

A

Ajatusääniä

Esimerkiksi still-kuvaan voi joko katsojat tai kuvassa olevat henkilöt antavat yhden virkkeen mittaisia minä-muotoisia ajatuksia, joita hahmo voisi juuri kuvan hetkellä ajatella. Ajatusääni käydään antamassa hahmolle koskettamalla kevyesti tämän olkapäätä, jotta kaikki katsojat tietävät, mille hahmoista ajatusääni annetaan.

D

Draamasopimus

Laaditaan paperille yhdessä lasten kanssa ryhmän yhteiset pelisäännöt. Sopimuksessa tulee ilmetä toimintaan osallistumisen vapaaehtoisuus ja roolisuoja osallistujille sopivaa kieltä ja sanastoa käyttäen. Lisäksi sopimukseen kirjataan, miten toimitaan, jotta kaikilla on hyvä ja turvallinen olo ryhmässä. Lapset saavat osallistua sopimuksen kohtien luomiseen, mutta opettaja voi tarvittaessa ehdottaa kohtia sopimukseen. Lopuksi jokainen osallistuja ilmoittaa sitoutuvansa sopimukseen allekirjoittamalla sopimuksen. Halutessaan allekirjoituksen lisäksi voi muotoilla jonkinlaisen oman merkin tai rituaalin, jolla ryhmä sitoutuu noudattamaan yhdessä sovittuja sääntöjä.

Esimerkki viiden kohdan draamasopimuksesta:

1. Kaikki saavat osallistua sillä tavalla kuin itse osaa. Jos haluaa välillä seurata sivusta, se on sallittua, mutta toisilta tekemisen ilon vieminen ei ole.
2. Kun minä olen roolissa, en ole oma itseni. Kun minä olen oma itseni, en ole roolihahmo.
3. Heittäytyään rohkeasti tekemään ja kokeilemaan! Kukaan ei voi epäonnistua.
4. Kannustetaan ja rohkaistaan yhdessä toisiamme lukemaan ja eläytymään.
5. Kuunnellaan ja kunnioitetaan toisiamme.

Huom! On hyvä lisätä, että koulun järjestyssäännöt pätevät lukuteatterissakin. Tämän vuoksi niitä ei tarvitse uudelleen kirjata draamasopimukseen, vaan tähän kirjataan vain sellaiset asiat, jotka koskevat nimenomaan draama- ja lukuteatterityöskentelyä.

Draamasopimuksen kohtien muistelu

Otetaan vuorotellen kutakin sopimuksen kohtaa kuvaava asento, ja halutessaan voi ottaa mukaan myös liikkeen/äänen. Jokainen saa tehdä omanlaisensa. Jos osallistujat eivät itse keksi, opettaja voi auttaa. Vaihdeltaan eri asentoja nopeasti yhä nopeammin ja nopeammin, sen mukaan, minkä

sopimuksen kohdan opettaja kulloinkin huutaa. Järjestystä, missä näitä huudellaan, kannattaa vaihdella.

Huom! Tarkoitus ei ole saada osallistujia tekemään virheitä, ja ”tippumaan pelistä”, vaan rentoutumaan, kun kehossa alkaa veri kiertää. Lisäksi osallistujat saavat huomata, että kaikessa ei tarvitse koko ajan onnistua, ja tekeminen silti voi olla kivaa. Opettaja tekee asentoja mukana.

Lopuksi kukin allekirjoittaa sopimuksen omalla nimellään.

H

Hetken merkitseminen

Työskentelyn päättävä harjoitus, jonka avulla opettaja saa nopeaa ja intuitiivista palautetta työskentelystä. Osallistujia pyydetään miettimään hiljaa itsekseen se hetki, joka kyseiseltä tapaamiselta on jäänyt päällimmäiseksi mieleen. Tarvittaessa voi sanoittaa harjoitusta lisää, kertomalla, että hetki voi olla hauskin, jännittävin, tylsin, huonoin tai paras hetki. Kun osallistujat ovat hetken saaneet miettiä, opettaja pyytää kaikkia menemään tilassa siihen paikkaan ja siihen asentoon, jossa oli silloin kun se ensimmäisenä mieleen tullut hetki tapahtui. Kun kaikki ovat löytäneet hetken ja paikan, hiljennytään asentoon.

Opettaja kiertää kuuntelemassa jokaisen hetken, ja miksi osallistuja on sen valinnut. Puheenvuoron voi antaa koskettamalla kevyesti osallistujan olkapäätä ja sanomalla tämän etunimen. Jos osallistuja ei osaa antaa perusteluja, opettajan ei tarvitse jäädä ”lypsämään” vastausta, eikä tarvitse tarjota omaa tulkintaansa. Se, että kerrotaan esimerkiksi ”Hippan X oli hauskin”, on riittävän tarkka vastaus, ja opettaja saa tietoonsa, että kyseinen hippaleikki on ollut mieleinen.

Hyvien asioiden pata

Istutaan lattialle tiiviiseen piiriin, opettaja ja osallistujat yhdessä. Jokainen saa ”ammentaa” jalkojen keskelle muodostuvaan tyhjään tilaan käsillään niitä asioita mistä tykkää. Asia sanotaan ääneen, silloin kun sitä laitetaan. Asiat voivat olla mitä tahansa; suklaa, koirat, hiihtäminen, matikka.. Opettaja voi esimerkiksi näyttää mallia. Asioiden laittamisessa ei tarvitse edetä piirissä järjestyksessä, ja saa laittaa useampia asioita. Opettaja voi muistuttaa toisten kuuntelemisesta tarvittaessa. Lopuksi hyvien

asioiden pataa voi porukalla hämmentää, ja sitten kämmenkupeilla ottaa oikein isot hyvät hörpyt mukavia asioita. 😊

K

Koreografia

Ehdotus loppukohtauksen tavulappukoreografiaksi: päätetään etukäteen mitkä kaksi väärää tavua kukin velhokokelas saa Velhomestarilta tämän ohjeistusrepliikin aikana. Kokelaat lukevat väärässä järjestyksessä olevat tavut ihmeissään ääneen yksitellen. Tämän jälkeen he vaihtavat katseita ymmällään ja lopulta rivissä katsomosta katsottuna vasemmalla seisova tajuaa, tunnistaa mitkä tavut aloittavat loitsun ja käy hakemassa ne itselleen, ja antaa tilalle saamansa väärät tavut. Tämän jälkeen vasemmalla toinen hoksaa mitkä hänelle kuuluu ja tekee samoin kuin ensimmäinen. Näin tehdään, kunnes kaikilla on omat oikeat tavut. Tämän jälkeen velhokokelaat lukevat jälleen omat tavunsa, ja lopuksi kaikki yhteen ääneen koko loitsun: *Siivet alle, taivahalle!* Tämän jälkeen Velhomestari pääsee jatkamaan kohtauksen dialogia.

Kannattaa huomata, että le-tavu tulee kaksi kertaa. Joillekin osallistujille tämä tehtävä voi olla haastava, joten ottakaa tälle rauhassa aikaa. Ja tämä on vain ehdotus, tavutehtävän ratkaisemisen voi tehdä monella tavalla, ja kukin voi miettiä itselle sopivimman tavan.

Huripurilaisen näyttelijä voi pyöriä koreografiassa mukana tai seistä taustalla velhokoululaisten toimintaa katsellen.

Kaikulukeminen

Yksi osallistuja valitaan esilukijaksi, joka lukee repliikin ensimmäisenä. Muut osallistujat lukevat esilukijan perässä saman repliikin. Kaikkein pisimpiä repliikkejä kannattaa pilkkoa kahteen osaan, jos lukijat ovat todella hitaita. Liikaa ei kannata pilkkoa, jotta osallistujilla tulee oikeasti luettua tekstiä. Ulkoa perässä toistaminen on eri asia kuin lukeminen. Tätä saa osallistujille muistuttaa useinkin. Yksi saa toimia esilukijana koko harjoituksen/roolihaamon ajan. Seuraavaan vaihdetaan toinen osallistuja. Näin jokainen saa johtaa lukukuoroa kerran koko työskentelyn aikana.

Kuulumiskierros

Jokaisen tapaamisen aloitusrutiini. Osallistujat saavat tilaisuuden kertoa, millä mielellä ovat, ja mitä heillä ehkä on mielessä lukuteatteriin liittyen. Opettaja kertoo myös omat kuulumisensa. Tässä yhteydessä on hyvä esitellä myös lyhyesti kyseisen tapaamisen runko; osallistujat pääsevät varautumaan siihen mitä on luvassa.

Tämän kierroksen voi muotoilla oman näköisekseen sen mukaan, tulevatko osallistujat samalta luokalta vai eri luokilta, onko tapaaminen päivän ensimmäisenä, keskellä vai päätteeksi. Jokaisessa hetkessä on perusteltua kysyä osallistujien sen hetkinen tunnelma, sillä oma mieliala vaikuttaa usein paljonkin valmiuksiin osallistua draamatoimintaan. Kannattaa muistaa, että osallistujilla on aina lupa jäädä sivuun seurailemaan. Ketään ei pakoteta osallistumaan, joskin opettajan kannattaa lempeästi rohkaista kokeilemaan kaikkia harjoitteita. Toisaalta, opettajan on hyvä pitää huoli, että tätä oikeutta jäädä sivuun ei käytetä väärin, esim. häiritäkseen tapaamista.

L

Liikutaan tilassa

Opettajan ohjeen mukaan lähdetään liikkumaan tilassa. Ensin kävellään ympäriinsä tavallisesti, sitten kiireellä, sitten tosi hitaasti, nopeasti, vuorotellen.

Tämän jälkeen kuljetaan erilaisissa tunnetiloissa tai tilanteissa: väsyneenä: kuin 10 kilometrin matkan loppusuoralla. Nälkäisenä/janoisena kuumalla aavikolla, tapamaan rakasta ihmistä, jota ei ole nähnyt aikoihin, koulusta myöhästymistä peläten... tilanteita voi keksiä itse lisää. Kannattaa jättää viimeiseksi positiivinen/mukava tilanne.

Lukuteatterin tavoitteet

Harjoitella lukemisen sujuvuutta, ymmärtämistä ja ilmaisua hauskoilla tavoilla, joissa saa eläytyä rooleihin ja esittää tarinaa yhteistyössä muiden kanssa.

M

Minä tykkään

Ollaan piirissä kasvot keskustaa kohti. Kukin vuorollaan sanoo oman nimensä ja asian, josta tykkää. Kaikki, jotka tykkäävät samasta asiasta, ottavat askeleen ringin keskelle (ja heittävät ylävitokset toisilleen.) Tämän jälkeen palataan takaisin piiriin omalle paikalleen. Opettaja on piirissä ja leikissä mukana.

Vaihtoehtoinen tapa: jokaisella on oma tuoli, ja keskellä yksi sanoo mistä tykkää, ja kaikki, jotka tykkäävät samasta asiasta, vaihtavat paikkaa. Keskellä olija yrittää saada itselleen tuolin. Se, joka jää ilman tuolia, saa mennä keskelle sanomaan oman tykkäämisensä. Opettaja on leikissä mukana.

N

Nimi ja liike

Kukin vuorollaan piirissä sanoo oman nimensä ja samalla tekee jonkin liikkeen. Muut toistavat perässä. Käydään jokaisen nimi läpi kierroksena muutamia kertoja, esimerkiksi yhtä nopeammin ja nopeammin. Tämä lämmittää kehoa, ehkä naurattaa ja laukaisee mahdollista jännitystä.

Voidaan ottaa lisäkierros siten, että lisätään liikkeen tekemiseen jokin tunne. Opettaja voi auttaa liikkeessä, jos osallistuja ei itse keksi.

Jos ryhmän jäsenet ovat kaikki samalta luokalta ja entuudestaan hyvin tuttuja, liikkeeseen voi ottaa jo ensimmäisellä kierroksella ajatuksen, että jokainen näyttää liikkeellään oman senhetkisen olotilansa/liikkeen joka kuvaa omaa itseään/liikkeen joka kuvaa odotuksia lukuteatterista.

Huom! Näihin liikkeisiin ei ole oikeita eikä vääriä vaihtoehtoja, vaan jokainen tekee sellaisen, kuin itsestä mukavalta tuntuu, ja muut matkivat sillä tavalla kuin osaavat. Tämä on hyvä sanoa ääneen jo alussa.

Nimileikkivaihtoehtoja

Nimiläpsy: seisotaan piirissä. Opettaja aloittaa sanomalla jonkun osallistujista nimen, ja lähettää ”viestin” läpsäisemällä käsiä tämän suuntaan. Kyseinen oppilas jatkaa viestiä sanomalla jonkun muun nimen, ja läpsäisemällä käsiään yhteen hänen suuntaansa. Leikkiä voi yrittää nopeuttaa kunnes ei enää onnistu. Leikistä ei putoa pois, virheen sattuessa vain hurrataan, ja jatketaan uudelleen.

Nimiläpsy 2: sama kuin yllä, mutta niin päin, että käsiläpsyviestin lähettäjä ei sano nimeä, vaan nimen sanoo se, ketä on osoitettu. Sitten nimensä sanonut saa läpsäyttää seuraavan suuntaan, joka vuorostaan sanoo oman nimensä. Tämä versio toimii etenkin silloin, kun nimet eivät ole vielä kovin hyvin hallussa, ja halutaan turvallisesti kuulla, minkä nimisiä osallistujia ryhmässä olikaan.

Näytelmän lukemisen periaatteet

Ensimmäisenä, omalla rivillään merkitään, kuka sanoo repliikin. Puhujan nimen alapuolelta alkaa repliikki, joka sanotaan ääneen. Sulkeissa olevat asiat, parenteesit, ovat näyttämöohjeita. Esityksessä niitä ei lueta ääneen, mutta harjoittellessa niistä saa tietoa, miten näyttämöllä liikutaan ja mitä siellä tehdään. Parenteseja voi olla puhujien repliikkien välissä tai sisällä, ja niistä näkee, ketä roolihahmoa näyttämöohjeet koskevat.

R

Roolihenkilöhippa

Hippaa eri roolihenkilöiden liikkeellä. Hippa voi itse valita jonkin roolihenkilön kävelytyyliin, jonka mukaan kaikki liikkuvat hipassa. Voidaan tehdä myös niin, että opettaja huutaa henkilön nimen ja sillä tavalla kaikki kävelevät (toimii myös ilman hippaversiota, jos sitä on vaikea yhdistää kävelytyyliin).

Roolijako

Kolmannen tapaamiskerran päätteeksi, kun näytelmän viisi hahmoa on käyty läpi, osallistujat saavat toivoa rooleja, joita haluaisivat esittää mieluiten. Jokainen saa kirjoittaa lapulle ensin oman nimensä ja sitten kolme toivetta, mitkä roolit ovat mieleisimpiä. Kolme siksi, että näin luultavasti jokaiselle osallistujalle voidaan tarjota edes joku mieleisimmistä rooleista. Tässäkin tapauksessa voi käydä niin, että tulee jokin rooli, jota kukaan ei toivo. Tällöin opettaja voi seuraavalla kerralla kertoa tilanteen, ja sanoa, että rooleista osa arvottiin. Opettajan kannattaa kuitenkin osallistujia roolittaessaan ottaa huomioon ryhmädynamiikka ja lukutaidon taso; onko oppilaita, joita ei kannata laittaa pareiksi, eli esittämään kisatiimiä? Onko Huripurilaisen pitkät repliikit jollekin todella ylivoimaisia?

Tasatilanteissa lopulta roolit voidaan arpoa (opettaja arpoo ennen tuntia, ja kertoo, että roolit on arvottu). Painotetaan, että jokainen rooli on tärkeä ja siitä voi tehdä omanlaisensa.

Roolikartta

Tyhjä A4-arkki, jonka ylälaitaan kirjoitetaan roolihahmon nimi. Paperille kootaan työskentelyn aikana muistiin kaikenlaisia faktoja kyseisestä hahmosta. Jos osallistujien keskuudessa tulee erimielisyyksiä siitä, millainen hahmo on, nämä on hyvä selvittää; joko etsimällä tekstistä faktoja tai tekemällä tulkintoja. Yhteiseen kompromissiin on hyvä päätyä, sillä kaikkea ei näytelmätekstistä yksiselitteisesti löydy. Tämä on tärkeää siksi, että hahmojen analyysit tähtäävät lopulta esitykseen, ja

esityksessä on oltava yhteinen mielikuva siitä, millaisia hahmot ovat, jotta esittäminen onnistuu loogisena kokonaisuutena.

Roolimerkki

Asuste tai esine, jonka käytöstä erotetaan koska osallistuja on roolissa, ja koska omana itsenään. Velhokisoissa käytettävä roolimerkki on velhon hattu. Roolimerkki liittyy olennaisesta roolisuojan käsitteeseen. Silloin kun on pukeutunut velhoksi, ei ole oma itsensä, ja päinvastoin.

Roolisuoja

Tarkoittaa sitä, että kun ollaan lavalla roolissa, ollaan roolihahmossa, ei omana itsenään. Kun toimitaan omana itsenään, ei enää olla roolihahmossa. Roolissa ollessaan voi tehdä asioita, joita ei omana itsenään tekisi. Toisaalta, omana itsenään ollessaan ei pidä tuomita niistä asioista, joita roolihahmossa ollessaan on tehnyt. Roolihahmo voi myös osata asioita paremmin tai huonommin kuin ”oma itse”.

S

Salainen ajatus

Näyttelijät näyttelevät kohtauksia, kuten on harjoiteltu. Mutta, lisäksi he ottavat ajatukseksi jonkin alla olevista ”erikoistilanteista”. Näitä voi keksiä loputtomia määriä itse lisää, niin opettaja kuin osallistujatkin, oman innostuksena mukaan. Huomaa, että katsojien tai muiden kohtauksessa olijoiden ei ole välttämättä tarpeen tietää, mikä salainen ajatus näyttelijällä mielessään on, pääasia on, että se elävöittää näyttelijän kehollista ilmaisua ja on hauskaa toimintaa.

Lista salaisista ajatuksista:

On hirveä päänsärky, mutta yrittää esittää reipasta.

Kipu tai vaiva missä tahansa kehon osassa. Välillä vaiva yltyy ja välillä laantuu. Näyttelijä yrittää peitellä vaivaa muilta kohtauksessa olevilta henkilöiltä.

Selkäranka on tulta/vettä/ilmaa.

Yrittää pidättää jättimäistä ripulia.

Yrittää pidätellä oksennusta.

Yrittää pidätellä naurua.

Yrittää pidätellä itkua.

Koko keho tuntuu leijuvalta ilmapallolta.

Pelkää että häviää velhokisat (erityisen hauska ajatus Velhomestarille).

Uskoo että voittaa velhokisat.

Meinaa koko ajan nukahtaa.

Aavistuksen haastavampia, koska annettu dialogi sitoo ajatuksia ja ilmaisua:

Haluaa koko ajan auttaa muita.

Pelkää koko ajan muita.

On koko ajan kiinnostunut kaikesta, mihin katseensa vain osuu.

Odottaa koko ajan joulupukkia.

Näitä voi ottaa myös lämmittelyharjoituksena, niin että kaikki kävelee tilassa omana itsenään/roolihahmossaan 5. kerrasta alkaen, ja opettaja antaa erilaisia tilanteita, salaisia ajatuksia. Tähän ei tarvitse yhdistää replikointia, mutta voi olla hauskaa kokeilla esimerkiksi vastaantulijoiden tervehtimistä tai tervehtimisen yrittämistä.

Still-kuva

Osallistujat muodostavat sovitusta aiheesta paikallaan pysyvän kuvan, eräänlaisen patsaan. Kuvassa kaikkien osallistujien ei ole pakko esittää ihmishahmoja, siellä voi olla myös tarvittaessa eläimiä, huonekaluja, tavaroita jne. Kuvaa katsovat osallistujat voivat tulkita opettajan avustuksella näkemäänsä. Katsomisen jälkeen still-kuvan muodostanut ryhmä saa kertoa, mitä itse ajatteli kuvan esittävän.

Susi-jänis-kivi

Alkuun, jos tuntuu että osallistujat eivät muista, luetaan kohtauksessa 3 oleva kirje. Opettaja voi myös vain nopeasti muistuttaa siitä: "Kulkekaa viisitoista jäniksenloikkaa länteen, sitten kaksisataa sudenaskellusta koilliseen. Löydätte mustan kiven, jossa on ensimmäinen tehtävänne".

Harjoitellaan kirjeeseen liittyviä liikkeitä: jäniksenloikat ovat loikkia, sudenaskellukset pehmeitä ja hitaita, suuren pedon askelia ja mustan kiven kohdalla mennään kyyryyn mahdollisimman pieneksi.

Kapteeni käskää -leikin tyyppisesti opettaja voi huudella näiden liikkeiden nimiä, ja muiden pitää tehdä niihin viittaavat liikkeet. Voidaan alun jälkeen tehdä myös niin, että kuka tahansa saa huutaa

liikkumistyylejä , jolloin opettajakin pääsee osallistumaan leikkiin. Lisäksi voi ottaa neljännen hahmon, Velhon. Velho kävelee kahdella jalalla kuin ihminen, ja halutessaan voi lausua roolihahmolleen tyypillisiä repliikkejä (Huripuripum! – Äläpäs hoppuile! – Nyt tuli kiire! – Heureka!).

Voidaan myös pelata hippaa näillä liikkumistyyleillä (kivi pomppii kyyryssä).

Kuten aina, opettaja on mukana leikissä.

T

Taputusrinki

Seisotaan piirissä. Jokainen laittaa vasemman käden kämmen ylöspäin ja oikean kämmen alaspäin. Näin piirissä jokainen saa vierustoveriltaan kädelleen ”taputusparin”. Taputetaan niin, että vasen käsi tukee kaverin oikeaa, ja oma oikea taputtaa toisella puolella. Voi hokea samalla esim. ”hyvähyvähyvähyvä”. Lopuksi taputetaan vielä omilla käsillä perinteisesti. (Kirjoitettuna tämä kuulostaa hassulta, mutta on tosi mieleinen ja haluttu lopetusrituaali.)

Vaihtoehtoinen tapa: istutaan piirissä jalat suorassa, kaikkien varpaat keskustassa. Taputetaan lempeästi ensin vasemmalla istuvan polvia/jalkoja, hoetaan ”hyvähyvähyvä”, ja sitten käännetään oikealle ja tehdään sama. Kolmanneksi taputetaan omia sääriä, ja hoetaan itsellekin ”hyvähyvähyvä”. Lopuksi taputetaan vielä omilla käsillä perinteisesti.

Tarpeisto

Tässä oppaassa on osa tarpeistosta tulostettavina materiaaleina. Tämän lisäksi oman innostuksen ja ajankäytön salliessa voi suunnitella enemmänkin rekvisiittaa näytelmään käytettäväksi. Esimerkiksi siputiputin olisi hyvä olla olemassa, se voi olla melkein mikä värkki tahansa. Lisäksi Velhomestarilla voisi olla taikasauva ja/tai taikatorvi jne. Kannattaa kuitenkin huomata, että näytelmä esitetään yleisölle käsikirjoituksista lukien, joten kovin paljon käsissä kannettavaa rekvisiittaa ei lopulta kannata olla.

Tunnekortit

Tarpeistosta löytyy tulostettavat tunnekortit, joita voi hyödyntää monessa: kun valitaan kohtauksiin tai roolihahmoille tunteita, tai esimerkiksi kuulumiskierroksen tai loppupiirin tukena. Ohjelmassa tunnekortit on nostettu esille muutaman kerran, mutta tämän lisäksi niitä voi luonnollisesti hyödyntää koska tahansa, miten itse vain parhaaksi katsoo.

Jos tunteita arvotaan sokkona eri kohtauksiin, lukemisen jälkeen on hyvä käydä keskustelua, miten kyseinen tunne soveltui roolihahmolle ja tähän tilanteeseen. Miksi sopi? Miksi ei sopinut? Tämä on hyvä keino analysoida vaivihkaa kohtauksen sisältöä ja roolihahmoa.

Tähtikirjeet

Viimeisellä kerralla esityksen jälkeen annettava ns. ”todistus”, johon opettaja kirjoittaa jokaiselle osallistujalle yksilöllisen kehuja ja/tai tsemppiviestin. Tässä kannattaa keskittyä lukutaitoon liittyviin asioihin, kuten vaikka: ”Harjoittelit tosi sinnikkäästi!” , mutta toki voi kirjoittaa myös esimerkiksi: ”Heittäytyit rooliisi tosi rohkeasti!”. Fyysisesti tähtikirje voi olla millainen tahansa, yksinkertaisimmillaan vain kopiopaperi, johon on kirjoitettu kannustusviesti. Netistä löytää myös erilaisia kirjepaperipohjia, joita voi tulostaa halutessaan.

V

Velhokisat

Lukuteatterissa käytettävä näytelmäteksti. Näytelmässä on viisi henkilöahmoa: velho-oppilaat leikkisä Kalla, nokkela Otava, urheilullinen Salama ja keksijä-Tammi. Viides hahmo on Velhomestari Huripurilainen; kisatuomari, arvokas ja taitava velho.

Velho-oppilaat kisaavat pareittain velhokisoissa läpäistäkseen tason 8 kokeet, ja Huripurilainen ohjailee kisojen etenemistä.

Väittämät

Puretaan näytelmästä syntyneitä mielikuvia väittämien avulla. Tilan poikki merkitään jana, jonka toisessa päässä on vastaus ”kyllä ehdottomasti” ja toisessa ”ei ollenkaan”. Nämä kannattaa merkitä lapuilla, jotta osallistujilta ei unohdu kumpi pääty on kumpi. Ennen varsinaisia väittämiä kannattaa ottaa harjoitus, esimerkiksi: ”Jäätelö on pahaa.” Osallistujat asettuvat janalle kahden lapun väliin oman mielipiteensä mukaan. Halutessaan osallistujat voivat perustella valitsemaansa paikkaa janalla, mutta pelkkä janalle asettuminen on tässä vaiheessa riittävä harjoite.

8-lyönnit

Ollaan piirissä kasvot keskelle päin. Lyödään ilmaa ensin oikealla nyrkillä yläviistoon itsensä yläpuolelle 8 kertaa, sitten sama vasemmalle kädellä, sitten oikealla kädellä kertaa suoraan eteen, vasemmalla kädellä 8 kertaa suoraan eteen, sitten jalalla potkaistaan 8 kertaa alas etuviistoon, ja sama

vielä vasemmalla jalalla. Tämän jälkeen lyödään oikealla nyrkillä 7 kertaa yläviistoon jne. kunnes päästään kierrokselle, jolla jokaiseen suuntaan tulee yhdet iskut. Lasketaan samalla reippaasti ääneen numerot, jotta kaikki pysyvät harjoituksen rytmissä mukana. Pidetään lyönneissä ja potkuissa rivakka tahti, harjoituksessa on tarkoitus hengästyä ja saada veri kiertämään.