

# OPETTAJAN MATERIAALI

## PIPARKAKKUPUIKA

### TANSSITEATTERI HURJARUUTHISSA

#### Urbaani tanssiteos klassisesta karkulaistarina & villien lasten puolustuspuhe

Klassikkosatu Piparkakkuipoika kertoo kardemummanhuuruisen tarinan piparipojan karkumatkasta pelliltä ketun kitaan. Hurjaruuthin näyttämöllä keväällä 2016 karataan kaupunkiviidakoon, mutta jokin ei ole muuttunut: piparilapsi ei edelleenkään kuuntele muiden viisaita sanoja, vaan irtaantuu kodistaan ja juoksee kohti vapautta, seikkailuja – mutta myös vaaroja.

Esityksen koreografi Hanna Brotherus on tehnyt useita kiitettyjä koreografioita, muun muassa aiemmin Tanssiteatteri Hurjaruuthissa katsojia ihastuttaneen tanssiteoksen Hannu ja Kerttu. Piparkakkuipojan äänisuunnittelusta vastaava Johannes Brotherus tunnetaan näyttelijänä ja musiikintekijänä.

Tanssiteatteri Hurjaruuthin Pölyt pois klassikosta! -sarjassa tomutetaan tutut tarinat tai nykylapsille vähän tuntemattomammakin sadut tämän päivän näyttämölle.

#### ENNEN ESITYSTÄ

Ohessa on Piparkakkuipoika-satu. Tutustukaa satuun ennen esitykseen saapumista tai sen jälkeen ja pohtikaa esimerkiksi seuraavia kysymyksiä:

Mistä satu kertoo?

Mitä sadussa tapahtuu? Oliko siinä jotakin mitä ette ymmärtäneet?

Minkälaisia hahmoja sadussa esiintyy?

Mitä ajattelette sadun lopusta?

#### PIPARKAKKUIPOIKA-SATU

Olipa kerran ukko ja mummo, jotka asuivat pienessä mökissä metsän keskellä. Heillä ei ollut yhtään lasta ja he kaipasivat kovasti omaa pientä poikaa. Eräänä aamuna mummo paistoi piparkakkuja. Silloin hän päätti tehdä ukolle piparkakkuipojan. Hän otti palan taikinaa, kauli sen ohueksi ja muodosti siitä pojan, jolle hän pani rusinoista silmät, ison nauravan suun ja takkiin kolme nappia. Hän taputti sitä hellästi ja työnsi sen uuniin. Kun hän arveli pojan kypsyneen, hän nauroi mielissään ja katsoi uuniin. Hän ei ehtinyt muuta kuin avata uuninluukun, kun piparkakkuipoika hyppäsi ulos ja juoksi pirtistä suoraan metsään. Mummo kiiruhti perään ja huusi:

— *Tule takaisin!*

Mutta piparkakkuipoika vain nauroi ja huusi vastaukseksi:

— *Juokse vain, juokse vain!*

*Minua et kiinni saa, minä olen piparkakkuipoika.*

Eikä mummo saanut sitä millään kiinni.

Ukkokin näki pojan juoksevan ohitseensa ja huusi:

— *Tule takaisin!*

Mutta piparkakkuipoika vain nauroi ja huusi vastaukseksi:

— *Juokse vain, juokse vain!*

*Minua et kiinni saa, minä olen piparkakkuipoika, pääsin pakoon mummoa ja sinuakin pääsen.*

*Pääsenpäs vain!*

Ja niin se hävisi metsään. Metsäreunassa nakerteli paksu pupu vihreitä lehtiä. Se huomasi piparkakkuipojan juoksevan ohitseensa ja huusi pojalle:

— *Tule takaisin!*

Mutta piparkakkuipoika vain nauroi ja huusi vastaukseksi:

— *Juokse vain, juokse vain!*

*Minua et kiinni saa, minä olen piparkakkuipoika, pääsin pakoon mummoa ja ukkoa ja sinuakin pääsen.*

*Pääsenpäs vain!*

Pupu juoksi minkä koivistaan pääsi, mutta ei saanut kiinni piparkakkuipoikaa, joka juoksi yhä syvemmälle metsään. Pörröturkki karhunpentu oli juuri nuuskimassa hunajaa, kun piparkakkuipoika kulki ohi, ja se huusi:

— *Tule takaisin!*

Mutta piparkakkuipoika vain nauroi ja huusi vastaukseksi:

— *Juokse vain, juokse vain!*

*Minua et kiinni saa, minä olen piparkakkuipoika, pääsin pakoon mummoa ja ukkoa ja pupua, ja sinuakin pääsen.*

*Pääsenpäs vain!*

Ja niin se hävisi metsään. Karhunpentu löntysti pojan jälkeen, mutta eihän se saanut sitä kiinni. Piparkakkuipoika juoksi yhä syvemmälle metsään.

---

Kettu kurkisti piilopaikastaan, kun näki piparkakkuipojan ja huusi:

— *Tule takaisin!*

Mutta piparkakkuipoika vain nauroi ja huusi vastaukseksi:

— *Juokse vain, juokse vain!*

*Minua et kiinni saa, minä olen piparkakkuipoika, pääsin pakoon mummoa ja ukkoa ja pupua, karhua ja sinuakin pääsen.*

*Pääsenpäs vain!*

Mutta kettu ei juussutkaan sen perässä, vaan sanoi lempeästi:

— *En minä tahdo ottaa sinua kiinni, piparkakkuipoika. Mutta kohta tulet joelle. Minä vien sinut yli häntäni päällä, ja sitten mummo eikä ukko eikä karhunpoika saa sinua kiinni.*

Piparkakkuipoika katsoi jokea ja katsoi metsää ja sitten se katsoi kettua.

— *Hyvä kettu, koska sinun häntäsi on niin kaukana suusta, tulen mukaasi, se sanoi.*

Se hyppäsi ketun hännälle ja kettu lähti uimaan joen poikki. Mutta kun vesi syveni, se huusi piparkakkuipojalle:

— *Hyppää selkääni tai muuten kastut.*

Piparkakkuipoika hyppäsi ketun selkään, ja matka jatkui. Mutta vesi syveni yhä, ja kettu huusi:

— *Hyppää päini päälle tai muuten kastut.*

Piparkakkuipoika hyppäsi ketun pään päälle. Mutta kettu heilautti päätään, aukaisi suunsa ja piparkakkuipoika putosi suoraan sen suuhun. Ja niin sen piparkakkuipojan loru loppui.

## PIPARKAKKUPAIKA-SADUN ALKUPERÄ

Piparkakkupeika on vanha kansansatu, josta on olemassa erilaisia versioita lähes kaikissa Euroopan maissa. Piparkakkupeika esiintyi ensimmäistä kertaa painettuna julkaisuna vuonna 1875 St. Nicholas-lehdessä Iso-Britanniassa. Julkaisua seurasi nimettömän kirjoittajan teksti:

*”Palvelustyttö Mainesta kertoi tämän sadun lapsilleni. Tarina kiinnosti heitä niin paljon, että päätin säilyttää sen. Kysyin, mistä tyttö on löytänyt sadun, ja tyttö sanoi erään vanhan naisen kertoneen sen hänelle hänen lapsuudessaan.”*

## TIETOISKU KANSANSADUISTA

Kansansadut ovat kansanperinteen eläneitä tarinoita, jotka ovat siirtyneet henkilöltä toiselle suullisesti kertomalla. Kansansatujen alkuperä on tuntematon ja jokainen kertoja on muuntanut kuulemaansa omanlaisekseen. Sadut ovat vaeltaneet vuosihansien aikana maasta ja maanosasta toiseen ja satujen aiheet ovat melko samanlaisia eri puolilla maailmaa.

Kansansaduilla on yhteisiä piirteitä myyttien kanssa, mutta niiden sisällöt ja luonne eivät ole uskonnollisia. Monien kansansatujen on havaittu noudattavan enemmän tai vähemmän samankaltaista juonikaavaa, josta käytetään nimeä monomyytti tai sankarin matka.

Grimmin veljekset ja Charles Perrault kirjoittivat muistiin monia kansansatuja ja Suomessa Sakari Topelius käytti niitä omien satujensa lähteinä.

### Pohdikaa yhdessä: Mitkä ovat tyypillisiä piirteitä kansansaduille?

Minkälaisia teemoja kansansaduissa on?

Minkälaisia hahmoja kansansaduissa esiintyy?

Miten kansansadut usein alkavat/loppuvat?

## ESITYKSEN JÄLKEEN

### Yhdessä pohdittavaksi

Mitä esityksestä jäi erityisesti mieleen?

Miten esitys erosi tarinasta jonka luimme?

Jäikö jokin tapahtuma tai henkilö askarruttamaan? Miksi?

Oliko esityksessä jotakin mitä et ymmärtänyt?

### Teemat

Mistä esitys kertoi?

Miksi Piparkakku peika karkasi?

Oliko esityksessä jokin opetus?

### Tanssiteatterin elementit

Miten kuvailisit esitystä? Minkälaista liikettä esityksessä nähtiin?

Minkälaisia teatterin elementtejä esityksessä nähtiin?

Esityksen koreografiasta vastaa Hanna Brotherus. Mitä koreografi tekee?

Hurjaruuthin Piparkakkupeika-esityksessä nähdään elementtejä parkourista.

Ranskassa 1980-luvulla syntyneen lajin alkuperäinen nimi oli L'art du déplacement, vapaasti käännettynä liikkumisen taito tai taide. Ajan myötä laji sai muita nimiä, kuten parkour ja freerunning. Parkourissa keskitytään kehittämään liikkumiseen tarvittavia perusominaisuuksia, kuten tasapainoa, voimaa, dynaamisuutta, kestävyyttä, tarkkuutta, tilan hahmotusta ja luovuutta. Se on tapa harjoittaa kehoa ja mieltä toiminnallisempaan ja tehokkaampaan suuntaan. Parkour on yksinkertaisimmillaan juoksemista, hyppäämistä ja kiipeämistä. Siinä tasapainoillaan, ylitetään esteitä, sujahdellaan ahtaista väleistä, kiivetään seinille, hypitään erilaisille pinnoille ja heilutaan puissa. Parkour on liikkumista jokapäiväisessä ympäristössä, ympäristön antamia mahdollisuuksia hyödyntäen. (Lähde: <http://www.parkourakatemia.fi/parkour>)

## HARJOITTEITA ESITYSKOKEMUKSEN SYVENTÄMISEKSI Sovellettavissa kaikenikäisille

### 1. SARJAKUVA

Jokainen osallistuja valitsee esityksestä muutaman keskeisimmän tapahtuman ja piirtää niistä valinnaisen ruutumäärän pituisen sarjakuvan. Sarjakuvat nimetään ja niistä voi tehdä näyttelyn ryhmän tiloihin.

### Versio 2: Kehollinen sarjakuva

Osallistujat jaetaan pienryhmiin, jossa he rakentavat kehoillaan 3-5 kuvan pituisen sarjakuvan esityksen keskeisimmistä tapahtumista. Muu ryhmä kertoo, mitä he näkevät kuvissa.

### 2. LÖÖPPI

Mitkä olivat esityksen mieleenpainuvimmat tapahtumat? Osallistujat kirjoittavat pareittain lööpin valitsemastaan tapahtumasta (esim. ”Piparkakkupeika pakeni poliisia!”) ja piirtävät lööpin yhteyteen kuvan tapahtuneesta. Tekijät voivat halutessaan kirjoittaa muutaman lauseen mittaisen uutisen lööpin yhteyteen. Lööppiteksteissä on lupa liitellä ja ryhmä voi mieltää, kuinka hyvin otsikot vastasivat tarinan tapahtumia. Lööpit luetaan ja katsotaan yhdessä ja niistä voi koota kokonaisen lehtijulkaisun.

### Versio 2: Graffiti

Osallistujat tekevät oman graffitin esityksen mieleenpainuvimmasta tapahtumasta seinään kiinnitetylle suurelle paperille.

### 3.a. HAHMOTTELUA

Jokainen osallistuja piirtää piparkakkupeikan tai jonkun muun esityksessä esiintyneen hahmon ääriiviivat ja täydentää kuvaa piirtämällä/kirjoittamalla millainen henkilö heidän mielestään oli. Kuvaan voi piirtää/kirjoittaa ulkoisia piirteitä (hiusten väri, vaatteet yms.), luonteenpiirteitä, lempiasioita ja niin edelleen. Tekijät voivat myös keksiä hahmosta asioita joita esityksessä ei ilmennyt, kuten mitä hahmo harrastaa, mikä on hahmon lempiruoka tai mistä hahmo haaveilee. Hahmot esitellään pareittain tai pienryhmissä ja ne voi asettaa näyttelyksi.

**Versio 2:** Ryhmä käy läpi esityksessä esiintyneet hahmot ja kokeilee kehollaan kuinka kukin hahmo seisoo ja liikkuu. Mikä on ominaista hahmolle? Miten hahmot eroavat toisistaan? Ryhmä voi syventyä johonkin hahmoon ja mieltää mitä hahmolle esityksessä tapahtui ja miksi. Minkälaisia valintoja hahmo teki ja miksi?

### 3.b. LASTEN OMA KAUPUNKI

Minkälainen olisi lasten unelmakaupunki? Mitä kaupungissa olisi? Miltä siellä näyttäisi? Osallistujat piirtävät/kirjoittavat isolle paperille ryhmän oman kaupungin ja voivat laittaa tekemänsä hahmot seikkailemaan sinne.

### 4. LÄMMITTELYÄ LIIKKEESEEN

Ryhmä jaetaan pariin. Toinen osallistuja kuljettaa pariaan liikuttamalla kättään parin katseen tasolla, jolloin toinen seuraa katseellaan ja kehollaan kuljettajan kättä. Kuljettajan tehtävä on pitää huolta seuraajastaan ja viedä tätä ympäri tilaa ja eri tasoja. Vaihetaan rooleja.

Toinen toimii parinsa peilinä, jolloin pari kopioi kaiken mitä liikkuja tekee. Vaihetaan rooleja.

**Versio 2:** Kuljettaja valitsee yhden Piparkakkupeika-esityksen hahmoista ja käyttää tämän tapaa liikkua seuraajan kopioidessa liikettä. Vaihetaan rooleja.

### 5. KAUPUNKIVIIDAKKO

**Vaihe 1:** Ryhmä rakentaa tilasta löytyvistä elementeistä ja osasta osallistujia ”kaupunkiviidakon” eli esteradan, jonka läpi loput osallistujista kulkee valitsemallaan tavalla. Kulkijoita voi haastaa käyttämään esimerkiksi ylityksiä, alituksia, kinkkaamista, kierimistä, hyppäämistä, harppomista tai varpailla kulkemista. Ryhmä luo kaupunkiviidakolle omat säännöt, kuten missä on vettä, missä on suojatie, mistä saa mennä ja mistä ei. Vaihetaan rooleja.

**Vaihe 2:** Minkälaisia hahmoja esityksessä nähtiin ja miten he liikkuvat? Minkälaisia tunteita he kävivät läpi? Osallistujat valitsevat jonkin hahmoista ja kulkevat kaupunkiviidakon läpi hahmon liikkumistavalla. Miten liikkuminen kaupunkiviidakossa muuttuu?

**Vaihe 3:** Ryhmä kirjoittaa kaupungille säännöt: Mitä meidän kaupungissamme saa tehdä? Mitä ei saa tehdä?