPPU, LAHJA, KUMARTAA, VESIKANNU, PIERU, PAHA HAJU, OVI, SYDÄN, ITKEÄ, KYLPEÄ, ELEFANTTI, APINA, PATSAS, LEIJONA

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

3. ALADDIN-SALAATTI

ILMAISUTAITO

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

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

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 ”TAIKALAMPPU”. Tällöin kaikki vaihtavat keskenään paikkoja.

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

3. LAMPUNHENKI JA PIENET KILTIT LAPSET

ILMAISUTAITO

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

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

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

MITEN ESITYS SYNTYY?

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 kaikkeen 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, tarpeistonhoitaja, näyttämömestari ja näyttämömiehiä.

Pikkuhiljaa alkaa mukaan tulla lavasteita, vaatteita, valoja, tarpeistoa, äänimaailmaa, peruukkeja 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.

SEINÄJOEN KAUPUNGIN TEATTERI

CHRISTIAN LINDROOS

ALADDIN JA TAIKALAMPPU

TYÖRYHMÄ

DRAMATISOINTI JA OHJAUS CHRISTIAN LINDROOS
LAVASTUS KATI LAMPPU
PUKUSUUNNITTELU RIIKKA AURASMAA
VALOSUUNNITTELU HANNU RAJA-AHO
ÄÄNISUUNNITTELU SAMI LUST

MASKEERAUS JA KAMPAUKSET KAROLIINA MÄKI JA JOHANNA UUSITONTTI
JÄRJESTÄJÄ SAIJA PEKKALA
NÄYTTÄMÖMESTARI HEIKKI MÄKYNEN
TARPEISTON VALMISTUS AIRI LAKSO
TARPEISTONHOITAJA JA KUISKAAJA SAIJA PEKKALA
VERSTAAN VASTAAVA VELI-MATTI JÄRVISTÖ
OMPELIMON VASTAAVA LEENA RINTALA
PUKIJA JA PUKUHUOLTAJA HELI KAUNISMÄKI

ALADDIN KALLE KURIKKALA
PRINSESSA BEDRULBUDUR, SADUNKERTOJA SHEHERAZADE LIISU AURASMAA
LAMPUN HENKI JANI JOHANSSON
ÄITI SARI JOKELIN / MARI PÖYTÄLAAKSO
MUSTAFA, SUURVISIIRI JUKKA PURONLAHTI
VELHO ESA AHONEN
SOKEA, PRINSSI ZEMURAN PEKKA HÄNNINEN
SULTTAANI HEIKKI VAINIONPÄÄ

LÄHTEET

Andersen, Grimmin veljekset, Perrault; Tuhat ja yksi yötä. Suuret satuklassikot. WSOY 1991.
Satu Aalto; Suuri Seuraleikkikirja. Karisto 2000.
Val Biro; Itämaisia satuja. Kirjaliitto 2013.