

ImmMusic

Leikkimielisiä musiikkiharjoituksia nuorisoalan ammattilaisille



- *Musiikki-inspiraatiot*
- *Yhteisön kokemukset*
- *Erlaisia laulu- ja rytmileikkejä*

60

opetusohjelmia



Impulsiivinen musiikkitoiminta kulttuurienvälisen suhteiden edistämiseksi

Meillä on ilo ilmoittaa kiinnostuneille nuorisoalan ammattilaisille ImMusic-hankkeessa laaditusta työkalupakista, jonka tarkoituksena on rikastuttaa nuorisoyhteisöjen ohjelmatarjontaa. Työkalupakki antaa mahdollisuuden joustaviin, miellyttäviin ja helposti opittaviin musiikkiharjoituksiin, joiden avulla voidaan parantaa paitsi musiikillista herkkyyttä myös muita - henkilökohtaisia, sosiaalisia ja viestinnällisiä - taitoja.

Osana ImMusic - Impulsiivinen musiikkitoiminta kulttuurienvälisen suhteiden edistämiseksi -hanketta valmisteltiin kymmeniä musiikillisia opetusohjelmia, jotka tarjoavat mahdollisuuden järjestää erityisiä musiikkitilaisuuksia nuorisoympäristössä. Niiden joukossa on melko yksinkertaisia, jotka voivat toimia muutaman minuutin rentoutuksena, mutta on myös vakavampia, jotka vaativat nuorisotyöntekijöiltä ja animaattoreilta enemmän valmistelua ja voivat jopa olla toistuvia elementtejä koulutuksen tai nuorisoleirin ohjelmassa. Harjoitusten aikana osallistujat käyttävät ensisijaisesti omaa ääntään ja kehoaan (laulaminen, taputtaminen, naputtelu, napsauttaminen, naksuttelu, rytmisen kävely jne.), mutta he voivat käyttää myös yksinkertaisia välineitä, lähinnä lyömäsoittimia. Tehtävät löytyvät yksitellen ja kokonaisuutena hankkeen verkkosivuilta ja painetusta julkaisusta. Tehtäväkokoelma on tarkoitettu ensisijaisesti rikastuttamaan nuorisotyöntekijöiden ja nuorten kanssa työskentelevien ammattilaisten työtä, mutta se rikastuttaa myös harrastajamusiikkiyhtyeiden käytäntöjä. Yksi hankkeen tärkeimmistä hyödyistä on se, että hankkeeseen osallistuneet muusikot ja nuorisoalan ammattilaiset pääsivät tutustumaan toisiinsa ja arvioimaan vastavuoroisesti toistensa toimintaa.

Musiikkipeleillä voidaan parantaa kognitiivisia, affektiivisia ja motorisia taitoja, kuten rytmi- ja melodisia taitoja, yhteistyötaitoja tai avaruudellisia orientaatiotaitoja. Laulaminen itsessään vaatii keskittymistä, kuunteluhavaintoa, muistia ja hienomotorisia taitoja. Sen lisäksi, että osallistujat kehittävät taitojaan näillä musiikillisilla aktiviteeteilla, heillä voi olla hauskaa kokea flow-tila.

Kaikissa kulttuureissa on jonkinlaista musiikkia, jossa on tasainen tahti, jaksoittaiseksi koettu pulssi, joka on yksi musiikin peruskäsitteistä. Jatkuva, tasainen, toistuva pulssi, joka esiintyy lauluissa, loruissa ja riimeissä, liittyy myös sujuvaan lukutaitoon ja parantaa viestintätaitoja. Lisäksi lasten, joilla on paremmat taidot tasaisen tahdin suhteen, kerrotaan käyttäytyvän paremmin ja olevan vähemmän aggressiivisessa fyysisessä kontaktissa muihin oppilaisiin. Yksi näiden miellyttävien ja hyödyllisten rytmitoimintojen tavoitteista on kehittää osallistujien steady beat -taitoja käyttämällä erilaisia rytmikuvioita ja erilaisia kehon liikkeitä.

Toiminnan aikana osallistujat käyttävät improvisaation muotoa eli taide-esitystä, joka kehittää laaja valikoima musiikillisia ja ei-musiikillisia taitoja. Kognitiivisten (esim. muisti) ja fysiologisten (esim. motoriset taidot) osa-alueiden lisäksi he laajentavat musiikillista repertuaariaan, parantavat havaintostrategioitaan, ongelmanratkaisurutiinejaan sekä hieno- ja karkeamotorisia taitojaan. Näiden luovien toimintojen avulla oppilaat voivat luoda rytmejä spontaanisti, liikkeitä ja uusia muotoja sekä uusia tekstejä perusrhythmien noudattamiseksi.

He voivat myös improvisoida musiikillisen vastauksen ohjaajan esittämiin musiikillisiin kysymyksiin. Improvisaatioharjoituksia voidaan laajentaa muuttamalla ne sävellystehtäviksi.

Musiikkitoiminnan päätavoitteena on tutustuttaa osallistujat yhdessä soittamisen iloon sekä antaa tietoa musiikillisesta kokemuksesta, ymmärryksestä ja nautinnosta.

Kumppaniorganisaatiot:

Hangkeltó Foundation

Foundation for Youth Awareness

World Music School Helsinki

Coyote Initiatives CIC

'Microkosmos' Associazione Culturale Italo-Ellenica per la Formazione

SISÄLLYS

- | | | | |
|-----------|---------------------------------|-----------|--|
| 1 | Stop-kävely | 31 | Ihmisen näppäimistö |
| 2 | Musiikillinen kuuma peruna | 32 | Ihmisen piano |
| 3 | Tunne tunnelma | 33 | Kengissäsi |
| 4 | Aakkoset peli | 34 | Halleluja, Emme tarvitse instrumentteja! |
| 5 | Purkaa se | 35 | Mamma Mia Tralala |
| 6 | Tunne musiikki | 36 | Laulu sointujen rakentaminen |
| 7 | Älykäs hengitys | 37 | Pantomim |
| 8 | Laula ja liiku | 38 | Taputusten ääni |
| 9 | Pieni lintu | 39 | Morse |
| 10 | Rekrytointitanssi | 40 | Etsijä |
| 11 | Kaiku peli | 41 | Jahtaa kohdetta |
| 12 | Shosholoza | 42 | Helmi merkkijono |
| 13 | Myrsky | 43 | Toisto |
| 14 | Ole zulu | 44 | Veistos peli |
| 15 | Tanssi kanssamme | 45 | Johtaja |
| 16 | 1 taputus 2 taputusta | 46 | Koordinaatiopeli |
| 17 | Yhteistyöllinen säe | 47 | Tarkista beatini |
| 18 | Rytmi kartta | 48 | Rytmikone |
| 19 | Kokoonpanopeli | 49 | Seuraa ääntä |
| 20 | We Will Rock You - Presidentti! | 50 | Keväinen tuulahdus |
| 21 | Charlie valtameren yllä | 51 | Kuppi peli |
| 22 | Ympyröi nollan ympäri | 52 | Tutustuminen kitaraan pareittain |
| 23 | Tee kuten minä teen | 53 | Auringonnousu 7:lle |
| 24 | Myrkkujen rytmi | 54 | Kaksi kitaristia, yksi laulaja, yksi tiimi |
| 25 | Rytminen peli 8 nuotilla | 55 | Kitaraa pareittain |
| 26 | Antakaa minulle rytmejä! | 56 | Laula ja pidä hauskaa |
| 27 | 1, 2, 3 | 57 | Tuiki, tuiki |
| 28 | Syötä rytmi eteenpäin | 58 | Äänen tunnistaminen |
| 29 | Rytmi ympyrään | 59 | Äänentoisto |
| 30 | Ihmisen näytteenottaja | 60 | Tunne yhteenvetosi |

1

KATEGORIA

laulu
rytmisen
instrumentaalista

IKÄ

10+

OSALLISTUJIEN
MÄÄRÄ

5+

KESTO

noin 10 min.

TYÖTAPA

- ryhmätö

VALMENTAJIEN
MUSIIKILLISET KYVYT

1 2 3 4 5 6

LAITTEET JA
INSTRUMENTIT

- valinnainen: minkä tahansa tyyppinen instrumentti

PÄTEVYYDET

- huomio
- pitoisuus
- luovuus
- yhteistyö
- nopea reagointi
- tiimin yhteenkuuluvuus

Stop-kävely

Yleinen lämmittelyharjoitus, jossa voidaan käyttää myös musiikin ääniä käskynä luovemmassa muodossa.

TAVOITE

Yleinen liikeharjoitus, jossa voidaan käyttää musiikillisia käskyjä ryhmän jäsenten ohjaamiseen. Tämä on hyödyllinen tiiminrakennuspeli, jäänmurtaja, jossa osallistujat voivat tutustua musiikkiin uudesta näkökulmasta.

KUVAUS

Osallistujat sijoitetaan tilaan satunnaisesti. Osallistujat suorittavat johtajan käskystä tiettyjä toimintoja:

„WALK” - mennä
„STOP” - pysäyttää

Sitten sinun on tehtävä päinvastoin:

„WALK” - pysähtyä
„STOP” - mennä

Voit jopa palata alkuperäiseen versioon, jotta he ymmärtävät sen kirjaimellisesti, ja voit muuttaa sitä useita kertoja.

Voit laajentaa komentosanoja:

„JUMP” - hypätä
„SQUAT” - kyykkyy
ja niin edelleen

Näillä laajennetuilla toiminnoilla voit myös leikkiä päinvastaista, sinun on vain keskusteltava siitä, mitä kukin tarkoittaa.

NOUSTA TASO!

Yhdistä jokainen komentosana yleisiin äänitehosteisiin tai musiikkiin. Nämä voivat olla eläinten ääniä, auton ääniä, soittoääniä, erilaisia rytmejä, joita taputetaan, ja tietysti ne voivat olla myös musiikillisia. - Esimerkiksi jos äänessä on soittimia tai laulua, korkeille ja matalille äänille voidaan antaa merkitys.



2

KATEGORIA

rytmisen

IKÄ

12+

OSALLISTUJEN
MÄÄRÄ

8-12

KESTO

noin 30 min.

TYÖTAPA

- ryhmätö

VALMENTAJIEN
MUSIIKILLISET KYVYT

1 2 3 4 5 6

LAITTEET JA
INSTRUMENTIT

- musta/valkoinen taulu, paperit, värikynät
- valinnainen: musiikkisoitin/sovellys kappaleen toistamiseen

PÄTEVYYDET

- huomio
- yhteistyö
- rytmin
- tunnistaminen
- tietoisuuden lisääminen musiikkiin liittyvistä asenteista

Musiikillinen kuuma peruna

Tämä toiminto on yleensä lämmittelyharjoitus, ja tämä hauska peli on hyödyllinen, koska se antaa osallistujille mahdollisuuden tutustua toisiinsa

TAVOITE

Tämän ystävystymiseen tarkoitetun pelin päätavoitteena on tutustuttaa osallistujat musiikin kuuntelun ja yhdessä laulamisen iloon henkilökohtaisten kokemusten jakamisen avulla sekä antaa heille tietoa musiikin soittamisesta, ymmärtämisestä ja siitä nauttimisesta.

KUVAUS

Tämä aktiviteetti avaa yleensä musiikkisessiot. Siihen tarvitaan taulu tai valkotaulu tai kartonkiarkkeja, joihin ohjaaja kirjoittaa viisi kysymystä oppilaiden musiikkimieltymyksistä ja osallistujista. Yleensä nämä kysymykset auttavat osallistujia oppimaan toisistaan.

Esimerkiksi:

*Mikä on lempikappaleesi?**Soitatko jotain instrumenttia?**Mikä on lempibändisi?**Mitä teet mieluiten vapaa-ajallasi?**Onko sinulla lempielokuvamusiikkia?*

Osallistujat istuvat piirissä ja syöttelevät palloa tai munasärkijää myötäpäivään tasaiseen tahtiin, kun valittu musiikki soi. soitetaan. Kun ohjaaja pysäyttää musiikin, osallistujan, jolla on esine kädessään, on vastattava johonkin valkoisella/mustalla taululla olevaan kysymykseen.

Tämä toiminto on hyödyllinen, kun ryhmän jäsenet saadaan vuorovaikutukseen toistensa kanssa musiikkisession alussa. Se voi olla myös yhteislaulutehtävä tai musiikin kuunteluistunto.



3

KATEGORIA

laulu

IKÄ

15+

OSALLISTUJIEN
MÄÄRÄ

5-30

KESTO

noin 10 min.

TYÖTAPA

- ryhmätyö

VALMENTAJIEN
MUSIIKILLISET KYVYT

1 2 3 4 5 6

LAITTEET JA
INSTRUMENTIT

- valinnainen:
minkä tahansa
tyyppinen
instrumentti

PÄTEVYYDET

- huomio
- yhteistyö
- ennakkoluuloton
- tiimin
yhteenkuuluvuus

Tunne tunnelma

Yhteistyöpeli, jossa on vahva tiiminrakennusominaisuus.

TAVOITE

Pelin aikana tavoitteena on kiinnittää huomiota toisiinsa, löytää harmoniaa ryhmän jäsenten välille. Musiikki voi toimia tässä vain välineenä, mutta se tuo epäilemättä mielenkiintoista väriä peliin.

Kuvaus

Osallistujat seisovat piirissä.

Numerot sanotaan peräkkäin numeroista 1-30, mutta ei ole mitään tiettyä järjestystä sen suhteen, kuka sanoo numerot peräkkäin. Ne, jotka tuntevat sen, sanovat seuraavaa.

Tarkoitus ei ole sanoa sitä samaan aikaan, koska silloin peli on ohi, eli se alkaa alusta.

NOUSTA TASO!

Yritä olla sanomatta numeroita, vaan jonkinlainen runo, melodia, laulu, tai ehkäpä musiikin kanssa enemmän tekemisissä olevalle ryhmälle jokin asteikko.



4

KATEGORIA

laulu
instrumentaalista

IKÄ

10+

**OSALLISTUJIEN
MÄÄRÄ**

5-30

KESTO

noin 10 min.

TYÖTAPA

- ryhmätyö

**VALMENTAJIEN
MUSIIKILLISET KYVYT**

1 2 3 4 5 6

**LAITTEET JA
INSTRUMENTIT**

- valinnainen:
minkä tahansa
tyyppinen
instrumentti

PÄTEVYYDET

- huomio
- yhteistyö
- keskittyminen
- tiimin yhteenkuuluvu
- rytmitaju

Aakkoset peli

Yhteistyöpelii, jossa keskitytään keskittymiseen ja jolla on vahva tiimiä kehittävä vaikutus.

TAVOITE

Pelin tavoitteena on lisätä joukkueen yhteenkuuluvuutta sekä kehittää keskittymistä ja tarkkaavaisuutta yksilöllisten taitojen osalta leikkimielisessä muodossa. Pelin musiikillisella kehittämisellä on rajattomat mahdollisuudet.

KUVAUS

Osallistujat seisovat piirissä. ABC:n kirjaimet sanotaan peräkkäin peräkkäin sen mukaan, miten ne ovat vierekkäin. Kyse on siitä, että he sanovat kirjaimet peräkkäin. Jos he tekevät virheen, peli on ohi, eli se alkaa alusta. Pelin tempo kiihtyy jatkuvasti.

NOUSTA TASO!

Kuten hocetus-pelissä, tunnettu melodia soitetaan ympyrässä tavujen mukaan. Tasoa on mahdollista nostaa myös soittimilla, myös niitä nuotteihin pilkkomalla.



5

KATEGORIA

laulu

IKÄ

10+

OSALLISTUJIEN
MÄÄRÄ

8+

KESTO

noin 10 min.

TYÖTAPA

- ryhmätö

VALMENTAJIEN
MUSIIKILLISET KYVYT

1 2 3 4 5 6

PÄTEVYYDET

- huomio
- yhteistyö
- luovuus
- ennakkoluuloton
- tiimin
yhteenkuuluvuus

Purkaa se

Tiiminrakentamispeli, jossa on yhteistyöhakuisia ja hauskoja elementtejä.

TAVOITE

Pelin tarkoituksena on pelata hauska ilmapiirissä, vahvistaa tiimin yhteenkuuluvuutta ja kehittää luovuutta äänien avulla.

KUVAUS

- Kaikki sulkevat silmänsä ja pitävät ääntä, joka kuuluu, esim. lauluääni, eläimen ääntä jäljittelevä ääni, äänitehoste.
- Jokainen valitsee itselleen mieluisimman. Etsikää silmät suljettuina henkilö, joka pitää eniten mieleistänne ääntä, ja koskettakaa hänen olkapäätänsä. On myös mahdollista, että toinen on jo tarttunut jonkun olkapäähän, mutta toinen etsii vielä oikeaa, joten he jatkavat yhdessä siihen asti.
- On tärkeää, että on johtaja, joka näkee, milloin kaikki ovat löytäneet kohdehenkilön.
- Lopuksi kootaan satunnaisia lohkoja. Avaa silmäsi.
- Tartu sitten kahden vieressäsi seisovan ihmisen käsiin. Näin syntyy sotkeutunut linja.
- Yritä tehdä siitä ympyrä. Ympyrä on purettava, vaikka piiloutumalla toistenne syliin, mutta jos mahdollista, älkää päästäkö toista irti.



6

KATEGORIA

laulu

IKÄ

12+

OSALLISTUJIEN
MÄÄRÄ

8-12

KESTO

noin 25 min.

TYÖTAPA

- ryhmätö

VALMENTAJIEN
MUSIIKILLISET KYVYT

1 2 3 4 5 6

LAITTEET JA
INSTRUMENTIT

- musta/valkoinen taulu, paperit, värikynät
- valinnainen: musiikkisoitin / sovellus kappaleen toistamiseen

PÄTEVYYDET

- yhteistyö
- huomio
- keskittyminen
- liikkeiden koordinointi
- rytmitaju

Tunne musiikki

Tämä toiminto on yleensä lämmittelyharjoitus, joka antaa osallistujille mahdollisuuden tutustua toisiinsa.

TAVOITE

Osallistujien tasaisen tahdin lisäksi tämä tehtävä soveltuu monien taitojen kehittämiseen improvisoinnin ja nopean mutta tarkan reagoinnin avulla. Se auttaa kehittämään musiikillisia taitoja ja valmiuksia, kuten rytmitajua, keskittymistä, kärsivällisyyttä ja auttaa harjoittelemaan improvisoivaa kamarimusiikkia.

KUVAUS

- Ohjaaja soittaa ryhmälle laulun ja pyytää heitä keskittymään sen ominaisuuksiin.
- Kun musiikkia soitetaan, anna osallistujien mennä mustalle/valkoiselle taululle ja kirjoittaa yksi sana, joka kuvaa sitä, mitä he kuuntelevat. Muutaman minuutin kuluttua taululla on paljon sanoja.
- Seuraavaksi osallistujia pyydetään ryhmittelemään sanat luokkiin. Valitse sanat, jotka liittyvät soittimiin, rytmiin, genreen, tempoon, sointiväriin, melodiaan, sanoitukseen tai tunnelmaan.
- Jokaisesta osa-alueesta voidaan keskustella osallistujien kanssa, jotta he oppisivat lisää musiikin arvostuksesta.

Jos valitsemme suositun melodian, voimme laulaa mukana äänitteen lopussa tai improvisoida siihen rytmin soittimien avulla.



7

KATEGORIA

laulu

IKÄ

10+

OSALLISTUJIEN
MÄÄRÄ

2+

KESTO

noin 10 min.

TYÖTAPA

- ryhmätö

VALMENTAJIEN
MUSIIKILLISET KYVYT

1 2 3 4 5 6

LAITTEET JA
INSTRUMENTIT

- sovellus metronomin asettamiseen

PÄTEVYYDET

- huomio
- keskittyminen
- hengitystekniikka
- yleinen kunto

Älykäs hengitys

Lämmittelyharjoitukset hengitystekniikan kehittämiseksi.

TAVOITE

Yksinkertaisia harjoituksia hengitystekniikan kehittämiseen, joka on hyödyllistä kaikilla aloilla, olipa kyse sitten puhumisesta, laulamisesta tai jopa urheilusta tai rentoutumisesta. Harjoituksen tarkoituksena on parantaa kykyä pidättää ilmaa mahdollisimman pitkään.

KUVAUS

Ryhmän jäsenet seisovat puoliympyrässä tai ympyrässä. Aloitetaan johdantoharjoituksella: osallistujilla on käytössään „s”-ääntä yhtä aikaa niin kauan kuin he pystyvät. Tavoitteena on tehdä tämä ääni mahdollisimman pitkään. Voittaja on se, joka pystyy ääntämään äänen pisimpään yhdellä hengenvedolla. Tämän jälkeen jokaiselta osallistujalta mitataan sekuntikellolla, kuinka monta sekuntia ääni kestää yhdellä hengityksellä. Osallistajat kirjaavat omat tuloksensa.

Seuraavaksi ohjaaja esittelee hengitysharjoituksia, jotka parantavat kykyä pidentää sitä, kuinka kauan voimme tuottaa äänen yhdellä hengityksellä. Nämä ovat palleahengitystekniikoita - yksi tehokkailla ilmapäästöillä laulamisen perusta. Osallistajat seisovat vierekkäin terveessä asennossa, hieman levällään toisistaan, kädet hieman vyötärön yläpuolella, jotta he voivat tuntea hengityksen vatsallaan.

- Hengityksen hidastaminen, lepotilaan pääseminen
 - Aseta metronomi 60 BPM:ään
 - Rentoudu ja hengitä ulos
 - Seuraavalla sisäänhengityksellä hengitä hitaasti sisään neljän laskennan ajan...
 - Pidä ilmaa neljän laskun ajan
 - Hengitä ulos neljä kertaa
 - Lepo ilman ilmaa neljä kertaa
 - Kun neljä laskentaa on helppoa, lisää viiteen ja niin edelleen.
- Palleaharjoitus konsonanttien kanssa
 - Pysymme 60 BPM:n tahdissa, metronomi voi pysyä päällä, se auttaa ohjaamaan tehtävää.
 - Sano seuraavat konsonantit peräkkäin tahdeissa: „p” „t” „k” „s”
 - Hyvä tekniikka on, kun tunnemme pallean liikkeen käsillämme, kun se asetetaan vatsan päälle.

- Harjoitteleme, kunnes osallistujat tuntevat tämän liikkeen
- Seuraavaksi tuplaamme konsonantit tahdeissa:
„p”p” „t”t” „k”k” „s”s”
- Jos olemme hyviä siinä, voimme sanoa kolme konsonanttia tahdissa:
„p”p”p” „t”t”t” „k”k”k” „s”s”s”

Suorita lopuksi sama leikki kuin johdannossa: ryhmän jäsenet ääntävät s-äänteen ja ääntävät sitä mahdollisimman pitkään ja mittaavat sen sekuntikellolla. Olemme tehneet harjoitukset hyvin, kun he huomaavat, että he voivat pidättää hengitystään pidempään kuin harjoituksen alussa.

KOMMENTIT FASILITAATTOREILLE

Mitä voit lisätä tehostaaksesi näitä harjoituksia: nojautu korkean tuolin selkänojaan niin, että kosketat sitä juuri kylkiluiden alapuolella. Kun hengität sisään, yritä keskittää ilma niin, että vatsasi laajenee ja nostaa sinut pois tuolista. Hartioiden ei pitäisi nousta tai laskea, ja niskasi pitäisi olla yhtä löysä.



8

KATEGORIA

laulu
rytmisen

IKÄ

12+

OSALLISTUJIEN
MÄÄRÄ

10-20

KESTO

noin 30 min.

TYÖTAPA

- ryhmätö

VALMENTAJIEN
MUSIIKILLISET KYVYT

1 2 3 **4** 5 6

LAITTEET JA
INSTRUMENTIT

- värilliset sanomalehden sivut
- musiikkisoitin/sovellus kappaleen toistamiseen

PÄTEVYYDET

- liikkeiden koordinointi
- yhteislaulu
- rytmitaju
- huomio
- yhteistyö
- tiimin yhteenkuuluvuus

Laula ja liiku

Musiikkipeli keskittymiskykyjen parantamiseksi ja leikkisä oppiminen Euroopan unionista

TAVOITE

Tällä pelillä voimme edistää osallistujien rytmitajua ja liikekoordinaatiota ja samalla kehittää osaamista, kuten keskinäistä huomioimista ja yhteistyötä. Yhdessä laulamien ei vain stimuloi musiikkimuistia, vaan oppimismuistia yleensä.

Tämä harjoitus antaa osallistujille myös mahdollisuuden kuunnella sinfoniaorkesterin soittoa klassisessa musiikissa (Beethoven: Sinfonia nro 9) ja laulaa samalla tuttua melodiaa yhdessä heidän kanssaan.

Se tarjoaa mahdollisuuden keskustella yleisistä tiedoista Euroopan unionista.

KUVAUS

1. Valmistelu: Kerää värillisiä sanomalehtiarkkeja, joista voi tehdä palloja (tennisballon kokoisia).

2. Ensimmäiseksi osallistujat ottavat sanomalehtiarkin ja muodostavat siitä pienen pallon puristamalla (mitä tiiviimmin taitettuna, sen parempi).

3. Tämän jälkeen osallistujat muodostavat piirin, ja jokainen laittaa sanomalehtipallot toistaiseksi eteensä. Osallistujat piirissä pitävät toisiaan kädestä kiinni. Ohjaaja laskee tasaiseen tahtiin 1-2-1-2 ja näyttää, mitä seuraavaksi tehdään: kaikkien on astuttava vasemmalle ja oikealle 2/4-tahtia.

4. Seuraavaksi kierretään ympyrää ja jokainen sanoo yksi kerrallaan EU:n jäsenmaan tai kylät, paikat jne. pitäen tempon ja tasaisen tahdin.

5. Kun kaikki ovat omaksuneet askeleet, kaikkien osallistujien on laitettava pallo oikeasta kädestään oikealla olevan osallistujan vasempaan käteen - seuraamalla tahtia ohjaajan laskettua. Ryhmä harjoittelee tätä harjoitusta.

6. Kun ryhmä on valmis syöttämään palloja, pallojen luovuttaminen voidaan yhdistää askeleisiin: pallo siirretään oikeasta kädestä seuraavan jäsenen vasempaan käteen (tahti 1), pallo siirretään vasemmasta kädestä oikeaan käteen (tahti 2).

7. Voit pitää pienen tauon, jonka jälkeen ohjaaja aloittaa laskemisen uudelleen 1-2-1-2 tasaiseen tahtiin, osallistujat voivat aloittaa askeleet ja ohjaaja alkaa laulaa melodiaa (ilman tekstiä, vain la-la!). Jos joku ryhmässä osaa sävelen, hän voi heti liittyä mukaan ja toistaa Oodi ilolle -laulua, kunnes melkein koko ryhmä pystyy seuraamaan sitä.

8. Jälleen voit pitää tauon, kun ohjaaja voi kertoa, että tämä on kuuluisa sävelmä kysyy, tietääkö kukaan, kuka sen kirjoitti ja mistä se on kuuluisa? Jos ryhmä ei ole kuullut melodiaa aiemmin,

ohjaaja kertoo, että kyseessä on suuri orkesteriteos joka päättyy Beethoven-nimisen säveltäjän säveltämään lauluun, jonka Euroopan neuvosto on valinnut hymnikseen ja jota käytetään monissa Euroopan unionin tilaisuuksissa ja maissa.

9. Taun jälkeen askelluksen ja pallon syöttämisen harjoittelua voidaan jatkaa, mutta nyt laulaen. Tässä vetäjä ennakkoon laittaa musiikkisoittimen päälle: seuraavan kerran, kun he lopettavat laulun, ohjaaja laittaa musiikin päälle - version bändin ja kuoron kanssa. On tärkeää, että tämä on ryhmälle yllätys (ei ole kuultu aiemmin) ja että äänitys kuuluu kunnolla. Kuunneltuaan sinfoniaotteen ryhmä voi pyytää toistoa, jopa useita kertoja.

Joy - ful, joy - ful, we a - dore Thee, God of glo - ry, Lord of love;
 Freu - de, schö - ner, Got - ter fun - ken, Toch - ter aus E - ly - si - um,
 Lán - golj fel a lel - künk - ben, szép é - gi szik - ra, szent ö - röm!

5

Hearts un - fold like flow'rs be - fore Thee, Op' - ning to the Sun a - bove.
 wir be - tre - ten feu - er - trun - ken, Himm - li - sche, dein Hei - lig - tum!
 Térj be hoz - zánk, drá - ga ven - dég, tün - dö - kölj ránk, fény - öz - ön!

9

Melt the clouds of sin and sad - ness; Drive the dark of doubt a - way! Giv -
 Dei - ne Zau - ber bin - den wie - der, was die Mo - de streng ge - teilt. Al -
 E - gye - sít - sed szel - le - med - del, mit zord er - kölc szét - sza - kít. Test -

13

- er of im - mort - al glad - ness, Fill us with the light of day!
 - le Men - schen wer - den Brü - der, wo dein sanf - ter Flü - gel weilt.
 - vér lé - szen min - den em - ber, mer - re leng - nek szár - nya - id.

KOMMENTIT FASILITAATTOREILLE

Johtajan on oltava hyvin varma melodiasta; hän laskee voimakkaalla ja kovalla äänenvoimakkuudella; on huolehdittava siitä, että pulssi pysyy tasaisena, mikä voidaan saavuttaa, jos ensimmäinen askel (1) on hieman voimakkaampi. On suositeltavaa kuunnella orkesterin äänitys useita kertoja etukäteen ja käyttää samaa tempoa. Jos ryhmällä on vaikeuksia harjoituksen seuraamisessa, harjoitus voi olla hitaampi, mutta ennen kuin musiikki tulee, harjoittele kyseistä tempoa.

HYÖDYLLISIÄ LINKKEJÄ

<https://youtu.be/a23945btJYw>

<https://youtu.be/GBaHPND2QJg>

<https://youtu.be/Whn1urlpWvw>



9

KATEGORIA

laulu

IKÄ

10-

OSALLISTUJIEN
MÄÄRÄ

12-15

KESTO

noin 20 min.

TYÖTAPA

- yksilöllinen
- ryhmätö

VALMENTAJIEN
MUSIIKILLISET KYVYT

1 2 3 4 5 6

LAITTEET JA
INSTRUMENTIT

- paperirulla tai paperinpaloja (A4)
- kynät
- kirjekuoret
- musiikkisoitin/
sovellus kappaleen toistamiseen

PÄTEVYYDET

- kulttuurinen/kulttuurienvälinen herkkyyt
- luova kirjoittaminen
- käsitys
- huomio
- tekstin tulkinta

Pieni lintu

Unkarilaisen laulun kuuntelu ja oppiminen sekä tekstin lukeminen ja keskustelu sekä musiikin inspiroima luovan kirjoittamisen harjoittaminen.

TAVOITE

Osallistujat tutustuvat surulliseen unkarilaiseen kansanlauluun ja laajentavat näin kansainväliseen musiikkiin liittyviä näköalojaan. Kannustetaan luovuutta kirjoittamalla laulun sanat tuntematta alkuperäisiä sanoituksia, ja kirjeen kirjoittamisen avulla he voivat harjoitella ilmaisemaan itseään.

KUVAUS

Paras aika aloittaa tämä istunto väsyttävän tehtävän jälkeen rentouttavana pelinä.

Tätä kappaletta kuunnellessa on kaksi mahdollista peliä:

1. Ennen sanoituksen kääntämistä: osallistujat istuvat ympyrässä lattialla suhteellisen kaukana toisistaan, jokainen saa kynän; he kirjoittavat yksi kerrallaan sylinterimäiselle pitkälle paperirullalle (katsomatta aiemmin kirjoitettua tekstiä) jokainen kirjoittaa muutamalla sanalla, mitä tarkalleen ottaen ajattelee laulusta (sanoitukset, tilanne, melodia); teksti pitäisi olla yhtä lyhyt kuin Twitter-viesti; kun olet lopettanut kirjoittamisen, anna rullapaperi seuraavalle. He kuuntelevat laulua, kunnes kaikki ovat kirjoittaneet jotain, sitten he lukevat koko tekstin, jota he voivat kommentoida ja keskustella.
2. Kun ohjaaja on jakanut sanoituksen käännöksen, osallistujat istuvat ympyrän muotoon maahan suhteellisen etäällä toisistaan; jokainen saa paperin ja kirjekuoren ja kirjoittaa lyhyen kirjeen melodian tunnelman (tekstin, tarinan) mukaan tai he voivat kirjoittaa lyhyen kirjeen valitsemalleen henkilölle, rakkaalle mutta kaukaiselle henkilölle (voi olla ystävä, vanhempi, sukulainen tai jopa tuntematon), ja kun he ovat valmiita, he laittavat kirjeen kirjekuoreen. He kuuntelevat laulun niin monta kertaa, kun jokainen kirjoittaa kirjeen. He voivat hyräillä melodiaa kirjettä kirjoittaessaan. Ohjaaja kerää kirjekuoret, sekoittaa ja jakaa ne, ja sitten jokainen lukee saamansa kirjeen. Kaikille kirjeille voidaan taputtaa kirjoittajan kannustamiseksi.

KOMMENTIT FASILITAATTOREILLE

Melodian kuunteleminen ja laulaminen (hyräily) edellyttää rauhallista, hiljaista ympäristöä ilman voimakkaampia liikkeitä. On tärkeää, että kaikki kirjaimet saavat kiitosta, taputtavat toistensa työtä.

LYRIKAT

*Madárka, madárka,
Csácsogó madárka,
Vidd el a levelem,
Vidd el a levelem,
Szép magyar hazámba.*

*Ha kérdi, ki küldte,
Mondjad, hogy az küldte,
Kinek bánatába,
Szíve fájdalmába
Meghasad a szíve.*

*Englanninkielinen käännös:
Little bird, little bird,
Chirping little bird,
Take my letter, take my letter,
to my beautiful Hungarian homeland.*

*If he asks who sent it,
Tell him to one sent it,
Whose heart is just ripping because of sadness
and heartache.*

Ma - dár - ka, ma - dár - ka,
Ha - kér - di, ki - küld - te,

3 Csá - cso - gó ma - dár - ka,
Mond - jad, hogy az küld - te,

5 Vidd el a le - ve - lem, vidd el a le - ve - lem,
Ki - nek bá - na - tá - ban, szí - ve fáj - dal - má - ban,

9 Szép ma - gyar ha - zám - ba.
Meg - ha - sad a szí - ve.

HYÖDYLLISIÄ LINKKEJÄ

<https://youtu.be/dHCL7BEMxsg>
<https://youtu.be/YnRyEz17Q9w>
<https://youtu.be/w1O8wVw0vVQ>

Unkarilaisten kansanlaulujen kokoelma:
<https://youtu.be/j8DqA2QQMTw>



10

KATEGORIA

laulu

IKÄ

12-14

OSALLISTUJIEN
MÄÄRÄ

10-16

KESTO

noin 45 min.

TYÖTAPA

- ryhmätö

VALMENTAJIEN
MUSIIKILLISET KYVYT

1 2 3 4 5 6

LAITTEET JA
INSTRUMENTIT

- musiikkisoitin / sovellus kappaleen toistamiseen

PÄTEVYYDET

- liikkeiden koordinointi
- huomio
- keskittyminen
- yhteislaulu
- rytmin tunnistaminen
- kehon tasapaino

Rekrytointitanssi

Osallistujat tutustuvat suosittuun unkarilaisen sotilaan värväyslauluun, jota Zoltán Kodály käytti myös sävellyksessään János Háry. Osallistujat voivat opetella yksinkertaisia unkarilaisia kansantanssielementtejä sisältävän sotilastanssin.

TAVOITE

Osallistujat oppivat melodian ja tanssiliikkeet rinnakkain - tämä auttaa muistamaan kappaleen helpommin ja syvällisemmin. Mukana on erilaisia ja yksinkertaisia tanssiliikkeitä, jotka vaihtuvat rivi riviltä. Tämä istunto, jossa kuunnellaan musiikkia ja opetellaan laulu ja tanssiliikkeet, parantaa osallistujien keskittymistä, ja he voivat tarkkailla liikkeidensä kehittymistä erityisen yhteisöllisen kokemuksen avulla.

KUVAUS

Ryhmän jäsenet seisovat ympyrässä tai satunnaisesti huoneessa. Ohjaaja aloittaa lyhyen keskustelun sotilaiden rekrytoinnista ja siitä, miten heidät innostettiin ja suostuteltiin liittymään armeijaan. Sitten ohjaaja jakaa tietoa husaareista: Husaari kuului kevyiden ratsu miesten sotilaiden luokkaan (kevyt ratsuväki). Se on keskieuropalaista alkuperää 1400- ja 1500-luvuilla. Näiden hevosmiesten titteli ja tyypillinen pukeutuminen otettiin myöhemmin laajalti käyttöön Euroopan armeijoiden kevyen ratsuväen rykmenteissä 1600-luvun lopulla ja 1700-luvun alussa. Useat nykyisten armeijoiden panssaroidut tai seremoniaaliset ratsujoukot säilyttävät husaarien arvonimen.

Seuraavaksi kuuntelet musiikkia ja/tai katsot videon tanssimalla. Sitten ohjaaja näyttää osallistujille tanssiliikkeet, jotka ovat seuraavat:

Rekrytointitanssi (husaaritanssi) melodian tahtiin:

1. Yksi askel oikealle nostamalla polvea (kuten marssimalla) - yksi askel vasemmalle nostamalla polvea.
 2. Kaksi askelta oikealle nostamalla polvea.
 3. Kaksi askelta vasemmalle nostamalla polvi ylös.
 3. Taputa kerran kättäsi ja läpsäytä kerran vasemmalla kädellä oikean nilkan sisäosaan.
 4. Taputa kerran kättäsi ja läpsäytä kerran oikealla kädellä vasemman nilkan sisäosaa.
 5. Taputa kerran kättäsi ja läpsäytä kerran oikean nilkan sisäosaa oikealla kädellä.
 6. Taputa kerran kättäsi ja läpsäytä kerran vasemmalla kädellä vasemman nilkan sisäosaan.
- Ja toista kohdasta 1 alkaen.

Istunnon lopussa ohjaaja voi kysyä osallistujilta, miltä heistä tuntuu ja kuinka innostavana laulun ja tanssin pitäisi saada ihmiset liittymään armeijaan.

Valinnainen: ryhmän tekemä husaarilakki (pahvi, punainen huopakynä, liima, sakset) - esivalmistelut.

LYRIKAT

*A jó lovas katonának
De jól vagyon dolga.
Eszik, iszik a sátorba,
Semmire sincs gondja.
Hej élet, be gyöngy élet,
Ennél szebb se lehet,
Csak az gyűjön katonának,
Aki ilyet szeret.*

Englanninkielinen käännös:
*The good horse-soldier
Has it really good.
He eats and drinks in the tent,
And has no cares at all.
Heigh, life, what a splendid life,
It couldn't be lovelier,
Only one who likes this kind of life
Should be a soldier.*

A jó lo-vas ka-to - ná - nak de jól va-gyon dol - ga:
Pa - ri - pá-ját meg-for - gat - ja, úgy me - gyen dol - gá - ra.

5
E - szik i - szik a sá - tor - ban, sem - mi - re sincs gond - ja.
Csil-log, vil-log a me - ző - ben vi - rág - szál mód - já - ra.

9
Hej, é - let, begyöngy é - let, en - nél szebb sem le - het,

13
Csak az jöj - jön ka - to - ná - nak, a - ki i - lyet sze - ret.

HYÖDYLLISIÄ LINKKEJÄ

<https://youtu.be/QlF51Wl23DQ>

Melodian löysi Zoltán Kodály Zsérestä, Nyitran läänistä Slovakiasta.)

Rekrytointitanssi: (A jó lovas katonának - Kodály: Hány János, Chorus, solo)

Luova koulusovitus:

<https://youtu.be/WpF-av7zR30>



11

KATEGORIA

laulu
rytmisen

IKÄ

10+

OSALLISTUJIEN
MÄÄRÄ

12-20

KESTO

noin 40 min.

TYÖTAPA

- ryhmätyö

VALMENTAJIEN
MUSIIKILLISET KYVYT

1 2 3 4 **5** 6

LAITTEET JA
INSTRUMENTIT

- musiikkisoitin /
sovellus kappaleen
toistamiseen

PÄTEVYYDET

- oppimisen ja muistin
taito
- yhteistyö
- huomio
- keskittyminen
- rytmin
- tunnistaminen
- kulttuurinen
herkkyys

Kaiku peli

Japanilaisen lastenlaulun leikkimielinen oppiminen ja mahdollinen tulkinta kaikuäänillä, liikkeillä ja liikkeillä.

TAVOITE

Tunnettu japanilainen lastenlaulu tarjoaa osallistujille yksinkertaisen ja helposti opittavan laulun. Kaiku-näytelmän käsittely vaatii tarkkaavaisuutta ja keskittymistä ja luo erityisen tunnelman, erityisesti lisäämällä soittimia (rumpu), liikkeitä tai leikkimällä valoilla.

KUVAUS

- Ohjaaja puhuu lastenlaulujen merkityksestä musiikissa ja runoudessa jokapäiväisessä elämässä ja yleisesti. Sen jälkeen he kuuntelevat laulun japaniksi.
- Ohjaaja kertoo japaninkielisen tekstin käännöksen.
- Ryhmä laulaa laulun kuunnellessaan nauhoitusta, ja he harjoittelevat, kunnes osaavat melodian varmasti.
- Ryhmä voi yrittää laulaa melodian kaanonissa, kuten partituuriin on merkitty (versio 1, versio 2).

Versiossa 1 jaamme ryhmän kahteen ryhmään. Näin ollen molemmat ryhmät laulavat samaa melodiaa, mutta ajallisesti siirrettyinä. Ensimmäinen ryhmä aloittaa melodian laulamisen, ja kun he pääsevät numeroon 2, toinen ryhmä aloittaa alusta.

Versio 2 on paljon vaikeampi, siinä joukkue jaetaan kolmeen ryhmään, ja he laulavat melodian suoraan peräkkäin.

Yksinkertainen kaikupeli:

Ohjaaja aloittaa ekopelin ryhmän kanssa: ensin osallistujat muodostavat kaksi ryhmää, jotka seisovat vastakkain, mutta eivät lähellä toisiaan. Ohjaajan merkistä ensimmäinen ryhmä alkaa sanoa „ho” tai „ho-ho” tai „ho-ho-ho” ja toinen ryhmä toistaa tämän. Tähän leikkiin voidaan yhdistää liikettä, rumpuja tai vilkkuvia valoja (tämä toimii paremmin illalla).

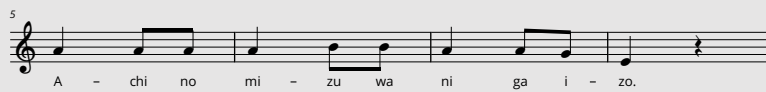
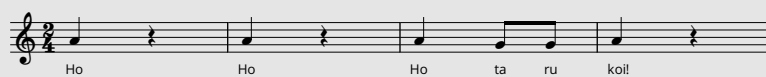
LYRIKAT

*Ho ho hotaru koi
atchi-no mizu-wa nigai-zo
kotchi-no mizu-wa amai-zo
ho ho hotaru koi*

Englanninkielinen käännös:

*Fly, fly, firefly, come
The water over there tastes bitter
The water over here tastes sweeter
Fly, fly, firefly, come*

Version 1 1. 2.
Version 2 1. 2. 3.



HYÖDYLLISIÄ LINKKEJÄ

<https://youtu.be/WhrfTYJVUxc> - soolo

<https://youtu.be/dQulooXLVrA> - sovitus

https://youtu.be/_GlaaQ57HJo - sovitus



12

KATEGORIA

laulu

IKÄ

10+

OSALLISTUJIEN
MÄÄRÄ

8-30

KESTO

noin 35 min.

TYÖTAPA

- ryhmätö

VALMENTAJIEN
MUSIIKILLISET KYVYT

1 2 3 4 5 6

LAITTEET JA
INSTRUMENTIT

- musiikkisoitin / sovellus kappaleen toistamiseen
- valinnainen: lyömäsoittimet

PÄTEVYYDET

- oppimisen ja muistin taito
- kulttuurinen / kulttuurienvälinen herkkyys
- improvisaatio
- käsitys
- huomio
- keskittyminen
- rytmin tunnistaminen

Shosholoza

Helposti opittava, usein toistettu afrikkalainen melodia, joka sopii hyvin esimerkiksi „Storm“-pelin (13) kaltaisiin harjoituksiin.

TAVOITE

Melodia on erittäin yksinkertainen, ja sen voi oppia nopeasti ryhmänjohtajan tai jonkin videon perusteella. Melodiaan voidaan liittää monenlaisia rytmejä ja liikkeitä, jotka rohkaisevat osallistujia kehittämään luovia ratkaisuja.

KUVAUS

- Kuuntele ohjaajan esittämä kappale tai valitse alla olevista hyödyllisistä linkeistä.
- Tekstin selitys
- Melodian ja sanoituksen oppiminen monilla toistokerroilla
- Taputukset ja rummutus eri rytmeillä, jotka liittyvät melodiaan.
- Lisää liikeimprovisaatiota pienemmissä ryhmissä

LYRIKAT

*Shosholoza**Kulezontaba**Stimela siphume South Africa.**Wen u ya baleka**Kulezontaba**Stimela siphume South Africa*

Englanninkielinen käännös:

*Work, work, working in the rain**Till there's sun again**Shosholoza**Push, push pushing on and on**There's much to be done**The steam train to South Africa.*

Tämän laulun merkitys: „Shosholoza, tämä juna kiihtyy ja lähtee kohti Etelä-Afrikkaa“.

f

Sho - sho-lo - za! Sho - sho-lo - za, ku - le-zon-ta - ba

5

sti - me - la si-phu - me South Af - ri - ca Wen u ya ba - le - ka,

8

ku - le-zon-ta - ba sti - me - la si-phu - me South Af - ri - ca Sho - sho-lo - za

12

ku - le - zon - ta - ba sti - me - la si-phu - me South Af - ri - ca

KOMMENTIT FASILITAATTOREILLE

Shosholozasta on tullut Etelä-Afrikan kansallinen perinnelaulu viime vuosikymmenen aikana.

„Shoshalozalla” ei ole mitään erityistä merkitystä, ja se on johdettu junan pyörien onomatopoeettisesta ja toistuvasta äänestä, joka kuljetti siirtotyöläisiä takaisin perheidensä luo Rhodesiaan (Zimbabween).

HYÖDYLLISIÄ LINKKEJÄ

<https://youtu.be/F9s2Bxa9cVU>

<https://youtu.be/v4rahUIOLyw>

<https://youtu.be/Nvr9hRnYrd0>



13

KATEGORIA

rytmisen

IKÄ

5+

OSALLISTUJIEN
MÄÄRÄ

10-80

KESTO

noin 10 min.

TYÖTAPA

- ryhmätyö

VALMENTAJIEN
MUSIIKILLISET KYVYT

1 2 3 4 5 6

LAITTEET JA
INSTRUMENTIT

- musiikkisoitin / sovellus kappaleen toistamiseen
- valinnainen: okariina

PÄTEVYYDET

- yhteistyö
- huomio
- keskittyminen
- rytmin tunnistaminen



Myrsky

Näytelmä, jossa osallistujat luovat sadepisaroiden ja räntäsateen äänen käyttämällä vain käsiään instrumentteina.

TAVOITE

Energisoiva ryhmäharjoitus, joka kehittää luovuutta ja ymmärrys siitä, kuinka helppoa on luoda voimakkaita ääniä ilman instrumentteja tai laulua. Harjoitus osoittaa rytmin voiman ja sen, miten äärimmäisen tehokkaasti yhteinen rytmi vahvistaa ryhmän yhteenkuuluvuutta.

KUVAUS

Kaikki seisovat piirissä. Ohjaaja selittää tehtävän. Ohjaaja näyttää liikkeitä, ja osallistujien on seurattava niitä yksi kerrallaan pysähtymättä.

Myrskyn luominen liikkeillä:

- hiero kämmentäsi - edustaa tuulen suuntaa.
- napsauta sormeasi - edustaa sadepisaraita.
- taputa sormilla - edustaa sitä, miten sadepisarot painavat enemmän.
- rumpu reidelläsi - edustaa myrskyä.
- polkaise jalkojasi - luodaksesi jyryä.

Tämä on sateen ja myrskyn huippukohta, ja nyt näytämme, miten myrsky rauhoittuu. Voit tehdä sen käänteisesti: rummuta reittäsi, taputa sormillasi, napsauta sormiasi, hiero kämmentäsi.

Lopussa se kuulostaa sateelta „tyynestä myrskyyn” ja „myrskystä tyyneksi”.

Tätä voidaan leikitellä myös siten, että sade rauhoittuu hieman ja muuttuu sitten taas voimakkaammaksi jne.

Toista vaihtamalla, kuka johtaa myrskyn rytmiä.

Myös lintujen ja muiden metsäneläinten ääniä voidaan lisätä, esimerkiksi vihellyksen avulla.

HYÖDYLLISIÄ LINKKEJÄ

Vain sadepisaraita Perpetum Jazzile:

<https://youtu.be/ercBpzS6N6s>

Afrikkalainen tunnelma, jonka alussa Kearsney College Choir soittaa „Storm”: <https://youtu.be/xGy68f0jFTM>

14

KATEGORIA

laulu

IKÄ

12+

OSALLISTUJIEN
MÄÄRÄ

6+

KESTO

noin 20 min.

TYÖTAPA

- ryhmätö

VALMENTAJIEN
MUSIIKILLISET KYVYT

1 2 3 4 5 6

LAITTEET JA
INSTRUMENTIT

- musiikkisoitin /
sovellus kappaleen
toistamiseen

PÄTEVYYDET

- huomio
- luovuus
- liikkeiden
koordinointi
- yhteistyö
- keskittyminen
- rytmitaju

Ole zulu

Tutustuminen kaukaisen kulttuurin musiikkiin ja tanssiin.

TAVOITE

Aloita liikeimprovisaatio helposti opittavan zulukansanlaulun avulla, joka perustuu videolla esiintyvien laulajien liikkeisiin.

KUVAUS

Ohjaajan tai videoiden avulla osallistujat opettelevat zulu-biisin „Siyahamba”. (Äänitteiden ja nuottien avulla se voidaan oppia useammassa osassa, mutta se sopii myös täydellisesti yhteen ääneen).

He katsovat videot uudelleen ja tarkkailevat afrikkalaisten liikkeitä laulun aikana.

He kokeilevat niitä yhdessä tai pienemmissä ryhmissä.

Osallistujat luovat oman koreografian mieleisistään liikkeistä, jotka he esittävät laulun tai äänitteen soidessa.

LYRIKAT

*Siyahamba, ekukanyen' kwenkos',
Siyahamba, ekukanyen' kwenkos',
Siyahamba, siyahamba, oh,
Siyahamba ekukanyen' kwenkos'.*

*We are marching in the light of God.
We are marching in the light of God.
We are marching, we are marching, ooh,
We are marching in the light of God.*

Si-ya - hamb - e ku-kha - nye-ni-kwen-khos, Si - ya - hamb-e ku-kha-nye - ni kwen-khos,

Si-ya kos Si-ya - hamb-e hamb-e, Si-ya - hamb-e u-u Si-ya -

hamb - e ku - kha - nye - ni kwen - khos, Si - ya kos

HYÖDYLLISIÄ LINKKEJÄ

<https://youtu.be/N1KZbMprW8U>

<https://youtu.be/sYp8lw-o234>

Sekoitus useita afrikkalaisia lauluja:

<https://youtu.be/Fi-zd2k8wgQ>



15

KATEGORIA

laulu
rytmisen

IKÄ

8+

OSALLISTUJIEN
MÄÄRÄ

6+

KESTO

noin 30 min.

TYÖTAPA

- pareittain pelaaminen
- ryhmätyö

VALMENTAJIEN
MUSIIKILLISET KYVYT

1 2 3 4 5 6

LAITTEET JA
INSTRUMENTIT

- musiikkisoitin /
sovellus videon
toistamiseen

PÄTEVYYDET

- kulttuurinen /
kulttuurienvälinen
herkkyys
- huomio
- liikkeiden
koordinointi
- yhteistyö
- keskittyminen
- käsitys
- ilmaisu
- rytmittäjä

Tanssi kanssamme

*Tutustu muiden Euroopan maiden kulttuuriin
musiikin ja tanssin avulla.*

TAVOITE

Pelin tarkoituksena on vahvistaa ryhmän jäsenten välistä yhtenäisyyttä ja kulttuurista yhteyttä muihin Euroopassa asuviin kansoihin.

KUVAUS

Tutustu eri kansojen tanssien erityispiirteisiin alla olevien videoiden avulla yhdessä ryhmän kanssa ja yritä matkia liikkeitä!

HYÖDYLLISIÄ LINKKEJÄ

Italia:

<https://youtu.be/f855OhmYrE0>

Kreikka:

<https://youtu.be/AFmFFCPP1jU>

Espanja:

<https://youtu.be/AsPhnlXehBk>

Skotlanti:

<https://youtu.be/SsvU2l0D8OU>

Norja:

<https://youtu.be/YcrCYnfSEtY>

Latvia:

<https://youtu.be/0uzyYxj1cQA>

Liettua:

<https://youtu.be/cZhPjh8JXGQ>

Unkari:

<https://youtu.be/5T3Y37z2aV0>

Ranska (ja Meksiko):

<https://youtu.be/sGOWPN65rU8>

Puola:

<https://youtu.be/npK8kYs7yoM>



16

KATEGORIA

rytmisen

IKÄ

8+

**OSALLISTUJIEN
MÄÄRÄ**

8-25

KESTO

noin 15 min.

TYÖTAPA

- ryhmätö

**VALMENTAJIEN
MUSIIKILLISET KYVYT**

1 2 3 4 5 6

PÄTEVYYDET

- yhteistyö
- huomio
- keskittyminen
- rytmin tunnistaminen

1 taputus 2 taputusta

Rytmipohjainen peli, jossa keskitytään nopeaan reagointiin.

TAVOITE

Tämän energisoivan pelin päätavoitteena on pitää osallistujat keskittyneinä. Kyseessä on kilpailupeli, ja se, jolla on nopein reaktio, voittaa.

KUVAUS

Kaikki seisovat piirissä.
Ohjaaja selittää tehtävän.

Ohjaaja tai ryhmä valitsee soitettavan musiikin.

Kun musiikki alkaa, ohjaaja (tai joku muu etukäteen valittu ryhmä jäsen) alkaa taputtaa musiikin tahtiin.

Ohjaajan vasemmalla puolella olevan osallistujan on taputettava seuraavaan tahtiin. Sitten seuraava osallistuja vasemmalla taputtaa seuraavaan tahtiin. Ja he jatkavat taputtamista rytmin mukaan ympyrän ympäri yksi kerrallaan.

Näin luomme menetelmän, joka on kuin metronomin soittaminen.

Tehtävästä tekee vaikeamman se, että jos joku taputtaa kaksi kertaa yhden tahdin sisällä, järjestyksen on muututtava (jos hän taputti oikealta vasemmalle, hänen on muutettava se vasemmalta oikealle).

Jos joku tekee virheen taputtamalla väärin, kyseinen osallistuja poistuu piiristä.

Kilpailu päättyy, kun 2 osallistujaa on jäljellä piirissä.



17

KATEGORIA

laulu

IKÄ

8+

OSALLISTUJIEN
MÄÄRÄ

8-20

KESTO

noin 30 min.

TYÖTAPA

- ryhmätö

VALMENTAJIEN
MUSIIKILLISET KYVYT

1 2 3 4 5 6

PÄTEVYYDET

- yhteistyö
- luovuus
- huomio
- keskittyminen
- rytmin tunnistaminen

Yhteistyöllinen säe

Sanoitusten luominen yhdessä tiiminä ja laulaminen kaanonissa.

TAVOITE

Auttaa ryhädynamiikkaa, parantaa luovuutta ja äänekkyyttä.

KUVAUS

Kaikki seisovat piirissä. Ohjaaja selittää tehtävän. Osallistujien on keksittävä lyhyet sanoitukset.

Mahdollisia muunnelmia ryhmien kyvyistä ja motivaatiosta riippuen:

- käytä tunnettuja kappaleita - vaihda sanat
- käytä vain sanoja ilman musiikkia, vain rytmiä kuten rapissa.
- luoda omaa musiikkia sekä sanoitukset yhdessä sanoitukset

Ohjaaja jakaa ryhmän ~4 pienryhmään. Heidän luomansa sanat on laulettava seuraavasti:

Ensimmäinen ryhmä aloittaa ensimmäisen säkeistön laulamisen.

Kun ensimmäinen ryhmä lopettaa ensimmäisen rivin, toinen ryhmä aloittaa laulun alusta.

Kun toinen ryhmä lopettaa ensimmäisen rivin, kolmas ryhmä aloittaa laulun alusta.

Ja niin edelleen...

Esimerkiksi:

1. ryhmä - La La LA La La - Le Le LE Le Le - Lu Lu LU Lu Lu

2. ryhmä - La La LA La La - Le Le LE Le Le

3. ryhmä - La La LA La La



18

KATEGORIA

rytmisen

IKÄ

8+

OSALLISTUJIEN
MÄÄRÄ

10-30

KESTO

noin 10 min.

TYÖTAPA

- ryhmätyö

VALMENTAJIEN
MUSIIKILLISET KYVYT

1 2 3 4 5 6

LAITTEET JA
INSTRUMENTIT

- ppaperi, kynä
- valinnainen - rummut ja rytmisoittimet

PÄTEVYYDET

- luovuus
- yhteistyö
- huomio
- keskittyminen
- rytmin tunnistaminen

Rytmi Kartta

Tässä pelissä erikoishahmoja sisältävät arkit (kaikki hahmot, jotka eivät ole klassisessa arkussa) on luotava ja tiimin suorittama.

TAVOITE

Tämä peli parantaa yhteistyötaitoja ja kehittää keskittymistä luovalla tavalla. Arkin luominen ja rytmien keksiminen on loistava tiiminrakennusharjoitus. Elämällä rytmisissä luodaan hauska ilmapiiri.

KUVAUS

Ohjaaja muodostaa kaksi ryhmää ja selittää tehtävän.

Ensimmäisen ryhmän on löydettävä tietty rytmikuvio, jota toisen ryhmän on soitettava kehollaan tai rytmisoittimella. Tämä osa peliä on kuin nuotinluontitehtävä: heidän on vangittava rytmi, mutta he eivät voi käyttää klassisia nuotteja vaan symboleja.

Esimerkiksi:

- „ ♪ ♪ ” sijasta he voivat käyttää symbolia „\$”, ja heidän on selitettävä, että se tarkoittaa: lyö jaloilla.
- tai symbolilla „♥” he haluavat, että toinen ryhmä taputtaa käsiään jne.

Kun ensimmäinen ryhmä on valmis, toinen ryhmä tekee sen ohjeiden mukaan - nuotinlukutehtävänä.



19

KATEGORIA

laulu

IKÄ

8+

OSALLISTUJIEN MÄÄRÄ

8-25

KESTO

noin 15 min.

TYÖTAPA

- ryhmätyö

VALMENTAJIEN MUSIIKILLISET KYVYT

1 2 3 4 **5** 6

PÄTEVYYDET

- luovuus
- yhteistyö
- huomio
- keskittyminen
- musiikillinen kuuleminen
- rytmin tunnistaminen

Kokoonpanopeli

Tässä pelissä on luotava arkkia, jossa on erikoishahmoja - mikä tahansa hahmo, joka ei ole klassisessa arkussa ja tiimin suorittama.

TAVOITE

Tämä peli parantaa yhteistyötaitoja ja kehittää keskittymistä luovalla tavalla. Arkin luominen ja rytmikkään laulun keksiminen on loistava tiiminrakennusharjoitus. Esitettävän laulun kuunteleminen lisää hauskaa tunnelmaa.

KUVAUS

Ohjaaja muodostaa kaksi ryhmää ja selittää tehtävän.

Ensimmäisen ryhmän on löydettävä yksinkertainen kappale, joka toisen ryhmän on soitettava musiikkilaitteella tai ulkoa. Tämä osa pelistä on kuin nuotinluontitehtävä: heidän on tallennettava kappale, mutta he eivät voi käyttää klassisia nuotteja vaan symboleja.

Esimerkiksi:

- „♪♪” sijasta he voivat käyttää symbolia “\$” ja heidän on selitettävä, mitä se tarkoittaa: laulaa „LA”
- tai symbolilla „♥” he haluavat, että toinen ryhmä laulaa toisen nuotin jne.

Kun ensimmäinen ryhmä on valmis, toinen ryhmä tekee sen ohjeiden mukaan - nuotinlukutehtävänä.

KOMMENTIT FASILITAATTOREILLE

Jos tunnet solmisointinuotit, voit helposti tulkita merkkejä niiden avulla, jos et tunne, voit yksinkertaisesti jäljitellä työtä instrumentilla.



20

KATEGORIA

rytmisen
instrumentaalista

IKÄ

8+

OSALLISTUJIEN
MÄÄRÄ

10-30

KESTO

noin 10 min.

TYÖTAPA

- ryhmätö

VALMENTAJIEN
MUSIIKILLISET KYVYT

1 2 3 4 5 6

LAITTEET JA
INSTRUMENTIT

- valinnainen: rummut
ja rytmisoittimet

PÄTEVYYDET

- yhteistyö
- huomio
- keskittyminen
- rytmin
tunnistaminen



We Will Rock You - Presidentti!

Leikkisä keskittymispeli, joka perustuu We will rock you -kappaleeseen rytmiin.

TAVOITE

Auttaa ryhädynamiikkaa, parantaa rytmitajua.
Parantaa keskittymiskykyä.

KUVAUS

Kaikki seisovat piirissä. Ihannetapauksessa ryhmässä on 10-15 henkilöä.

Ohjaaja selittää tehtävän.

Jokaisella osallistujalla on nimi tai numero, joka hänen on muistettava sen mukaan, missä hän on piirissä:

„Presidentin” vasemmalla puolella on yksi, jota kutsutaan „Presidentiksi”, ja hänen vasemmalla puolellaan on „assistentti”.

„Assistentti” vasemmalla puolella oleva osallistuja, jota kutsutaan nimellä „1”, ja osallistuja „2:n” jälkeen, ja tämä rivi päättyy viimeiseen ryhmän jäsenen „puheenjohtajan” oikealla puolella. Kaikki rummuttavat Queenin We will rock you -kappaleen tahtiin.

Pelimenetelmä on seuraava:

Kun taputat käsiäsi, sinun on sanottava nimesi (esim. „Presidentti”) ja seuraavalla taputuskierröksellä sanot toisen satunnaisen osallistujan numeron tai nimen (esim. „4”). Se tarkoittaa, että osallistuja nro 4 on kutsuttu. Nyt osallistujan nro 4 on aika sanoa oma nimensä (esim. „4”) taputtaessaan ja toisen taputuksen aikana sanoa toisen satunnaisen osallistujan numero tai nimi.

Jos sanotte nimenne väärin tai jos sanotte nimenne, mutta teitä ei kutsuttu tai jos ette sano nimeänne, vaikka teitä kutsuttiin - eli olette väärässä - teidän on tässä tapauksessa vaihdettava paikkaa ja siirryttävä presidentin viereen, hänen oikealle puolelleen.

Tämä tarkoittaa, että kaikilla (tai melkein kaikilla) on toinen numero/nimi.

KOMMENTIT FASILITAATTOREILLE

Ryhmissä, joissa heidän on tutustuttava toisiinsa, he voivat suunnitella oikeilla nimillään. Tällöin he aloittavat kierrellen ja kaikki esittäytyvät etunimensä sanomalla. Sitten peli alkaa samalla menetelmällä, mutta tässä tapauksessa heidän on sanottava ryhmän jäsenen oikea nimi.

21

KATEGORIA

laulu

IKÄ

12-25

OSALLISTUJIEN
MÄÄRÄ

8-12

KESTO

noin 35 min.

TYÖTAPA

- ryhmätö

VALMENTAJIEN
MUSIIKILLISET KYVYT

1 2 3 4 5 6

LAITTEET JA
INSTRUMENTIT

- musiikkisoitin /
sovellus kappaleen
toistamiseen

PÄTEVYYDET

- oppimisen ja muistin
taito
- yhteistyö
- huomio
- keskittyminen
- luovuus
- rytmitaju

Charlie valtameren yllä

Vesielämän inspiroima musiikkipeli sopii ja on helppo niille osallistujille, jotka ovat kokemattomia musiikin suhteen, tai kaikäntasoisille muusikoille.

TAVOITE

Musiikkitoiminnan päätavoitteena on tutustuttaa osallistujat laulujen soittamisen ja laulamisen iloon sekä antaa tietoa musiikillisesta kokemuksesta, ymmärryksestä ja nautinnosta.

KUVAUS

Ennen pelin aloittamista ohjaaja pyytää nuoria ajattelemaan jotakin, joka on meressä, merissä. Anna heidän käyttää mielikuvitustaan, mitä he haluavat nähdä tarkemmin, tutustua.

Osallistujat laulavat tai opettelevat laulun useita kertoja, jotta heidän ei tarvitse enää keskittyä ääniin ja tekstiin pelin aikana. Kun tekstin kolmannella rivillä saavutetaan sana {mustarastas}, jokaisen on korvattava se sillä sanalla, jota hän ajatteli leikin alussa, mutta on tärkeää, että rytmi säilyy (esim. nopeutetaan tavuja).

- Osallistujat seisovat ympyrässä, kädet ovat kiinni toisissaan, ja ohjaaja on ulkopuolella.
- Tasaisen tahdin tahdittamana hän alkaa kävellä ympyrän ulkopuolella ja laulaa sooloa ryhmän kaikuessa. Muista käyttää kaikkien keksimiä sanoja!
- Viimeisen sanan jälkeen hän napauttaa lähimpänä olevaa osallistujaa. Juostaan ympyrän ympäri, ja jos valittu pelaaja napauttaa ensimmäistä osallistujaa ennen kuin tämä saavuttaa ympyrän aukon, hän saa paikkansa takaisin ja laulu lauletaan uudelleen. Jos ei, hänestä tulee uusi solisti.

LYRIKAT

Solo:

Charlie over the ocean,
Charlie over the sea,
Charlie caught a {blackbird}
Can't catch me.

Ryhmä:

Charlie over the ocean, (echo)
Charlie over the sea, (echo)
Charlie caught a {blackbird} (echo)
Can't catch me. (echo)

Call *Response*

Char - lie o - ver the o - cean, (Char - lie o - ver the o - cean,)

5 *Call* *Response*

Char - lie o - ver the Sea, (Char - lie o - ver the Sea,)

9 *Call* *Response*

Char - lie caught a black - bird, (Char - lie caught a black - bird,)

13 *Call* *Response*

Can't catch me, (Can't catch me.)

KOMMENTIT FASILITAATTOREILLE

Toiminnan aikana huolehdi tasaisesta sykkeestä.

Näistä suosituista lauluista on olemassa lukemattomia versioita, ja niiden sanoitukset ja melodiat ovat vaihdelleet vuosien varrella, joten voit oppia minkä tahansa version.

HYÖDYLLISIÄ LINKKEJÄ

https://youtu.be/biUO_exYOyM

<https://youtu.be/FiWl4kl55aw>



22

KATEGORIA

laulu
rytmisen

IKÄ

12-25

OSALLISTUJIEN
MÄÄRÄ

8-12

KESTO

noin 35 min.

TYÖTAPA

- ryhmätyö

VALMENTAJIEN
MUSIIKILLISET KYVYT

1 2 3 4 5 6

LAITTEET JA
INSTRUMENTIT

- valinnainen:
lyömäsoittimet
- musiikkisoitin /
sovellus kappaleen
toistamiseen

PÄTEVYYDET

- yhteistyö
- huomio
- keskittyminen
- liikkeiden
koordinointi
- rytmitaju

Ympyröi nollan ympäri

Tämä toiminta on yleensä lämmittelyharjoitus, ja tämä on hauskaa, ja peli on hyödyllinen, koska sen avulla osallistujat voivat tutustua toisiinsa.

TAVOITE

Musiikkitoiminnan päätavoitteena on tutustuttaa osallistujat laulujen soittamisen ja laulamisen iloon sekä antaa jonkin verran tietoa musiikillisesta kokemuksesta, ymmärryksestä ja nautinnosta. Musiikkitoiminnoissa yhdistyvät visuaalinen, auditiivinen ja kinesteettinen oppiminen iloisella tavalla.

KUVAUS

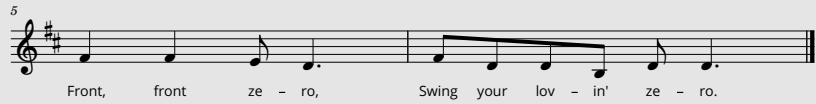
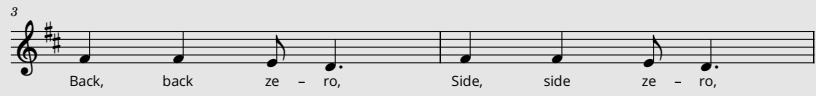
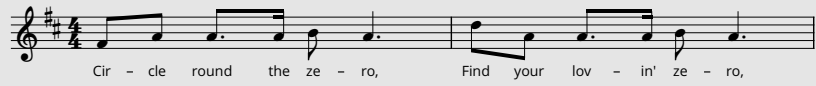
Melodian oppiminen pelin alussa on myös tärkeää, joko johtaja oppii sen etukäteen, ja muut oppivat sen häneltä pelin aikana. Tai on myös mahdollista viettää aikaa yhdessä oppimalla ja kuuntelemalla äänitettä.

- Osallistujat seisovat ympyrässä, hieman toisistaan erillään, ja yksi johtaja on ulkopuolella.
- Kaikki piirissä taputtavat tahtia laulaen, ja ohjaaja kävelee piirin ulkopuolella.
- Sopivassa kohdassa laulua kuin: „Takaisin, takaisin nolla“, ohjaaja seisoo selkä toisen pelaajan kanssa.
- Kohdassa „Side, side zero“ hän seisoo vieressä ympyrässä.
- Kohdassa „Front, front zero“ hän seisoo valittua osallistujaa vastapäätä.
- Versio 1: Kohdassa „Tap your lovin’ zero“ hän taputtaa tätä olkapäille.
Versio 2: Kohdassa „Swing your lovin’ zero“ he heiluvat yhdessä.
- Seuraavalla toistokerralla kyseinen henkilö liittyy hänen seuraansa kävelemällä ympyrän ulkopuolella. Sitten kaksi leikkii samaa vastaavien sanojen kanssa, ja niin edelleen, kunnes he loppuvat ympyrästä.

LYRIKAT

Versio 1: *Circle round the zero, Find your lovin’ zero,
Back, back zero, side, side zero,
Front, front zero, Tap your loving zero.*

Versio 2: *Circle round the zero, Find your lovin’ zero,
Back, back zero, side, side zero,
Front, front zero, Swing your loving zero.*



KOMMENTIT FASILITAATOREILLE

Toiminnan aikana huolehdi tasaisesta sykkeestä.

Näistä suosituista lauluista on olemassa lukemattomia versioita, ja niiden sanoitukset ja melodiat ovat vaihdelleet vuosien varrella, joten voit oppia minkä tahansa version.

HYÖDYLLISIÄ LINKKEJÄ

<https://www.youtube.com/shorts/OZScQToVvjw>

<https://youtu.be/l2Gy-06zZsg>

https://youtu.be/Z1_BdRTEqTo



23

KATEGORIA

laulu
rytmisen

IKÄ

12-25

OSALLISTUJIEN
MÄÄRÄ

8-12

KESTO

noin 15 min.

TYÖTAPA

- ryhmätyö

VALMENTAJIEN
MUSIIKILLISET KYVYT

1 2 3 4 5 6

LAITTEET JA
INSTRUMENTIT

- valinnainen:
lyömäsoittimet
- musiikkisoitin /
sovellus kappaleen
toistamiseen

PÄTEVYYDET

- luovuus
- yhteistyö
- huomio
- keskittyminen
- liikkeiden
koordinointi
- rytmin
tunnistaminen
- rytmitaju

Tee kuten minä teen

Yksinkertaisen melodian laulaminen liikkeiden ja rytmisen säestyksen kanssa.

TAVOITE

Päätavoitteena on tutustuttaa osallistujat yhdessä laulamisen iloon sekä antaa tietoa musiikillisesta kokemuksesta, ymmärryksestä ja nautinnosta. Sen lisäksi, että osallistujat kehittävät taitojaan näiden musiikillisten aktiviteettien avulla, heillä on hauskaa kokea flow-tila.

KUVAUS

Se on yksinkertainen seuraamisleikki: osallistujat matkivat johtajaa laulaen. Tekstiin sopeutuen noudatamme viimeisen rivin ohjeita liikkeessä: nopeasti, hitaasti, korkealla ja matalalla.

Esimerkiksi: Osallistujat seisovat piirissä ja taputtavat sanoitusten mukaisessa tahdissa. He voivat toistaa laulun marssiliikkeillä ja palata sitten taputtamaan laulun loppuun.

Jonkin ajan kuluttua johtaja luovuttaa kapulan (esimerkiksi piirissä vieressä olevalle henkilölle), ja tarkoituksena on, että mahdollisimman monesta ihmisestä tulee leikin johtaja.

Pelin alussa jopa äänien opettelu on tärkeää, kannattaa aloittaa yksinkertaisilla liikkeillä. Mutta sen jälkeen mielikuvitus pääsee valloilleen, millaisia liikkeitä voimme keksiä rytmin pysyessä mukana.

LYRIKAT

Do as I'm doing, follow, follow me,

Do as I'm doing follow, follow me.

If I do it high or low, if I do it fast or slow.

Do as I'm do - ing, fol - low, fol - low me,

Do as I'm do - ing, fol - low fol - low me, *Fine*

If I do it high or low, if I do it fast or slow, *D.C. al Fine*

KOMMENTIT FASILITAATTOREILLE

Toiminnan aikana huolehdi tasaisesta sykkeestä.

Näistä suosituista lauluista on olemassa lukemattomia versioita, ja niiden sanoitukset ja melodiat ovat vaihdelleet vuosien varrella, joten voit oppia minkä tahansa version.

Lyömäsoittimia voidaan käyttää musiikkileikkien aikana, esim. rummut, lyömäsoitinmunat, puiset marakassit, rytmikepit, kellot tai kastanetit.

HYÖDYLLISIÄ LINKKEJÄ

Voit myös seurata näitä ohjeita:

https://youtu.be/bD6YSs_DiDs

<https://youtu.be/CU9qhaxPyjE>



24

KATEGORIA

rytmisen

IKÄ

12+

OSALLISTUJIEN
MÄÄRÄ

8-12

KESTO

noin 30 min.

TYÖTAPA

- ryhmätö

VALMENTAJIEN
MUSIIKILLISET KYVYT

1 2 3 4 5 6

LAITTEET JA
INSTRUMENTIT

- valinnainen:
lyömäsoitin

PÄTEVYYDET

- luovuus
- huomio
- yhteistyötä
- keskittyminen
- rytmin tunnistus
- rytmin tajua
- muisti



Myrkkysten rytmi

Rytminen peli, jossa keskitytään keskittymiseen ja samalla kehitetään rytmitajua huomaamatta

TAVOITE

Toiminnan päätavoitteena on kehittää osallistujien tasaisen tahdin osaamista ottamalla mukaan erilaisia rytmikuvioita ja erilaisia kehon liikkeitä.

KUVAUS

Tehtävä alkaa siten, että ohjaaja taputtaa neljän tahdin rytmiä, joka on merkitty „myrkkorytmiä”.

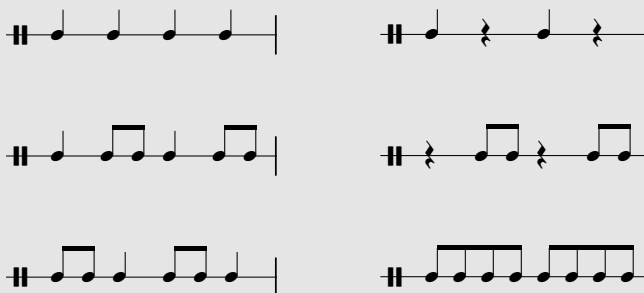
Tämän jälkeen hän taputtaa osallistujille neljän tahdin rytmiä, jotka osallistujat toistavat.

Kun ohjaaja taputtaa myrkkorytmiä, osallistujien on pysyttävä hiljaa.

Jos joku taputtaa vahingossa myrkkorytmiä, hän on ulkona pelistä. Tämä on yksinkertainen ja miellyttävä tapa auttaa osallistujia tunnistamaan erilaisia rytmikuvioita.

Johtajan rooli voidaan siirtää myös tähän, jotta mahdollisimman moni voi käyttää luovuuttaan.

Esimerkkejä myrkkorytmistä ja neljän tahdin rytmikuvioista:



KOMMENTIT FASILITAATTOREILLE

Rytmielien aikana voidaan käyttää lyömäsoittimia, esim. rummut, lyömäsoitinmunat, puiset marakassit, rytmikepit, kellot tai kastanetit.

Toiminnan aikana huolehdi tasaisesta tahdistä! Aktiiviteettien dynamiikka voi muuttua.

25

KATEGORIA

laulu
rytmisen

IKÄ

12-24

OSALLISTUJIEN
MÄÄRÄ

8-12

KESTO

noin 35 min.

TYÖTAPA

- ryhmätyö

VALMENTAJIEN
MUSIIKILLISET KYVYT

1 2 3 4 5 6

PÄTEVYYDET

- yhteistyö
- huomio
- keskittyminen
- liikkeiden koordinointi
- rytmitaju

Rytminen peli 8 nuotilla

Rytmikäs peli, jossa keskitytään keskittymiseen ja samalla kehitetään rytmitajua huomaamatta.

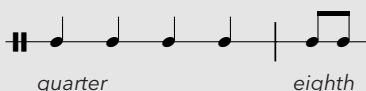
TAVOITE

Osallistujien tasaisen tahdin lisäksi tämä tehtävä soveltuu monien taitojen kehittämiseen improvisoinnin ja nopean mutta tarkan reagoinnin avulla. Se auttaa kehittämään musiikillisia taitoja ja valmiuksia, kuten rytmitajua, keskittymistä, kärsivällisyyttä ja auttaa harjoittelemaan improvisoivaa kamarimusiikkia.

KUVAUS

- Osallistujat seisovat piirissä, ja jokainen heistä taputtaa neljäsosanuottia tasaisella tahdilla.
- Osallistujalta, joka puolittaa tämän jakson ja taputtaa kahdeksasosanuotteja, prosessi kääntyy ja alkaa liikkua vastakkaiseen suuntaan.
- Virheen tehnyt osallistuja putoaa pelistä.
- Peli päättyy, kun jäljellä on enää kaksi ryhmän jäsentä.

Pelin tempoa voidaan vaihtaa nopeammaksi tai hitaammaksi joka pelivuorossa.



KOMMENTIT FASILITAATTOREILLE

Rytmi pelien aikana voidaan käyttää lyömäsoittimia, esim. rummut, lyömäsoitinmunat, puiset marakassit, rytmikepit, kellot tai kastanetit.

Toiminnan aikana huolehdi tasaisesta tahdistä! Aktiviteettien dynamiikka voi muuttua.



26

KATEGORIA

rytmisen

IKÄ

12+

OSALLISTUJEN
MÄÄRÄ

5-12

KESTO

noin 10 min.

TYÖTAPA

- ryhmätyö

VALMENTAJIEN
MUSIIKILLISET KYVYT

1 2 3 4 5 6

PÄTEVYYDET

- muisti
- yhteistyö
- huomio
- keskittyminen
- rytmin tunnistaminen

Antakaa minulle rytmejä!

Leikkisä rytmiharjoitus, joka on yksinkertainen musiikillinen versio tunnetusta sanapelistä.

TAVOITE

Pelin tavoitteena on, että osallistujat hankkivat leikkimielisesti ja huomaamatta musiikillisia perusasioita ja -taitoja, jotka voivat toimia heidän kiinnostuksensa perustana tulevaisuudessa. Lisäksi sillä on erittäin vahva tiimiä rakentava vaikutus, joka kannustaa yhteistyöhön ja keskinäiseen huomioimiseen.

KUVAUS

Osallistujat istuvat piirissä ja valitsevat johtajan, joka taputtaa rytmistä kaavaa ja antaa sen vieressä istuvalle henkilölle.

Kaikki piirissä taputtavat sitä yksitellen. Kun rytmi palautuu johtajalle, hän selvittää ja aloittaa uuden rytmikaavan ja lähettää sen kiertoon.

Näin pelistä tulee kaksiosainen rytmiharjoitus.

Johtaja voi olla eri joka vuorolla.

Nämä kaksi rytmikuviota voidaan soittaa eri tavoin, esimerkiksi taputtamalla ja näpäyttämällä.

KOMMENTIT FASILITAATTOREILLE

Ryhmän kykyjen ja juhlapaikan tarjoamien mahdollisuuksien mukaan voit soittaa myös yksinkertaisempia melodioita, pääasia on, että vain jonossa seuraava henkilö kuulee melodian.



27

KATEGORIA

rytmisen

IKÄ

8+

OSALLISTUJIEN
MÄÄRÄ

4+

KESTO

noin 10 min.

TYÖTAPA

- pelataan pareittain
- ryhmätyö

VALMENTAJIEN
MUSIIKILLISET KYVYT

1 2 3 4 5 6

PÄTEVYYDET

- keskittyminen
- yhteistyö
- huomio
- yhteistyö
- rytmittäjä

1, 2, 3

1,2,3 on yksinkertainen rytmipeli, jota pelataan pareittain. Sitä voidaan kehittää isommissa ryhmissä pelattavaksi.

TAVOITE

Tavoitteena on parantaa osallistujien rytmitaitoja ja keskittymiskykyä sekä rikkoa jäätä ja rakentaa tiimiä.

Kuvaus

Valitse kumppani ja seisokaa vastakkain

Ryhmän johtaja esittelee kierroksen 1 - ja asettaa rytmin ja tahdin, jota kaikki voivat seurata.

Kierros 1

Parit laskevat 3:een toistuvasti vuorotellen numeroita.

a) 1, b) 2, a) 3, b) 1, a) 2, b) 3, a) 1 jne.

Kierros 2

Korvaa numero 1 taputuksella.

Ryhmänohjaajat määräävät jälleen rytmin ja tahdin.

Kierros 3

Korvaa numero 3 pään nyökkäyksellä.

Kierros 4

Korvaa numero 2 jalkataputuksella

Voit jatkaa numeroiden korvaamista erilaisilla kehon iskuilla, lauluäänillä tai liikkeillä.

NOUSTA TASO!

Sen sijaan voit laskea viiteen.

Voit liittää 2 paria yhteen ja kiertää ympyrän (neliön!) samalla harjoituksella.

Osallistajat voivat suorittaa harjoituksen uudelleen ja valita omia ääniä, kehonosumia, liikkeitä jne.

KOMMENTIT FASILITAATTOREILLE

Aloita hitaalla rytmillä ja nopeuta vähitellen.

Pyydä osallistujia keskittymään rytmiin jokaisella kierroksella - erityisesti sen jälkeen, kun he ovat oppineet kuvion.



28

KATEGORIA

rytmisen

IKÄ

8+

OSALLISTUJIEN
MÄÄRÄ

8-30

KESTO

noin 10 min.

TYÖTAPA

- ryhmätö

VALMENTAJIEN
MUSIIKILLISET KYVYT

1 2 3 4 5 6

PÄTEVYYDET

- keskittyminen
- yhteistyö
- huomio
- yhteistyö
- rytmitaju

Syötä rytmi eteenpäin

Rytmitaitoja ja keskittymiskykyä parantava ryhmäharjoitus.

TAVOITE

Tavoitteena on parantaa rytmitaitoja ja keskittymiskykyä osallistujien määrää. Peliä voidaan mukauttaa eri tasoille. Harjoitus kehittää osallistujien keskittymiskykyä erityisesti nuorten keskuudessa, joilla on vaikeuksia keskittyä.

KUVAUS

Istukaa piirissä, mieluiten tuoleilla.
(Voidaan pelata myös seisten tai istuen, eri liikkeillä)

Johtaja napauttaa jalallaan tahdin (sama tahti), ja kaikki seuraavat häntä napauttamalla jalkaansa tahdin pitämiseksi.

Johtaja asettaa hyvin yksinkertaisen rytmin, joka noudattaa 4/4 ajoitusta eli: Slap, Slap, Clap, ...

1) Läpsäytä reiteen molemmilla käsillä, 2) Läpsäytä reiteen molemmilla käsillä, 3) Taputa, 4) (ei mitään).

Kaikki yhtyvät tähän rytmiin

Kun kaikki ovat ajoissa ja aika on oikea, johtaja antaa uuden rytmin:

Taputa, taputa, taputa, taputa, ...

** Johtaja voi katsoa oikealle ohittaessaan, mutta oikealla olevan henkilön vastuulla on tarkistaa vasen puolensa ja ottaa rytmi, kun ohitetaan. **

Johtaja luo uuden rytmin ja antaa sen eteenpäin;

Slap, Clap, Clap, Clap, Clap.

Johtaja luo uuden rytmin ja antaa sen eteenpäin:

Slap, Clap-Clap, Chest hit, Slap.

** Oikeanpuoleinen henkilö katsoo vasemmalle, katselee 1-2 kierrosta rytmiä ja kopioi sen sitten. **

** Tempon on pysyttävä koko ajan samana **

NOUSTA TASO!

Voit luoda monimutkaisempia rytmejä, laulaa eri kehonosia, eri ajoituksia jne...

Osallistajat voivat ehdottaa rytmejä, myös oman suosikkimusiikkinsa tai -kulttuurinsa rytmejä.

Ja johtaja voi vaihtua - vaihda johtajaa, joka ehdottaa erilaisia asioita tehtäväksi ja sanottavaksi.

KOMMENTIT FASILITAATTOREILLE

Harjoitus voisi olla erittäin hyödyllinen nuorille, joilla on vaikeuksia keskittyä.

Sinun on ehkä pysäytettävä ja aloitettava uudelleen useita kertoja. Tämä on ok! Palauta osallistajat rytmiin joka kerta ja muistuta heitä pitämään rytmi.



29

KATEGORIA

laulu
rytmisen

IKÄ

8+

OSALLISTUJIEN
MÄÄRÄ

8-30

KESTO

noin 10 min.

TYÖTAPA

- ryhmätyö

VALMENTAJIEN
MUSIIKILLISET KYVYT

1 2 3 4 5 6

PÄTEVYYDET

- keskittyminen
- yhteistyö
- huomio
- yhteistyö
- rytmitaju

Rytmi ympyrään

*Rytmitaitoja ja keskittymiskykyä parantava
ryhmäharjoitus.*

TAVOITE

Tavoitteena on parantaa osallistujien rytmitaitoja ja keskittymiskykyä sekä tutustua toisiinsa.

Peli voidaan mukauttaa eri tasoille.

Kuvaus

Istukaa piirissä, mieluiten tuoleilla.

(Voidaan pelata myös seisten tai istuen, eri liikkeillä)

Johtaja napauttaa jalallaan tahdin 4/4-tahtia, ja kaikki seuraavat häntä napauttamalla jalallaan tahdin pysyäkseen samassa tahdissa.

Kierros 1

Johtaja esittelee rytmin/liikkeen, ja kaikki kopioivat Slap (reisi), Slap (reisi), Hands up, Hands Up.

Kaikki kopioivat ja

Kierros 2

Seuraava vaihe - nimesi lisääminen

„Tällä kertaa sanot nimesi sen sijaan, että nostaisit kätesi ylös! Kaikki muut nostavat edelleen kätensä ylös, kunnes on sinun vuorosi sanoa nimesi”.

Johtaja tekee demon ja antaa sen eteenpäin:

Läpsäisy, läpsäisy, „nimesi”...

Tämä kierrätetään ympyrän ympäri, kunnes jokainen on sanonut nimensä.

Kierros 3

Seuraava vaihe - lempiruokasi

„Tällä kertaa sen sijaan, että nostaisit kätesi ylös, sanot lempiruokasi! Kaikki muut nostavat edelleen kätensä ylös, kunnes on sinun vuorosi sanoa oma nimesi”.

Johtaja tekee demonstraation ja antaa sen eteenpäin: Pizzaa!”

Tämä kiertää piirissä, kunnes jokainen on sanonut lempiruokansa.

Voit jatkaa ja lisätä kysymyksiä - lempielokuva, lempimusiikki, asia, joka pelottaa sinua, ruoka, jota vihaat jne.

**** Pidä aina rytmi ****

**** Oikeanpuoleinen henkilö katsoo vasemmalle, katselee 1-2 kierrosta rytmiä ja kopioi sen sitten. ****

**** Tempon on pysyttävä koko ajan samana ****

NOUSTA TASO!

Voit käyttää monimutkaisempia rytmejä, eri kehonosia, eri ajoituksia jne.

Voit korvata läpsyt jne. sanoilla, jotka sopivat rytmiin, eli:

I like Pi - zza

Cheese Bur-ger with Ba-con

etc...

Osallistujat voivat ehdottaa rytmejä, myös oman suosikkimusiikkinsa tai -kulttuurinsa rytmejä.

Ja johtaja voi vaihtua - vaihda johtajaa, joka ehdottaa erilaisia asioita tehtäväksi ja sanottavaksi.

KOMMENTIT FASILITAATTOREILLE

Tämä voi olla mitä tahansa lyhyestä introsta/icebreakerista koko musiikkikappaleen luomiseen. Kaikki riippuu ryhmästä ja ohjaajista.



30

KATEGORIA

laulu
instrumentaalista

IKÄ

8+

OSALLISTUJIEN
MÄÄRÄ

4-40

KESTO

noin 10-60 min.

TYÖTAPA

- ryhmätyö

VALMENTAJIEN
MUSIIKILLISET KYVYT

1 2 3 4 5 6

LAITTEET JA
INSTRUMENTIT

- valinnainen:
rytmisoittimet,
lyömäsoittimet, muut
soittimet

PÄTEVYYDET

- keskittyminen
- yhteistyö
- huomio
- yhteistyö
- rytmitaju

Ihmisen näytteenottaja

Tämä on peli, joka saa kaikki osallistumaan - ja se voi olla hyvin yksinkertainen tai melko monimutkainen.

TAVOITE

Päätavoitteena on osallisuus, tiimin rakentaminen. Jokainen voi tehdä ääntä, tuntea olevansa mukana ja läsnä ryhmässä, kokea luovansa hulluja ääniä tai jopa todellisen musiikkikappaleen. Se voi olla myös esitys, jos sitä harjoitellaan ja siihen on aikaa!

KUVAUS

Tässä pelissä jokainen pelaaja valitsee sattumanvaraisesti äänen, ja joukkue luo musiikkia laulamalla valitun äänen, kun johtaja (DJ) antaa merkin.

TASO 1 - Intro/Jäänmurtaja

- Osallistujat seisovat piirissä kädet eteensä ojennettuina (kynärpäät taivutettuina mukavuuden vuoksi!).
- Osallistujia pyydetään keksimään ääni, jonka DJ/tuottaja antaa, kun DJ/tuottaja koskettaa/painaa heidän kättään.
- Tämän jälkeen DJ kiertää ympyrää järjestyksessä tai satunnaisesti koskettamalla/lyömällä käsiä alaspäin, ja osallistujat päästävät välittömästi äänensä, kun heitä kosketetaan.
- DJ voi sitten rytmittää ääniä.
- Johtaja valitsee sitten 1-2 DJ:tä (ryhmän koosta riippuen), ja he „soittavat” ihmisenäytteenottajaa yrittäen pysyä rytmissä yhdessä.
- Vaihda DJ:tä, vaihda ääniä.
- Voit myös jakaa ryhmän kahteen osaan, jolloin useampi henkilö voi pelata. Muutaman minuutin kuluttua toinen ryhmä voi kuunnella toisten ääniä.

TASO 2 - Pienet radat

- Kuten edellä, näillä mukautuksilla:
- Tämä kaikki voidaan demonstroida ennen ryhmien jakamista esimerkkien avulla kaikista äänistä. Tämä on hauskaa - ei tarvitse olla täydellinen!
- Jaa ympyrä kahtia - 2 puoliympyrällä.
- Jaa nämä ryhmät kolmeen „äänipankkiin”. Jokainen pankki on raidan osa:
Pankki A - rummut
Kick, Snare, suljettu hi-hat, avoin hi-hat, Crash-symbaali.

Pankki B - lyömäsoittimet

Käden taputukset, sormen napsahdukset, ravisteluäänet, suuäänet jne.

Pankki C - Äänet/näytteet

Mitä tahansa ääniä - nämä voivat olla mitä tahansa ääniä - satunnaisia tai toisiinsa sointuvia...

5. Valitse 1 DJ kutakin pankkia varten.
6. Kerro, että ryhmällä on 10' aikaa löytää äänensä, harjoitella ja luoda lyhyt musiikkikappale. Voit asettaa pituuden 30s - 1' välille.
7. Ennen kuin he lähtevät ryhmiinsä, voit demota joitain ääniä uudelleen tässä ja myös esimerkin siitä, miltä se voisi kuulostaa. Anna yhdelle ryhmälle äänet ja soita sitten hiphop-biitti, drum & bass -biitti, house-biitti, bossa-biitti jne...
8. Ryhmällä on sitten 10' aikaa valmistella ratansa.
9. Suorituskyky

TASO 3 - Musiikin tekeminen

Kuten edellä näillä mukautuksilla:

Voit lisätä lisää pankkeja ja DJ:tä.

Pankki D/E/F... - Basso/avaimet/laulu...

Voit lisätä niin monta pankkia kuin haluat, riippuen ryhmän määrästä ja taitotasosta.

Pankki D - Basso

Tämä voi olla useita ihmisiä, jotka „laulavat“ eri bassosäveliä, TAI se voi olla yksi henkilö, joka tekee koko bassolinjan.

Pankki E - Avaimet

Tämä voi olla useita ihmisiä, jotka „laulavat“ eri piano- tai koskettimistonuotteja, TAI yksi henkilö voi tehdä koko homman.

Pankki F - Laulaminen

Tämä voi olla yksi henkilö, joka laulaa laulun, tai vain laulaa melodian ilman sanoja, TAI voit jakaa sen osiin.

Muut pankit...

Jouset, Brass, Stabs, Scratches jne....

Ryhmän tasosta riippuen he voivat luoda omia musiikkikappaleita, luoda uudelleen olemassa olevia musiikkikappaleita/lauluja jne.

Voit mukauttaa asioita haluamallasi tavalla - mutta on hyvä, että SAMPLER tekee biitit, äänet/näytteet ja lyömäsoittimet, ja sitten ihmiset voivat laulaa niiden päälle, tehdä harmonioita jne.

KOMMENTIT FASILITAATTOREILLE

Aloita hitaalla rytmillä ja nopeuta vähitellen.

Pyydä osallistujia keskittymään rytmiin jokaisella kierroksella - erityisesti sen jälkeen, kun he ovat oppineet kuvion.



31

KATEGORIA

laulu

IKÄ

8+

OSALLISTUJIEN
MÄÄRÄ

8-56

KESTO

noin 10-30 min.

TYÖTAPA

- ryhmätyö

VALMENTAJIEN
MUSIIKILLISET KYVYT

1 2 3 4 5 6

PÄTEVYYDET

- keskittyminen
- yhteistyö
- huomio
- yhteistyö
- rytmitaju

Ihmisen näppäimistö

Tämä on peli, joka saa kaikki osallistumaan - ja se voi vaihdella hyvin yksinkertaisesta melko monimutkaiseen.

TAVOITE

Päättävöitteena on osallisuus, tiimin rakentaminen. Jokainen voi antaa äänensä, tuntea olevansa mukana...

ja läsnä ryhmässä, kokenut rakentaa jotain yksinkertaisesta monimutkaisempaan.

Se voi olla myös esitys, jos sitä harjoitellaan ja siihen on aikaa!

KUVAUS

Tässä pelissä pelaajat edustavat pianon näppäimiä, ja joukkue luo musiikkia laulamalla edustamansa näppäimen, kun johtaja tekee merkin.

TASO 1 - Intro/Jäänmurtaja

Osallistujat seisovat rivissä kädet eteensä ojennettuina (kynärpäät taivutettuina mukavuuden vuoksi!).

Osallistujille annetaan ääni, joka heidän on tuotettava, kun DJ/ tuottaja koskettaa heidän kättään tai painaa sitä alaspäin. Tämä ääni voi olla „Laa” tai „Bom” - mikä tahansa ääni.

Sitten 8 henkilöä saa avaimen, jossa on nimi (C, D jne.). Voit jopa „laulaa” avaimen nimen. Voit myös käyttää pianoa/näppäimistöä jne. varsinaiseen virittämiseen, jos haluat/halutaan.

C, D, E, F, G, A, B, C

Harjoittele „soittamalla” näppäimistöllä. Soita asteikko. Soita satunnaisia nuotteja. Soita sitten 2 nuotta yhdessä eri näppäimillä.

Kerää seuraavaksi mahdolliset muut henkilöt kunkin avaimen ympärille. Tehkää tarvittava tila, jotta kaikki näkevät, kun painat johtavan avaimen kättä. Aseta ihmiset myös niin, että pääset helposti käsiksi kaikkiin avaimiin!

Harjoittele uudelleen soittamalla näppäimistöä ja tekemällä asteikko.

Soita näppäimistöä!

Pyydä eri ihmisiä soittamaan näppäimistöä.

TASO 2 - Pieniä lauluja

Kuten edellä, näillä mukautuksilla:

Demon jälkeen, kun mukana on 8, tai edellä mainitun toiminnan jälkeen:

Jaa ryhmä vähintään 9 hengen ryhmiin.

Jokaisella ryhmällä on 10-15 minuuttia aikaa luoda ja harjoitella lyhyt musiikkikappale, joka on 30 sekunnin-1 jalan mittainen.

Esitykset

TASO 3 - Musiikin tekeminen

Kuten edellä, näillä mukautuksilla:

Sinulla voi olla useita näppäimistösoittimia.

Pianon rinnalla voi soittaa myös laulaja tai lauluryhmä.

Voisit yhdistää sen Human Samplerin kanssa!

Osallistujilla on noin 30 minuuttia aikaa luoda musiikkikappale - alkuperäinen tai olemassa oleva kappale - esitettäväksi.

KOMMENTIT FASILITAATTOREILLE

Tämä voi olla mitä tahansa lyhyestä introsta/icebreakerista koko musiikkikappaleen luomiseen. Kaikki riippuu ryhmästä ja ohjaajista.

Samanlainen kuin Human Sampler, mutta enemmän musikaalisuutta/taitoa.



32

KATEGORIA

laulu

IKÄ

8+

OSALLISTUJIEN
MÄÄRÄ3:n tai 4:n
kerrannaisina

KESTO

noin 20 min.

TYÖTAPA

- ryhmätö

VALMENTAJIEN
MUSIIKILLISET KYVYT

1 2 3 4 5 6

LAITTEET JA
INSTRUMENTIT

- minkä tahansa soittimen tai sovelluksen ensimmäiset viritysviittaukset

PÄTEVYYDET

- keskittyminen
- yhteistyö
- huomio
- yhteistyö
- kuuloherkkyys



Ihmisen piano

Tämä harjoitus on suunniteltu pentatonisen asteikon oppimiseen hausalla ja innovatiivisella tavalla. Lisäksi se kehittää välillisesti motorisia, kognitiivisia ja affektiivisiä näkökohtia.

TAVOITE

Toiminnan tavoitteena on antaa perustyökaluja musiikin esittämiseen. Yleisin ja perustavanlaatuisin monikulttuurinen asteikko: pentatoninen. Tämän tiedon avulla osallistujat voivat suorittaa muita aktiviteetteja ja heillä on resurssi musiikin luomiseen.

Lisäksi on todettava, että tämä asteikko liittyy paljon unkarilaiseen musiikkiin ja että sillä on myös osallistujakulttuuria lähestyvä tavoite.

Lopuksi totean, että tällaiset aktiiviset ja vaihtoehtoiset oppimistavat ovat välineenä edistettäessä tavoitettamme, joka koskee nuorten impulsiivista musiikkitoimintaa.

KUVAUS

- Motivaattori pyytää osallistujia muodostamaan jonoja ja jättämään niiden väliin tilaa.
- Ohjaaja antaa nuotin (osa pentatonista asteikkoa) ja pyytää osallistujia toistamaan sen ääneen.
- Kaikki yhdessä hyppäävät oikealle tai vasemmalle, ja uudessa asennossa ne lisäävät uuden huomautuksen.
- Heitä pyydetään tuottamaan kolmas nuotti, mutta kolmannessa nuotissa ohjaaja ei anna „äänivihjettä”, vaan he vain hyppäävät tiettyyn kohtaan, jonka he löytävät automaattisesti.
- He eivät aio käyttää enempää „äänivihjeitä”, vaan he laulavat ja hyppivät ohjaajaa seuraten ja musisoiden.



KOMMENTIT FASILITAATTOREILLE

Varmista, että harjoitteluun on mukava, tilava ja puhdas paikka.

HYÖDYLLISIÄ LINKKEJÄ

<https://www.youtube.com/watch?v=7K7U4hxCSiM>

<https://www.youtube.com/watch?v=uuraAlKyPiQ>

33

KATEGORIA

laulu

IKÄ

12+

OSALLISTUJIEN
MÄÄRÄ

4-40

KESTO

noin 25 min.

TYÖTAPA

- yksilöllinen
- ryhmätö

VALMENTAJIEN
MUSIIKILLISET KYVYT

1 2 3 4 5 6

LAITTEET JA
INSTRUMENTIT

- paperit, värikynät
- musiikkisoitin /
sovellus kappaleen
toistamiseen

PÄTEVYYDET

- kulttuurinen /
kulttuurienvälinen
herkkyys
- luovuus
- yhteistyö
- huomio
- yhteistyö



Kengissäsi

Toiminta on monikulttuurista ja motivoivaa. Se on myös suunnattu laulujen luomiseen, ja siinä pyydetään osallistujia tekemään „kollaasimainen“ uusi laulu. Siinä käytetään eri kulttuurien suosittuja lauluja uuden laulun luomiseen.

TAVOITE

Ensimmäinen tavoite on edistää monikulttuurisuutta ja omaa musiikkituotantoa. Tämä tavoite muodostuu eri kulttuurien musiikin käytöstä ja tavoitteesta tehdä niistä kollaasi. Yhtenä alkuaktiviteettina se motivoi osallistujia avaamaan musiikkikulttuuritietämystään ja antaa heille varmuuden siitä, että he voivat luoda musiikkia rajallisellakin musiikillisella tietämyksellä. Sen lisäksi, mitä olemme maininneet, kulttuurisia näkökulmia käsitellään myös laulujen käännösten ansiosta.

KUVAUS

1. Jaamme osallistujat 4-5 hengen ryhmiin, joissa on eri kansallisuuksia.
2. Kukin ryhmä kuuntelee tietyn pop-kappaleen
3. Heitä pyydetään kertomaan ja kirjoittamaan oman maansa stereotyyppioista ja omista henkilökohtaisista ominaisuuksistaan.
4. He keräävät kaikki ideat ja luovat sanoituksen annettuun kappaleeseen, jossa osoitetaan, että stereotyyppiat ja persoonallisuus ovat erilaisia.
5. He harjoittavat sitä
6. He esittävät luodut kappaleet

Harjoitus voidaan pelata myös versiona, jossa samaa kansallisuutta olevat osallistujat käyttävät ja etsivät muiden kansojen musiikkia ja käyttävät niiden ominaispiirteitä.

KOMMENTIT FASILITAATTOREILLE

On toivottavaa, että tiimejä autetaan työskentelemään kunnolla yhdessä ja ehdotetaan, miten teos voitaisiin järjestää.

HYÖDYLLISIÄ LINKKEJÄ

<https://expat-press.com/world-famous-hungarian-hits/>
https://www.officialcharts.com/chart-news/the-official-top-40-best-selling-vinyl-albums-and-singles-of-2022_38205/
<https://www.mtv.it/playlist/i15mhc/top-20-best-of-classifica-canzoni-2022/gul6ei>
<https://open.spotify.com/playlist/7jNxCwo9Ec6nKgqzgOvFQn>

34

KATEGORIA

laulu

IKÄ

8+

OSALLISTUJIEN
MÄÄRÄ

10-30

KESTO

noin 20 min.

TYÖTAPA

- ryhmätyö

VALMENTAJIEN
MUSIIKILLISET KYVYT

1 2 3 4 5 6

LAITTEET JA
INSTRUMENTIT

- musiikkisoitin / sovellus kappaleen toistamiseen
- näppäimistö ja instrumentti ensimmäistä referenssiä varten

PÄTEVYYDET

- keskittyminen
- huomio
- yhteistyö
- yhteistyö
- kuuloherkkyys
- sisäinen kuulo

Halleluja, Emme tarvitse instrumentteja!

Tässä toiminnassa he esittävät kuuluisan laulun Hallelujah vain äänellään, ilman instrumentteja, jakamalla sointujen ja melodian roolit.

TAVOITE

Seuraavat toiminnot omistettu capella laulu, ja sisäinen pitching. Ajatus harmonian ja melodian esittämisestä antaa osallistujille mahdollisuuden mennä askeleen pidemmälle sisäisen virityksen kapasiteetissa. Heillä ei ole harmonista säestystä. He tekevät sen itse. Tällä tavoin kaikkien osallistujien on kuultava toisiaan ja he voivat saavuttaa kokonaisvaltaisemman (myös harmonisen) näkemyksen laulamista.

KUVAUS

- He kuuntelevat kappaleen virkistääkseen sitä.
- Ohjaaja selittää, että he laulavat a capella.
- Ryhmä jaetaan ryhmiin, joissa on sointutoimintoja ja melodiatoimintoja.
- Sointutoiminto tulee olemaan asteittain monimutkainen, jos he osaavat tehdä sen kunnolla: 1. root, 2. Lisää viidesosat ja 3. Lisää kolmasosat.

Musical notation for the hymn 'Hallelujah' in G major, 4/4 time. The notation is split into five systems, each with a treble clef and a key signature of one sharp (F#). Chords are indicated above the notes: C, Am, C, Am, F, G, C, G, C, F, G, E, Am, F, Am, F, C, G, C.

LYRIKAT

*Now I've heard there was a secret chord
That David played, and it pleased the Lord
But you dont really care for music, do you?
It goes like this, the fourth, the fifth
The minor falls, the major lifts
The baffled king composing Hallelujah...*

*Your faith was strong but you needed proof
You saw her bathing on the roof
Her beauty and the moonlight overthrew her
She tied you to a kitchen chair
She broke your throne, and she cut your hair
And from your lips she drew the Hallelujah...*

*Well, maybe there's a God above
As for me all I've ever learned from love
Is how to shoot somebody who outdrew you
But it's not a crime that you're hear tonight
It's not some pilgrim who claims to have seen the Light
No, it's a cold and it's a very broken Hallelujah...*

*Well people I've been here before
I know this room and I've walked this floor
You see I used to live alone before I knew ya
And I've seen your flag on the marble arch
But listen love, love is not some kind of victory march, no
It's a cold and it's a broken Hallelujah...*

*There was a time you let me know
What's really going on below
But now you never show it to me, do you?
And I remember when I moved in you
And the holy dove she was moving too
And every single breath we drew was Hallelujah...*

*Now I've done my best, I know it wasn't much
I couldn't feel, so I tried to touch
I've told the truth, I didnt come here to London just to fool you
And even though it all went wrong
I'll stand right here before the Lord of song
With nothing, nothing on my tongue but Hallelujah...*

KOMMENTIT FASILITAATTOREILLE

Jos toiminta on heille liian vaikeaa, piano lisätään harmoniseksi avuksi. Harjoituksen aikana on kiinnitettävä huomiota äänenkorkeuden pitämiseen ja intervallien tarkkuuteen.

**HYÖDYLLISIÄ LINKKEJÄ**

<https://www.youtube.com/watch?v=AdNdcBTc-Q>

<https://www.youtube.com/watch?v=YrLk4vdY28Q>

<https://www.youtube.com/watch?v=0kVsShyp5D4>

35

KATEGORIA

laulu

IKÄ

12+

OSALLISTUJIEN
MÄÄRÄ

15-

KESTO

noin 20 min.

TYÖTAPA

- ryhmätyö

VALMENTAJIEN
MUSIIKILLISET KYVYT

1 2 3 4 5 6

LAITTEET JA
INSTRUMENTIT

- musiikkisoitin / sovellus kappaleen toistamiseen

PÄTEVYYDET

- improvisaatio
- luovuus
- yhteistyö
- huomio
- yhteistyö
- keskittyminen
- kuuloherkkyys

Mamma Mia Tralala

Laulaa suosittu ja maailmanlaajuisesti tunnettu laulu italialaisella kansanlaulutyyllillä (Trallalero Genovese) italialaiseen kulttuuriin uppoutumisen seuraamiseksi.

TAVOITE

Tavoitteena on kokeilla ja harjoitella erilaisia rytmi- ja laulutekniikoita (kehon lyömäsoittimet, trallalero laulu ja laulaminen vieraalla kielellä) ja parantaa äänenkorkeutta.

KUVAUS

- Ensin he katsovat „Trallalero“-kappaleen youtubesta (katso resurssit) ja myös „Mamma mia“ (katso resurssit).
- Ohjaaja selittää kontekstin ja roolit Trallalero - laulutekniikoissa, ja oppilaat kokeilevat laulutekniikoita ennen niiden esittämistä.
- Sen jälkeen heidät jaetaan viiteen ryhmään, joista kukin vastaa ääniroolia (kitara, basso jne.), ja he laulavat „Mamma mia“ Trallalero-tyylisen version.
- Ohjaaja antaa heille sävyn ja rytmin, ja he esiintyvät ja vaihtavat rooleja säännöllisesti.

„Ajatuksia Trallaleroista“:

Tenori: laulaa melodian

Kontralto: laulaa toisen melodian falsetilla

Baritono: tekee tra-la-la-vakiorytmiä

Chitarra: tekee myös tra-la-la-vakiorytmiä

Basso: säilyttää matalan sävelen pääasiassa

Mamma mian Trallalero versio:

Tenori: laulaa melodian

Kontralto: laulaa melodian „bocca chiusa“ ja kehon lyömäsoittimet

Baritono: tekee „mamma mia“ jatkuva rytmi

Chitarra: tekee „mamma mia“ -rytmin korkeammalla äänenkorkeudella

Basso: säilyttää matalan nuotin pääasiassa

Tietoja Trallaleroista:

Trallalero on moniäänisen perinteisen kansanmusiikin muoto, joka on peräisin Ligurian alueelta Genovasta, Pohjois-Italiasta. Vaikka ensimmäiset kirjalliset ja suulliset lähteet tästä musiikkimuodosta ovat peräisin 1800-luvun puolivälistä, mutta on perusteltua olettaa, että se on peräisin jo aiemmin. Kuten osien nimistä voi päätellä, instrumenttityylien jäljittely korvaa perinteisen vokaalipolyfonian, joka on tälle tyylilajille ominainen piirreinstrument, and various bass voices.

Trallalero-ryhmät koostuvat lähes yksinomaan miehistä, ja niitä kutsutaan nimellä squadra (italiaksi „joukkue“). Niissä on yleensä 7, 9 tai 12 jäsentä. Jokaisessa „squadra“ on 5 erilaista ääntä:

tenori (primmo), joka intonoi laulun ja valitsee oikean äänensävyyn, altto (contræto/bagascetta/segòndo), joka laulaa falsetilla, baritoni (controbasso), jonka tehtävänä on pitää trallalero rytmi vakiona, ääni nimeltä chitâra, jolla on rytmisen funktio, joka saadaan asettamalla kämmenselkä käden eteen suussa, jonka tarkoituksena on säestää laulua nopeasti peräkkäin soivilla nuotilla, jotka jäljittelevät jousisoittimen ääntä, ja erilaisilla bassoäänillä.

LYRIKAT

*I've been cheated by you since I don't know when
So I made up my mind, it must come to an end
Look at me now, will I ever learn
I don't know how, but I suddenly lose control
There's a fire within my soul*

*and I can hear a bell ring
(One more look) and I forget everything, whoa*

*Mamma mia, here I go again
My, my, how can I resist you?
Mamma mia, does it show again
My, my, just how much I've missed you?*

*Yes, I've been brokenhearted
Blue since the day we parted
Why, why did I ever let you go?
Mamma mia, now I really know
My, my, I could never let you go*

*I've been angry and sad about things that you do
I can't count all the times that I've told you we're through
And when you go, when you slam the door
I think you know that you won't be away too long
You know that I'm not that strong*

*and I can hear a bell ring
(One more look) and I forget everything, whoa*

*Mamma mia, here I go again
My, my, how can I resist you?
Mamma mia, does it show again
My, my, just how much I've missed you?*

*Yes, I've been brokenhearted
Blue since the day we parted
Why, why did I ever let you go?
Mamma mia, even if I say
Bye-bye, leave me now or never
Mamma mia, it's a game we play
Bye-bye doesn't mean forever*

Mamma mia, here I go again...



HYÖDYLLISIÄ LINKKEJÄ

<https://www.youtube.com/watch?v=zMI0GbxjPVY>

<https://www.youtube.com/watch?v=unfzfe8f9NI>

36

KATEGORIA

laulu

IKÄ

12+

OSALLISTUJIEN
MÄÄRÄ3:n tai 4:n
kerrannaisina

KESTO

noin 20 min.

TYÖTAPA

- ryhmätö

VALMENTAJIEN
MUSIIKILLISET KYVYT

1 2 3 4 5 6

LAITTEET JA
INSTRUMENTIT

- minkä tahansa soittimen tai sovelluksen ensimmäiset viritysviittaukset

PÄTEVYYDET

- huomio
- yhteistyö
- keskittyminen
- kuuloherkkyys

Laulu sointujen rakentaminen

Tämä harjoitus on suunniteltu kehittämään harmonista korvaa välttämättä klassisia harjoituksia. Parannamme sisäistä kuuntelua rakentamalla sointuja äänellämme keskittyen kolmisointuihin ja tonaalisista toiminnoista.

TAVOITE

Päätavoitteena on kehittää sisäistä harmonista korvaa. Tämä kognitiivinen työkalu auttaa osallistujia ymmärtämään musiikkitekstiä syvällisemmin, mikä helpottaa laulamista, hyräilyä ja luovaa prosessia.

Tämän lisäksi toiminta itsessään parantaa viritystaitoja ja kuuntelutaitoja laulamisen aikana. Emme voi unohtaa mainita, että yhteistyö, uudet tavat harjoitella ja terveellinen laulaminen ovat osa toista tavoitetta.

KUVAUS

- Tilaa 3 tai 4 hengen ryhmissä
- Anna osallistujille musiikkiviittaus
- Kaikki yhdessä laulavat arpeggioilla I IV ja V astetta ohjaajan johdolla.
- Toista tahtia ilman apua
- Anna ryhmäkohtaisesti perusteet ja pyydä heitä kehittämään sointu.
- Jos he suorittavat edelliset tehtävät helposti, seuraavaksi he tekevät suoraan eri askellajeja. I-V-VI-IV
- Taitavimmassa toiminnassa käytettäisiin erilaisia kadensseja ja vuoroteltaisiin sointuja, jotka heidän on tehtävä. Viimeinen kadenssi, mutta vaihtuvien roolien kanssa, paremmin sanottuna.

KOMMENTIT FASILITAATTOREILLE

Voit esimerkiksi etsiä yksinkertaisia, tunnettuja melodioita ja lauluja, joihin nämä soinnut sopivat, ja voit laulaa niiden mukana.



37

KATEGORIA

rytmisen
instrumentaalista

IKÄ

8+

OSALLISTUJIEN MÄÄRÄ

3-10

KESTO

noin 20 min.

TYÖTAPA

- ryhmätyö

VALMENTAJIEN MUSIIKILLISET KYVYT

1 2 3 4 5 6

LAITTEET JA INSTRUMENTIT

- musiikkisoitin /
sovellus kappaleen
toistamiseen
- valinnainen:
minkä tahansa
tyyppinen instrumentti

PÄTEVYYDET

- luovuus
- huomio
- yhteistyö
- yhteistyö
- sosiaalinen
- herkkyys

Pantomim

*Peli, joka innostaa itseilmaisuun musiikin
ja liikuntataiteen avulla.*

TAVOITE

Auttaa nuoria oppimaan, miten ilmaista tunteitaan, miten improvisoida, miten nauttia musiikista ja miten muodostaa tämä ryhmässä, joka parantaa sosiaalisia taitoja ja tiimityöskentelyä.

KUVAUS

Osallistujat seisovat satunnaisesti huoneessa. Ohjaaja antaa ohjeet.

Ohjaaja tai osallistuja soittaa tunnetun melodian, yksi tai useampi pelaaja (pantomiimi) reagoi siihen liikkeillä: he esittävät tarinan tai minkä tahansa luovan taideprojektin, visuaalisen itseilmaisun. Valittu taputtaa tietyllä hetkellä, ja tällä hetkellä peli vaihtuu: ohjaaja/osallistuja leikkii pantomiimin liikkeillä ja tarinalla.



38

KATEGORIA

rytmisen
instrumentaalista

IKÄ

12+

OSALLISTUJIEN MÄÄRÄ

3-15

KESTO

noin 20 min.

TYÖTAPA

- ryhmätyö

VALMENTAJIEN MUSIIKILLISET KYVYT

1 2 3 4 5 6

LAITTEET JA INSTRUMENTIT

- valinnainen: minkä tahansa tyyppinen instrumentti

PÄTEVYYDET

- improvisaatio
- luovuus
- yhteistyö
- huomio
- yhteistyö
- keskittyminen
- rytmitaju

Taputusten ääni

*Lyhyt leikki rytmin tai melodian tunnistamiseksi,
toistamiseksi tai improvisoimiseksi.*

TAVOITE

Tämä peli kehittää musiikillisiä taitoja ja keskittyy rytmiin pelatessa. Harjoitusten avulla osallistujat pystyvät hahmottamaan ja seuraamaan rytmiä sekä parantamaan keskittymistä ja luovuutta.

KUVAUS

Osallistujat seisovat tai istuvat piirissä. Ohjaaja antaa ohjeet leikistä ja siitä, mitä ääniä leikin aikana voidaan käyttää.

Tätä näytelmää voi pelata joko kaksi pelaajaa tai kaksi ryhmää.

Yksi osallistuja (tai ryhmä) taputtaa satunnaista rytmiä, ja toinen osallistuja (tai ryhmä) improvisoi siihen melodian.

Ja sitten he vaihtavat peliä: yksi taputtaa, kuka improvisoi melodian.



39

KATEGORIA

rytmisen
instrumentaalista

IKÄ

12+

OSALLISTUJIEN
MÄÄRÄ

3-10

KESTO

noin 20 min.

TYÖTAPA

- ryhmätö

VALMENTAJIEN
MUSIIKILLISET KYVYT

1 2 3 4 5 6

LAITTEET JA
INSTRUMENTIT

- valinnainen: minkä tahansa tyyppinen instrumentti

PÄTEVYYDET

- improvisaatio
- luovuus
- yhteistyö
- huomio
- yhteistyö
- keskittyminen
- rytmitaju

Morse

*Lyhyt leikki rytmin tai melodian tunnistamiseksi,
toistamiseksi tai improvisoimiseksi.*

TAVOITE

Tämä peli kehittää musiikillisiä taitoja ja keskittyy rytmiin pelatessa. Harjoitusten avulla osallistujat pystyvät hahmottamaan ja seuraamaan rytmiä sekä parantamaan keskittymistä ja luovuutta.

KUVAUS

Osallistujat istuvat piirissä tai rivissä.

Rivin ensimmäinen osallistuja (tai piirissä valittu osallistuja) napauttaa pidemmän rytmin vieressä istuvan toisen osallistujan kättä. Tämän jälkeen tämä toinen osallistuja napauttaa samaa rytmiä seuraavalle osallistujalle ja niin edelleen.

Viimeinen osallistuja taputtaa vastaanotettua rytmiä ja sitten ensimmäinen pelaaja taputtaa alkuperäistä rytmiä.

Tavoitteena on, että näiden kahden rytmin välinen ero on mahdollisimman pieni.



40

KATEGORIA

rytmisen
instrumentaalista

IKÄ

8+

OSALLISTUJIEN MÄÄRÄ

8-12

KESTO

noin 20 min.

TYÖTAPA

- ryhmätyö

VALMENTAJIEN MUSIIKILLISET KYVYT

1 2 3 4 5 6

LAITTEET JA INSTRUMENTIT

- puhallin tai muu soitin

PÄTEVYYDET

- luovuus
- improvisaatio
- huomio
- yhteistyö
- yhteistyö
- sosiaalinen
- herkkyys

Etsijä

Lyhyt peli, joka keskittyy leikkisästi rytmiin ja musiikkiin. Rytminen ja instrumentaalinen versio „Hunt the object” - laulupelistä (35).

TAVOITE

Tämä peli kehittää musiikillisia taitoja ja parantaa tempon, rytmin, äänien erojen ja dynamiikan tunnistamista. Se auttaa heitä oppimaan, miten ilmaista tunteitaan, miten improvisoida, miten nauttia musiikista ja kehittää tätä ryhmässä, joka kehittää sosiaalisia taitoja ja tiimityötä.

KUVAUS

Ensin ohjaaja piilottaa osallistujalta pienen esineen.

Kun osallistuja alkaa etsiä esinettä, ohjaaja tai mieluiten osallistujat auttavat häntä löytämään sen äänilevyn (tai muun soittimen) avulla:

- mitä korkeampi ääni on nauhurissa, sitä lähemmäs etsijä on päässyt kohdetta.
- mitä matalampi ääni on nauhurissa, sitä kauemmas etsijä on päässyt kohteeseen.
- kun päästään hyvin lähelle kohdetta, korkein ääni syntyy nopeasti muutaman kerran.

NOUSTA TASO!

Peliä voidaan laajentaa seuraavasti: on olemassa uusi osallistuja, joka auttaa etsijää, „ohjaaja”. Ohjaaja liittyy peliin instrumentin kanssa ja auttaa etsijää, mihin suuntaan mennä ennalta sovitulla signaaleilla. Esimerkiksi: kova ääni tarkoittaa oikealle, hiljaisempi ääni vasemmalle, äänen toistaminen eteenpäin, trilleri taaksepäin jne.

Koska kaksi soitinta soittaa samanaikaisesti, on syytä koordinoita, jotta ne soivat harmonisesti.



41

KATEGORIA

laulu

IKÄ

12+

OSALLISTUJIEN
MÄÄRÄ

3-15

KESTO

noin 20 min.

TYÖTAPA

- ryhmätö

VALMENTAJIEN
MUSIIKILLISET KYVYT

1 2 3 4 5 6

PÄTEVYYDET

- luovuus
- improvisaatio
- huomio
- yhteistyö
- yhteistyö
- sosiaalinen
- herkkyy

Jahtaa kohdetta

Orientoitumisen helpottaminen ääniäänillä lyhyen leikin muodossa, jossa seurataan erilaisia äänimuutoksia tilassa. Lauluversio kappaleesta „The seeker”, rytminen ja instrumentaalinen peli (34).

TAVOITE

Pelin tavoitteena on oppia, miten ääniä voidaan käyttää monissa eri tulkinnoissa ja miten niiden avulla voi navigoida. Sen avulla he oppivat ilmaisemaan tunteitaan, improvisoimaan, nauttimaan musiikista ja kehittämään tätä sosiaalisia taitoja ja tiimityötä kehittävässä ryhmässä.

KUVAUS

Ohjaaja näyttää osallistujille metsästettävän esineen, joka voi olla mikä tahansa (esim. kolikko). Yksi osallistuja poistuu huoneesta muutamaksi sekunniksi. Hänen ollessaan siellä ryhmä piilottaa esineen jonnekin ja kutsuu hänet sitten takaisin luokahuoneeseen.

Ryhmä antaa pitkän „La”-äänien, kun osallistuja etsii esinettä. He voivat vaihdella „La”-ääntä äänenkorkeuden (korkea äänenkorkeus tarkoittaa lähellä, matala äänenkorkeus kaukana) ja dynamiikan mukaan (kova ääni tarkoittaa lähellä, hiljainen kaukana). Jos hän on siis lähellä esinettä, hänen pitäisi laulaa „La” korkeammalla ja kovemmalla äänellä. Jos hän on kaukana, he laulavat „La” matalammalla äänellä ja hiljaisemmin. Kuuntelemalla heitä metsästäjän pitäisi löytää piilotettu esine.

Osallistujat voivat myös käyttää laulua tai melodiaa, kun toinen heistä yrittää löytää esinettä.



42

KATEGORIA

laulu
rytminen
instrumentaalista

IKÄ

12+

OSALLISTUJIEN
MÄÄRÄ

5-20

KESTO

noin 20 min.

TYÖTAPA

- ryhmätyö

VALMENTAJIEN
MUSIIKILLISET KYVYT

1 2 3 4 5 6

LAITTEET JA
INSTRUMENTIT

- valinnainen: minkä tahansa tyyppinen instrumentti

PÄTEVYYDET

- improvisaatio
- luovuus
- muisti
- yhteistyö
- huomio
- yhteistyö
- keskittyminen
- rytmitaju

Helmi merkkijono

Lyhyt hauska peli kehittää musiikillista luovuutta ja muistia.

TAVOITE

Pelin tavoitteena on kehittää musiikillista luovuutta, edistää ajattelua, joka tarjoaa pelin aikana aina uusia ja vaihtelevia mahdollisuuksia. Musiikillisen muistin parantaminen vaikuttaa oppimiskykyyn myös kaikilla muilla osa-alueilla.

KUVAUS

Osallistujat seisovat tai istuvat piirissä. Ohjaaja antaa ohjeet leikistä ja siitä, mitä ääniä leikin aikana voidaan käyttää.

Ensimmäinen osallistuja laulaa tai soittaa äänen.

Sen jälkeen seuraava osallistuja toistaa äänen ja lisää yhden.

Seuraava toistaa 2 ääntä ja lisää toisen äänen.

Ja se kiertää ympyrän.

Tavoitteena on tehdä pisin äänirivi, pisin „helminauha“.

NOUSTA TASO!

Jos ryhmän tietämys- ja kokemustaso sallii sen, peli voidaan myös viedä siihen pisteeseen, että voidaan luoda yhteinen kappale.

KOMMENTIT FASILITAATTOREILLE

Toiminnan aikana huolehdi tasaisesta sykkeestä.



43

KATEGORIA

laulu
instrumentaalista

IKÄ

8+

OSALLISTUJIEN MÄÄRÄ

2-15

KESTO

noin 20 min.

TYÖTAPA

- ryhmätyö
- sitä voidaan pelata pareittain

VALMENTAJIEN MUSIIKILLISET KYVYT

1 2 3 4 5 6

LAITTEET JA INSTRUMENTIT

- valinnainen: minkä tahansa tyyppinen instrumentti

PÄTEVYYDET

- improvisaatio
- luovuus
- muisti
- yhteistyö
- huomio
- yhteistyö
- keskittyminen

Toisto

Lyhyt ja yksinkertainen peli, joka perustuu luovuuteen ja improvisointiin.

TAVOITE

Pelin aikana improvisointitaitojen ja luovuuden kehittäminen on tärkein tavoite, mutta myös musiikillinen muisti paranee paljon, ja toistensa huomioiminen vaikuttaa suuresti sosiaalisiin taitoihin.

KUVAUS

Osallistujat seisovat tai istuvat piirissä. Ohjaaja antaa ohjeet leikistä ja siitä, mitä ääniä leikin aikana voidaan käyttää.

Ensimmäinen osallistuja laulaa tai soittaa joukon ääniä. Ensinnäkin kannattaa valita yksinkertainen melodia, joka vaihtelee 2-3 nuotin välillä.

Sen jälkeen seuraava osallistuja toistaa täsmälleen samat äänet. Jos tämä osallistuja lauloi tai soitti oikein, hän valitsee seuraavan osallistujan (ei voi valita sitä, joka lauloi/soitti aiemmin) ja improvisoi äänisarjan aloittaen samasta nuotista, johon viimeinen äänisarja päättyi.

Seuraava osallistuja toistaa saman kuin edellinen pelaaja.

Pelin aikana, jos joku ei pysty toistamaan äänisarjaa, hän poistuu ympyrästä ja on poissa pelistä. Peli päättyy, kun piirissä on enää yksi osallistuja.



44

KATEGORIA

laulu
instrumentaalista

IKÄ

12+

OSALLISTUJIEN
MÄÄRÄ

5-25

KESTO

noin 20 min.

TYÖTAPA

- ryhmätö

VALMENTAJIEN
MUSIIKILLISET KYVYT

1 2 3 4 5 6

PÄTEVYYDET

- luovuus
- improvisaatio
- huomio
- liikkeiden koordinointi
- yhteistyö
- sosiaalinen herkkyy

Veistos peli

Hauska peli, joka perustuu liikkeen koordinointiin ja nopeaan reaktioon.

TAVOITE

Pelin aikana musiikin tahtiin liikkuminen, nopea reagoiminen hiljaisuuteen ja patsaaksi muuttuminen vahvistavat liikkumisen koordinaatiota, ja samalla tämä peli on erittäin nautinnollinen, ja sillä on tiimirakentamisen etuja.

KUVAUS

Pelaajat asettuvat vierekkäin teoreettiselle lähtöviivalle. Muutaman metrin päässä heidän edessään on osallistuja, joka seisoo takaperin heitä kohti.

Pelin tavoitteena on, että lähtöviivalla olevat osallistujat yltävät koskettamaan yksinäisen pelaajan olkapäätä. Kuka tahansa saavuttaa tämän voiton. Edessä oleva pelaaja alkaa soittaa musiikkia (laulaa, soittaa instrumenttia tai jopa soittaa musiikkia sovelluksesta). Rivissä seisovat pelaajat voivat liikkua vain musiikin aikana ja lähestyä kohdetta. Heti kun musiikki kuitenkin loppuu, heidän on vältettävä kaikkea liikkumista ja muutettava patsaaksi.

Yksittäinen pelaaja kääntyy nopeasti, sillä hänen tavoitteenaan on selvittää, kuka on siirtynyt sinne. Kun musiikki loppuu, hän katsoo taaksepäin, ja jos hän näkee jonkun liikkuvan, osallistujien on palattava takaisin lähtöviivalle (tai he ovat ulkona pelistä, molempia versioita voidaan pelata).



45

KATEGORIA

laulu
instrumentaalista

IKÄ

15+

OSALLISTUJIEN
MÄÄRÄ

5-30

KESTO

noin 30 min.

TYÖTAPA

- ryhmätö

VALMENTAJIEN
MUSIIKILLISET KYYVYT1 2 **3** 4 5 6LAITTEET JA
INSTRUMENTIT

- valinnainen: minkä tahansa tyyppinen instrumentti

PÄTEVYYDET

- yksilöllinen vastuu
- luovuus
- huomio
- yhteistyö
- keskittyminen
- laulaa yhdessä



Johtaja

Pelissä kiinnitetään huomiota johtajan, esimerkiksi kapellimestarin, johtamistehtävän haasteisiin ja jännitykseen.

TAVOITE

Toiminta antaa osallistujille mahdollisuuden oppia omakohtaisesti tiettyjä musiikillisia ominaisuuksia: tempoa, dynamiikkaa ja sointiväriä. Kaikkea tätä varten olemme valinneet esimerkkinä sopivan ja helpon melodian, jota musiikkiin perehtymättömät osallistajat voivat helposti laulaa.

KUVUUS

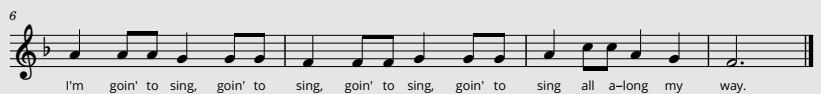
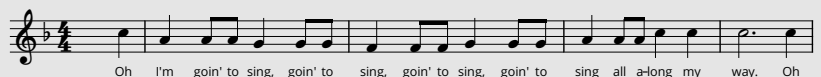
Ensimmäinen tehtävä on löytää laulu, jonka suurin osa ryhmästä tuntee hyvin, ja laulaa se useita kertoja niin, että kaikki osaavat sen varmasti.

Yksi osallistuja valitaan kapellimestariksi (ohjaaja voi toimia kapellimestarina ensimmäisellä kerralla näyttääkseen ryhmälle, mitä pitää tehdä). He voivat valita laulun, esim. Oh I'm going to sing.

Ohjaaja selittää, että kun kapellimestari nostaa kätensä korkeammalle ilmaan, hän haluaa osallistujien laulavan kovempaa. Jos kapellimestari pitää kätensä alempana, ryhmän pitäisi laulaa hiljaisemmin. Lisäksi kapellimestari voi antaa aloitus- (esim. peukalo ylös) ja lopetusmerkkejä (esim. litteä käsi kohti). Ryhmä voi sopia, mitä merkintöjä käytetään tempon hidastamiseen ja nopeuttamiseen. Voit siis vapaasti laajentaa ohjeita ja merkintöjä.

NOUSTA TASO!

Kun osallistajat ovat tutustuneet tähän toimintaan, voimme antaa ryhmän, „bändin“, käyttää kehosoittimia tai rytmisoittimia. Voisimme myös jakaa osallistajat samankaltaisten soittimien ryhmiin, jolloin kapellimestari ohjaa kunkin ryhmän dynamiikkaa, kun hän pääsee lähelle heitä.



46

KATEGORIA

rytmisen

IKÄ

8+

OSALLISTUJIEN MÄÄRÄ

5-30

KESTO

noin 10 min.

TYÖTAPA

- ryhmätyö

VALMENTAJIEN MUSIIKILLISET KYVYT

1 2 3 4 5 6

LAITTEET JA INSTRUMENTIT

- valinnainen: minkä tahansa tyyppinen instrumentti

PÄTEVYYDET

- liikkeiden koordinointi
- huomio
- yhteistyö
- keskittyminen
- rytmittäjä

Koordinaatiopeli

Erittäin yksinkertainen, mutta hankala liikkeiden koordinoitupeli, jossa rytmin pitäminen on tärkeää.

TAVOITE

Peli kehittää liikekoordinaatiota hyvin yksinkertaisella välineellä, mutta samalla se keskittyy myös rytmin ylläpitämiseen ja keskittymisen parantamiseen.

KUVAUS

Osallistujat nousevat seisomaan ja taputtavat ja leimaavat vuorotellen pelin aikana.

Aloitamme ensin kymmenellä taputuksella - sitten kymmenellä leimasimella (jalvoja vuorotellen).

Tämän jälkeen seuraa 9 taputusta - 9 leimaa... jne. aina 1 taputus - 1 leima. Tässä peli ei kuitenkaan lopu, vaan kääntyy takaisin!

Sitten vielä yksi taputusleima 10 liikkeeseen asti.



47

KATEGORIA

rytmisen

IKÄ

10+

OSALLISTUJIEN
MÄÄRÄ

5-30

KESTO

noin 10 min.

TYÖTAPA

- ryhmätyö

VALMENTAJIEN
MUSIIKILLISET KYVYT

1 2 3 4 5 6

LAITTEET JA
INSTRUMENTIT

- valinnainen: minkä tahansa tyyppinen instrumentti

PÄTEVYYDET

- luovuus
- improvisaatio
- huomio
- yhteistyö
- keskittyminen
- rytmin tunnistaminen
- rytmitaju

Tarkista Beatini

Yksinkertainen peli, joka kannustaa keskittymään, pitämään tahdin ja perustuu luovuuteen.

TAVOITE

Pelin tavoitteena on luoda keskinäistä huomiota, edistää tiimityötä ja yhteistyötä sekä kehittää rytmitajua ja rytmin tunnistamista. Rytmikaavojen selvittäminen kehittää luovuutta, ja jäljittely vahvistaa musiikillista muistia.

KUVAUS

- Osallistujat seisovat piirissä.
- Ohjaaja sanoo rytmikkäästi:

Tässä on rytmini nyt, tarkista rytmini!

ja taputtaa tasaista tahtia neljä kertaa.

- Osallistujat vastaavat yhdessä myös rytmikkäästi:

Nyt meillä on rytmisi, tässä on rytmisi!

ja he taputtavat samalla tavalla.

- Seuraava henkilö myötäpäivään on seuraava, joka keksii uuden kaavan, ja muut toistavat sen yhdessä ja niin edelleen.

Kaavassa on aina neljä neljää neljäsosaa, mutta se voidaan toteuttaa monella tavalla, esimerkiksi klikkaamalla, naputtelemalla kehon osaa tai la-laa. Vaihtoehtoisesti näitä toimintoja voidaan sekoittaa.

HYÖDYLLISIÄ LINKKEJÄ

<https://www.youtube.com/watch?v=kxYbzGkno4A>



48

KATEGORIA

rytmisen

IKÄ

8+

OSALLISTUJIEN
MÄÄRÄ

5-30

KESTO

noin 10 min.

TYÖTAPA

- ryhmätyö

VALMENTAJIEN
MUSIIKILLISET KYVYT

1 2 3 4 5 6

LAITTEET JA
INSTRUMENTIT

- valinnainen: minkä tahansa tyyppinen instrumentti

PÄTEVYYDET

- liikkeiden koordinointi
- huomio
- yhteistyö
- keskittyminen
- rytmin tunnistaminen
- rytmitaju

Rytmikone

Rytmipeli, jolla voidaan saavuttaa monimutkaisempi ääni.

TAVOITE

Tämä rytmitajua kehittävä peli vaatii monimutkaisempaa ajattelua yhdistelemällä yksinkertaisia elementtejä. Osallistujien luovuudesta riippuu, miten monimutkainen ääni saadaan aikaan rytmejä kerrostamalla.

KUVAUS

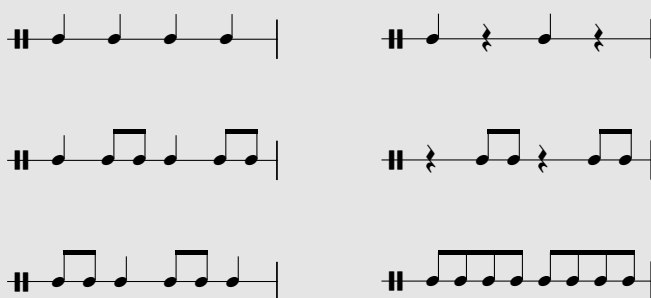
Tämä toiminto on samanlainen kuin peli nimeltä Anna minulle rytmiä. Osallistajat istuvat piirissä. Yksi henkilö käynnistää rytmikoneen tekemällä yksinkertaisen rytmin, joka toistuu yhä uudelleen. Tämä kuvio voi olla perus 4/4 neljännesnuotin tahti.

Aloittajan vasemmalla puolella istuva henkilö lisää sitten oman rytminsä jo käynnissä olevien rytmien rinnalle.

Rytmi on jälleen toistettava, eikä sitä voi muuttaa.

Kun kaikki ovat lisänneet rytminsä, ensimmäinen henkilö lopettaa rytminsä tekemisen. Muut jatkavat rytmiään, seuraavalla kierroksella toinen henkilö jää pois, ja niin edelleen. Näin jatketaan, kunnes viimeisellä henkilöllä on rytmi.

Esimerkkejä rytmisistä kuvioista:



KOMMENTIT FASILITAATTOREILLE

Leikeissä voidaan käyttää lyömäsoittimia, esimerkiksi rumpuja, lyömäsoittimunia, puumaracoja, rytmikeppejä, kelloja tai kastanjetteja. Toiminnan aikana huolehdi tasaisesta tahdistasta!



49

KATEGORIA

laulu

IKÄ

15+

OSALLISTUJIEN
MÄÄRÄ

8-20

KESTO

noin 10 min.

TYÖTAPA

- ryhmätyö

VALMENTAJIEN
MUSIIKILLISET KYVYT

1 2 3 4 5 6

LAITTEET JA
INSTRUMENTIT

- valinnainen: minkä tahansa tyyppinen instrumentti

PÄTEVYYDET

- huomio
- yhteistyö
- luovuus
- ennakkoluuloton
- tiimin yhteenkuuluvuus

Seuraa ääntä

Leikkisä peli äänitehosteiden seuraamiseen avaruudellisessa orientaatioissa.

TAVOITE

Pelin tarkoituksena on pelata hauskassa ilmapiirissä, vahvistaa tiimin yhteenkuuluvuutta ja kehittää luovuutta äänien avulla.

KUVAUS

- Osallistujien on etsittävä itselleen pari ryhmästä.
- Aseta parit vastakkain suoraa linjaa pitkin.
- Pyydä pareja sopimaan ainutlaatuisesta äänitehosteesta, mikä auttaa avaruudellista orientaatiota. On tärkeää, että ryhmän sisällä ei ole samanlaista ääntä.
- Astu takaisin huoneen päähän niin, että toinen pariskunnasta on huoneen toisella puolella ja toinen toisella puolella.
- Tehtävänä on, että parin toinen jäsen lähestyy toista paria silmät kiinni, mutta ei vielä koske häneen. Voittaja on se, joka pääsee lähimmäksi kumppaniaan annetussa ajassa. (Kesto riippuu tilan koosta, joten kannattaa tehdä ensin testipeli, jotta tiedetään ihanteellinen kesto). Äänitehoste auttaa suunnistamisessa, ja tavoitteena on lähestyä kumppaniaan suoraa linjaa.
- Sen jälkeen vaihdetaan parit, ja voit jopa valita uuden äänitehosteen.

NOUSTA TASO!

Toista äänitehoste vain kolme kertaa eikä jatkuvasti.

Tehtävästä voidaan tehdä vieläkin vaikeampi sijoittamalla parit satunnaisesti eikä suoraa linjaa pitkin, mutta tämä edellyttää riittävän suurta tilaa, jotta törmäykset voidaan välttää.



50

KATEGORIA

laulu

IKÄ

14+

OSALLISTUJIEN
MÄÄRÄ

10+

KESTO

noin 30 min.

TYÖTAPA

- ryhmätö

VALMENTAJIEN
MUSIIKILLISET KYVYT

1 2 3 4 5 6

LAITTEET JA
INSTRUMENTIT

- musiikkisoitin / sovellus kappaleen toistamiseen

PÄTEVYYDET

- improvisaatio
- luovuus
- huomio
- keskittyminen
- luottamus
- tiimin yhteenkuuluvuus
- sisäinen ääni
- rytmitaju

Keväinen tuulahdus

Harjoitus, joka alkaa yksinkertaisesta kappaleesta, joka tarjoaa erittäin jännittävän äänen, mutta vaatii harjoittelua ja kokemusta saavuttaa

TAVOITE

Kun olet oppinut ja laulanut yksinkertaisen laulun, tämä peli antaa sinulle mahdollisuuden käyttää laulun ääniä, mikä luo erittäin mielenkiintoisen tunnelman. Jos onnistut ääntämään sen hyvin, teos on pysyvä kokemus kaikille prosessiin osallistuneille.

KUVAUS

- Ensimmäinen askel on opetella laulu „Tavaszi szél” niin, että kaikki osaavat nuotit varmuudella. Tämä voidaan tehdä siten, että vetäjä opettelee sen etukäteen ja osallistujat opettelevat sen häneltä tai opettelemalla kappaleen yhdessä äänitteiden kanssa.
- Jos laulun laulaminen tempolla sujuu jo hyvin, voitte leikkiä yhdessä laulamalla sitä hitaammin ja nopeammin.
- Tämän jälkeen jaamme osallistujat ensin kahteen tai kolmeen ryhmään, ja ryhmät aloittavat laulun eri aikoina, ikään kuin kaanonina. (Tämän vaiheen voi jopa jättää väliin, mutta olemme huomanneet, että kannattaa kokeilla yhdessä ennen improvisaatiota, jotta laulu ei soi samaan aikaan).
- Tämän jälkeen on enää yksi vaihe: kaikki alkavat laulaa laulua eri aikaan ja eri tahtiin, mutta on tärkeää, että he aloittavat laulun samalta sävelkorkeudelta! Kun laulun nuotit soitetaan yhdessä, kuullaan pentatonisen asteikon nuotteja, mikä antaa laululle niin erityisen tunnelman.

LYRIKAT

Tavaszi szél vizet áraszt virágom, virágom.

Minden madár társat választ virágom, virágom.

Hát én immár kit válasszak virágom, virágom.

Te engemet, én tégedet virágom, virágom.

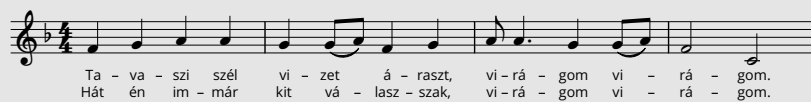
Englanninkielinen käännös:

Spring wind floods waternmy darling, my darling

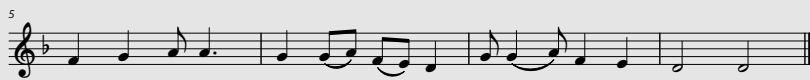
Every bird chooses a partner my darling, my darling

Well, who should I choose my darling, my darling?

You choose Me, I choose You my darling, my darling



Ta - va - szi szél vi - zet á - raszt, vi - rá - gom vi - rá - gom.
 Hát én im - már kit vá - lasz - szak, vi - rá - gom vi - rá - gom.



Min - den ma - dár tár - sat vá - laszt, vi - rá - gom vi - rá - gom.
 Te en - ge - met én té - ge - det, vi - rá - gom vi - rá - gom.

HYÖDYLLISIÄ LINKKEJÄINKKEJÄ

<https://www.youtube.com/watch?v=dCB66y5haBU&t=19s>

<https://www.youtube.com/watch?v=smSxWPqzc3o>



51

KATEGORIA

rytmisen

IKÄ

8+

OSALLISTUJIEN
MÄÄRÄ

1+

KESTO

noin 20 min.

TYÖTAPA

- yksilöllinen työ
- ryhmätö

VALMENTAJIEN
MUSIIKILLISET KYVYT

1 2 3 4 5 6

PÄTEVYYDET

- huomio
- näppäryys
- liikkeiden koordinointi
- keskittyminen
- rytmitaju

Kuppi peli

Monipuolinen peli liikekoordinaation ja rytmitajun kehittämiseen.

TAVOITE

Pelin tavoitteena on kehittää musiikillisia ja koordinoitaitoja monimutkaisella tavalla. Kappaleiden valinta ja kuppipelin liikkeet stimuloivat luovuutta.

KUVAUS

Ensimmäinen askel on opetella maorilaulu „Epo i tai tai”, jotta kaikki osaavat nuotit varmuudella. Tämä voidaan tehdä siten, että johtaja opettelee sen etukäteen ja osallistujat opettelevat sen häneltä tai opettelemalla kappaleen yhdessä äänitteiden kanssa.

Sen jälkeen harjoitellaan cup-pelin elementtejä erikseen tai harjoitellaan sitä tallenteen kanssa, kunnes osaamme sen.

Jos melodia ja cup-peli sopivat yhteen, kokoamme koko tehtävän yhteen.

Leikkiä voi harjoitella pienryhmässä tai yksin.

NOUSTA TASO!

Luo ainutlaatuisia kuppipellejä valitsemallesi melodialle!

LYRIKAT

Epo i tai tai e
Epo i tai tai e
Epo i tai tai
Epo i tuki tuki
Epo i tuki tuki e

Tekstistä löytyy useita käännöksiä, nyt otetaan tämä: *Me emme ole surullisia, me olemme vain onnellisia.*

E - po i tai tai e, e - po i tai tai e, E - po i tai tai,

6
 e - po i tu - ki tu - ki, E - po i tu - ki tu - ki e.

1. D T D L Tt TC 2. D T D L Tt TC

3. D T D C G D T D L Tt R D 4. D T D L Tt R Rt TC

D: alas

T: napauta pöytää

L: tartu kupin oikeaan reunaan vasemmalla

kädellä Tt: käännä kuppia ja napauta pöytää vasemmalla kädellä.

TC: napauta pöytää vasemmalla kädellä ja tee samalla ympyrä oikeassa kädessäsi olevalla kupilla.

C: taputus

G: tartu kuppiin

R: tartu oikealla kädellä kupin vasempaan reunaan.

Rt: napauta pöytää oikealla kädelläsi olevalla kupilla (älä käännä kuppia)

KOMMENTIT FASILITAATTOREILLE

Linkkien joukossa ensimmäinen on sellainen, jossa on vain rytmi cup-pelin liikkeiden harjoittelua varten, ei melodiaa.

HYÖDYLLISIÄ LINKKEJÄINKKEJÄ

<https://www.youtube.com/watch?v=s6yy4hKEmbE>

<https://www.youtube.com/watch?v=oj3CYxp3bcU>



52

KATEGORIA

instrumentaalista

IKÄ

8+

OSALLISTUJIEN
MÄÄRÄ

2:n kertoimet

KESTO

noin 20 min.

TYÖTAPA

- individual work
- group work

VALMENTAJIEN
MUSIIKILLISET KYVYT

1 2 3 4 5 6

LAITTEET JA
INSTRUMENTIT

- kitara

PÄTEVYYDET

- huomio
- näppäryys
- liikkeiden koordinointi
- yhteistyö
- keskittyminen

Tutustuminen kitaraan pareittain

Tämä toiminto on ensimmäinen toimintojen ryhmässä, jossa käytetään yhtä kitaraa pareittain siten, että toinen pareista on vasenkätinen soittaja ja toinen oikeakätinen soittaja.

TAVOITE

Tämän harjoituksen ideana on kohdata yksin teknisiä vaikeuksia ja eristää ne hauskaan ja musiikilliseen kappaleeseen. Kuten yleisessä musiikinopiskelussa, eristämme yhden käden. Tämä harjoitus ei kuitenkaan tule olemaan yhtä toistuvaa kuin muut opinnot. Itse asiassa siitä tulee hauska, sillä kitara jaetaan kahden parin kesken. He käyttävät kumpikin yhtä kättä, ja tällä tavoin he saavat käyttää samaa kuin tavallista kitaraa, mutta heidän on huolehdittava vähemmistä käsistä. Lisäksi he kokeilevat, koska musiikin tulkinnan jakamisen aloittaminen toisen henkilön kanssa.

KUVAUS

1. Ohjaaja selittää kitaran kaulan ja miten kitaraa soitetaan.
2. Antaa demonstraation siitä, miten teos soitetaan.
3. Sen jälkeen heille selitettiin, mitä tehdä toiminnassa, soittaa kitaraa pareittain. Kumpikin käyttää yhtä kättä.
4. He tarkastelevat kantoja 5 minuutin kuluessa ohjaajien avustuksella.
5. He suorittavat vaihtuvia rooleja muissa 10 minuutissa

KOMMENTIT FASILITAATTOREILLE

Kitaran tuntemus on välttämätön, varmista, että he tuntevat asemat.

Tämäntyyppistä instrumenttiopiskelua voidaan soveltaa myös muihin soittimiin, joissa nuotit voidaan soittaa käyttämällä useita käsiä yhdessä, esimerkiksi pianoon, harmonikkaan, luuttuun, iuluun ja selloon.



53

KATEGORIA

instrumentaalista

IKÄ

8+

OSALLISTUJIEN
MÄÄRÄ

7

KESTO

noin 20 min.

TYÖTAPA

- individaul
- pareittain pelaaminen
- ryhmätyö

VALMENTAJIEN
MUSIIKILLISET KYVYT

1 2 3 4 5 6

LAITTEET JA
INSTRUMENTIT

- 7 kitara

PÄTEVYYDET

- keskittyminen
- huomio
- liikkeiden koordinointi
- käsitys
- yhteistyö

Auringonnousu 7:lle

Tämä toiminta koostuu kapellimestari-esiintyjä-toiminnasta 7 kitaralle. Tässä aktiviteetissa ohjaaja pyytää tiettyjä motiiveja (jotka on annettu etukäteen). Jokaisella esiintyjällä on enintään 2 nuottia, ja motiiveja yhdistellään, jotta tuloksena on Bartokin Sunrise-laulu.

TAVOITE

Toiminnan tavoitteena on mahdollistaa ensimmäinen lähestymistapa kitaransoittoon. Tämä lähestymistapa tehdään yleensä tekemällä joitakin teknisiä harjoituksia yksilöllisesti. Meidän tapauksessamme aiomme tehdä aktiviteetin, jossa musiikkikappale jaetaan yksinkertaisiin ja toteutettavissa oleviin motiiveihin, jotka voidaan jakaa eri osallistujille. Näin yksilöllisestä työstä tulee kollektiivista ja sosiaalista, sillä se on toimintaa, joka menee pidemmälle kuin pelkkä mekaaninen harjoittelu.

KUVAUS

Selitys:

Toiminta aloitetaan kitaran kaulan kuvauksella: korkeiden ja matalien jne. sijainti ja miten ne suoritetaan.

Tämän kuvauksen jälkeen ohjaaja selittää toiminnan:

- heille annetaan pistemäärä ja he lukevat sen;
- he laittavat sormet niihin paikkoihin, joita he aikovat käyttää;
- he harjoittelevat ja pyytävät tarvittaessa apua;
- lopussa he tekevät sen järjestyksessä isossa ryhmässä.

Doubs-käytäntö:

Selityksen jälkeen annamme aikaa epäilyjen selvittämiseen ja harjoitteluun, kuten aiemmin sanottiin.

Täytäntöönpano:

He soittavat kappaleen.

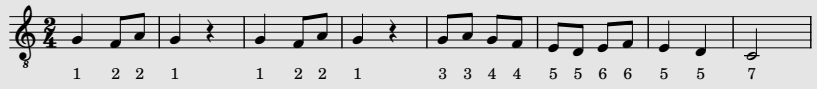
Mielipiteiden jakaminen:

Ohjaaja ohjaa keskustelua osallistujien kanssa harjoituksesta, havaituista vaikeuksista ja kokemuksen arvioinnista.

KOMMENTIT FASILITAATTOREILLE

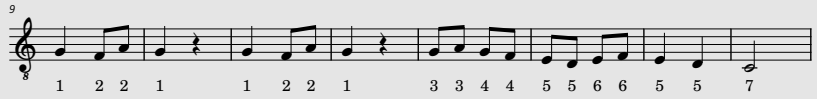
Kätevä hyvä kitaran ohjaus.

Tarkkailemme, onko kenelläkään osallistujista vaikeuksia kehittää toimintaa, ja näemme, soittavatko esiintyjät oikeilla nuotilla.



1 2 2 1 1 2 2 1 3 3 4 4 5 5 6 6 5 5 7

9



1 2 2 1 1 2 2 1 3 3 4 4 5 5 6 6 5 5 7

17



5 5 7 1 2 2 1 1 2 2 1

25



3 3 4 4 5 5 6 6 5 5 7



54

KATEGORIA

instrumentaalista

IKÄ

8+

OSALLISTUJIEN
MÄÄRÄ

3:n kertoimet

KESTO

noin 30 min.

TYÖTAPA

- ryhmätyö

VALMENTAJIEN
MUSIIKILLISET KYVYT

1 2 3 4 5 6

LAITTEET JA
INSTRUMENTIT

- 3 kitara

PÄTEVYYDET

- improvisaatio
- luovuus
- ilmaisu
- luottamus
- huomio
- käsitys
- yhteistyö
- tiimin yhteenkuuluvuus



Kaksi kitaristia, yksi laulaja, yksi joukkue

Tässä toiminnassa aiomme käyttää kitaraa kahden ihmisen säestämään laulajaa.

Ajatuksena on seurata kitaran jakamisen kehitystä ja tässä tapauksessa harjoitella myös sointujen tekemistä.

Lisäksi laulaja improvisoi joitakin melodioita säestyksen avulla.

TAVOITE

Tarkoituksena on seurata jaetun kitaran toimintaa, mutta tässä tapauksessa olemme myös mukana laulajana. Siksi ajatuksena on sekoittaa instrumentteja siten, että ne onnistuvat enemmän tai vähemmän parin soittotyylillä. Tässä tapauksessa aiomme työskennellä seuraavien asioiden parissa sointuja. Vasemman käden soittajalla olisi kaikkein vaativin osuus sointujen tekemisessä. Toisen käden osuus on vähemmän vaativa mutta ei yksinkertainen. He tekevät jatkuvaa rytmiä. Toinen soittaja improvisoi laulaen sointuja seuraten.

Tällä toiminnalla aiomme siis harjoitella kitaransoittoa monimutkaisemmalla ja houkuttelevammalla tavalla: Laulajan improvisaation säestäminen.

Myös toiminnan lauluosuudesta voidaan sanoa, että se tarjoaa laulajille tilaisuuden tutustua improvisointitaitoihinsa ja tietenkin mahdollisuuden ilmaista itseään.

KUVAUS

- Ensin teemme kitara- ja laululämmittelyn...
- Lämmittelyn jälkeen ohjaaja antaa osallistujille sointujen ja rytmien partituurit ja jättää aikaa niiden harjoitteluun ja laulajalle harmonioiden omaksumiseen.
- Toiminta jatkuu esiintymisosoitella, he tekevät mukana improvisaatiota. He vaihtavat rooleja kitaralla, ja improvisoijalla on kaksi tilaisuutta esiintyä.

Sointujen eteneminen:

C-A-C-A-F-G7-C
Am-F-Dm-E7-Am
muut

Rytmit:

Tavallinen ensin
Jaettu jälkeen
Sekoitettu
Improvisoitu

55

KATEGORIA

instrumentaalista

IKÄ

8+

OSALLISTUJIEN
MÄÄRÄ

multiples of 2

KESTO

noin 20 min.

TYÖTAPA

- pareittain pelaaminen

VALMENTAJIEN
MUSIIKILLISET KYVYT

1 2 3 4 5 6

LAITTEET JA
INSTRUMENTIT

- kitara

PÄTEVYYDET

- huomio
- näppäryys
- liikkeiden koordinointi
- yhteistyö
- keskittyminen

Kitaraa pareittain

Tässä toiminnassa osallistujat soittavat kitaraa pareittain eli jakavat yhden kitaran kahdelle ihmiselle. Näin sosiaaliset suhteet voivat parantua ja uusi tapa soittaa kitaraa voi kehittyä instrumenttia voidaan tutkia.

TAVOITE

Toiminnan tavoitteena on aloittaa kitaran „harjoittelu” houkuttelevalla tavalla, joka mahdollistaa erillisen harjoittelun (kädet riippumattomuus). Ajatus kitaran jakamisesta kahdelle ihmiselle on sinänsä monimutkainen: sinun on oltava henkisesti ja fyysisesti lähellä pariskuntaa, ja tämä voi olla haitta joillekin ihmisille.

Tämän perusteella voidaan sanoa, että sosiaaliset taidot kehittyvät joidenkin ihmisten kohdalla, kun taas toisille (sosiaalisemmille ihmisille) toiminta on mahdollisesti miellyttävää toimintaa, johon on mukava osallistua.

Muita näkökohtia, joihin kannattaa keskittyä, ovat seikat, jotka löytyvät jokaisesta ryhmämusiikkitoiminnasta, kuten rytmin jakaminen, toisen odottaminen, jos se on tarpeen, jne.

KUVAUS

Lämmittely

1. helppo melodia 1. merkkijono ensin peukalolla
2. helppo melodia i-m
3. melodia joitakin sointu toteaa ja peukalo
4. melodia, jossa on joitakin sointunuotteja ja t-i-m-ääniä.

Kappale

1. Jos mahdollista, ohjaaja esittelee teoksen.
2. Tutkitaan käytettävien muistiinpanojen sijainnit
3. Rytmin tutkiminen
4. Selitys siitä, mitä he aikovat tehdä:
5. Ensin yksinkertainen melodia ja vaihda rooleja
6. Sen jälkeen lisätä sointuja alkuperäisen toteaa, jos se on mahdollista.

KOMMENTIT FASILITAATTOREILLE

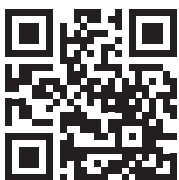
Yritä valita kumppanit, jotka ovat samankaltaisia keskenään, ja jos toiminta sujuu hyvin, vaihda pareja.

Varmista, että he tietävät, missä ja mitä pelata.

C Am C Am F G C

G C F G Am F G E Am

F Am F C G C



56

KATEGORIA

laulu
rytmisen

IKÄ

8+

OSALLISTUJIEN
MÄÄRÄ

2+

KESTO

noin 20 min.

TYÖTAPA

- pareittain pelaaminen
- ryhmätö

VALMENTAJIEN
MUSIIKILLISET KYVYT

1 2 3 4 5 6

LAITTEET JA
INSTRUMENTIT

- musiikkisoitin /
sovellus videon
toistamiseen

PÄTEVYYDET

- yhteislaulu
- huomio
- liikkeiden koordinointi
- yhteistyö
- rytmittäjä



Laula ja pidä hauskaa

Yksinkertainen ja hauska peli, joka piristää ryhmän tunnelmaa ja rentouttaa, kun tehdään jotain vakavampaa.

TAVOITE

Pelin tavoitteena on opettaa laulamista hausalla tavalla ja käyttää toistoa oppimismenetelmänä. Lauluun liittyvä taputus kehittää lisäksi liikekoordinaatiota ja rytmittäjää.

KUVAUS

Opettele yhdessä Saraspondan lastenlaulu taputtamalla, kunnes laulat sen niin nopeasti kuin pystyt!

Laulun oppiminen voidaan tehdä kahdella tavalla: ohjaaja oppii melodian etukäteen ja opettaa sen osallistujille tai osallistujat harjoittelevat laulamista ja taputtamista yhdessä äänitteen kanssa.

Oppimalla yhdessä opetusvideon kanssa kehittyy myös kyky havainnoida ja jäljitellä.

Jos osaat sen jo hyvin, voit keksiä itse liikkeitä tai kehon lyömisharjoituksia.

LYRIKAT

*Sarasponda, sarasponda, sarasponda ret set set.
A doh ray oh, a doh ray boom day oh,
A doh ray boom day ret set set, ah say pah say oh.*

HYÖDYLLISIÄ LINKKEJÄ

<https://www.youtube.com/watch?v=1T5Q5PSi7NY>

57

KATEGORIA

laulu

IKÄ

12+

OSALLISTUJIEN
MÄÄRÄ

5+

KESTO

noin 30 min.

TYÖTAPA

- ryhmätyö

VALMENTAJIEN
MUSIIKILLISET KYVYT

1 2 3 4 5 6

LAITTEET JA
INSTRUMENTIT

- musiikkisoitin / sovellus kappaleen toistamiseen

PÄTEVYYDET

- kulttuurinen / kulttuurienvälinen herkkyyks
- kielitaju
- käsitys
- huomio
- yhteistyö

Tuiki, tuiki

Esitellään uusia näkökohtia suosituista eurooppalaisesta melodiasta.

TAVOITE

Sen lisäksi, että osallistujat laulavat yhdessä tunnetun melodian, he myös kuuntelevat sanat eri kielillä ja keskustelevat siitä, miten sama melodia voi esiintyä myös muissa kulttuureissa.

KUVAUS

Laulamme ensin yhdessä melodian, jonka kaikki tuntevat, ja sitten pyydämme osallistujia kertomaan, milloin he ovat kohdanneet sen ensimmäisen kerran.

Kun muistot on palautettu mieleen, esitämme laulun useilla eri kielillä, ja osallistujat voivat arvata, millä kielellä he ovat kuulleet sen. Sitten kysymme osallistujilta, miten heidän mielestään on mahdollista, että sama melodia esiintyy niin monella kielellä.

Osallistujat sanovat, mitä he ajattelevat asiasta, ottamatta huomioon mitään mahdollista versiota (laulajat, esittäjät, nuottien levitys, jne.) ainoana oikeana (Youtube ja Facebook voidaan tietysti sulkea pois, koska puhumme vanhoista ajoista).

Yhteisen pohdinnan jälkeen näytämme laulun useilla kielillä laulettuna version ja Mozartin sovituksen. Voimme myös yrittää laulaa vieraalla kielellä.

KOMMENTIT FASILITAATOREILLE

Melodiasta:

„Ah! vous dirai-je, maman” -kappaleen alkuperä on hieman hämärä, sillä melodia on peräisin „nimettömästä” pastoraalilaulusta. Laulu on peräisin vuodelta 1740, kun taas siihen sisältyvät sanat ovat suhteellisen uusia. Melodia julkaistiin ensimmäisen kerran vuonna 1761, kun taas sanoitukseen yhdistetyn melodian ensimmäinen julkaisu on vuodelta 1774.

„Ah! vous dirai-je, maman” on ranskalainen lastenlaulu, jonka Wolfgang Amadeus Mozart teki tunnetuksi luodessaan sen pohjalta „Kaksitoista muunnelmaa”. Sen säveltämisen jälkeen siitä on luotu useita eri versioita, joissa on käytetty erilaisia teemoja ja sanoituksia.

Tähän melodiaan on vuosien mittaan perustunut useita lauluja, myös useilla kielillä. Pelkästään englanniksi kolme suosittua lastenlaulua perustuu siihen: „Alphabet Song”, „Twinkle, Twinkle, Little Star” ja „Baa, Baa, Black Sheep”.

Mukana on myös muita merkittäviä versioita: „Morgen kommt der Weihnachtsmann” (Saksa), „Hull a pelyhes valkoinen hó” (Unkari), „Campanita del lugar” (Espanja) ja „Daha Dün Annemizin” (Turkki).

LYRIKAT

- Englanti *Twinkle, twinkle, little star,
How I wonder what you are.
Up above the world so high,
Like a diamond in the sky.
Twinkle, twinkle, little star,
How I wonder what you are.*
- Ranskan *Ah ! Vous dirai-je maman
Ce qui cause mon tourment?
Moi je dis que les bonbons
Valent mieux que la raison.
Papa veut que je raisonne
Comme une grande personne.*
- Unkarilainen *Hull a pelyhes fehér hó,
jöjj el kedves Télapó!
Minden gyermek várva vár,
vidám ének hangja száll.
Van zsákodban minden jó,
piros alma, mogyoró,
Jöjj el hozzánk, várunk rád,
kedves öreg Télapó.*
- Saksan *Morgen kommt der Weihnachtsmann,
Kommt mit seinen Gaben.
Bunte Lichter, Silberzier,
Kind mit Krippe, Schaf und Stier,
Zottelbär und Pantertier
Möcht' ich gerne haben!*
- Espanjan *Campanita del lugar,
suena alegre, suena,
noche en que Jesús nació,
que a la Humanidad salvó.
Campanita del lugar,
suena alegre, suena.*

**HYÖDYLLISIÄ LINKKEJÄ**

- <https://www.youtube.com/watch?v=n38kGst16sl>
<https://www.youtube.com/watch?v=hTP4F2xV4WE>
<https://www.youtube.com/watch?v=A3EKBv6fABY>
https://www.youtube.com/watch?v=rK6nYlk4_hw
<https://www.youtube.com/watch?v=6lKuL84zik0>
 Mozart: Twelve Variations
<https://www.youtube.com/watch?v=xyhxeo6zLAM>



58

KATEGORIA

laulu
instrumentaalista

IKÄ

8+

OSALLISTUJIEN
MÄÄRÄ

12-25

KESTO

noin 20 min.

TYÖTAPA

- individuaal
- pareittain pelaaminen
- ryhmätyö

VALMENTAJIEN
MUSIIKILLISET KYVYT

1 2 3 4 5 6

LAITTEET JA
INSTRUMENTIT

- musiikkisoitin
/ sovellus
äänitehosteiden
toistamiseen
- mikä tahansa ääntä
tuottava laite

PÄTEVYYDET

- luovuus
- huomio
- käsitys
- yhteistyö

Äänen tunnistaminen

Erilaisten luonnollisten ja keinotekkoisten äänien tunnistaminen soittimesta ja ryhmän jäsenten toiminnan avulla.

TAVOITE

Pelin tarkoituksena on herkistää ja kehittää nuorten kuulo- ja assosiaatiotaitoja tunnistamalla ja tunnistamalla äänimaailman „melodioita”, „rytmejä” ja ääniä.

KUVAUS

Osallistujat kuuntelevat ensin erilaisia efektejä silmät kiinni, ja tehtävänä on tunnistaa ne. He voivat jopa kilpailla siitä, kuka tunnistaa enemmän äänilähteitä.

Äänitehosteet voidaan tallentaa luonnosta (vesi, tuuli, myrsky, ukkonen, linnunlaulu, koti- ja villieläinten äänet jne.), ihmisten ilmaisuäänet (sydämenlyönti, hengityksen vinkuminen, aivastelu, yskä, taputus, jyskytys jne.) tai jopa kodinkoneiden, ajoneuvojen ja koneiden tuottamat äänitehosteet.

Animaattori voi käyttää verkkoalustoja tehosteiden etsimiseen, jos ei ole mahdollista tehdä omia äänitallenteita harjoitusta varten.

Toinen vaihtoehto harjoituksen aikana on, että osallistujat tuottavat itse äänitehosteita verhon takana yksin tai parin kanssa, ja muiden on arvattava, minkä äänen he kuulevat.



59

KATEGORIA

laulu

IKÄ

8+

OSALLISTUJIEN
MÄÄRÄ

10+

KESTO

noin 30 min.

TYÖTAPA

- ryhmätö

VALMENTAJIEN
MUSIIKILLISET KYVYT

1 2 3 4 5 6

LAITTEET JA
INSTRUMENTIT

- musiikkisoitin / sovellus äänitehosteiden toistamiseen
- mikä tahansa ääntä tuottava laite

PÄTEVYYDET

- improvisaatio
- luovuus
- ilmaisu
- luottamus
- hHuomio
- käsitys
- yhteistyö
- tiimin yhteenkuuluvuus

Äänentoisto

Ympäröivä maailma on täynnä erilaisia äänitehosteita, jotka meidän on paitsi tunnistettava, myös joskus matkittava, mikä joissakin tapauksissa johtaa erittäin humoristisiin tuloksiin. tilanteet. Peli perustuu äänituen järjestelmälliseen soveltamiseen ja kehittämiseen.

TAVOITE

Havainnoinnin ja jäljittelyn sekä erilaisten äänentuottotapojen luovan käytön lisäksi sen avulla kehitetään myös keskinäistä tarkkaavaisuutta, vertailua ja itsearviointia.

KUVAUS

Ryhmän jäsenet istuvat piirissä, ja animaattori jakaa kaikille paperin, ja jokainen kirjoittaa mieleensä tulevan äänitehosteen (voit kirjoittaa enemmänkin). Tämä voi olla mikä tahansa efekti, luonnollinen tai keinotekoinen tai ihmisääni, paitsi lauluääni tai muu musiikkiääni.

Sitten, kuten „Activity“-pelissä, osallistujat nostavat kortin, ja heidän on matkittava omalla äänellään sitä, mitä he lukevat kortista, ja muiden on tunnistettava se. Sitä voidaan pelata joukkuekilpailuna, mutta sitä voidaan pelata myös pistekilpailuna.

Peliä voi varioida pyytämällä äänitehosteita temaattisesti: esim. eläinten äänet, koneiden äänet jne.

Pelin lopussa he voivat yhdessä kuunnella sinfonista musiikkia, jossa on kyse äänen jäljittelystä: esim. Beethoven: VI. Sinfonia - lintujen ääniä; Rossini: „Lintujen äänet“; Honegger: Hegegger: Pacific 231; The Typewriter

HYÖDYLLISIÄ LINKKEJÄ

<https://www.youtube.com/watch?v=qV-N3Luf9mE>

<https://www.youtube.com/watch?v=H1Zf8NmbsKg>

https://www.youtube.com/watch?v=Rfysyex_DAK

<https://www.youtube.com/watch?v=nW8dGwa2zRw>



60

KATEGORIA

laulu
rytmisen

IKÄ

10+

OSALLISTUJIEN
MÄÄRÄ

5-12

KESTO

noin 30 min.

TYÖTAPA

- ryhmätyö

VALMENTAJIEN
MUSIIKILLISET KYVYT

1 2 3 4 5 6

PÄTEVYYDET

- yhteistyö
- luovuus
- huomio
- keskittyminen
- rytmien tunnistaminen
- rytmitaju

Tunne yhteenvetosi

Päivän tai istunnon päättämismenetelmä, mukava tapa, jolla tiimi voi tehdä yhteenvedon ja päättää yhdessä vietetyn ajan oppimalla yhdessä.

TAVOITE

Päivän tai istunnon jälkeen, jolloin on työskennelty ja opittu yhdessä, on tärkeää lopettaa. Turvallisessa ympäristössä, kun kaikilla on mahdollisuus nauttia ja luoda musiikkia ryhmän kanssa. Kokea flow. Se auttaa rauhoittumaan ja auttaa ryhmadynamiikkaa. Harjoitus parantaa rytmitajua ja kykyä työskennellä ja soittaa musiikkia ryhmässä.

KUVAUS

Kaikki seisovat piirissä tai satunnaisesti huoneessa tai ulkona. Tavoitteena on vapaa ja turvallinen ympäristö. Ohjaaja selittää tehtävän.

Päivän päätteeksi kaikki yhdistyvät valitsemaansa suosikkiääntä (esim. beatboxia, laulua, taputuksia) päivän yhteenvedoksi.

Yhden valitun henkilön on aloitettava rytmi, ja muut osallistujat liittyvät yksi kerrallaan mukaan, ja tiimi luo yhdessä satunnaista musiikkia.

KOMMENTIT FASILITAATTOREILLE

Harjoitusta voidaan käyttää myös vain laululaulujen kanssa.



L I I T E

RHYTHMS

CHARLIE OVER THE OCEAN

CIRCLE ROUND THE ZERO

DO AS I'M DOING

OH I'M GOING TO SING

EPO I TAI TAI E

SPRING BREEZE

LITTLE BIRD

RECRUITING DANCE

SUNRISE

SARASPONDA

SAKURA

HOTARU KOI

TWINKLE, TWINKLE

BROTHER JOHN

ODE TO JOY

HALLELUJAH

THE LITTLE DRUMMER BOY

KUMBAYA

SHOSHOLOZA

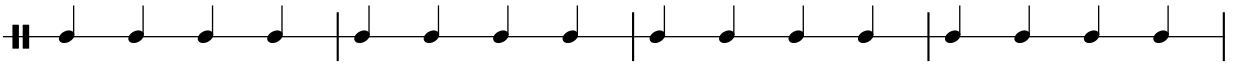
SIYAHAMBA - NO.1

SIYAHAMBA - NO.2


BWANA AWABARIKI

RHYTHMS

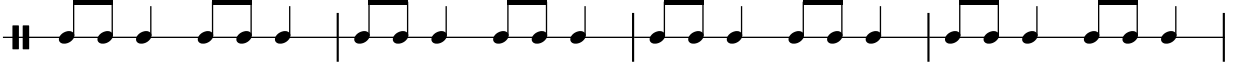
1



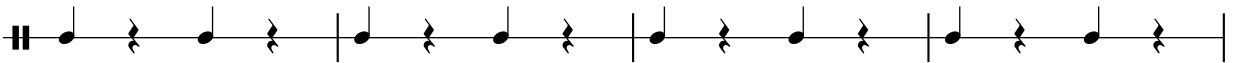
2




3



4



5



6



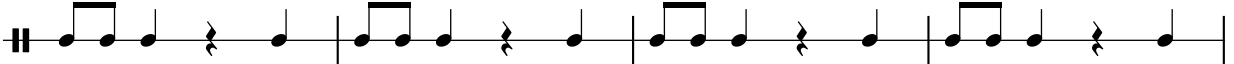
7



8



9



10



11



12



13



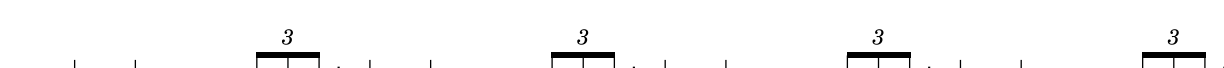
14



15



16



17



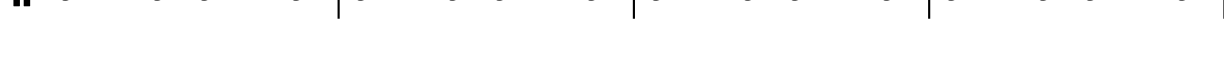
18



19



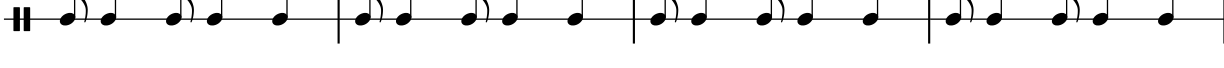
20



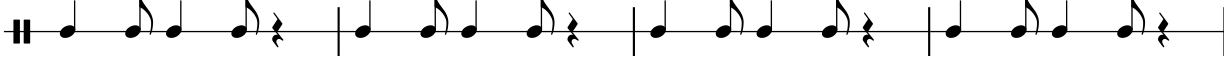
21



22



23



CHARLIE OVER THE OCEAN

Call *Response*

Char - lie o - ver the o - cean, (Char - lie o - ver the o - cean,)

5 *Call* *Response*

Char - lie o - ver the Sea, (Char - lie o - ver the Sea,)

9 *Call* *Response*

Char - lie caught a black - bird, (Char - lie caught a black - bird,)

13 *Call* *Response*

Can't catch me, (Can't catch me.)

CIRCLE ROUND THE ZERO

Cir - cle round the ze - ro, Find your lov - in' ze - ro,

3 Back, back ze - ro, Side, side ze - ro,

5 Front, front ze - ro, Swing your lov - in' ze - ro.

DO AS I'M DOING

Do as I'm do - ing, fol - low, fol - low me,

5 *Fine*

Do as I'm do - ing, fol - low fol - low me,

9 *D.C. al Fine*

If I do it high or low, if I do it fast or slow,

OH I'M GOING TO SING

Oh I'm goin' to sing, goin' to sing, goin' to sing, goin' to sing all a-long my way. Oh

6

I'm goin' to sing, goin' to sing, goin' to sing, goin' to sing all a-long my way.

EPO I TAI TAI E

E-po i tai tai e, e-po i tai tai e, E-po i tai tai,

6

e - po i tu - ki tu - ki, E - po i tu - ki tu - ki e.

SPRING BREEZE

Ta - va - szi szél vi - zet á - raszt, vi - rá - gom vi - rá - gom.
Hát én im - már kít vá - lasz - szak, vi - rá - gom vi - rá - gom.

5

Min - den ma - dár tár - sat vá - laszt, vi - rá - gom vi - rá - gom.
Te en - ge - met én té - ge - det, vi - rá - gom vi - rá - gom.

LITTLE BIRD

Ma - dár - ka, ma - dár - ka,
Ha - kér - di ki küld - te,

3

Csá - cso - gó ma - dár - ka,
Mond - jad, hogy az küld - te,

5

Vidd el a le - ve - lem, vidd el a le - ve - lem
Ki - nek bá - na - tá - ban, szí - ve fáj - dal - má - ban,

9

Szép ma - gyar ha - zám - ba.
Meg - ha - sad a szí - ve.

RECRUITING DANCE

A jó lo-vas ka-to - ná - nak de jól va-gyon dol - ga:
Pa - ri - pá-ját meg-for - gat - ja, úgy me - gyen dol - gá - ra.

5

E - szik i - szik a sá - tor - ban, sem - mi - re sincs gond - ja.
Csil-log, vil-log a me - ző - ben vi - rág - szál mód - já - ra.

9

Hej, é - let, begyöngy é - let, en - nél szebb sem le - het,

13

Csak az jöj - jön ka - to - ná - nak, a - ki i - lyet sze - ret.

SUNRISE

8
1 2 2 1 1 2 2 1 3 3 4 4 5 5 6 6 5 5 7

9

8
1 2 2 1 1 2 2 1 3 3 4 4 5 5 6 6 5 5 7

17

8
5 5 7 1 2 2 1 1 2 2 1

25

8
3 3 4 4 5 5 6 6 5 5 7

SARASPONDA

4/4

Sa - ra - spon - da, sa - ra - spon - da, sa - ra - spon - da ret set set. Sa - ra -

4

spon-da, sa - ra - spon-da, sa - ra - spon-da ret set set. A doh ray oh, a

7

doh ray boomday oh, A doh ray boom day ret set set, Ah say pah say oh.

SAKURA

4/4

sa ku ra sa ku ra ya yo i no so ra - wa

5

mi wa ta su ka gi - ri ka su mi ka ku mo - ka

9

ni o i zo i zu - ru i za ya i za ya

13

mi ni yu - ka n

HOTARU KOI

Ho Ho Ho ta ru koi!

5

A - chi no mi - zu wa ni ga i - zo.

9

Ko - chi no mi - zu wa a - ma i - zo.

13

Ho Ho Ho ta ru koi!

TWINKLE, TWINKLE

5

BROTHER JOHN

5

ODE TO JOY



Joy - ful, joy - ful, we a - dore Thee, God of glo - ry, Lord of love;
 Freu - de, schö - ner Göt - ter fun - ken, Toch - ter aus E - ly - si - um,
 Lán - goj fel a lel - künk - ben, szép é - gi szik - ra, szent ö - röm!

5



Hearts un - fold like flow'rs be - fore Thee, Op' - ning to the Sun a - bove.
 wir be - tre - ten feu - er - trun - ken, Himm - li - sche, dein Hei - lig - tum!
 Térj be hoz - zánk, drá - ga ven - dég, tün - dö - kölj rá - nek, fény - öz - ön!

9



Melt the clouds of sin and sad - ness; Drive the dark of doubt a - way! Giv -
 Dei - ne Zau - ber bin - den wie - der, was die Mo - de streng ge - teilt. Al -
 E - gye - sít - sed szel - le - med - del, mit zord er - kölcs szét - sza - kít. Test -

13



- er of im - mort - al glad - ness, Fill us with the light of day!
 - le Men - schen wer - den Brü - der, wo dein sanf - ter Flü - gel weilt.
 - vér lé - szen min - den em - ber, mer - re leng - nek szár - nya - id.

HALLELUJAH

C Am C Am

6 F G C G C

11 F G Am F G E

16 Am F Am

21 F C G C

C Am C Am F G C

G C F G Am F G E Am

F Am F C G C

THE LITTLE DRUMMER BOY

F **C7** **F**

Come they told me, pa - rum pum pum pum,
 Lit - tle Ba - by, pa - rum pum pum pum,
 Ma - ry nod - ded, pa - rum pum pum pum,

5 **C7** **F**

A new born King to see, pa - rum pum pum pum,
 I am a poor boy too, pa - rum pum pum pum,
 The Ox and Lamb kept time, pa - rum pum pum pum,

9 **C** **F** **C**

Our fi - nest gifts we bring pa - rum pum pum pum,
 I have no gift to bring pa - rum pum pum pum,
 I played my drum for Him, pa - rum pum pum pum,

13 **F** **B** **F7** **B**

To lay be - fore the King, pa - rum pum pum pum,
 That's fit to give our King, pa - rum pum pum pum,
 I played my best for Him, pa - rum pum pum pum,

16 **F** **C** **F**

rum pum pum pum, rum pum pum pum, So to
 rum pum pum pum, rum pum pum pum, Shall I
 rum pum pum pum, rum pum pum pum, Then He

20 **C7** **F** **C7** **F**

ho - nour Him, pa - rum pum pum pum, when we come.
 play for you, pa - rum pum pum pum, on my drum?
 smiled at me, pa - rum pum pum pum, me and my drum.

KUMBAYA

C F C F G7

Kum-ba - yah my Lord, Kum-ba - yah! Kum-ba - yah my Lord, Kum-ba - yah!

9

C F C F C G7 C

Kum-ba - yah my Lord, Kum-ba - yah! O Lord Kum - ba - yah!

SHOSHOLOZA

f

Sho - sho-lo - za! Sho - sho-lo - za, ku-le-zon-ta - ba

5

sti - me - la si-phu - me South Af - ri - ca Wen u ya ba - le - ka,

8

ku-le-zon-ta - ba sti - me - la si-phu - me South Af - ri-ca Sho - sho-lo - za

12

ku - le - zon - ta - ba sti - me - la si-phu - me South Af - ri - ca

SIYAHAMBA - NO.1

Si - ya - hamb - e ku - kha - nye - ni - kwen-khos, Si - ya -

4

hamb - e ku - kha - nye - ni kwen-khos, Si - ya - hamb - e ku-kha -

7

nye - ni kwen-khos, Si - ya - hamb - e ku - kha - nye - ni kwen-khos, Si - ya -

Si - ya -

10

hamb - e ku-kha - nye-ni kwen-khos, Si - ya - hamb - e ku - kha - nye - ni kwen-khos,

hamb - e ku-kha - nye-ni kwen-khos, Si - ya - hamb - e ku - kha - nye - ni kwen-khos,

2

13

Si - ya - hamb - e ku - kha - nye - ni kwen-khos, Si - ya -

Si - ya - hamb - e ku - kha - nye - ni kwen-khos, Si - ya -

16

hamb - e ku - kha - nye - ni kwen-khos, Si - ya -

hamb - e ku - kha - nye - ni ku - kha - nye - ni kwen-khos, Si - ya -

hamb - e ku - kha - nye - ni kwen-khos, Si - ya -

18

hamb - a, hamb - a, Si - ya - hamb - a oh hamb - a, Si - ya -

hamb - a hamb - a, Si - ya - hamb - a hamb - a, Si - ya -

20

hamb - e ku - kha - nye - ni kwen-khos, Si - ya -

hamb - e ku - kha - nye - ni ku - kha - nye - ni kwen-khos, Si - ya -

hamb - e ku - kha - nye - ni kwen-khos, Si - ya -

22

hamb - a, oh

hamb - a, hamb - a, Si - ya - hamb - a, hamb - a, Si - ya -

hamb - a, hamb - a, Si - ya - hamb - a, hamb - a, Si - ya -

24

hamb - e ku - kha - nye - ni kwen - khos.

hamb - e ku - kha - nye - ni kwen - khos.

SIYAHAMBA - NO.2

Si - ya - hamb - e ku - kha - nye - ni - kwen - khos, Si - ya - hamb - e ku - kha - nye - ni kwen - khos,

5

1. 2.

Si - ya kos Si - ya - hamb - e hamb - e, Si - ya - hamb - e u - u Si - ya -

9

1. 2.

hamb - e ku - kha - nye - ni kwen - khos, Si - ya kos

BWANA AWABARIKI

Freely

Bwa - na, Bwa - na, Bwa - na a-wa - ba - ri - ki,

4

Bwa - na a-wa - ba - ri - ki, Bwa - na a-wa - ba - ri - ki mi - le - le.

7

Bwa - na a - wa - ba - ri - ki, Bwa - na a - wa - ba - ri - ki,

9

Bwa - na a - wa - ba - ri - ki mi - le - le.

2

11

Bwa - na a - wa - ba - ri - ki, Bwa - na a - wa - ba - ri - ki,

Bwa - na a - wa - ba - ri - ki, Bwa - na a - wa - ba - ri - ki,

13

Bwa - na a - wa - ba - ri - ki mi - le - le.

Bwa - na a - wa - ba - ri - ki mi - le; a - wa - ba - ri - ki,

15

Bwa - na a - wa - ba - ri - ki, Bwa - na a - wa - ba - ri - ki,

Bwa - na a - wa - ba - ri - ki, Bwa - na a - wa - ba - ri - ki,

17

Bwa - na a - wa - ba - ri - ki mi - le - le.

Bwa - na a - wa - ba - ri - ki mi - le - le.

Julkaisu on toteutettu osana ERASMUS+-hanketta 2019-1-HU01-KA205-060687, jota koordinoi Hangkeltő-säätiö, Budapest, Unkari.

Tutoriaalit ovat laatineet kumppaniorganisaatioiden asiantuntijat:

Hangkeltő Foundation

Foundation for Youth Awareness

World Music School Helsinki

Coyote Initiatives CIC

'Microkosmos' Associazione Culturale Italo-Ellenica per la Formazione

Euroopan unionin rahoittama. Esitetyt näkemykset ja mielipiteet ovat ainoastaan tämän tekstin laatijoiden näkemyksiä eivätkä välttämättä vastaa Euroopan unionin tai Euroopan koulutuksen ja kulttuurin toimeenpanovirasto (EACEA) kantaa. Euroopan unioni ja EACEA eivät ole vastuussa niistä.

Julkaisija:: Hangkeltő Foundation

Vastuussa: Csaba Tőri puheenjohtaja

Toimittanut Edit Pálinkás

Suunnittelu: DIVISART Ltd.

Lehdistö: Digitalpress Budapest, Unkari

2022

