



ULOS KOLOLTA! -AKELAVIHJARIT



OHJELMA-
PAINOTUS 2019
**ULOS
KOLO
ILTA**



A. Valmistetaan maskotti

Tervetuloa: Teen laumalleni tunnuksen

Askartelu: Teen sorminukan

Taiteilija: Muovailen tai Teen kipsityön

B. Otetaan maskotti mukaan museoon tai kunnantaloon tai muuhun mielenkiintoiseen rakennettuun ympäristöön.

Kotiseutu: Tutustun kotipaikkakuntani mielenkiintoiseen paikkaan

Kotiseutu: Käymme tutustumassa kaupungin- tai kunnantaloon

Taiteilija: Vierailen taidemuseossa - Valinnainen

C. Kuvataan maskottia (tai sorminukkeja, muovailuja, kipsitöitä tai viiriä) koko retken ajalta.

Laittakaa se/ne poseeraamaan rakennuksen tai taideteosten eteen (turvallisen välimatkan päähän) ja esitelkää sille myös hienoja ikkunanäkymiä.

Toimittaja: Harjoittelen kameran käyttöä

Taiteilija: Valokuvaan

D. Tutkitaan arkkitehtuuria, alla olevien kysymysten avulla pääsette alkuun minkä tahansa rakennuksen kanssa.

Jaa kysymykset sudenpennuille. Jokainen kysyy kysymykset vuorollaan ja muut vastaavat.

1. Muoto

Mitä perusmuotoja näet?

Isoja vai pieniä?

Onko muotoa helppo vai vaikea hahmottaa?

Voiko ulkoa päätellä mitä tiloja ja toimintoja rakennuksen sisällä on?

Onko kokonaisuus yhtenäinen vai monimuotoinen?

4. Materiaali

Minkälaisista materiaaleista tämä on tehty? Kosketa kädellä, miltä materiaalit tuntuvat?

Miltä tuoksuu?

Miksi juuri nämä materiaalit on

valittu? Onko materiaali alkuperäistä vai onko sitä muokattu?

8. Ääni

Mitä kuulet? Onko ääni miellyttävä vai häiritsevä?

Kuuluvatko muiden aiheuttamat äänet läheltä vai kaukaa?

Lyö kädet yhteen, kaikuuko?

Miten tilan muodot

vaikuttavat ääneen?

2. Tila

Mitkä tilat ovat suuria tai korkeita, mitkä pieniä tai matalia?

Milhin tarkoitukseen tila on suunniteltu?

Miltä tila näyttää eri näkökulmasta, esimerkiksi korkealta alaspäin? Miltä tila tuntuu eri kokoisen ihmisen mielestä?

5. Rakenne

Erotatko jossain kantavia rakenteita? Aavistatko puristusta, näetkö vetoa?

Mitkä rakenteet tekevät rakennuksesta

käyttökelpoisen?

9. Yksityiskohta

Missä on kaunis tai mielenkiintoinen yksityiskohta?

Miksi se kiinnitti huomiosi?

Mikä on hauskin, jännittävin tai huomaamattomin yksityiskohta?

3. Liike

Mitkä ovat päätiloja ja sivutiloja?

Miten eri tarkoitusta palvelevat tilat on ryhmitelty toisiinsa nähden? Keitä täällä on?

Miten tila ohjaa ihmisten kulkua?

Huomaatko tyhjiä paikkoja tai alueita?

6. Väri

Kuinka monta eri väriä näet?

Miksi juuri nämä värit on valittu?

Miten koet värin?

Miltä tuntuisi, jos väri olisikin muu?

10. Paikan henki

Miltä tuntuu? Missä täällä on mukavinta? Miksi sinusta tuntuu siltä?

Mitä ympärillä on?

Onko se luonnon muovaamaa vai ihmisen tekemää?

Onko rakennus sopusuhtassa ympäristönsä kanssa?

Voisiko tämä sama rakennus olla toisella puolen maapalloa?

7. Valo

Näetkö luonnonvaloa vai

keinovaloa? Mistä valo tulee?

Onko valo suoraa vai varjostettua?

Miten valo tekee tunnelmaa?

Pystytkö aistimaan valon muotoin

kuin silmillä?

Lähde: Arkkitehtuurimuseo

E. Sudenpentu kirjaa (akelan, akelan avustajan tai vanhempansa avulla) vastaukset, jotta voitte kertoa retkestänne

kuvien kautta lippukunnan viestintäkanavissa tai keksikää tarina, joka kertoo retkestänne.

Rakennus tai taideteos voi tarjota esimerkiksi tarinaan päähenkilön, tapahtumapaikan tai alkutilanteen. Mitä maskotti voisi sanoa rakennuksesta tai taideteoksista? Tarinoita voi rakentaa saduttamisen hengessä tai improvisoimalla lause kerrallaan. Entä mitä tapahtuisi, jos kaksi maskottia kohtaisivat rakennuksessa?

Toimittaja: Teemme laumalle oman lehden ja /tai

Toimittaja: Teen laumani kanssa jutun lippukunnan mediaan

Tarinat: Teen oman partiotarinan

Toimittaja: Teen haastattelun - Mitä maskotti (tai sorminuket, muovailut, kipsityöt tai viiri) sanoisivat paikassa?