MAURI KUNNAS

# KOIRIEN KALEVALA

ENSI-ILTA
**8.4.2017**

## TEHTÄVIÄ ALAKOULUIKÄISILLE

**KOONNUT** JELENA JOKELIN-MUILU,
SEINÄJOEN KAUPUNGINTEATTERIN TEATTERIKURAATTORI

SEINÄJOEN KAUPUNGIN TEATTERI

## KOIRIEN KALEVALA

# TEHTÄVIÄ ALAKOULUIKÄISILLE

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 yrittänyt myös niputtaa 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 *Koirien Kalevala* -esityksestä. On rikkaampaa, kun kokemus on muutakin, kuin pelkästään katsomossa istuminen.

Antoisia hetkiä tehtävien parissa!

Jelena Jokelin-Muilu

## 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.

*Ahti Koirien Kalevalasta, pukusuunnittelijan näkökulmasta*

## PIENI TIETOPAKETTI

# 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, metalliemiehet, 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.

*Pohjanneito Koirien Kalevalasta pukusuunnittelijan näkökulmasta*

KUVAAMATAITO + KÄSITYÖT

# TEHTÄVÄT

## 1

Rakentakaa pahvista paperinuket (hahmot Koirien Kalevalasta), 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/innostusta riittää. *Tarvikkeet: Grillitikut/jäätelötikut/pillit, pahvia, värejä, kankaita, liimaa, kyniä, sakset.*

## 2

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

## 3

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

## 4

Tehkää kartongille maisemamaalaus (metsä, puisto, 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.*

*Aino Koirien Kalevalasta pukusuunnittelijan näkökulmasta*

ÄIDINKIELI

## TEHTÄVÄT

# LUKUTEHTÄVÄ

Lukekaa tunnilla yhdessä Mauri Kunnaksen Koirien Kalevala. Jokainen voi vuorollaan lukea pätkän ääneen, niin tulee lukukokemusta ja tulee yhdessä luettua. Painakaa mieleenne myös kirjailijan nimi ja vuosi, jolloin Koirien Kalevala on kirjoitettu, eli vuonna 1992.

# TIETOKILPAILU

KILPAILUN VOI SUORITTAA VASTA, KUN KOIRIEN KALEVALA ON LUETTU

Kilpailuun voisi osallistua pareittain, niin kaveri voi muistaa paremmin.

1. Seppo Ilmarinen oli erittäin taitava yhdessä asiassa. Mikä se oli?
   HÄN OLI TAITAVA SEPPÄ.
2. Minä vuonna Koirien Kalevala on kirjoitettu?
   VUONNA 1992.
3. Mikä oli sen rohkean kissan nimi, joka päätti myös lähteä kosioretkelle Pohjolaan?
   AHTI LEMMINKÄINEN.
4. Kuka on kirjoittanut Koirien Kalevalan?
   MAURI KUNNAS.
5. Mitä Pohjan akka vaati Lemminkäiseltä, ennen kuin suostuisi antamaan tälle tyttärensä?
   LEMMINKÄISEN PITI TUODA HÄNELLE HIIDEN HIRVI.
6. Mikä eläin asui Tuonelan mustassa joessa?
   JOUTSEN.
7. Mikä oli Joukahaisen siskon nimi?
   AINO.
8. Mikä virvoitti henkiin Ahti Lemminkäisen tämän pudottua Tuonelan jokeen?
   MEHILÄISEN PISTO TAKAPUOLEEN.
9. Kaukana Kalevalan mailla asui kaksi suurta heimoa, jotka kilpailivat metsien herruudesta. Keitä nämä heimot olivat?
   KOIRIEN HEIMO JA SUSIEN KANSA.
10. Mitä Joukahainen lupasi Väinämöiselle päästäkseen ylös suonsilmästä?
    SISARENSA AINON TÄLLE VAIMOKSI.

ÄIDINKIELI

# PÄIVÄNI KOIRANA KALEVALAN MAISEMISSA

## KIRJOITUSTEHTÄVÄ 1

TEHTÄVÄN VOI TEHDÄ VASTA, KUN KOIRIEN KALEVALA 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 koira olisit ja mitä päivän aikana tekisit. Voit valita päähenkilöksi tarinaasi myös suoraan jonkun kirjassa olevan hahmon. Saat kirjoittaessasi täysin vapaat 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, 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 koirana?
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.

ÄIDINKIELI

# KALEVALA-RUNO LAPSEN KERTOMANA

## KIRJOITUSTEHTÄVÄ 2

Seuraavassa on yhdeksän runoa suoraan Kalevalasta. Jaa luokka pieniin ryhmiin, kaksi-kolme lasta per ryhmä. Jaa jokaiselle ryhmälle yksi runo. Pyydä heitä kirjoittamaan runo uusiksi, tämän päivän kielelle. Juuri niin kuin he sen sanoisivat ja juuri niin kuin he sen ymmärtävät. Korosta, että yksikään tulkinta ei ole väärä. On olemassa vain oikeita vastauksia.

**RUNO 1**
*Kirkui marjanen mäeltä,*
*puolukkainen kankahalta:*
*Tule neiti, noppimahan,*
*punaposki, poimimahan,*
*tinarinta, riipimähän,*
*vyö vaski, valitsemahan,*
*ennen kuin etana syöpi,*
*mato musta muikkoavi!*

**RUNO 2**
*Kullervo, Kalervon poika,*
*sinisukka äijön lapsi,*
*läksi soitellen sotahan,*
*iloitellen tappelohon.*
*Soitti suolla, soitti maalla,*
*kajahutti kankahalla,*
*rojahutti ruohokossa,*
*kulahutteli kulossa.*

**RUNO 3**
*Siitä vanha Väinämöinen*
*laulelevi, taitelevi:*
*lauloi kuusen kukkalatvan,*
*kukkalatvan, kultalehvän;*
*latvan työnti taivahalle,*
*puhki pilvien kohotti,*
*lehvät ilmoille levitti,*
*halki taivahan hajotti.*
*Laulelevi, taitelevi:*
*lauloi kuun kumottamahan*
*kultalatva-kuusosehen,*
*lauloi oksillen otavan.*

**RUNO 4**
*Louhi, Pohjolan emäntä,*
*Pohjan akka harvahammas,*
*pian pistihe pihalle,*
*vierähti veräjän suuhun;*
*siinä korvin kuunteleikse.*
*Sanan virkkoi, noin nimesi:*
*Ei ole itku lapsen itku*
*eikä vaimojen valitus;*
*itku on partasuun urohon,*
*jouhileuan juorottama.*
*Työnnälti venon vesille,*
*kolmilaian lainehille.*

**RUNO 5**
*Siitä vanha Väinämöinen*
*ihastui ikihyväksi,*
*kun sai neion Joukahaisen*
*vanhan päivänsä varaksi.*
*Istuiksen ilokivelle,*
*laulupaaelle paneikse.*
*Lauloi kotvan, lauloi toisen,*
*lauloi kotvan kolmannenki:*
*pyörti pois pyhät sanansa,*
*perin laski lausehensa.*

**RUNO 6**
*Nouse, maa, makoamasta,*
*Luojan nurmi, nukkumasta!*
*Pane korret korttumahan*
*sekä varret varttumahan!*
*Tuhansin neniä nosta,*
*saoin haaroja hajota*
*kynnöstäni, kylvöstäni,*
*varsin vaivani näöstä!*

**RUNO 7**
*Lentelevi, liitelevi,*
*päähän polven laskeuvi.*
*Siihen laativa pesänsä,*
*muni kultaiset munansa:*
*kuusi kultaista munoa,*
*rautamunan seitsemännen.*

**RUNO 8**
*Vavahutti polveansa,*
*järkytti jäseniänsä:*
*munat vierähti vetehen,*
*meren aaltohon ajaikse;*
*karskahti munat muruiksi,*
*katkieli kappaleiksi.*

*Väinämöinen ja Ilmarinen*
*Koirien Kalevalasta*
*pukusuunnittelijan*
*näkökulmasta*

ILMAISUTAITO

## TEHTÄVÄT

# SOKEA JA HÄNEN KOIRANSA

## LUOTTAMUSTEHTÄVÄ

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

Sehän tiedetään, että sokeita palvelevat koirat ovat älykkäitä. Tässä leikissä ne ovat erityisen älykkäitä, ne ohjaavat sokeita sanallisesti! Koira kertoo, montako askelta sokean 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. Sokeat koirineen 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 sakkosekunteja. 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: Tyynyjä, pehmeitä vilttejä yms. esteiksi.*

# NÄYTELTÄVÄT SANA-ARVOITUKSET

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 KOIRIEN KALEVALASTA)

**LUMIUKKO, PARTASUU, PORSAS, SOUTAJA, VAIMO, MATO, NÄLKÄ, HARVAHAMMAS, ONKI, TULI, SOUTUVENE, TÄYSIKUU, SUSILAUMA, SUKSET, HAUKIKEITTO, HÄÄT, PELTO, PYRSTÖ, KANTELE, VELHO, MIEKKA, SUMU, TAIKAVOIMA, KOIRA, HÄÄPARI, KISSA, SUSI, MUSTA JOKI, NEITO, TUONELAN JOUTSEN**

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

# KOIRASALAATTI

Samalla idealla, kuin vanha tuttu hedelmäsalaattileikki, mutta muunnettuna näytelmän henkeen.

Tuoleja ympyrän muodossa. Tuoleja pitää olla yksi vähemmän kuin leikkijöitä. Jokaiselle leikkijälle arvotaan roolihenkilön nimi Koirien Kalevalasta. 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 ”Koirien Kalevala”. Tällöin kaikki vaihtavat keskenään paikkoja. *Tarvikkeet: Tuoleja sama määrä kuin oppilaita. Pienet laput, joissa lukee roolihenkilön nimi. Ainakin siis kaksi samannimistä lappua.*

# VÄINÄMÖINEN JA PIENET KILTIT LAPSET

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

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

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

ILMAISUTAITO

## PIENI TIETOPAKETTI

# 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.

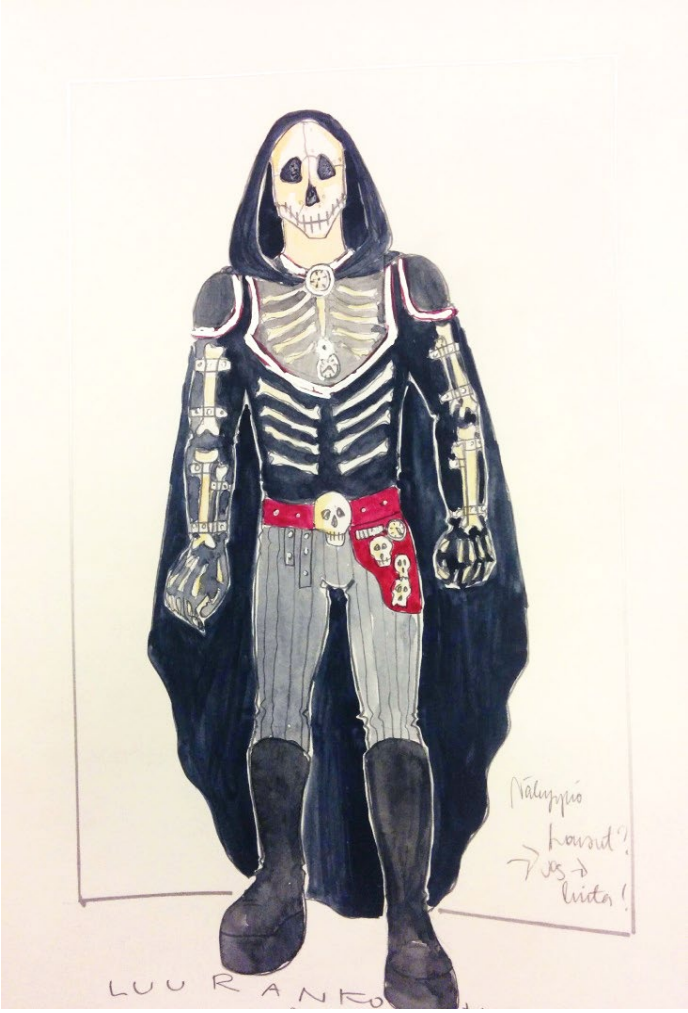
MAURI KUNNAS

# KOIRIEN KALEVALA

**DRAMATISOINTI JA OHJAUS** CHRISTIAN LINDROOS
**LAVASTUS** CHRISTER LÅGLAND
**PUKUSUUNNITTELU** RIIKKA AURASMAA
**VALOSUUNNITTELU** HANNU RAJA-AHO
**ÄÄNISUUNNITTELU** SAMI LUST
**KOREOGRAFIA** TEEMU KORJUSLOMMI
**PUVUSTO** LEENA RINTALA

**MASKEERAUS JA KAMPAUKSET** JESSICA ROSENBERG
**JÄRJESTÄJÄ** JOHANNA NIEMELÄ
**NÄYTTÄMÖMESTARI** HEIKKI MÄKYNEN
**TARPEISTO** AIRI LAKSO, MINNA NORTUNEN
**TARPEISTONHOITAJA JA KUISKAAJA** SAIJA PEKKALA
**VERSTAAN VASTAAVA** KEIJO KULMALA
**PUKIJA JA PUKUHUOLTAJA** HELI KAUNISMÄKI

**LÖNNROT** TOPI KOHONEN
**VÄINÄMÖINEN** JANI JOHANSSON
**ILMARINEN, SUSI** ESA AHONEN
**AINO, ANNIKKI, LEMMINKÄISEN ÄITI, SUSI, KOIRA** ANNA ACKERMAN
**JOUKAHAINEN, AHTI, LUURANKOHERRA, MEHILÄINEN** JUKKA PURONLAHTI
**LEMMINKÄINEN, KOIRA, SUSI, PETOLINTU** PEKKA HILTUNEN
**LOUHI** SARI JOKELIN
**POHJOLAN NEITO, JOUKAHAISEN ÄITI (MAMMA), SUSI, KOIRA** HEGY TUUSVUORI
**LISÄKSI** NELJÄ AVUSTAJAA KOIRINA JA SUSINA



*Louhi, Luuranko ja Susi Koirien Kalevalasta pukusuunnittelijan näkökulmasta*

## PIENI TIETOPAKETTI

# MAURI KUNNAS

Mauri Kunnas syntyi 11.2.1950 Vammalassa, kirjoitti ylioppilaaksi 1969 ja valmistui graafikoksi Suomen Taideteollisesta korkeakoulusta 1975.

Hän on toiminut mm. pilapiirtäjänä eri lehdissä ja on nykyisin vapaa kirjailija ja taiteilija. Mauri Kunnas on saanut Aalto-yliopiston kunniatohtorin arvon 2013.

Mauri Kunnaksen ensimmäinen lasten kuvakirja, Suomalainen tonttukirja, ilmestyi vuonna 1979. Siitä alkoi hänen poikkeuksellisen menestyksekäs uransa.

Kunnas on valloittanut koko maailman kirjoillaan. Niitä on käännetty 33 kielelle ja julkaistu ulkomailla kaikkiaan 36 maassa.

Viimeisimmät aluevaltaukset ovat Turkkiin myyty Yökirja ja Hurja hauska autokirja sekä Brasilia, jossa julkaistiin Piitles –sarjakuva sekä Mac Moose ja Jagge Migreenin tapaus vuonna 2015.

Robin Hood julkaistiin vuoden 2010 aikana kahdeksalla eri kielellä. Robin Hood innosti Kunnas- kustantajien joukkoon jälleen myös ruotsalaiset, joiden edellisestä Kunnas –kirjasta oli ehtinyt kulua 15 vuotta. Muut käännöskielet ovat espanja, fääri, italia, katalaani, norja, romania ja saksa.

Kaikkein menestynein Kunnaksen kirja on Joulupukki, joka on käännetty 26 kielelle.

Kunnaksen kirjoja on myyty maailmanlaajuisesti yhteensä lähes seitsemän miljoonaa kappaletta.

Mauri Kunnaksen kotisivut löydät osoitteesta **www.maurikunnas.fi.**

## PIENI TIETOPAKETTI

# ELIAS LÖNNROT JA KALEVALAN SYNTY

Muinaissuomalaiset eivät tunteneet kirjoitusta, joten tarinat siirtyivät seuraaville sukupolville laulujen, loitsujen, taikojen ja runojen avulla, jotka opeteltiin ulkoa. Lapset oppivat ne vanhemmiltaan tai kiertäviltä runonlaulajilta. Jotkut laulut kertoivat tositapahtumista, jotkut kuvitelluista muinaisista sankareista.

1800-luvulla suomalaiset kiinnostuivat vanhojen kansanrunojen muistiinmerkitsemisestä.

Elias Lönnrot oli 1800-luvulla elänyt lääkärismies, joka alkoi kiertää pitkin Suomea keräten talteen vanhoja runoja. Hän julkaisi runoista useita esitöitä, jotka olivat pohjatöitä oikean teoksen; Uuden Kalevalan syntyyn.

Kalevala on Suomen kansalliseepos. Runot ovat kalevalaista runoutta eli ne on tehty kalevalaiseen runomittaan. Runoja teoksessa on 50.

Yksi hauska yksityiskohta teoksessa on. Niistä puuttuu yhdeksän aakkosta, joita nykysuomessa käytetään. Nämä puuttuvat aakkoset ovat b, c, d, f, q, w, x, z, ja å. Taustalla on se, että Lönnrotin taltioimissa vanhoissa runoissa ei ollut vierasperäisiä kirjaimia sisältäneitä lainasanoja.

**LÄHTEET**

*Kalevala-runot: Kirsti Mäkinen; Suomen lasten Kalevala –Otava. Julkaisuvuosi 2016.*

*Pukuluonnoskuvat: Pukusuunnittelija Riikka Aurasmaan käsialaa.*

*Mauri Kunnas; Koirien Kalevala – Otava. Julkaisuvuosi 1992.*

*Satu Aalto; Suuri Seuraleikkikirja- Karisto. Julkaisuvuosi 2000.*

*Wikipedia.*