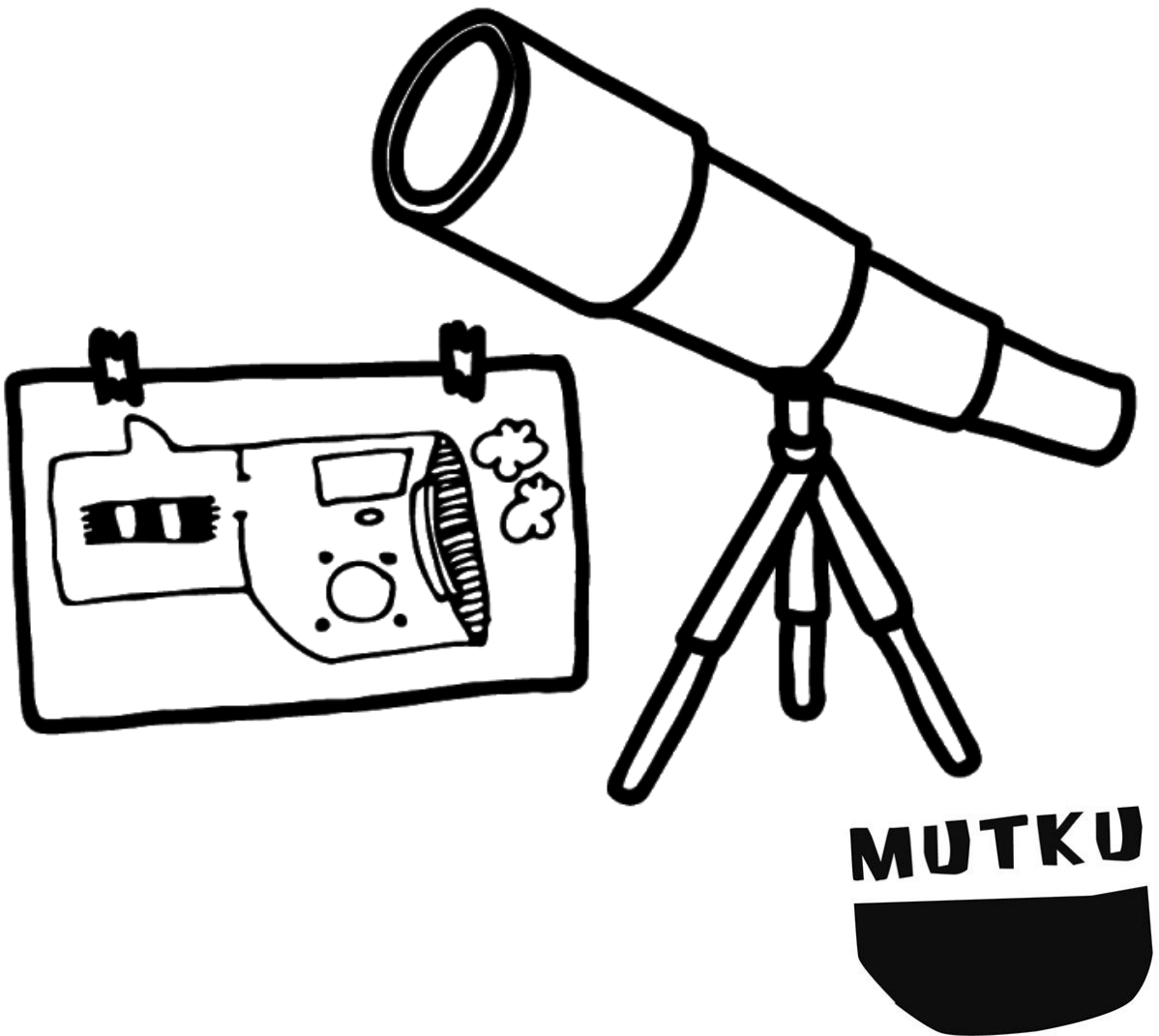
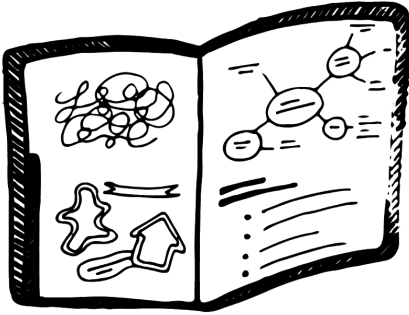


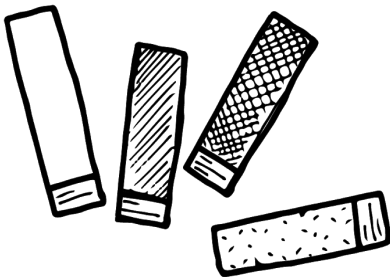
# MUTKU STUDIOT



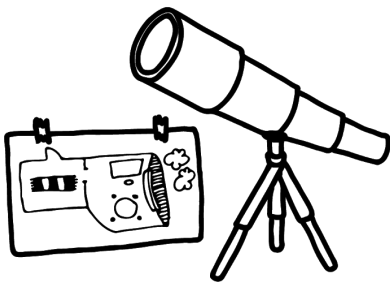
# MUTKU STUDIOT



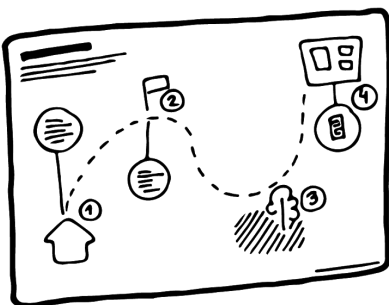
Ystäväni luonnoskirja



Värisinfonian  
kapellimestarit

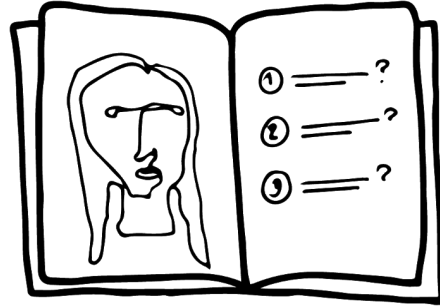


Hurja zoomaus

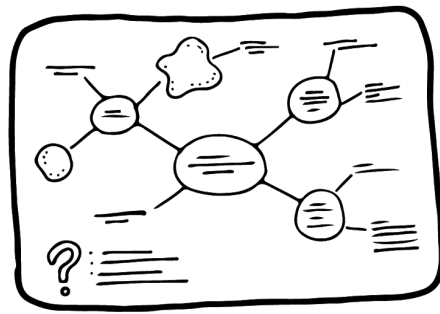


Unelmien palvelupolku

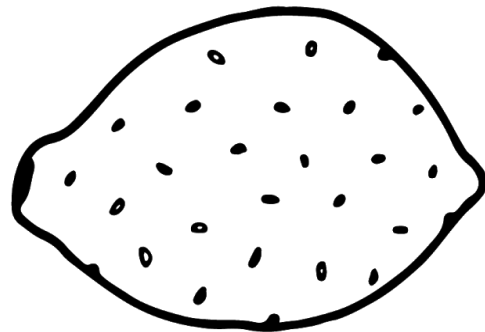
# MUTKU VÄLIPALAT



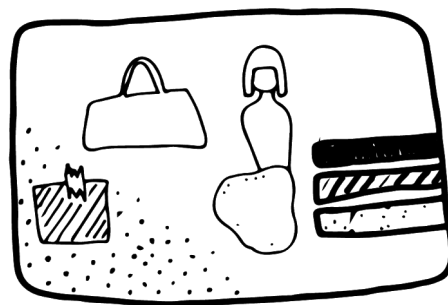
Sokkoluonnos



Miellekarttahaastattelu



Sitruunatuho



Tyylikartta

# MUTKU STUDIOT

## Käyttäjän ohje

// Erikokoisia sisältöjä hauskojen  
Mutku-kerhokertojen  
toteuttamiseen ala- ja  
yläasteikäisille

Tämä opas sisältää Mutku-studioita ja Mutku-välipaloja. Nämä ohjeet ovat tueksi mielenkiintoisten ja hauskojen kerhokertojen luomiseen ja toteuttamiseen. Ohjeita voi vapaasti muokata omaan tarpeisiinsa ja omalle ryhmälle sopiviksi. Oleellista on, että kerhossa on hauskaa! Mutku-kerhoissa iloinen tekeminen edellä opitaan yhdessä uutta maailmasta, itsestä ja muotoilusta. Huomaamatta myös ongelmanratkaisutaidot ja oppimisen taidot kehittyvät!

Opas sisältää Mutku-studioita, jotka on merkattu S-XL kokoisiksi. Näiden lisäksi opas sisältää XS kokoisia välipaloja, jotka on tarkoitettu lyhyiksi väliaktiiviteeteiksi kerhokerroille. Alla suuntaa-antavat kokojen selitykset:

XS = lyhyt (n. 5-30 min) aktiiviteetti

S = yksi kerhokerta

M = kaksi kerhokertaa

L = kolme kerhokertaa

XL = neljä+ kerhokertaa

Mutku-studioiden toteuttamiseen tarvitaan tavallisimpia askartelutarvikkeita sekä inspiroivaa lisämateriaalia. Mitä mielikuvitusriikkaampi materiaalipankki kerhoissa on, sitä mielikuvituksellisempia töitä kerhoissa syntyy. Materiaaliksi sopii hyvin myös esimerkiksi kierrätetyt kirjekuoret, karkkipaperit jne. Mielikuvitus rajana! Alla esimerkki kerhonoijaajan työkalupakista:



# MUTKU STUDIOIDEN KÄYTTÄJÄN KICK-OFF

## Unelmien kerho-ohjaaja (S)

// Millaiseksi kerhonohtajaksi sinä  
haluat kehittyä?

### MITÄ? KENELLE?

Mutku-kerhoissa iloinen yhdessä tekeminen on kaiken A ja O. Tämän toteutumiseen tarvitaan innostunut ohjaaja, jolla on työkaluja mielenkiintoisten ja hauskojen kerho-kertojen luomiseen. Lisäksi on hyvä muistaa, että innostunut kerho-ohjaaja on innostava kerho-ohjaaja. Tämä kick-off auttaa sinua kerho-ohjaajana pohtimaan, millainen ohjaaja haluat olla, millaisen kerhon haluat osallistujille luoda ja mikä on sinun roolisi inspiroivan kerhon luomisessa?

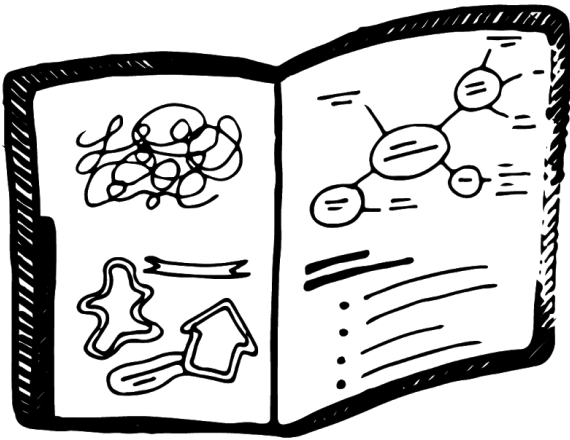
### MITEN? MIKSI?

Seuraavalle sivulle voit koota kuvakollaasin tai miellekartan siitä, millainen kerhonohtaja haluaisit olla. Pohdi myös, miten voisit kehittyä kerhonohtajana ja millaista tukea saattaisit kaivata tämän seikkailun aikana.

**MINÄ**  
**KERHONOHTAJANA**



# MUTKU STUDIO NO 1 (S)



## Ystäväni luonnoskirja

// Ikioma työkalu ajatusten ja ideoiden työstämiseen ja tallettamiseen

### MITÄ? KENELLE?

Luonnoskirja on kuin luottoystävä. Se on eräänlainen muistivihko, jonne voi tallettaa melkein mitä vain. Luonnoskirjan käyttö on kätevä ja tehokas keino oman ideoinnin työstämiseen. Sen avulla omia ideoitaan voi sekä tallettaa muistiin, että kehittää eteenpäin. Luonnoskirjan käyttö kehittää ideointikykyä ja monipuolista visuaalista ilmaisutaitoa. Se on kaikenikäisille sopiva menetelmä, joka auttaa myös syvempää oppimista ja muistamista. Tässä studiossa otetaan luonnoskirja-menetelmä haltuun ja tehdään luonnoskirjasta

omaa olemusta kuvaava. Samalla tutustutaan ja opitaan lisää muista osallistujista.

### MITEN? MIKSI?

Luonnoskirjan kokoamiseen ja käyttöön on yhtä monta tapaa kuin on tekijöitäkin. Kaikilla on oma tapansa ilmaista itseään ja ideoitaan. Tämän vuoksi on oleellista, että luonnoskirjan käyttö on vapaata. Toki on tärkeää kokeilla erilaisia tapoja, jotta voi löytää kiinnostavia ja itselleen sopivia tapoja luonnoskirjan käyttöön ja samalla kehittää kykyään ilmaista ajatuksiaan ja ideoitaan. Luonnoskirjan voi koota itse tai käyttää valmiiksi sidottuja vihkoja tai kirjoja. Tärkeää on, että luonnoskirjan pariin on innostavaa palata aina uudelleen. Luonnoskirjan käytössä vain mielikuvitus on rajana! Siihen voi piirtää, kirjoittaa, leikellä, maalata, kiinnittää asioita tai sen voi vaikka välillä vaihtaa kaverin kanssa.

### PROSESSI

#### OSA 1.

#### LUONNOSKIRJAN OWNAUS

1. Päätäkää yhdessä teille sopiva luonnoskirja formaatti, eli minkälainen luonnoskirja on juuri teille innostava.
2. Tehkää luonnoskirjasta itsenne näköinen. Minkälainen kansi kuvastaa sinua ihmisenä?
3. Ideaa voi aluksi luonnostella paperille ja sen jälkeen alkaa kokeilemisen kautta toteuttamaan lopullista kantta. Materiaaleina voivat toimia lehdestä leikatut kuvat, erilaiset kynät ja maalit, teipit, helmet jne. Mielikuvitus rajana!
4. Esitelkää valmiit luonnoskirjanne muille. Samalla saatatte oppia jotain uutta toisistanne.

## VINKKEJÄ LUONNOSKIRJAN KÄYTTÖÖN KERHOSSA

Luonnoskirjaa voi käyttää koska vain ja mihin vain asiaan liittyen. Kerhokerran aluksi luonnoskirjaan voi esimerkiksi laatia projektisuunnitelman, kirjoittaa ja piirtää muistiin tehtäviin liittyviä ohjeita tai ideoita tai havainnoida tutkittavaa kohdetta piirtämällä nopeita ja kritiikittömiä pikaluonnoksia siitä. Projektin kesken luonnoskirjaan voi dokumentoida projektin edistymistä vaikka kuvin tai lehdistä leikatuin sanoin, koota miellekarttoja oppimistaan uusista tiedoista ja taidoista tai tehdä luonnoksia omista ideoista monin eri tekniikoin. Materiaalinäytteiden kerääminen luonnoskirjaan voi myös auttaa ideoimaan ja hahmottelemaan esimerkiksi prototyypin eli mallin lopullista muotoa, materiaaleja ja värejä. Lopuksi luonnoskirjaan voi liittää kuvan lopullisesta työstä tai vaikka listata onnistumisia ja haasteita projektin varrelta. Erilaisia menetelmiä luonnoskirjailuun ovat esimerkiksi:

- Miellekartta (mindmap)
- Kuvakollaasi (moodboard)
- Kirjoittaminen
- Piirtäminen
- Materiaalinäytteiden liittäminen
- Projektisuunnitelman laatiminen
- Listat
- Pikaluonnostelu (fast sketching)

### MUISTIINPANOJA:

---

---

---

---

---

---

---

---

## KESKUSTELTAVAA

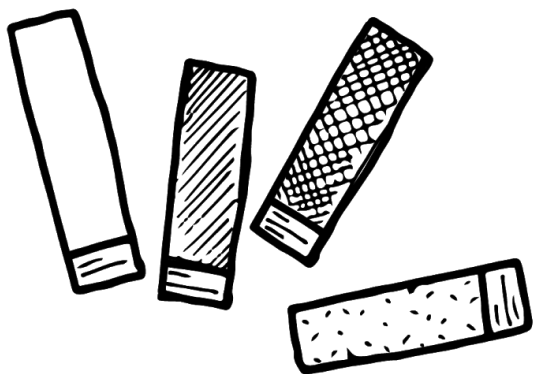
Luonnoskirjan käyttöä voi inspiroida ja tukea erilaisin inspiskysymyksin. Tässä muutama ehdotus:

- Millaisia erilaisia tapoja on täyttää luonnoskirjaa?
- Miltä näyttäisi mahdollisimman värikäs tai väritön luonnos?
- Miten voisit visualisoida jonkun aineettoman asian, kuten tunteen? Miltä näyttäisi vaikka ilo ja suru? Eroavatko ne toisistaan, ja miten?
- Voisiko luonnoskirjaan piirtää vaikka kartan tai pohjapiirroksen tutkittavaan aiheeseen liittyen?
- Miten voisit dokumentoida projektiasi viidellä eri itse keksimälläsi tekniikalla?
- Miltä näyttäisi digitaalinen luonnoskirja? Miten sellaista voisi toteuttaa?
- Mitä hyötyä on fyysisestä luonnoskirjasta?

## IDEOITA

- ★ Rakenna luonnoskirja kansioon käyttämällä kierrätyspaperia: Sekaan voi vaikka leikata lehdistä kiinnostavia sivuja. Kansioon voi myös rei'ittää kiinnostavia tekstiili-näytteitä tai muuta inspiroivaa materiaalia.
- ★ Mitä jos kokeilisit sitoa oman luonnoskirjasi. Ideoita ja ohjeita tähän löytyy internetistä vaikka hakusanalla: kirjansidonta. Ohjeita löytyy kaikenlaisille kirjansitojille!
- ★ Käytä tarroja ja teippejä inspiraationa luonnoskirjailuun.
- ★ Miellekarttoja ja kuvakollaaseja voi rakentaa myös lehdistä leikattuja sanoja ja kuvia hyödyntäen. Rakentelu on hauskeempaa, mitä inspiroivampaa materiaali on! Ilmaislehtiä, esitteitä ja poistokirjoja tähän tarkoitukseen löytyy esimerkiksi kauppakeskusten auloista ja kirjastojen poistopisteiltä.

# MUTKU STUDIO NO 2 (S-M)



## Värisinfonian kapellimestarit

// Suunnitellaan omia herkullisia  
värisävyjä ja väriyhdistelmiä!

### MITÄ? KENELLE?

Väri-studiossa suunnitellaan omia sävyjä ja tehdään omista sävymalleista värikarttoja. Yhdessä tutkitaan värejä, metsästetään niitä ympäristöstä ja mietitään, mitkä sävyt sopivat yhteen ja mikä väri toimii missäkin.

### MITEN? MIKSI?

Väri ja sävy tarkoittavat samaa ja kuvaavat eri värejä kuten sinistä, punaista ja keltaista. Sen sijaan värien eri nyansseja (kuten ruusunpunaista tai verenpunaista) voidaan kutsua vivahteiksi, mutta yhtäläillä värisävy on sopiva nimitys tälle. Olemme elämässämme jatkuvasti värien ympäröimiä vaikkemme aina kiinnitä niihin huomiota. Stop-merkki liikenteessä on punainen kuten myös usein

käytetty sydän-symboli. Sen sijaan sairaalat ovat monesti kovin valkoisia. Tämä studio herättelee pohtimaan värien käyttöä ja merkitystä. Ensimmäisessä osassa luodaan monenlaisia herkullisia värejä ja toisessa osassa tutkitaan tarkemmin värien käyttöä leikin kautta.

## PROSESSI

### OSA 1.

#### VÄRISÄVYSTUDIO

1. Aluksi jokainen osallistuja leikkelee kasan saman kokoisia paperipaloja (esim. 3cm x 10cm), joista tehdään Pantone-tyyppiset sävymallit. Valkoinen ja paksu mattapaperi tai pahvi toimii hyvin.
2. Seuraavaksi sekoitellaan värejä ja koitetaan luoda mahdollisimman herkullisia ja monenlaisia sävyjä. Jokaiseen sävymallisuikaleeseen maalataan tasainen värikerros, mutta jätetään alareunaan noin 2 cm vapaata tilaa.
3. Lopuksi värimallien annetaan kuivaa ja alareunaan kirjoitetaan värisuunnittelijan nimikirjaimet ja sävyn nimi.

### OSA 2.

#### VÄRIKIMARA

1. Kaikille otetaan suuri valkoinen paperi. Ensimmäisessä pelissä jokainen valitsee tekemistään sävymallisuikaleista 2 min aikana 3 väriä, jotka kuvaavat sanaa: ONNELLINEN. Värikartat esitellään ryhmälle.
2. Seuraavassa pelissä jokainen valitsee 2 min aikana 5 väriä, jotka kuvaavat sanaa: RAUHA ja esittelevät ne.
3. Kolmannessa pelissä osallistujat keksivät sanan, valitsevat siihen värikartan ja esittelevät sen ryhmälle.
4. Neljännessä pelissä jokainen valitsee väriparin, joka on mahdollisimman mieluinen yhdistelmä.



5. Viidenneksi edellä mainittuun väripariin lisätään kolmas väri.
6. Kuudennessa pelissä valitaan pareittain kerhotilaan aivan uudet värit. Valitkaa värit ja kertokaa miten niitä käytetään tilassa ja miksi.
7. Viimeisessä pelissä jokainen valitsee itselleen värikartan, joka kuvaa omaa persoonaa ja mielen maisemaa.
8. Esitelkää kartat ja keskustelkaa siitä, miten väreillä voi vaikuttaa ja miten värejä voisi hyödyntää paremmin esim. pukeutumisessa, tiloissa ja vaikka kaupunkisuunnittelussa.

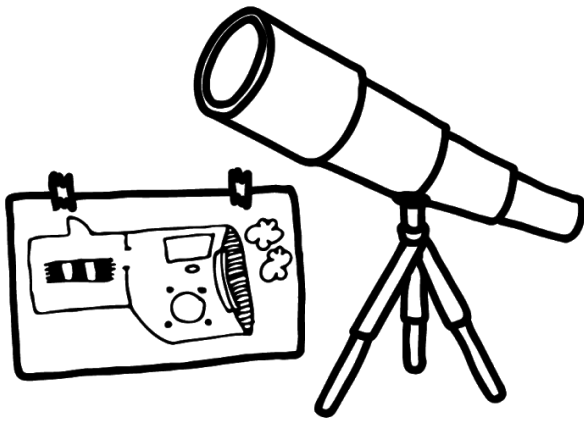
## **KESKUSTELTAVAA**

- Miten värit vaikuttavat ja miten niitä voi käyttää?
- Värisilmä on henkilökohtainen - miten sitä voisi kehittää?
- Miten väreistä voi nauttia?
- Miten värikylläisyys ja värittömyys ovat molemmat tehokeinoja ja missä ne toimivat parhaiten?
- Millaisia haasteita värien käyttöön elinympäristössämme liittyy?

## **IDEOITA**

Tehkää kollaasi lempiväristänne! Inspiraatiota kollaasiin voi saada netistä, kirjoista ja lehdistä. Kirjastoista saa usein vanhoja lehtiä ja kirjoja, joista saa hienoja kuvia ja pintoja. Kollaasit voi koota tai lopuksi liimata myös luonnoskirjaan, josta niihin on helppo palata myöhemmin uudestaan!

# MUTKU STUDIO NO 3 (XL)



## Hurja zoomaus

// Tutkitaan maailmaa zoomaten avaruudesta omaan huoneeseen!

### MITÄ? KENELLE?

Zoomauksessa lähdetään tutkimaan maailmaa kaukoputkella ja päädytään avaruudesta omaan huoneeseen. Siinä osallistujat pääsevät suunnittelemaan ensin suuria linjoja ja uusia maailmoja ja tiivistävät fokusta vaihe vaiheelta. Prosessissa käytetään sekä järkeä että mielikuvitusta ja samalla opitaan ajattelemaan villisti ja katsomaan asioita laaja-alaisesti. Tässä studiossa opitaan suunnittelemaan abstrakteja asioita ja käsittelemään isoja kokonaisuuksia. Lisäksi opitaan kyseenalaistamaan ja kehittämään olemassa olevaa ympäristöä.

### MITEN? MIKSI?

Ympäristön havainnointi rajoittuu usein melko suppealle alueelle. Tässä tehtävässä katsotaan kauas ja mietitään miten asiat voisivat olla? Millainen olisi parempi planeetta, asuinalue tai oma tila? Oleellista on keskustella ja kysyä miksi, sekä perustella omat ajatukset. Tämä studio koostuu kolmesta osasta, jotka zoomaavat eri työtavoin kaukaa lähelle: Ensin suunnitellaan unelmien planeetta tai avaruusasema. Seuraavaksi suunnitellaan unelmien maa, kaupunki tai kylä. Lopuksi ideoidaan unelmien oma huone.

Työtapoina toimivat muun muassa netissä tehtävä aineistotutkimus, luonnoskirjatyöskentely, ajatuskupla-kollaasi, moodboardin kokoaminen ja pienoismallin/pohjapiirroksen/kartan tekeminen. Erityisesti ajatuskupla-kollaasi on hauska tapa miettiä yhdessä aiheita!

### PROSESSI

#### OSA 1.

#### AJATUSKUPLA-KOLLAASI UNELMIEN PLANEETASTA TAI AVARUUSASEMASTA

1. Aloittakaa tehtävä tutkimalla erilaisia Utopia-malleja. (Googlekuvahaku: utopia, space, station, future) Omaan luonnoskirjaan voi kerätä ideoita, sanoja ja kuvia.
2. Seuraavaksi jokainen piirtää paksulla tussilla A4-kokoisia puhekuplia paperille ja leikkaa niitä irti sopivan kasan. Kuplia tehdessä voi jo miettiä, mitä kaikkea voisi planeetalla olla ja ideoita saa kirjata kupliin koko ajan.
3. Kun kuplia on kasa valmiina, ohjaaja alkaa heitellä kysymyksiä, jotka auttavat ideoinnissa. Samalla jokainen kirjoittelee kupliin (suurilla kirjaimilla, yksi ajatus per kupla) mahdollisimman villedä ja fiksuja ideoita niin paljon kun vain ehtii. Kuplat teipataan seinään heti, että muutkin näkevät ne.

4. Lopuksi kuplat jaotellaan yhdessä ryhmiin. Millaisen planeetan olisitte tehneet yhdessä?

## OSA 2.

### SUUNNITELLAAN UNELMIEN

#### MAA, KAUPUNKI TAI KYLÄ

1. Millainen olisi ihana asuinympäristö, jos mikään ei olisi rajoitteena ja saisitte vapaasti ideoida? Unelmien planeetan asukkaille pitää nyt suunnitella toimiva ja viihtyisä asuinpaikka. Miettikää ja keskustelkaa: Ketkä ovat asukkaat, millaisia tarpeita ja toiveita heillä on ja miten ratkaisette asumiseen liittyvät kysymykset? Miten siellä kuljetaan? Miten kaupat, koulut ja muut yhteiset palvelut toimivat? Miten siellä syödään, nukutaan ja vietetään aikaa?
2. Voitte koota unelmien maasta moodboardin käyttäen kuvia, piirroksia ja sanoja. Moodboardin voi koota yhdessä tai jokainen voi tehdä omansa.
3. Moodboardin jälkeen (jos aikaa on ja ryhmäläiset haluavat) voi rakentaa unelmien maastaan, kylästään tai kaupungistaan pienoismallin tai piirtää siitä pohjapiirroksen tai kartan. (Tutustukaa ensin muutamiin pohjapiirros-malleihin ja tarkastelkaa karttoja.)
4. Esitelkää työtä ryhmälle pitkin matkaa ja keskustelkaa toistenne ideoista ja ratkaisuista.

## OSA 3.

### SUUNNITELLAAN UNELMIEN

#### OMA KOTI TAI HUONE

1. Millainen olisi unelmien oma huone? Suunnittele oma asumuksesi unelmiesi paikkaan. Aloittakaa unelmoimalla omasta huoneesta, joka olisi juuri omien toiveiden mukainen. Kerätkää kuvia ja ajatuksia ja keskustelkaa toiveista ja ideoista.

2. Ryhtykää seuraavaksi rakentamaan protoa (eli mallia) unelmien huoneesta työtapana pienoismalli ja pohjapiirros. HUOM! Protoa valmistettaessa tärkeää on hyvät työvälineet ja kiinnostavat materiaalit.
3. Kun huoneet ovat valmiit, voi niistä koostaa seinälle "kerrostalon" näyttelyksi ja ihailla, millainen asumiskokonaisuus osallistujien unelmista syntyi.

## KESKUSTELTAVAA

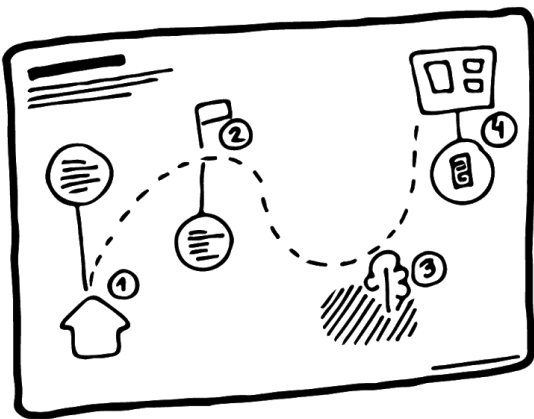
Maailmaparannus on muotoilun tärkeä tehtävä.

- Miten maailmaa voi parantaa eri ammateissa?
- Mitä sinä muuttaisit ja miten?
- Mikä maailmassa on parantunut verrattuna vanhoihin aikoihin?

## IDEOITA

Zoomauksessa rakennettavaan pienoismalliin on hyvä varata liimapyyssy ja todella runsas ja jännittävä materiaalipankki. Pienoismaalleihin voi tutustua esim. Pinterestissä taikka käymällä Arkkitehtuuri-museossa tai vaikka pelikaupassa, jossa on minimaaailmoja. Jos innostusta riittää, voi zoomata vielä lähemmäs, ja jatkaa suunnittelemalla omaan kotiin vaikka huonekaluja ja valaisimia. Tässä on vain mielikuvitus rajana!

# MUTKU STUDIO NO 4 (L)



## Unelmien palvelupolku

// Mikä on palvelu ja miten unelmien palvelun voi muotoilla?



### MITÄ? KENELLE?

Palvelut ovat ainutkertaisia prosesseja, jotka koostuvat palvelutuokioista (yksittäinen hetki asiakkaan kokemasta palvelusta) ja palvelun kontaktipisteistä (tilat, esineet, prosessit ja ihmiset). Palvelupolku on keino visualisoida palvelu, jotta sen rakennuspalikoita voidaan tutkailla ja muotoilla. Tässä studiossa tutkitaan palveluita ja opitaan ymmärtämään, minkälaisista osista palvelu voi koostua. Myöhemmin suunnitellaan oma unelmien palvelupolku.

### MITEN? MIKSI?

Palvelupolun voi rakentaa monella tavalla. Se voi olla minkä vaan muotoinen aikajana, se voi olla moodboard tai vaikka video. Oleellista on visualisoida palvelun tuokiot ja kontaktipisteet suhteessa aikaan, jotta voidaan ymmärtää palvelu kokonaisuutena: Mitä on tapahduttava ensin, jotta seuraavaksi voi tapahtua jotain muuta? Tämä studio koostuu kolmesta osasta: Ensimmäisessä osassa koetaan ja tutkitaan yhdessä valittua palvelua. Seuraavassa osassa keskustellaan koetusta palvelukokemuksesta ja visualisoidaan se. Kolmannessa osassa osallistujat ideoivat oman unelmiensa palvelupolun ja esittävät sen vapaavalintaisessa formaatissa.

### PROSESSI

#### OSA 1.

#### KOETAAN PALVELU

1. Mieti, mikä olisi ryhmällesi kiinnostava palvelukokemus tai vielä parempi, kysy heiltä ja päättäkää yhdessä! Koettava palvelu voisi olla vaikka bussimatka, museoreissu tai kirjastokäynti.
2. Kokekaa yhdessä palvelu tekemällä esimerkiksi joku edellä mainituista retkistä.
3. Kysele kokemuksen aikana osallistujilta esimerkiksi: Miten osait...? Mistä tiesit, että...? Mikä mahdollisesti...? Miten löysit...?
4. Kirjoittakaa muistiinpanoja, ottakaa valokuvia tai kuvatkaa vaikka videoita kännykkäkameralla valittuun palveluun liittyvistä oleellisista palvelutuokioista ja palvelun kontaktipisteistä.

## **OSA 2.**

### **KESKUSTELLAAN JA**

### **VISUALISOIDAAN**

### **PALVELUPOLKU**

- 1.** Keskustelkaa yhdessä kokemastanne (tai jostain muusta) palvelukokemuksesta (vaikka HSL:n bussimatkasta kouluun tai elokuvaan). Miettikää esimerkiksi: Miten tiedätte mihin bussiin menette tai mistä bussipysäkki löytyy? Miten saatte bussin pysähtymään ja miten voitte matkustaa bussilla? Mistä bussikuski tietää, että haluatte jäädä pois bussin kyydistä?
- 2.** Keskustelkaa erilaisista tavoista visualisoida palvelupolku. (esim. aikajana, moodboard, video...)
- 3.** Visualisoikaa palvelukokemuksenne haluamallanne tavalla yksin tai ryhmissä palvelupolkuksi. Muistakaa, että valmiin palvelupolun avulla ulkopuolisten tulisi osata itse käyttää palvelua.
- 4.** Esitelkää palvelupolkunne toisillenne tai ripustakaa ne vaikka koulun käytävään muiden ihailtavaksi.

## **OSA 3.**

### **SUUNNITELLAAN OMA**

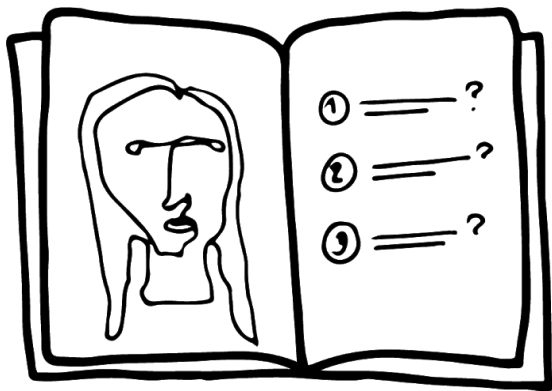
### **UNELMIEN PALVELUPOLKU**

- 1.** Valitkaa aihe unelma palvelupolullenne. Aiheeksi voi sopia esimerkiksi unelmien koulupäivä, unelmien syntymäpäiväjuhlat tai unelmien risteily.
- 2.** Ideoikaa luonnoskirjoihinne minkälainen tämä valitsemanne unelma palvelu/kokemus olisi.
- 3.** Miettikää seuraavaksi, miten voisitte esittää ideanne visuaalisesti. Olisiko esimerkiksi piirustus, näytelmä tai kuvasarja sopiva keino ideoiden viestimiseen muille. Toteuttakaa palvelupolkunne.

Esitelkää lopuksi unelma palvelupolkunne muille ja antakaa palautetta toisillenne mahtavista ideoista.

# MUTKU

# VÄLIPALA



## Sokkoluonnos (XS)

// Piirretään silmät kiinni omakuvat luonnoskirjaan ja tutustutaan toisiin kerholaisiin

### MITÄ? KENELLE?

Sokkoluonnos on hauska tapa madaltaa piirtämisen kynnyistä ja tutustua muihin kerholaisiin. Tässä välipalassa kerholaiset saavat silmät kiinni piirtää omakuvan itsestään ja esitellä sen muille. Tehtävään tarvitaan luonnoskirjat ja hyvät tussit ja se kestää n. 15-30 minuuttia.

### MITEN? MIKSI?

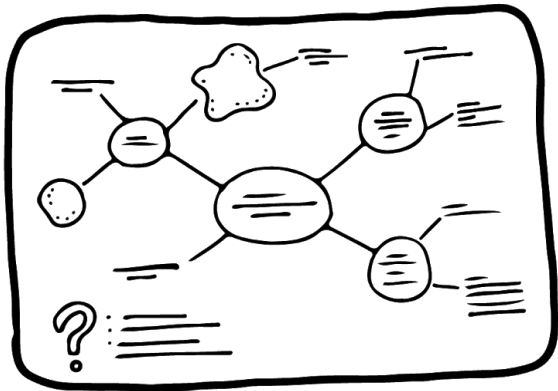
Sokkoluonnos toimii hyvin luonnoskirjan käyttöharjoituksena ja samalla kerholaiset pääsevät tutustumaan toisiinsa paremmin. Näköaistin peittäminen tuo oman jännityksensä tähän välipalaan.

## PROSESSI

1. Aluksi kaikki istuvat rinkiin ja silmät sidotaan tai vain suljetaan.
2. Kaikki piirtävät silmät kiinni kuvan itsestään. Aikaa tähän on noin 5 min. (Taustalle voi laittaa soimaan musiikkia.)
3. Kun kaikki ovat valmiita, silmät avataan ja jokainen näyttää vuorollaan kuvansa muille sekä samalla kertoo kolme asiaa itsestään. Osallistujat voivat keksiä itse nämä kolme kysymystä tai kysymykset voivat olla esimerkiksi:
  - Mitä odotat tai mistä haaveilet?
  - Mistä innostuit viimeksi?
  - Mikä on lempieläimesi, ja miksi?

# MUTKU

# VÄLIPALA



## Miellekartta- haastattelu (XS)

// Haastatellaan kerhokavereita samalla miellekarttaa kooten

### MITÄ? KENELLE?

Tässä välipalassa kerholaiset pääsevät haastattelemaan toisiaan ja kokoavat samalla miellekarttaa haastateltavasta. Tehtävä tehdään pareittain ja aikaa tähän on n. 10 minuuttia per haastattelu. Ensin toinen parista haastattelee ja tekee miellekarttaa haastateltavan vastauksien pohjalta. Sitten rooleja vaihdetaan.

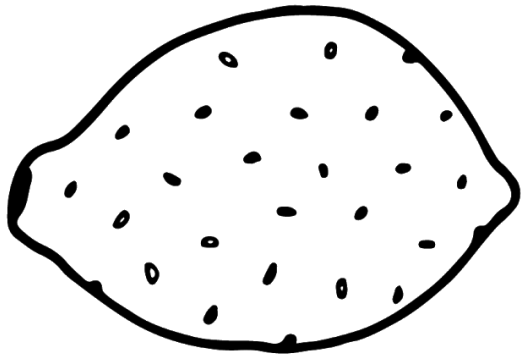
### MITEN? MIKSI?

Tämä välipala keskittyy miellekartta-metodin käytön harjoitteluun. Samalla tutustutaan muihin kerholaisiin ja ehkä opitaan itsestään jotain uutta. Lisäksi välipala terästä haastattelutaitoja.

## PROSESSI

1. Aluksi kerholaiset jakautuvat pareihin ja ottavat luonnoskirjat ja kynän valmiiksi.
2. Pari päättää, kumpi on ensin haastattelija ja kumpi haastateltava.
3. Haastattelijalla on n. 10 minuuttia aikaa kysymyksiä esittäen tutustua haastateltavaan ja samalla koota hänestä miellekarttaa parinsa luonnoskirjaan.
1. Kun aika on loppu, roolit vaihtuvat.
2. Lopuksi (tai vaihtoehtoisesti roolien vaihdon yhteydessä) parit esittelevät miellekartat toisilleen. Muistoksi haastattelusta jää itsestä tehty miellekartta omaan luonnoskirjaan.

# MUTKU VÄLIPALA



## Sitruunatuho (XS)

// Käynnistellään ideointia  
keksimällä 100 erilaista tapaa  
tuhota sitruuna

### MITÄ? KENELLE?

Tässä välipalassa herätellään aivosoluja ja käynnistellään ideointi-nystyröitä kriiikittömällä keksimisellä. Kerholaiset keksivät rajatussa ajassa (esim. 10 min) itseksensä niin monta tapaa tuhota sitruuna kuin mahdollista. Ideat voi kirjoittaa tai piirtää luonnoskirjaan. Lopuksi jännimmät ideat voidaan jakaa muille.

### MITEN? MIKSI?

Ideoiden tuottaminen on monelle vaikea paikka. Yleisen käsityksen mukaan ideointi on vaikeaa ja ainoastaan joidenkin harvojen valittujen erikoislahja. STOP TYKKÄNÄÄN! Kuka tahansa voi oppia ideoimaan. Se on taito muiden joukossa ja sitä voi kehittää. Tämä välipala laskee ideoinnin rimaa ja murskaa ideoinnin blokkeja. Leikin ja rajoitetun ajan kautta ideoinnin-pelko unohtuu ja ideoita alkaa syntyä - HUPS VAAN, vaikka sata!

HUOM! Tämän välipalan teemaksi voi valita mitä vaan: sitruunan sijaan vaikka lusikan tai sukan tai esimerkiksi sata eri asiaa tai materiaalia vuoren rakentamiseen.

### PROSESSI

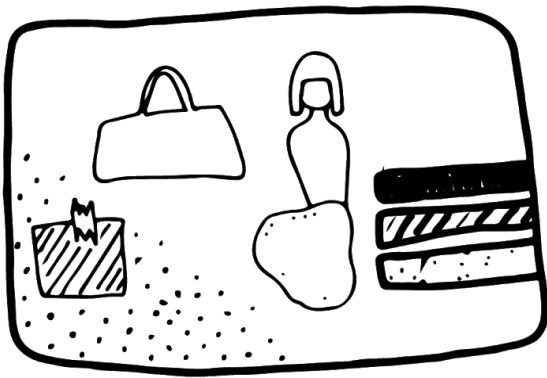
1. Listatkaa luonnoskirjoihin mahdollisimman monta keinoa tuhota sitruuna. Aikaa tähän voi antaa vaikka 10 minuuttia. Listaamisen tyyli on vapaa, voi vaikka kirjoittaa tai piirtää.

Montako ideaa ehditte keksiä? Kukin voi vuorollaan kertoa vaikka 5 luovinta keksimäänsä tapaa tuhota sitruuna. Olivatko ideat keskenään erilaisia? Helpottiko aikapaine kriiikittömää ideointia? Miten tätä menetelmää voisi hyödyntää, jos omissa projekteissa tulee seinä vastaan ideointivaiheessa?



# MUTKU

# VÄLIPALA



## Tyylikartta (XS)

// Tehdään kollaasi omista  
“lempari jutuista” ja hahmotetaan  
omaa tyyliä ja visuaalista maailmaa

### MITÄ? KENELLE?

Tässä välipalassa luonnoskirjaan tehdään pieni kollaasi, jonka teemana on “Lemppari jutut”. Kollaasi voidaan toteuttaa monin eri tekniikoin ja aikaa sen tekemiseen on n. 5 minuuttia. Tehtävä voidaan halutessa toistaa joka kerhokerran alussa.

### MITEN? MIKSI?

Tähän välipalaan tarvitaan luonnoskirjat, vanhoja kirjoja, lehtiä, kuvia, askartelutarvikkeita, liimaa jne. Tavoitteena on oman tyylin hahmottaminen ja oman visuaalisen maailman havainnointi. Tyylikartta on myös hyvä tapa harjoitella monipuolista luonnoskirjan käyttöä.

## PROSESSI

3. Aluksi luonnoskirjaan kootaan kuvia, värejä ja sanoja, jotka tuntuvat mieluisilta.
4. Seuraavaksi kollaasiin kirjoitetaan avainsanoja, ja mieleen tulevia ajatuksia.
5. Kun aukeaman kokoinen kuvakollaasi on valmis, ne esitellään ryhmälle. Samalla keskustellaan mielipiteistä ja makuasioista sekä jutellaan tyylistä itseilmaisun välineenä.

Kysymyksiä, joita voi heittää ryhmälle inspiraatioksi:

- Mistä asioista pidit lapsena?
- Mikä on sinun lempi esineesi kotona?
- Millainen olisi unelmien huone/koti?
- Millaisista vaatteista pidät?
- Mitkä ovat sinun lempari värisi?
- Mistä materiaaleista pidät?
- Mitkä ovat kauneimpia paikkoja, joissa olet käynyt?
- Mitkä asiat ovat sinulle tärkeitä?
- Keiden tyylistä tykkäät?
- Seuraatko jotain tyyli-tubettajia tms?

# OMA MUTKU STUDIO -POHJA

\_\_\_\_\_ ( )  
// \_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_

**MITÄ? KENELLE?**

**MITEN? MIKSI?**

**PROSESSI**

**KESKUSTELTAVAA**

**IDEOITA**



# OMA MUTKU STUDIO -POHJA

\_\_\_\_\_ ( )

// \_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

**MITÄ? KENELLE?**



**MITEN? MIKSI?**



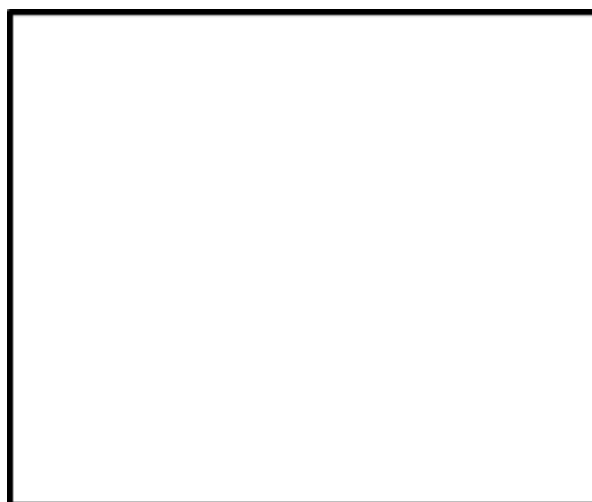
**PROSESSI**



**KESKUSTELTAVAA**



**IDEOITA**

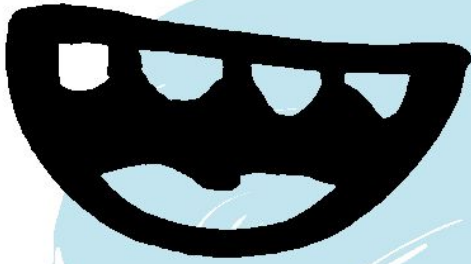






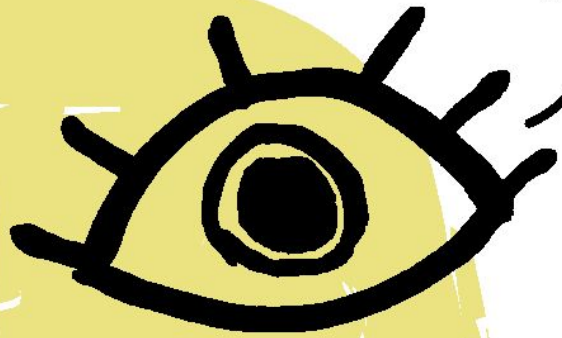
**KERRO!**

analysointi,  
kommunikointi  
ja jakaminen



**KATSO!**

havainnointi  
ja ideointi



**KOKEILE!**

tekemällä  
oppiminen ja  
ideoiden  
kehittäminen



**KEKSI!**

kokeileminen  
ja tutkiminen

**#suomu**

**#mutku**

**[www.muotoilukasvatus.info](http://www.muotoilukasvatus.info)**



SUOMEN MUOTOILUKASVATUSSEURA RY