

TARINA VAIHE VAIHEELTA

Tämän ohjeen avulla valmistellaan ensin tarinan ainekset, kuten tapahtumapaikka ja päähenkilö. Valmistelujen jälkeen ollaan jo hyvin sisällä mielikuvituksen keittiössä ja valmiina kokkailemaan hyvä tarina!

1. Keksikää ensin, millaisessa paikassa tarina tapahtuu. Onko kyseessä synkkä metsä, avaruusasema vai vedenalainen maailma? Miltä ympärillä näyttää, miltä tuoksuu, minkälaisia ääniä kuuluu? Minkälaisia kasveja tai rakennuksia paikassa on? Kirjatkaa ylös kaikki ideat ja keksikää paikalle hyvä nimi. Voitte vaikka järjestää nimiäänestyksen!

2. Keksikää tarinalle sankari, eli päähenkilö ja hänelle nimi. Sankari voi olla ihminen, eläin tai mikä tahansa satuolento, kuten keiju, mörkö tai velho. Voitte myös keksiä olennon ihan itse: seikkaileeko tarinassa sittenkin avaruuspupu tai lohikäärme-etana? Jos haluatte syventää hahmon kuvausta, keksikää hänelle lisää ominaisuuksia, kuten ikä, ammatti, harrastukset, ulkonäkö, perhe, ystävät, toiveet, pelot, lempiruoka jne.

HUOM! Voitte myös tehdä kohdat 1. ja 2. käänteisessä järjestyksessä, eli keksiä ensin sankarin ja hänelle sitten kotipaikan, joka on myös tarinan tapahtumapaikka.

3. Nyt olette valmiina aloittamaan tarinan! Keksikää tarinan sankarille jokin ongelma tai tehtävä: "Alpo Avaruuspupun avaruusraketti on rikki.", "Liisa Lohikäärme-etana haluaa viedä mummolleen korillisen leivonnaisia."

4. Lähettäkää sankari matkaan ratkaisemaan ongelmaa.

5. Keksikää sankarin matkalle vastoinkäymisiä ja auttakaa hänet niiden yli.

6. Keksikää tarinalle jännittävä huippukohta! Mikä on sankarin kannalta viimeinen, tärkeä juonenkäännös? Kohtaako hän pelottavan vihollisen, vai pitääkö hänen selvitä kuohuvan mehukosken yli? Tuleeko joku hänen avukseen?

7. Keksikää, miten sankarin tarina päättyy: mitä lopuksi tapahtuu? Pääseekö sankari onnellisesti takaisin kotiin?

Ohjeet laatinut Sanataideyhdistys Yöstäjä ry
yostaja.fi

