

TÄYNNÄ TEHTÄVIÄ, HAHMOJA JA TARINOITA

SARJAKUVA SANKKARIT

luovuuden supersankarikoulu
aloittelijoille



KOKEILE, KEKSI JA LOISTA
LUOVUDELLASI

SISÄLLYSLUETTELO

1. Sarjakuvan peruselementit

- Ruudut
- Symbolit ja merkitykset
- Kerrontalaaatikat
- Puhekuplat ja niiden muodot
- Ääniefektit
- Värit ja tunnelma
- Esineet ja symboliikka
- Asetelma ja kehonkieli

2. Ensiaskeleet sarjakuvan tekoon

- Sammakon neljän ruudun opastus
- Harjoittele omaa versiota
- Hahmon luomisen 7 askelta
- Tunneilmeet: suun ja kasvojen piirtäminen

3. Harjoituksia ja pohjia

- Sienihahmon 7 ruudun opastus
- "Haasta mielikuvituksesi" -tehtävä
- Monipuoliset 7 ruudun pohjat eri hahmoilla
- Omien tarinoiden rakentaminen

Haluatko oppia lisää?
Katso alalaita!

4. Pidempi tarina - 15 ruudun sarjakuva

- Opetuksellinen esimerkki: Dino ja karhu
- Rakenteen ja rytmin harjoittelu

5. Ruutusuunnittelu ja rytmi

- "Ruutujen rytmi - miten tarina etenee"
- Kissan vinkit ruutujen käytöstä
- Tyhjät ruutupohjat (4-10 ruutua)

Lisää luettavaa ja harjoituksia verkossa:

[Sarjakuvan piirtämisestä - vinkkejä aloittelijoille](#)

[Sarjakuvan käsikirjoittamisesta - tarinankeronnan taituriksi hausalla tavalla](#)



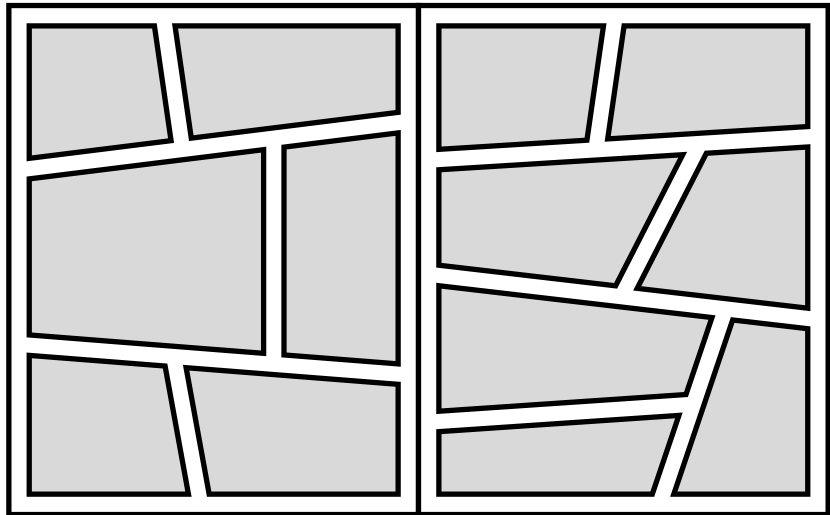
Peruselementit

SARJAKUVISTA

Asettumalla sarjakuvantekijän ja kuvittajan asemaan voimme paremmin ymmärtää heidän tekemiään valintoja - sekä kuvallisia että kirjallisia - tarinan kertomiseksi. Tee seuraavat tehtävät osoittaaksesi, että ymmärrät sarjakuvan ilmaisukeinoja ja kerronnan keinoja.





RUUDUT

Numeroi halutessasi viereiset sarjakuvaruudut lukujärjestykseen. Muista: sarjakuvaa luetaan vasemmalta oikealle ja ylhäältä alas. Eri kokoiset ruudut tuovat vaihtelua ja jännitettä - kokeile myös piirtää omat ruudut viivaimella!



SYMBOLIT

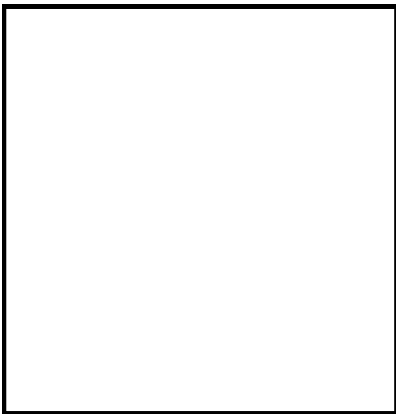
Mitä tunteita, mielentiloja, liikkeitä tai toimintoja arvelet seuraavien symboli - merkkien esittävän? Kirjoita vastauksesi taulukkoon.

hiki- tai kyynelpisarat		
lamppu		
sydän		
ZZZ		

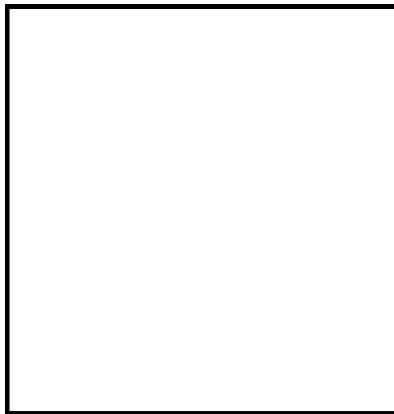
kysymysmerkki	?	
huutomerkit	!!!	
tähdet (pään päällä)	☆ ☆	
viivat pään ympärillä	~ ~ ~	

Kuvita seuraavat tunteet tai toiminnot käyttämällä symboleja (muotoja ja viivoja).

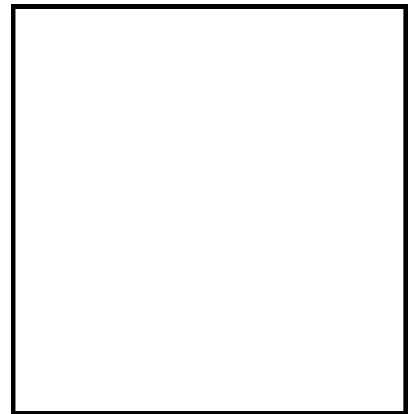
VIHA



NOPEA JUOKSU



HÄTÄÄNTYNYT



KERRONTALAATIKOT

Lue alla olevat kuvaukset ja kirjoita oma kertojan teksti kerrontalaaatikoihin seuraaviin sarjakuvan ruutuihin.

MITÄ HAHMOT AJATTELEVAT



TAPAHTUMAPAIKKA JA -TILANNE



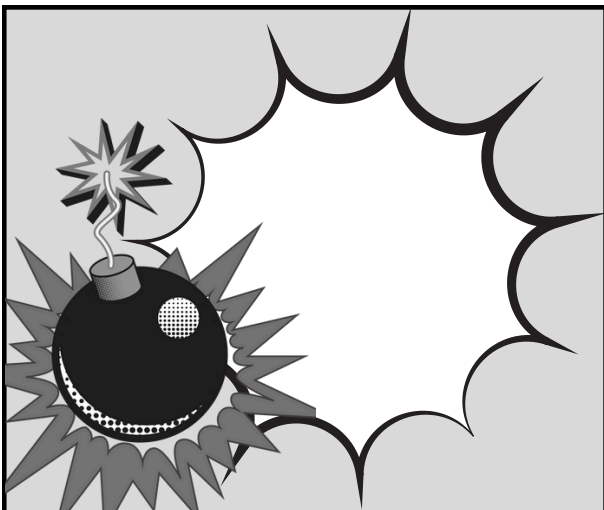
PUHEKUPLAT

Kirjoita kuhunkin alla olevaan puhekuplaan sopiva teksti. Mieti, millaisia tunteita kukin puhekuplan muoto tai tyyli voisi kuvastaa.



ÄÄNIEFEKTIT

Kirjoita ja/tai piirrä esimerkki äänitehosteesta, joka kuvaa kuhunkin ruutuun liittyvää ääntä.



Mieti, millaisia sanoja voisit käyttää kuvaamaan seuraavia esineitä, tekoja tai tilanteisiin liittyviä ääniä ja kirjoita ne taulukkoon.

Kolikon tipahtaminen maahan	
Ovi avautuu hitaasti	
Paperilennokki lentää luokan/ huoneen poikki	
Koira hyppii jotakuta vasten ja kuulaa kaiken märeksi	
Sireeni tai hälytys soi	







VÄRIT

Pohdi värien symboliikkaa ja listaa, mitä miellelyhtymiä sinulla on seuraavista väreistä - esimerkiksi tunteita, esineitä, symboleja tai ajatuksia.

Punainen	
Sininen	
Keltainen	
Vihreä	
Musta	
Valkoinen	

ESINEITÄ

Pohdi esineiden symboliikkaa ja kirjoita taulukkoon, mitä miellelyhtymiä sinulla on seuraavista esineistä.

Pääkallo		
Punainen ruusu		
Timantti		
Omena		
Tien haara		
Noppa		

ASETELMA

Piirrä tai luonnostele ympäristö (aika, paikka), jonka valitsisit, jos haluaisit välittää seuraavat tunnelmat tai ideat.

RAUHALLISUUS / TYYNEYS



SEIKKAILU



VILINÄ JA KIIRE

VAINOHARHAISUUS/EPÄLUULOISUUS

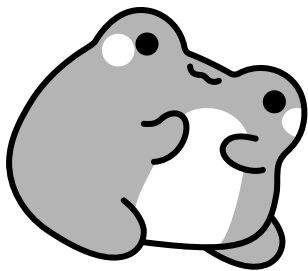
KEHON KIELI

Jos olisit sarjakuvapiirtäjä, kuvaile tarkasti, miten piirtäisit hahmojen kehon kielen eri tunnetiloissa. Mieti esimerkiksi asentoa, eleitä, ilmeitä ja katsetta.

Jännittynyt ensimmäisenä koulupäivänä	
Innoissaan katsomassa jalkapallon päätösottelua	
Pettynyt kokeen tulokseen	
Kateellinen ystävän uusista kengistä	

KEKSI TÄHÄN OTSIKKO

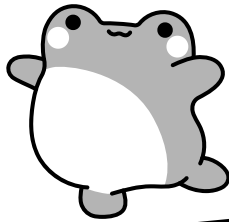
MISSÄ OLLAAN JA KUKA ON PÄÄHENKILÖ?



Tähän tulee tarinan alku!

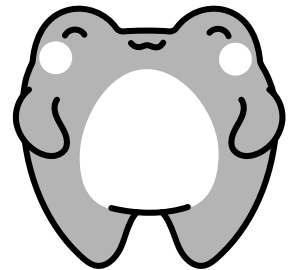
MIKÄ
MUUTTAA
TILANTEEN
TAI
KÄYNNISTÄÄ
SEIKKAILUN?

Nyt tapahtuu
jotakin
tärkeää!



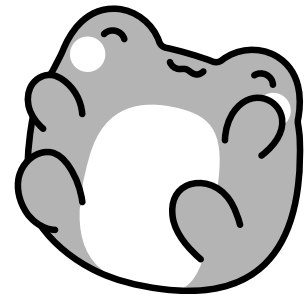
MITEN
HAHMO
REAGOI?
RATKEAAKO
ONGELMA
VAI
PAHENEKO
SE?

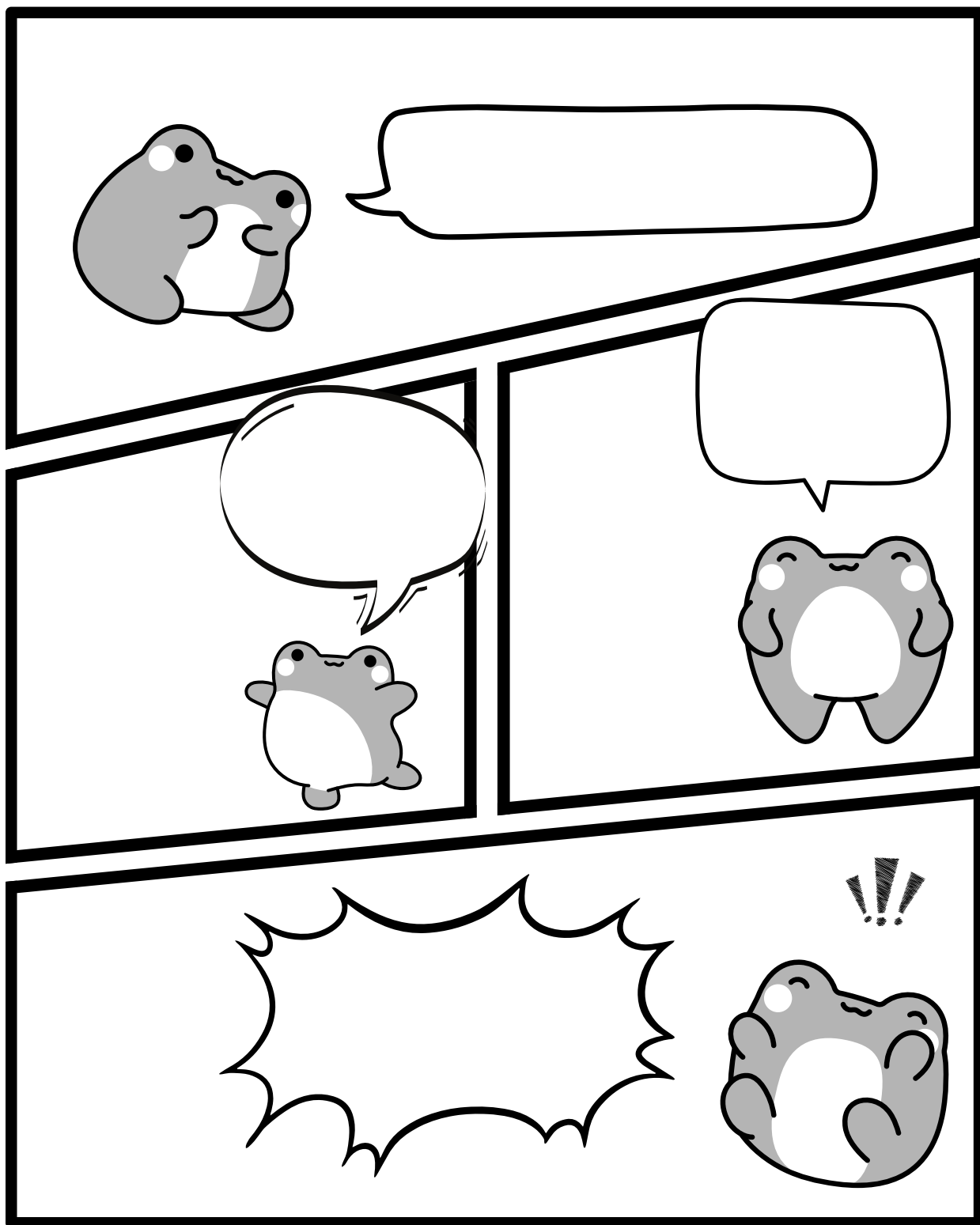
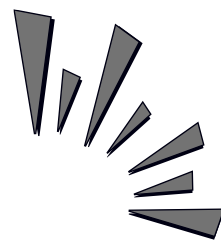
Tässä selviää,
mitä siitä
seuraa.

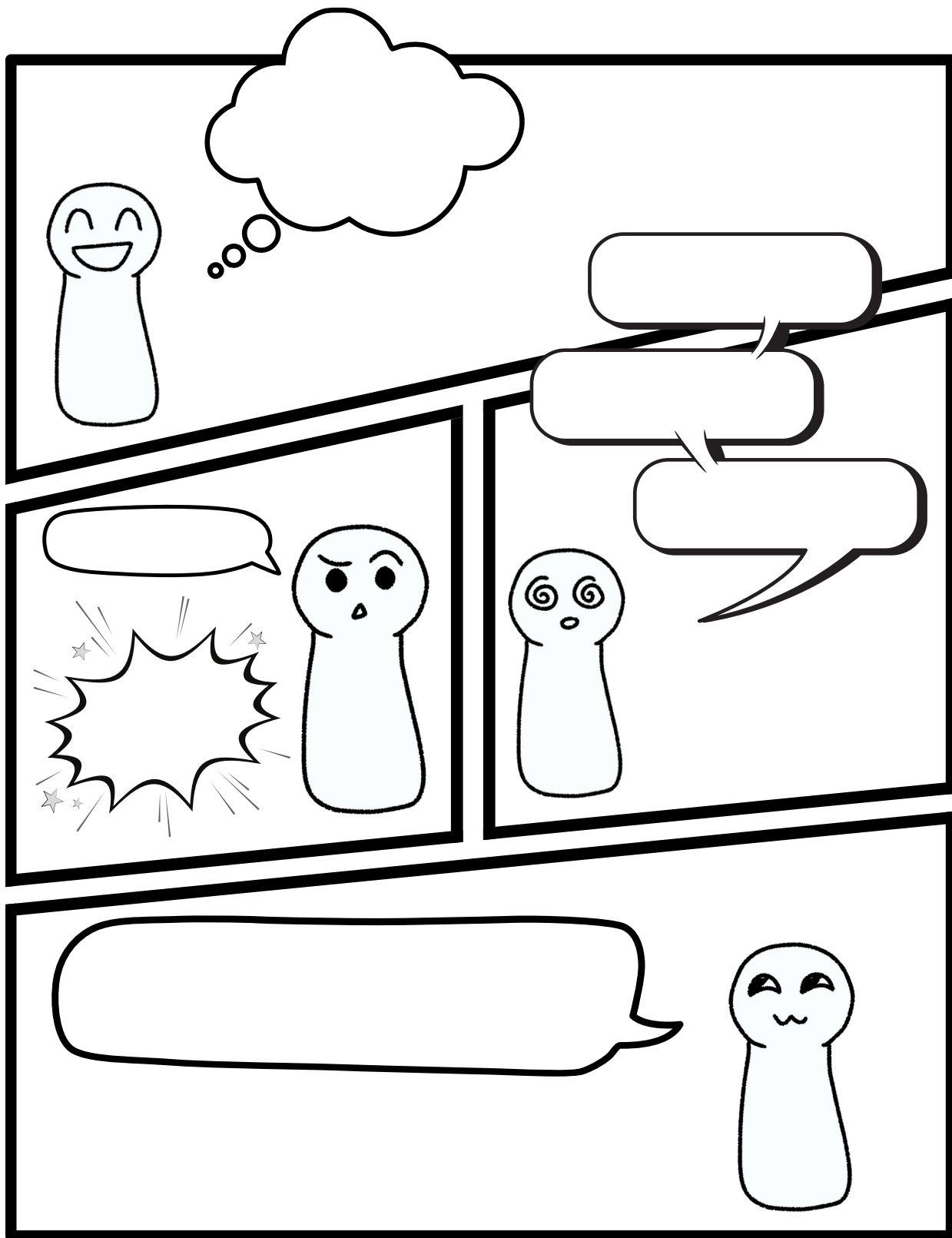
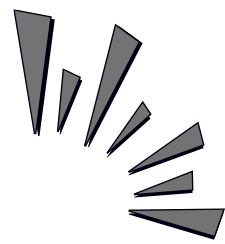


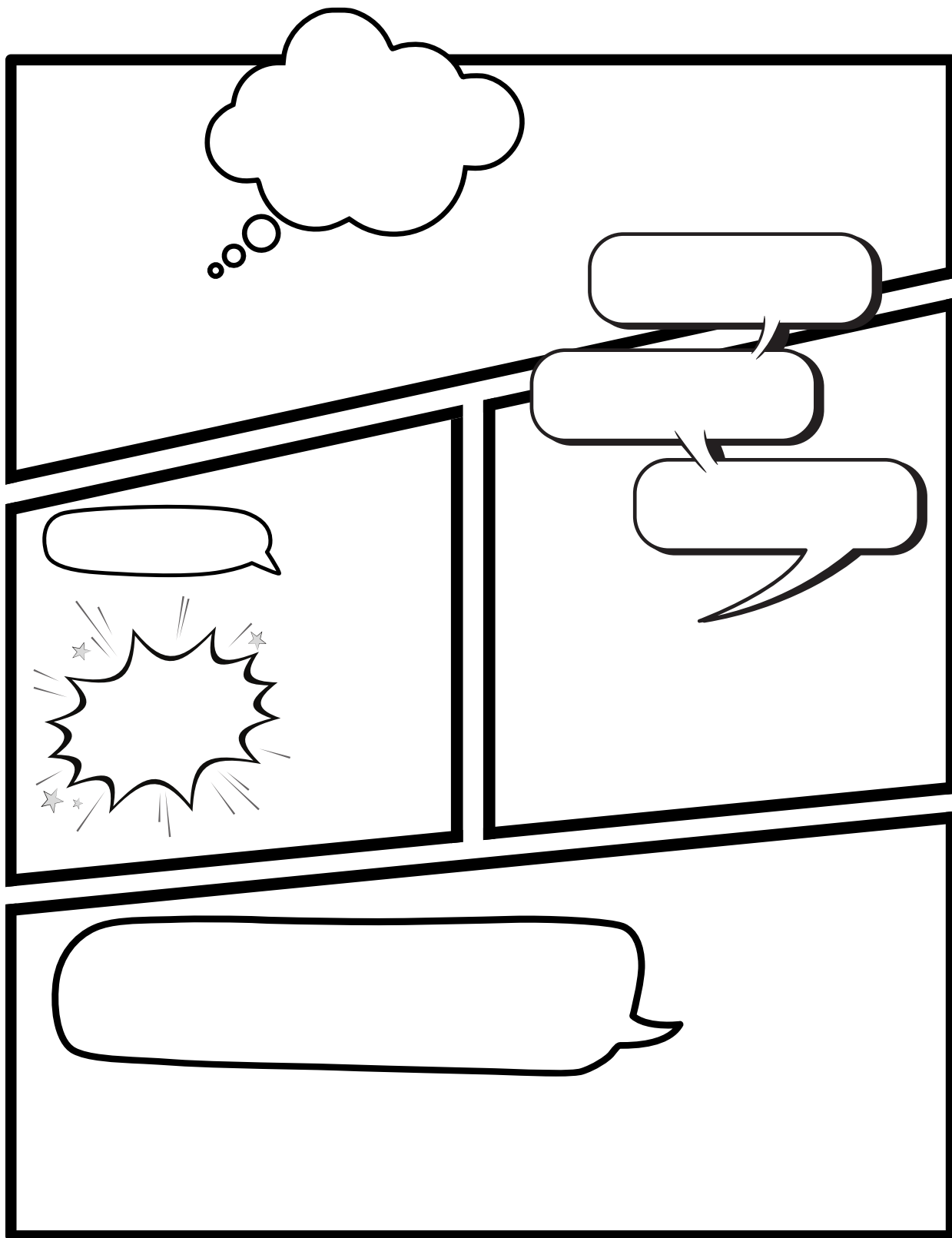
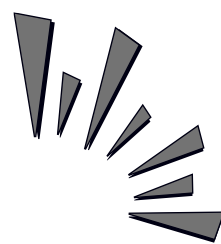
MITÄ
HAHMO
OPPII TAI
MITEN
KAIKKI
PÄÄTTYY
?

Ja tähän tulee
loppu tai oivallus!









7 ASKELTA OMAN HAHMON LUOMISEEN

Lisää hahmollesi jokin
yllättävä piirre –
salaisuus, outo tapa
tai supervoima, joka
tekee hänestä
ainutlaatuisen!

Kuka hän on?

- Nimi, ikä, laji tai
rooli (ihminen, eläin,
mielikuvitusolento).

Miltä hän näyttää?

- Ulkonäkö, ilmeet, värit
ja tyyli - tunnistettavat
piirteet tekevät hahmosta
elävän.

**Mitä hän
haluaa?**

- Tavoite,
unelma tai
päämäärä, joka
vie tarinaa
eteenpäin.

**Mikä estää
häntä?**

- Ongelma,
pelko tai
vastavoima, jota
vastaan hän
joutuu
taistelemaan.

**Millainen
luonne
hänellä on?**

- Rauhallinen vai
impulsiivinen,
rohkea vai ujo,
hauska vai
vakava?

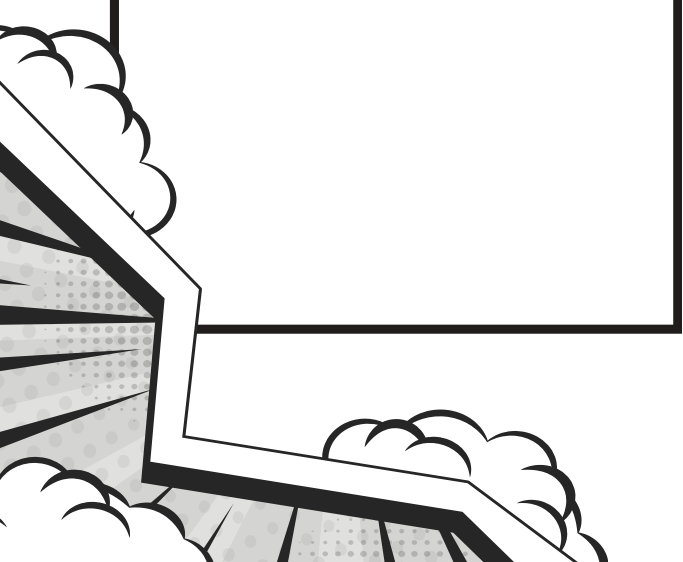
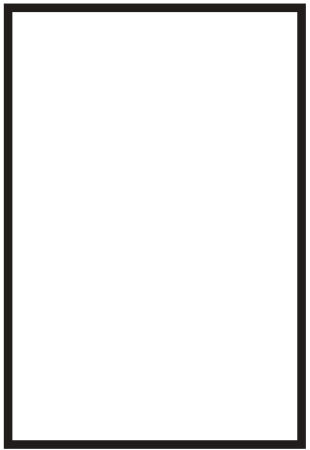
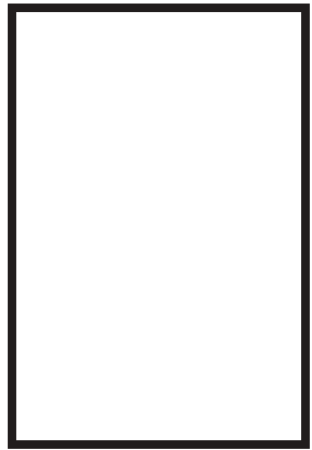
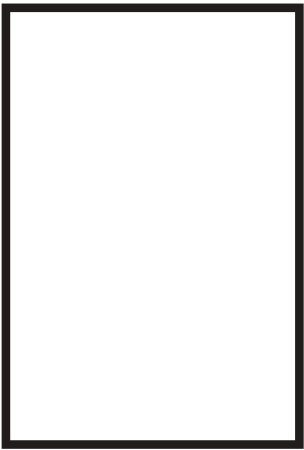
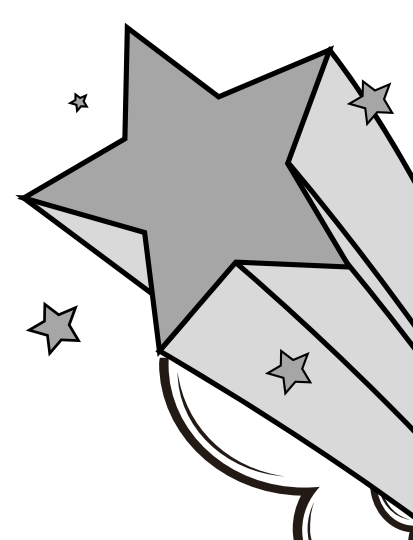
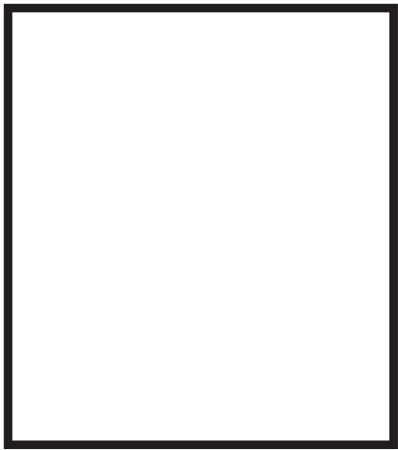
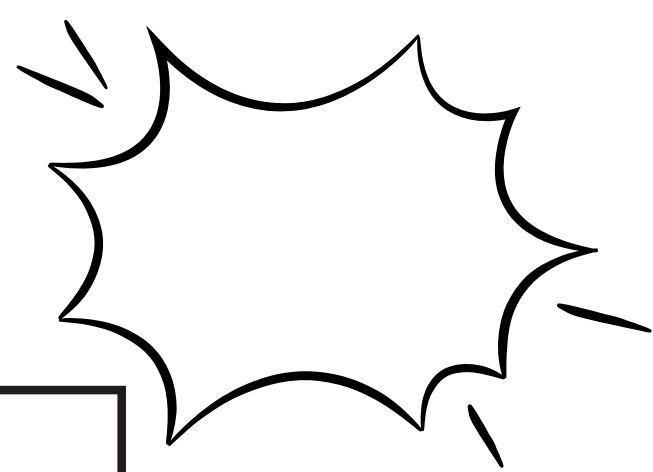
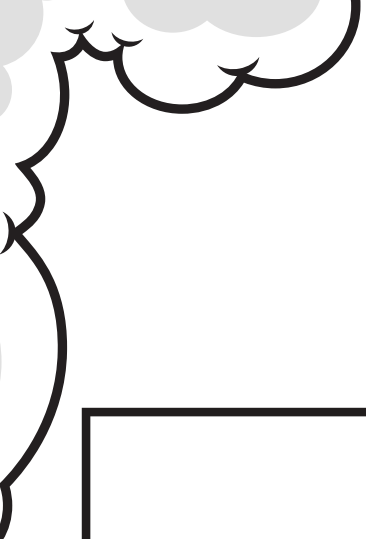
**Miten hän
muuttuu?**

- Tarinan aikana
hahmo oppii,
kasvaa tai
ymmärtää
jotakin uutta.

Miten hän reagoi muihin?

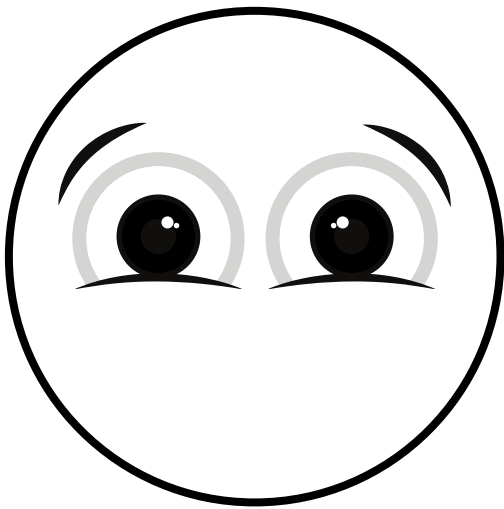
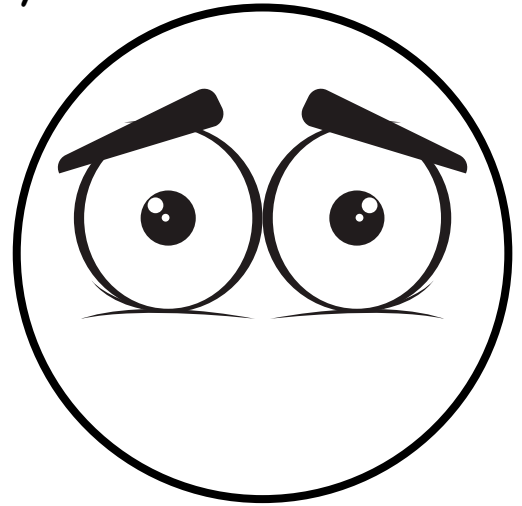
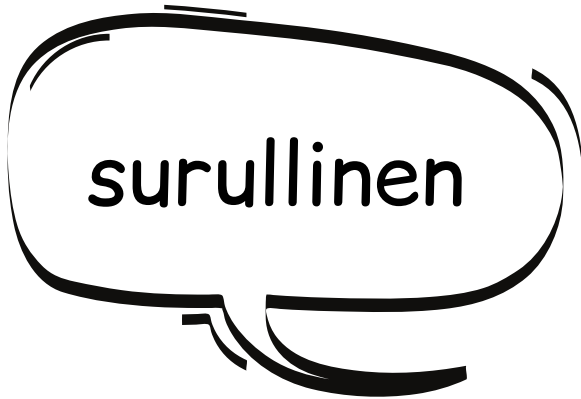
- Ystävät, viholliset, opettajat,
perhe - suhteet paljastavat
hahmon todellisen luonteen.





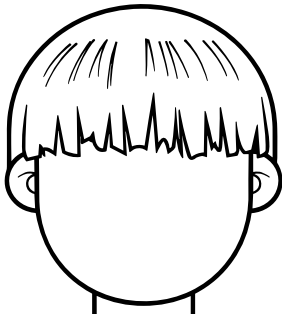
PIIRRÄ SUUT

Kun opit piirtämään erilaisia suita, opit näyttämään tunteet elävästi.

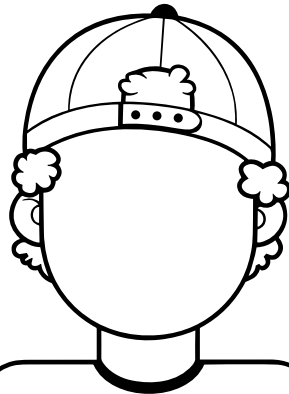


KASVOJEN ILMEET

Harjoittele, miten kasvot näyttävät erilaisia tunteita.



iloinen



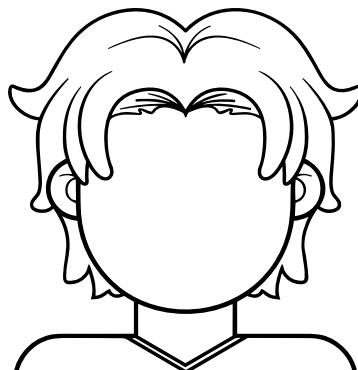
surullinen



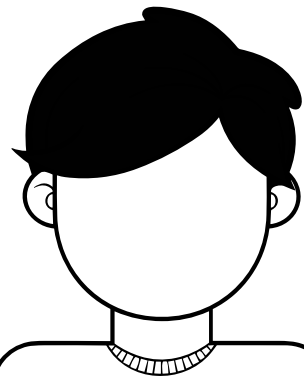
vihainen



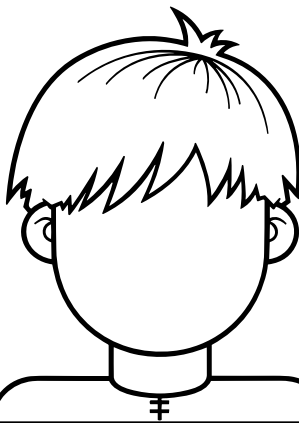
huolestunut



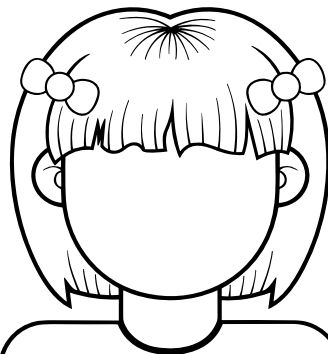
hermostunut



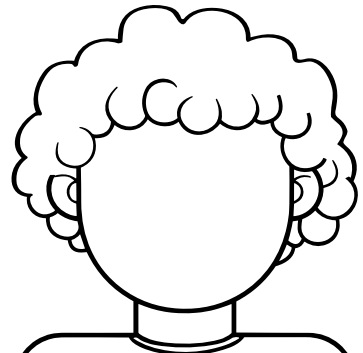
ylpeä



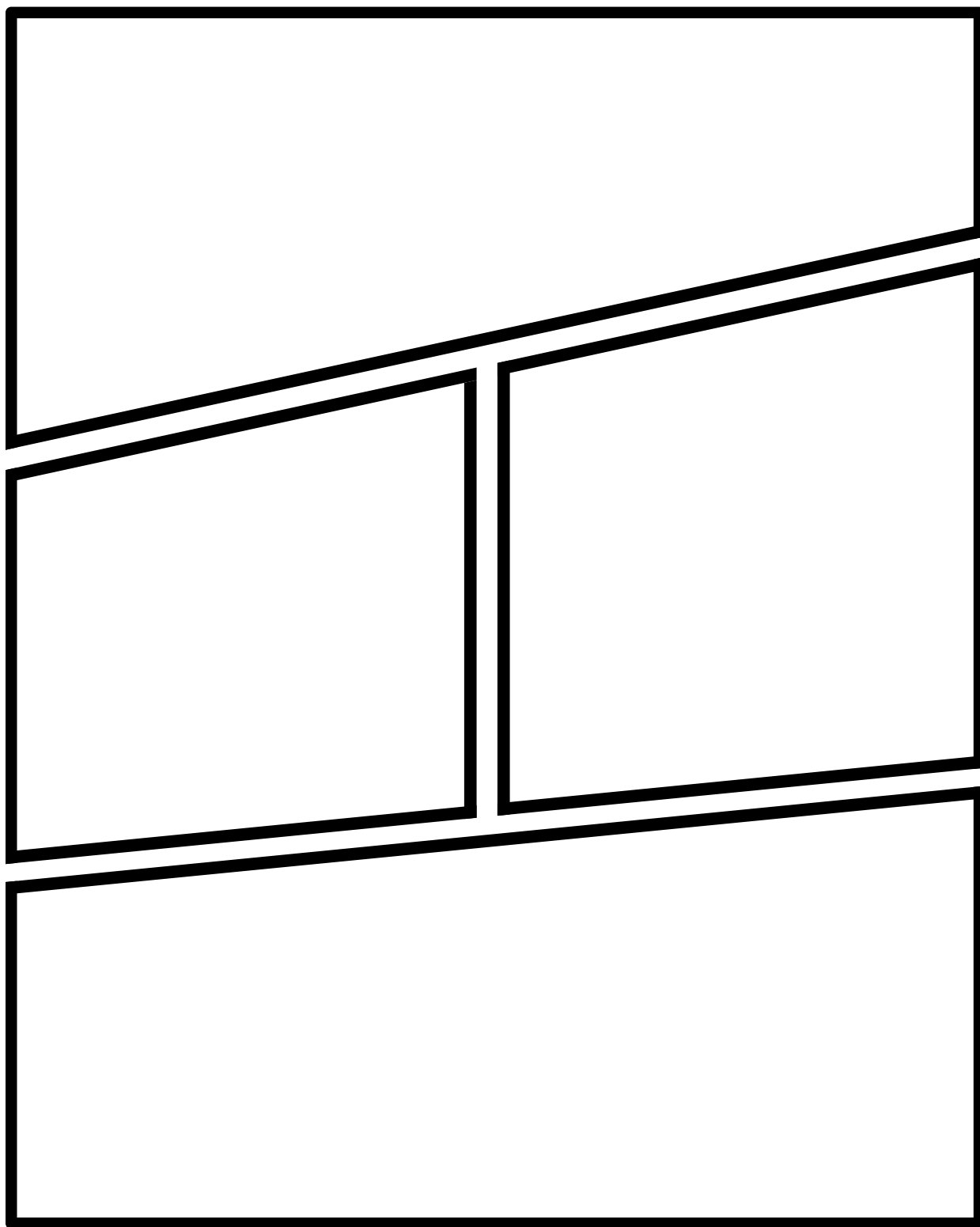
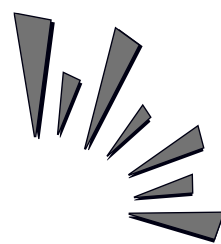
kyllästynyt



väsynyt

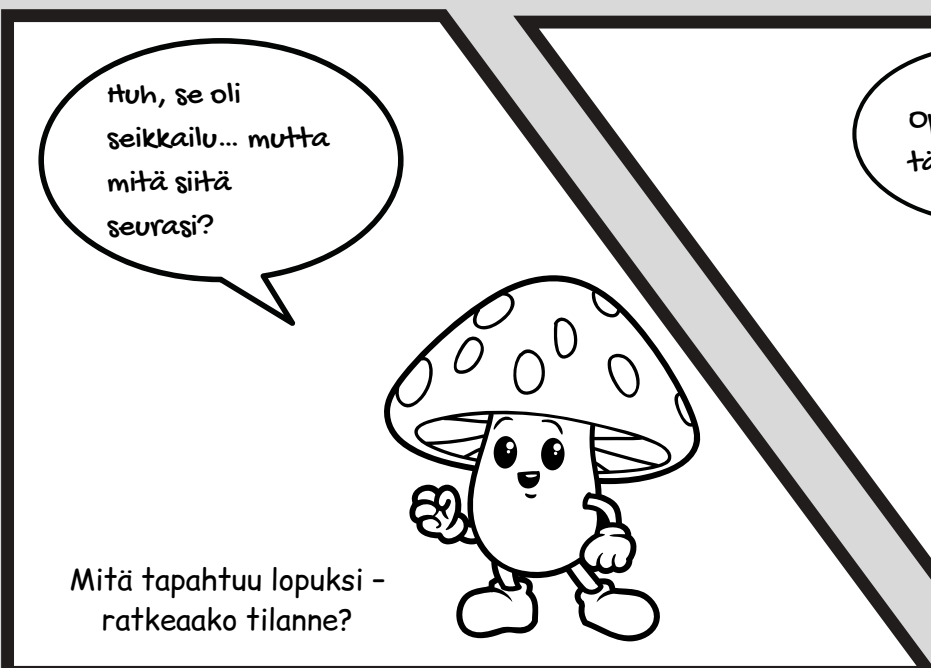


turhautunut



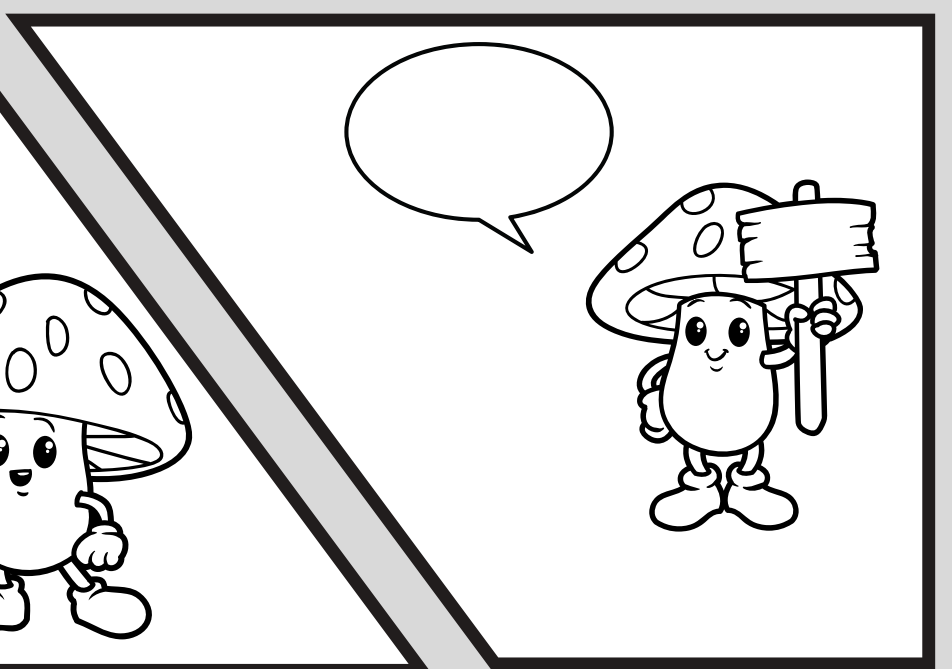
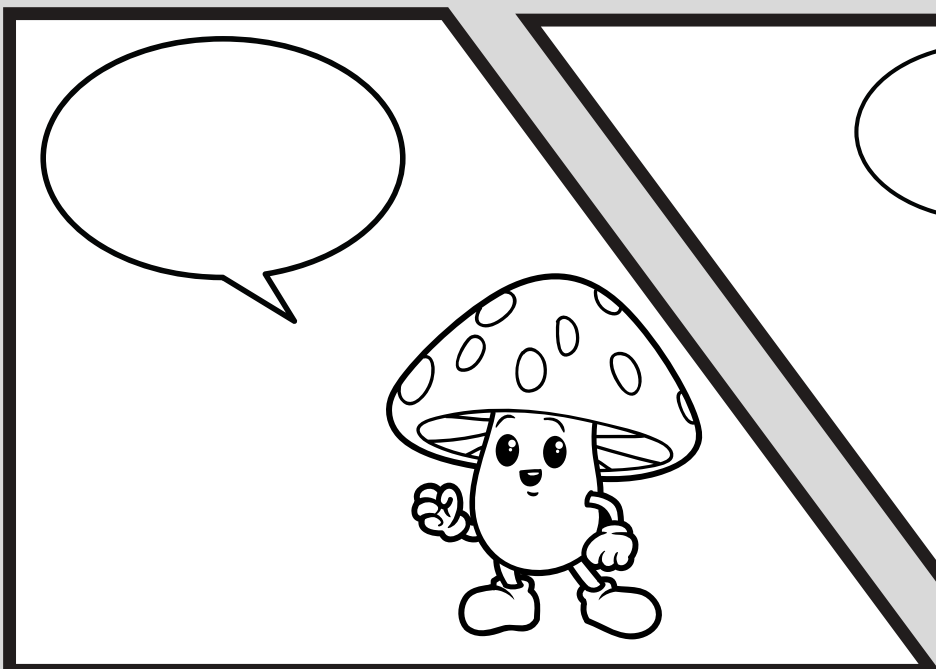
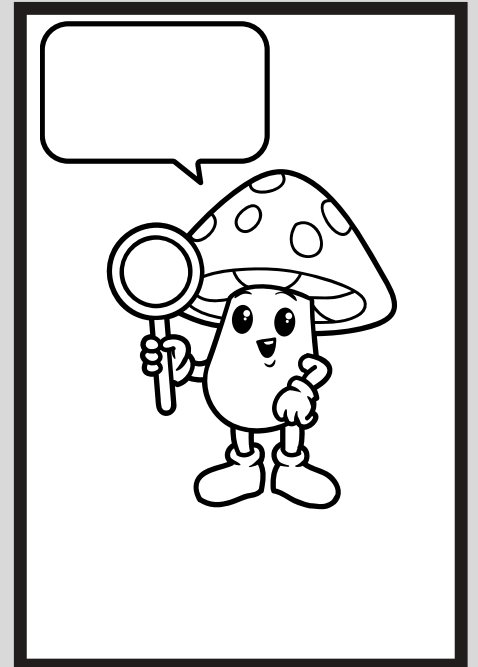
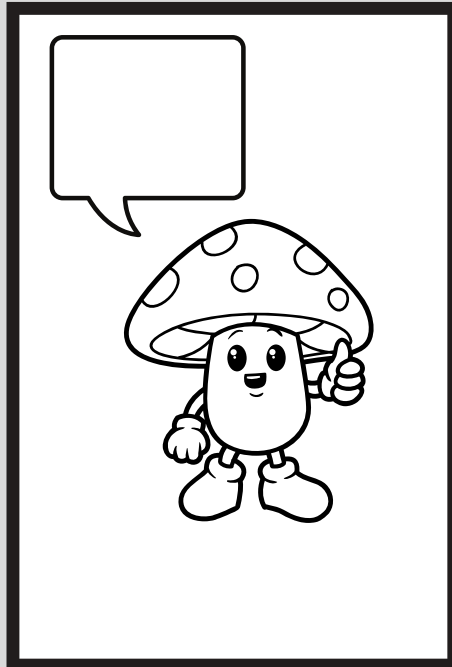
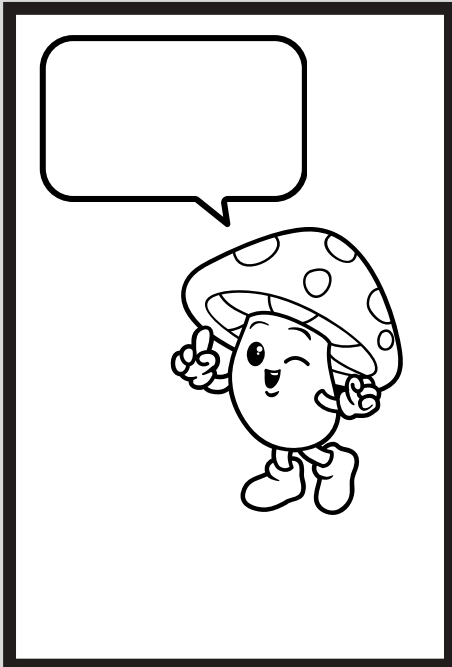
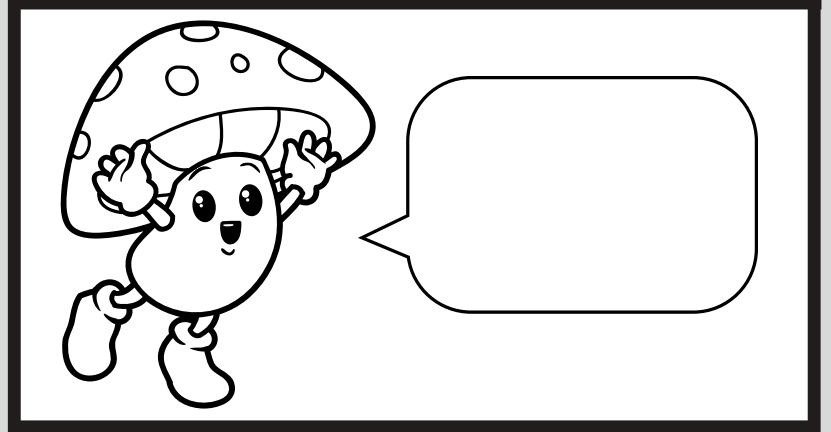
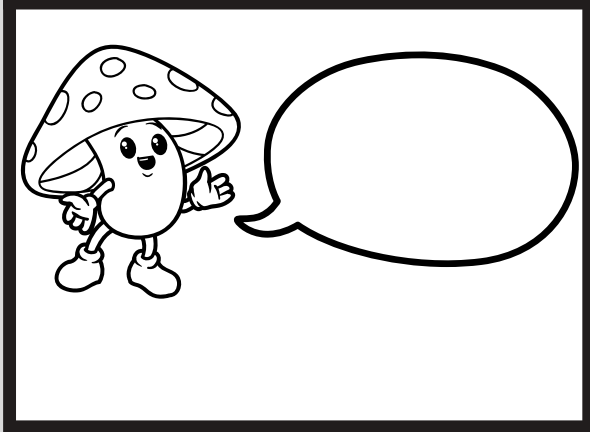
SIENEN TARINAMATKA

Harjoittele tarinan rakentamista vaihe vaiheelta.



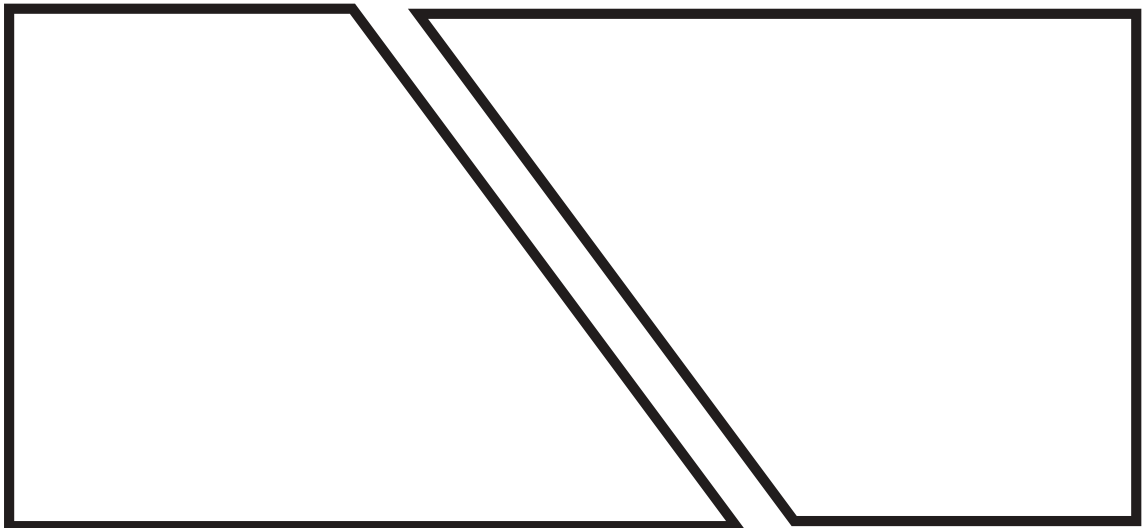
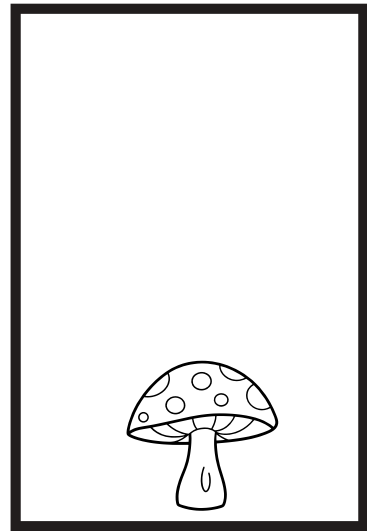
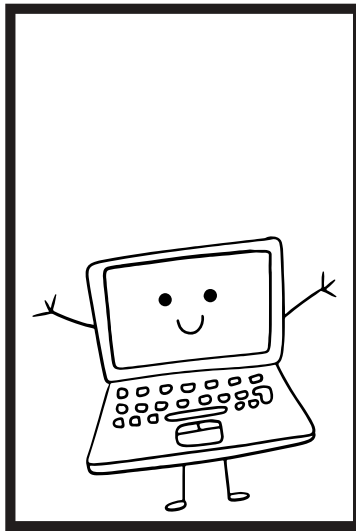
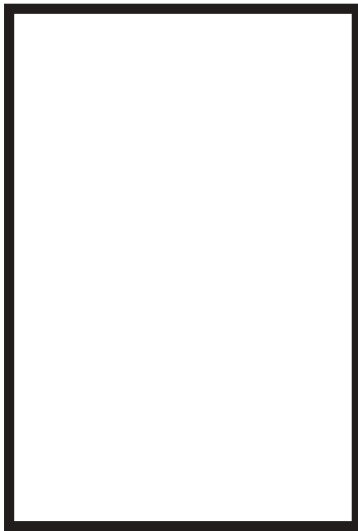
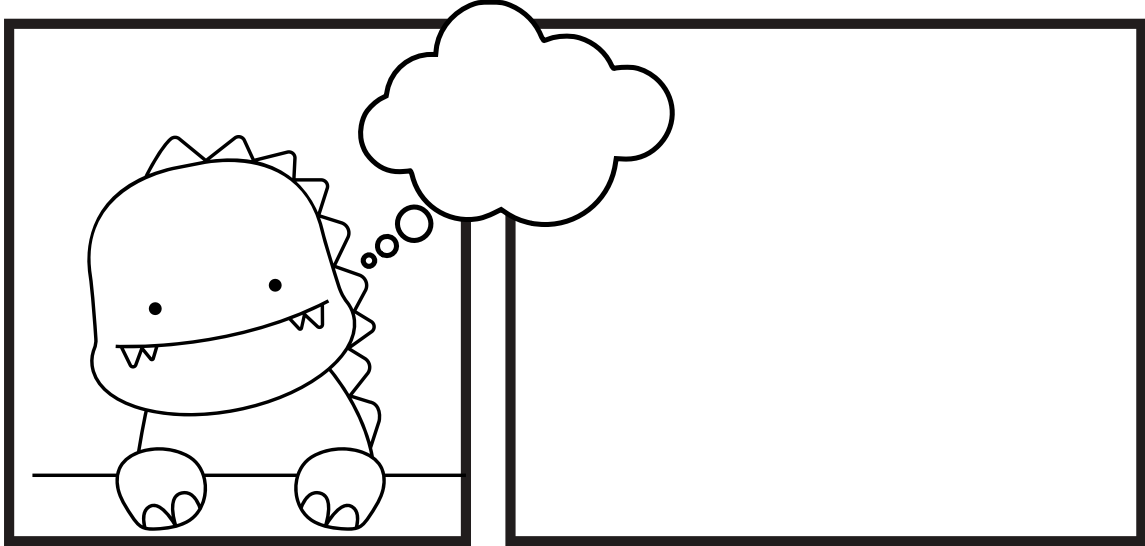
SIENEN TARINAMATKA

Seuraa sienen vinkkejä ja luo oma seikkailusi alusta loppuun - yksi ruutu kerrallaan!
Voit piirtää lisää kuvia ja tapahtumia ruutuihin.



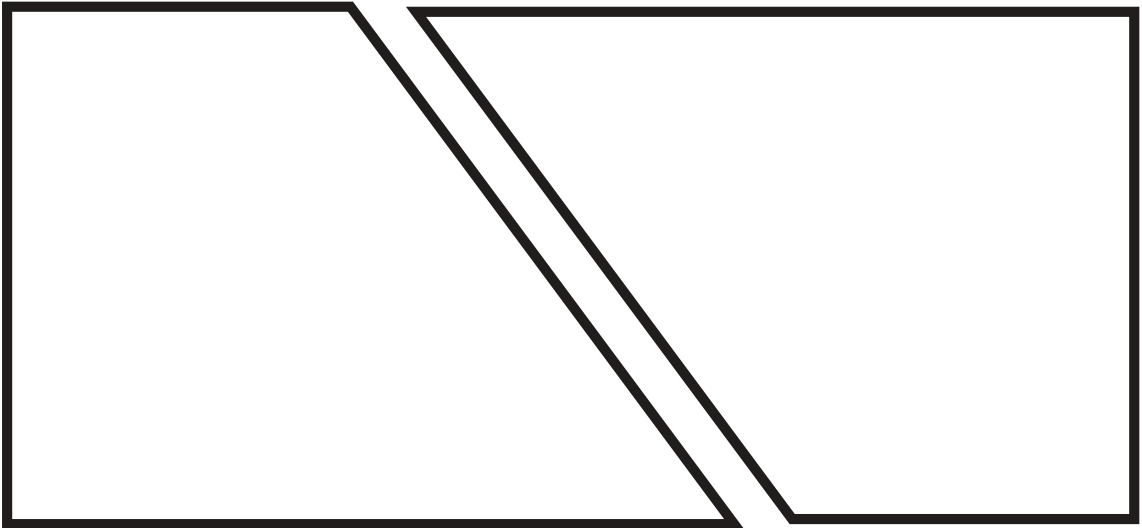
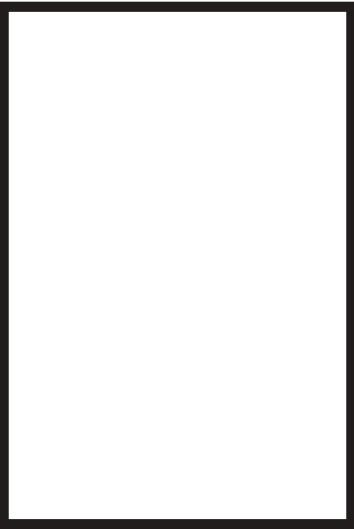
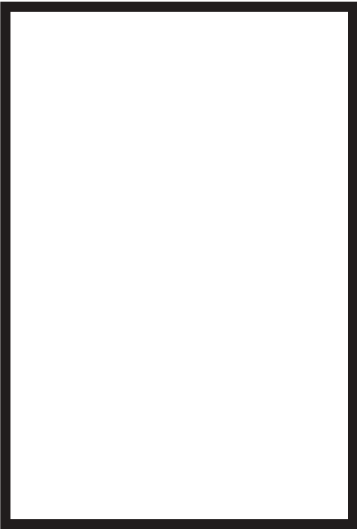
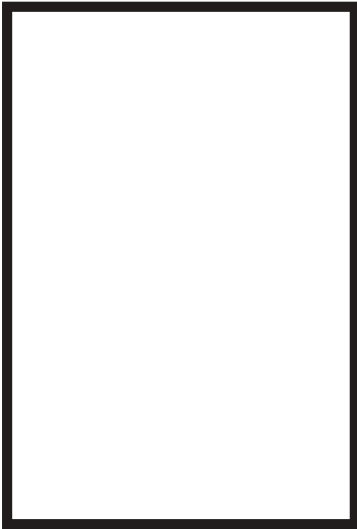
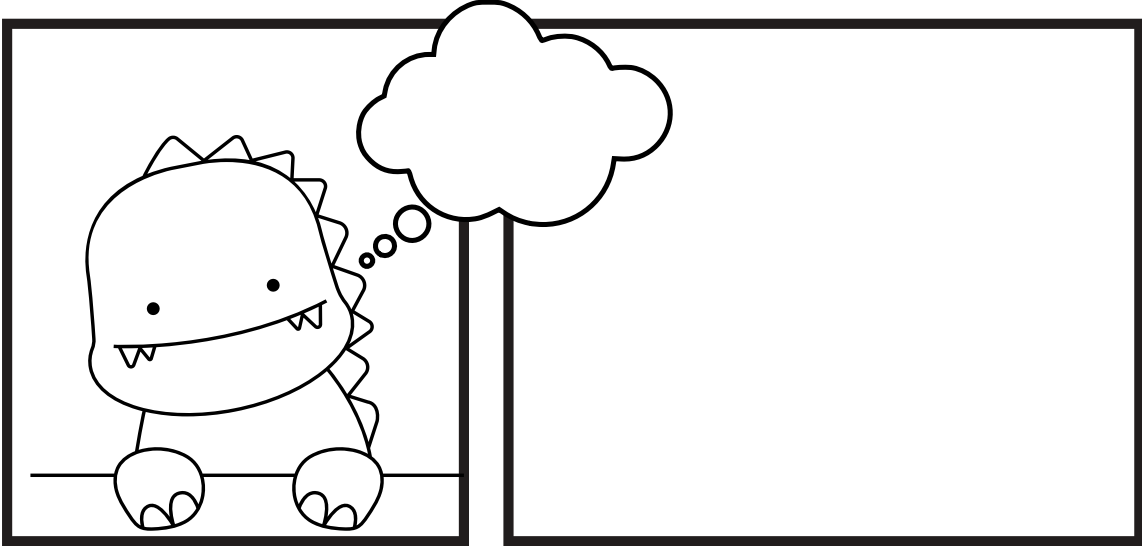
HAASTA ITSESI, LUOVUUTESI JA MIELIKUVITUKSESI
- MITÄ TÄSSÄ TAPAHTUU?

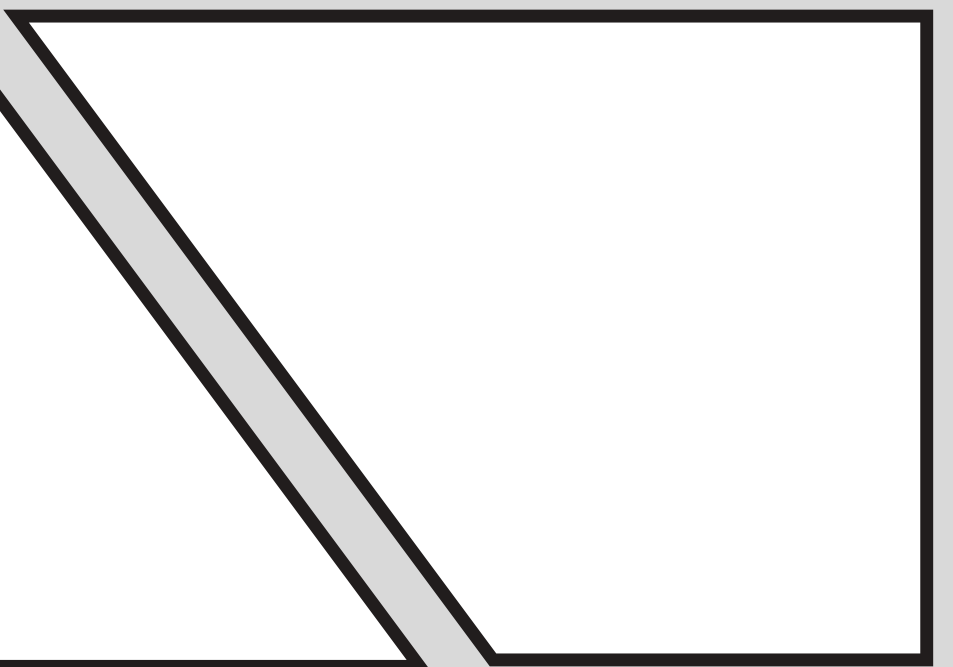
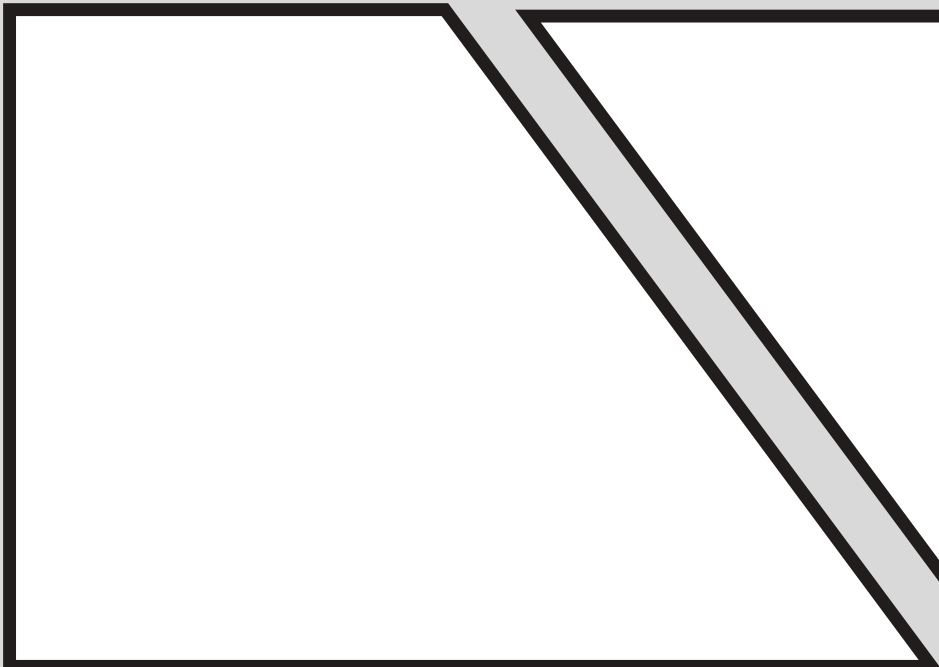
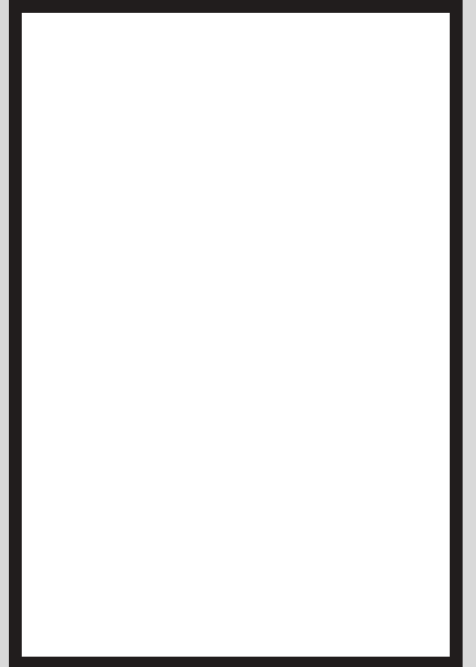
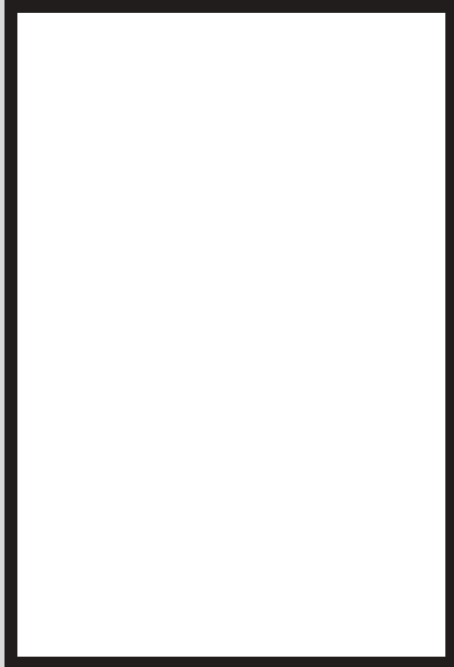
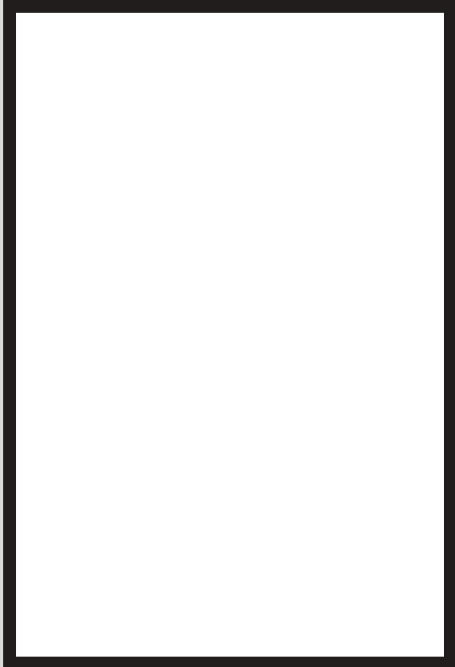
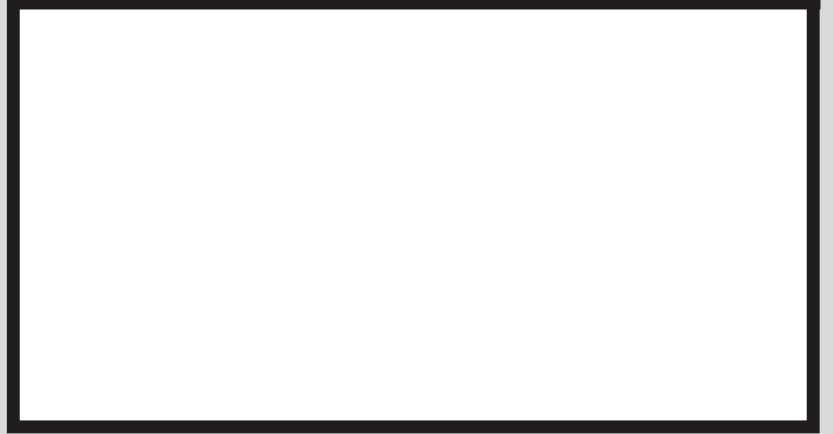
Keksi tarina näiden kuvien ympärille. Mitä tapahtuu, miksi ja miten kaikki päättyy?

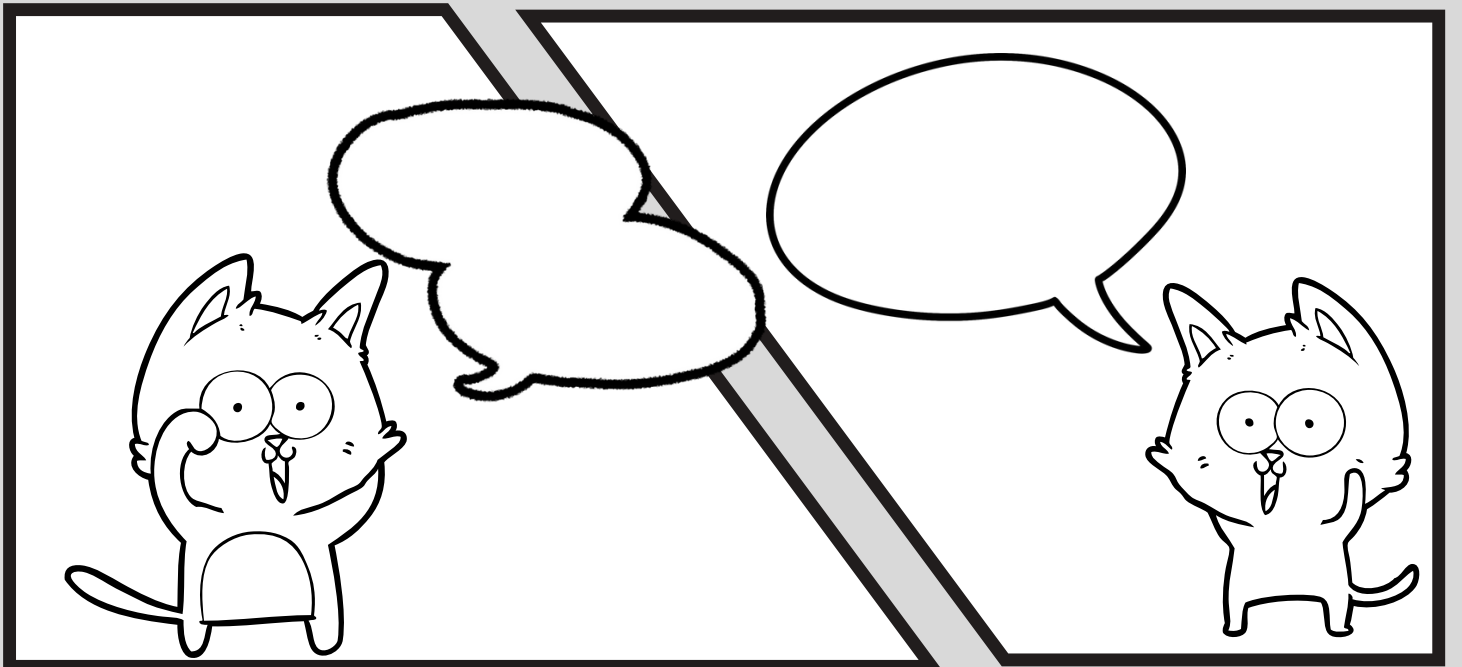
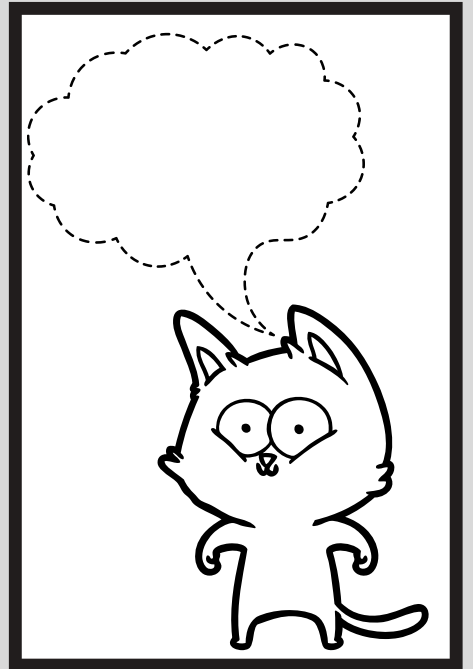
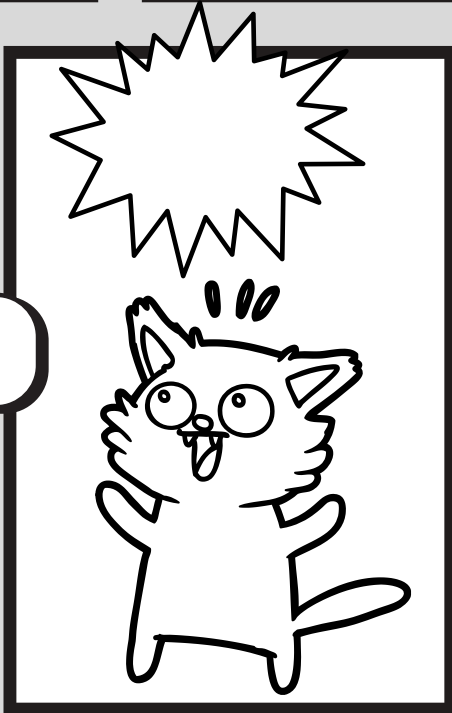
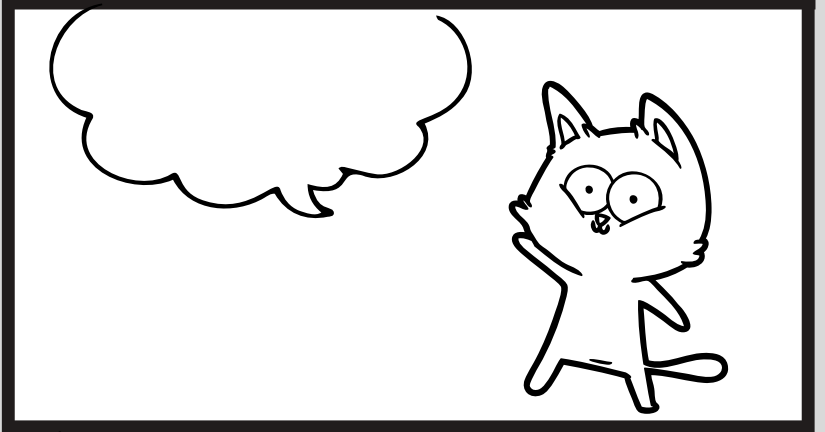
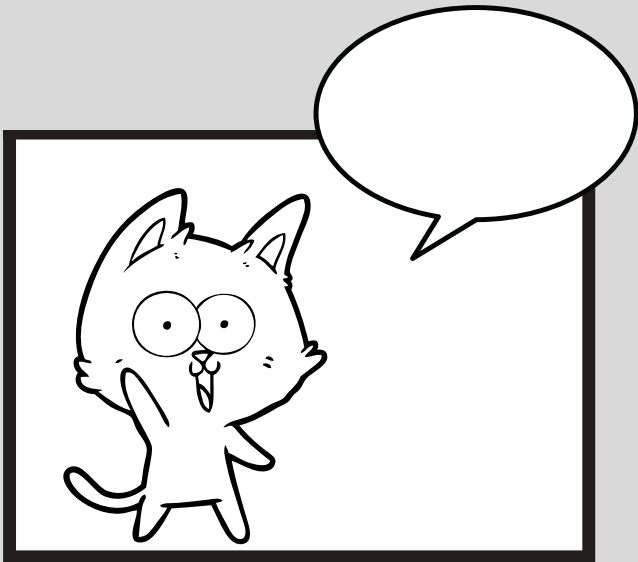


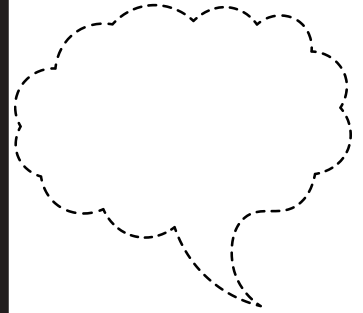
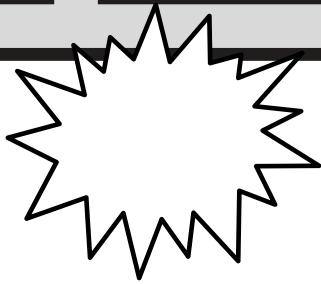
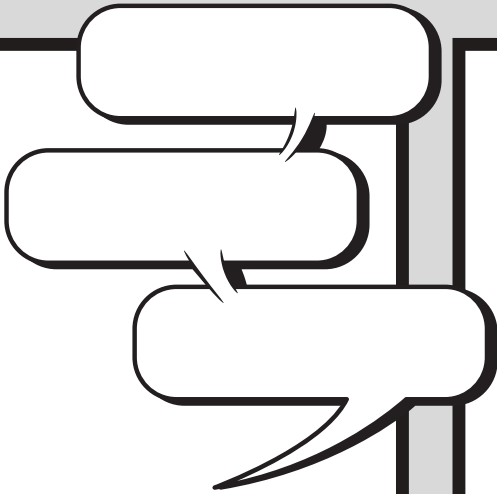
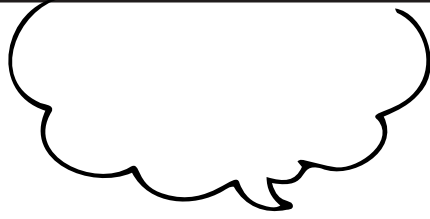
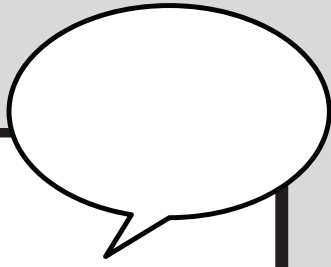
Lisää omia taustoja, hahmoja ja kuplia - piirrä, leikkaa ja liimaa!

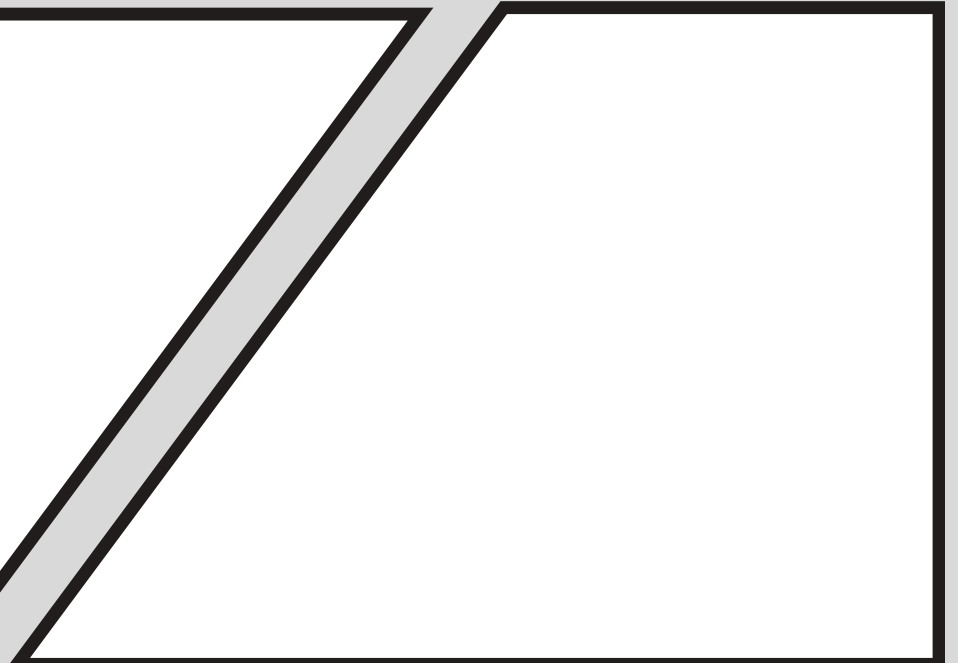
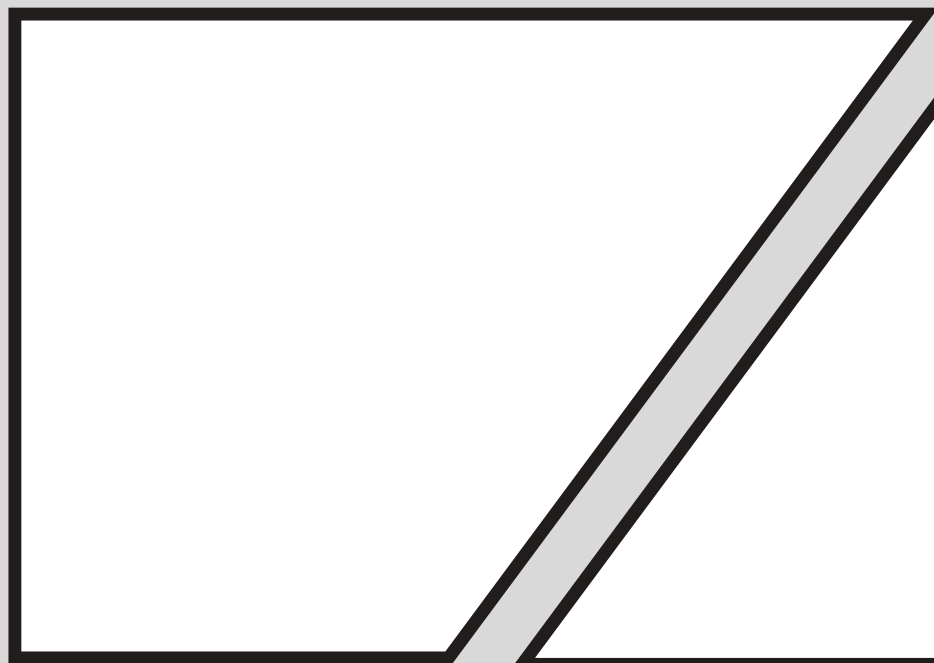
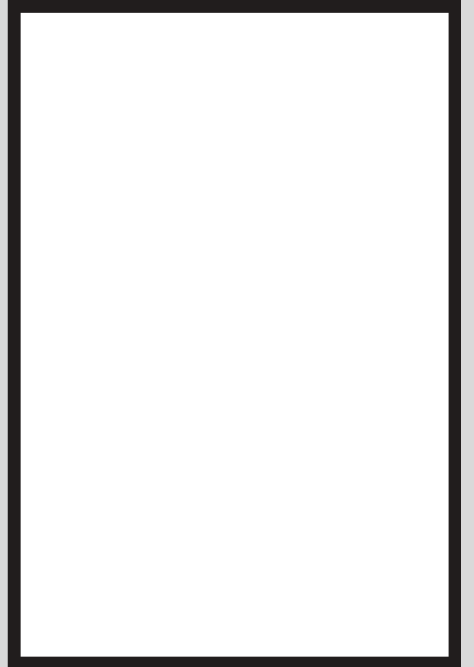
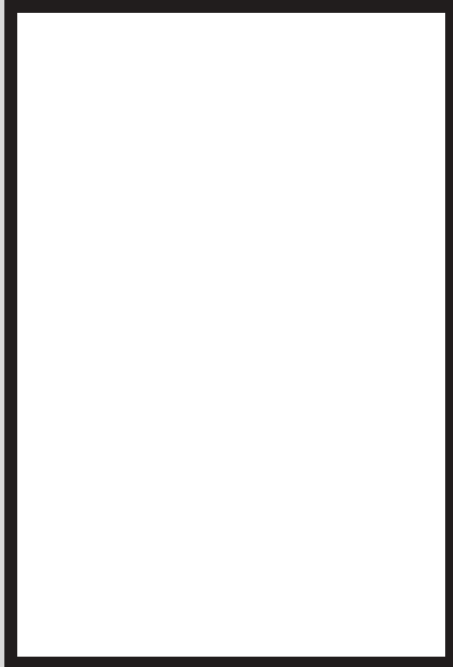
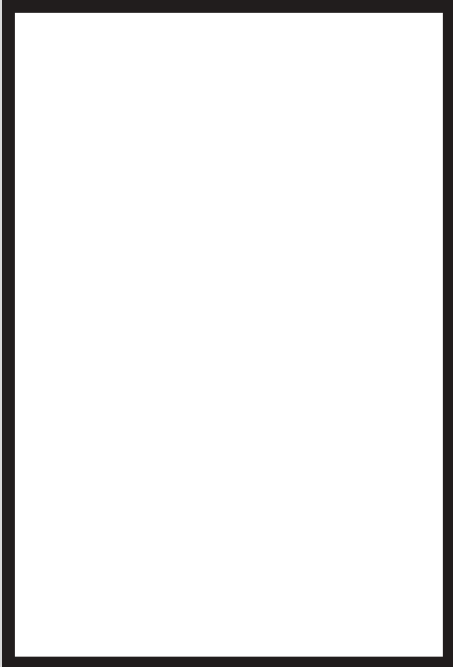
Blank title box for the comic strip.

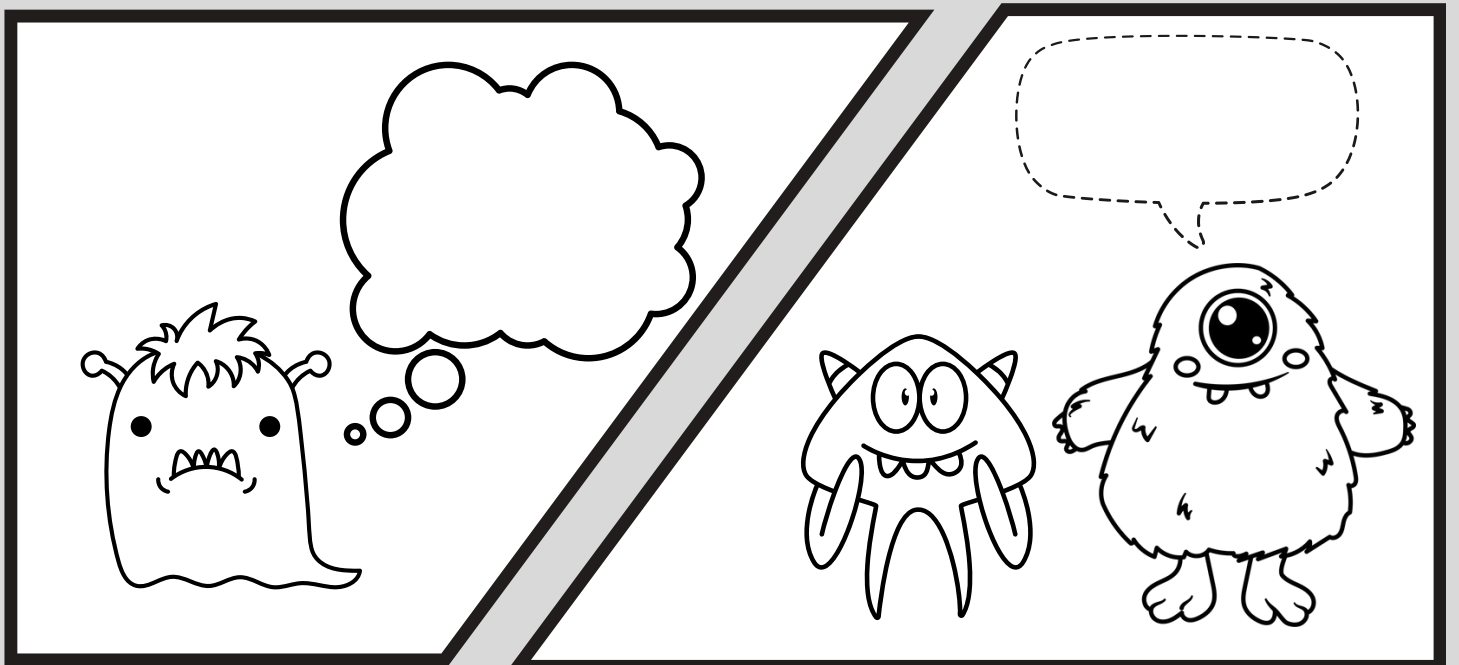
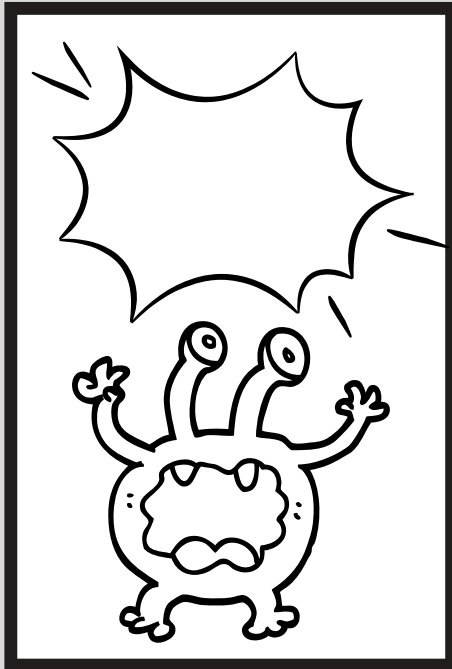
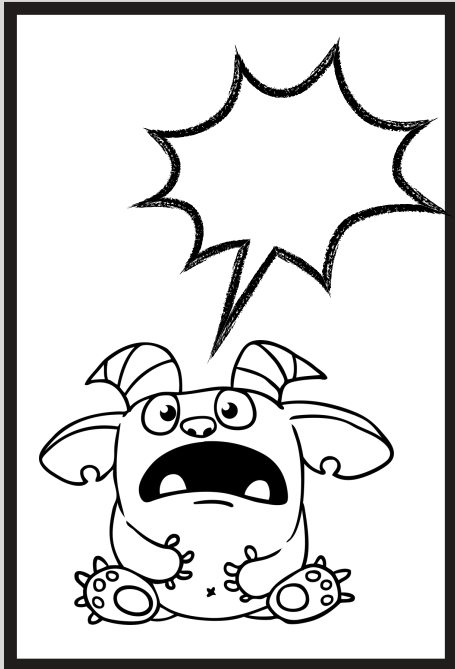
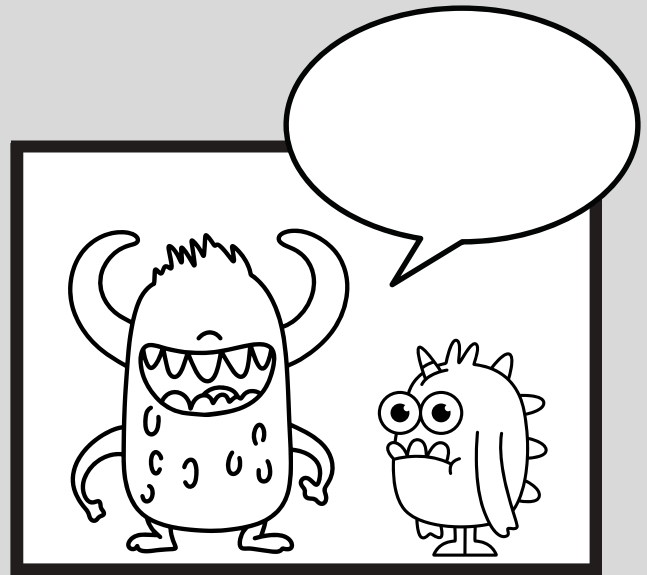
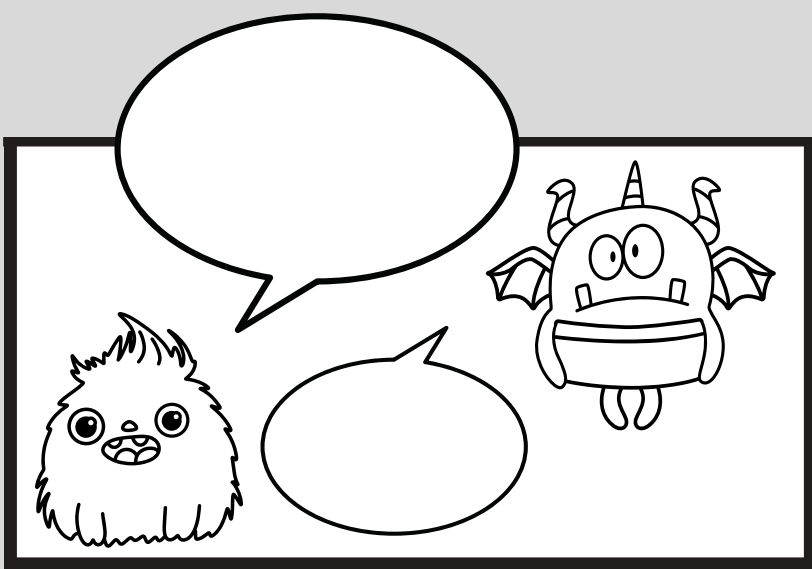


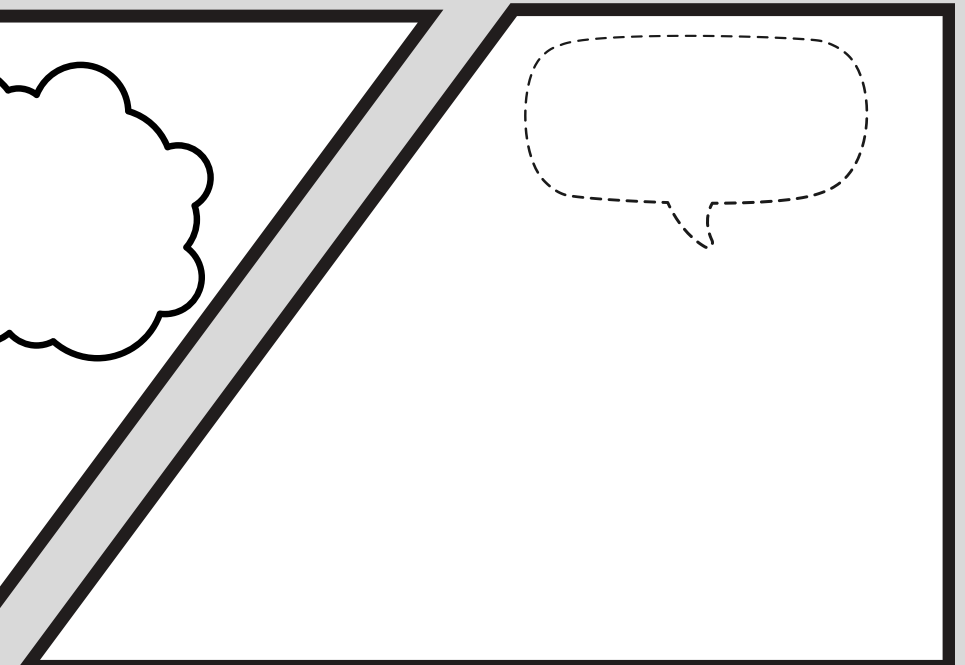
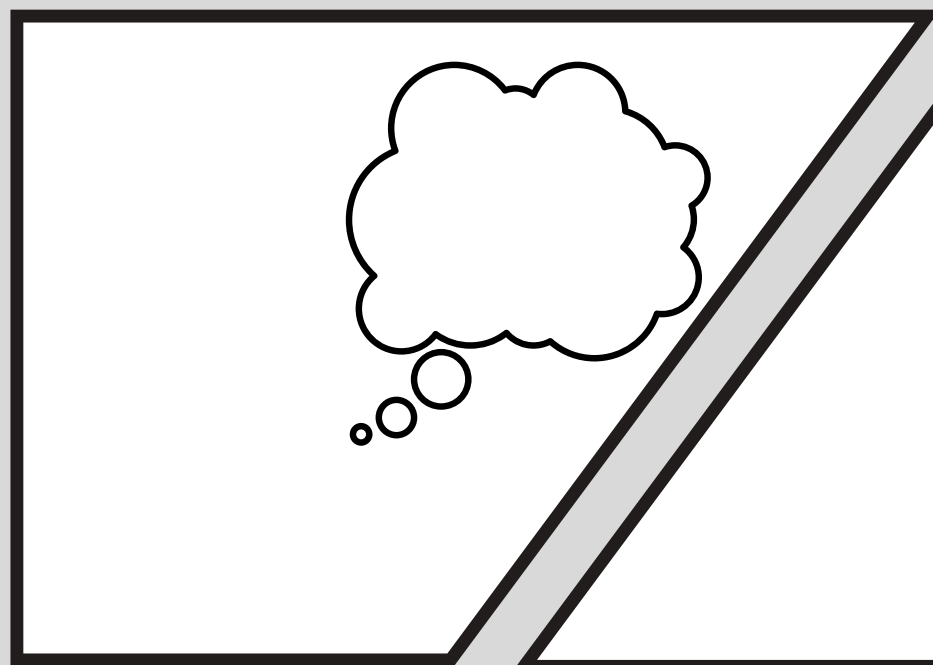
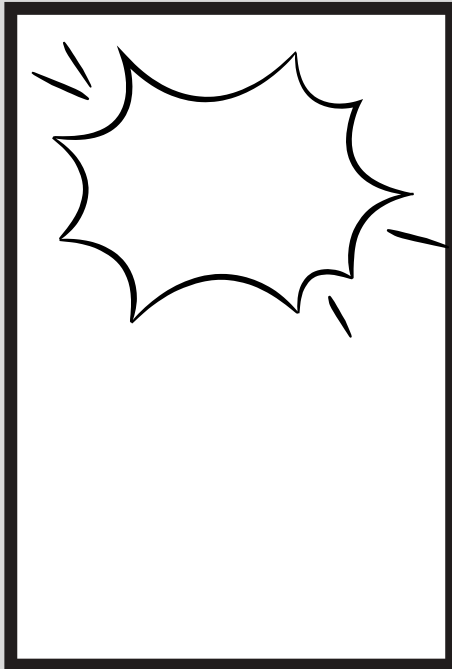
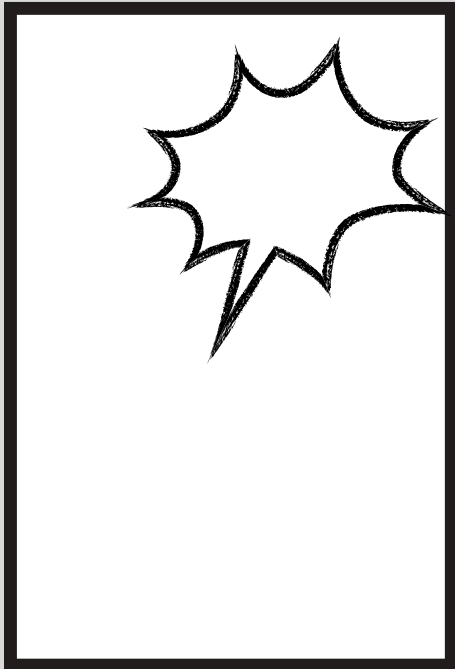
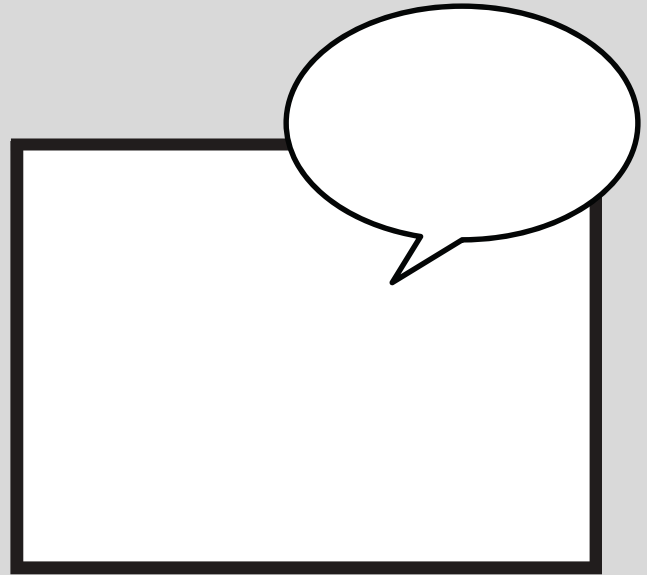
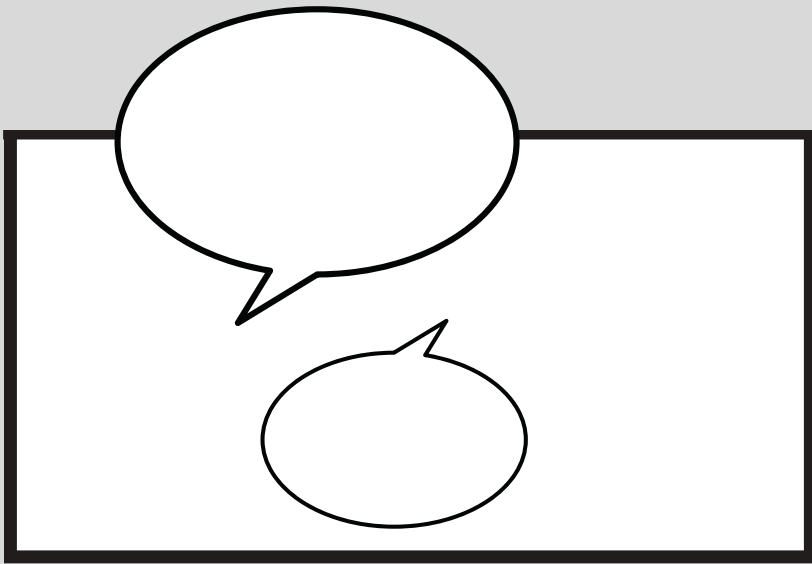


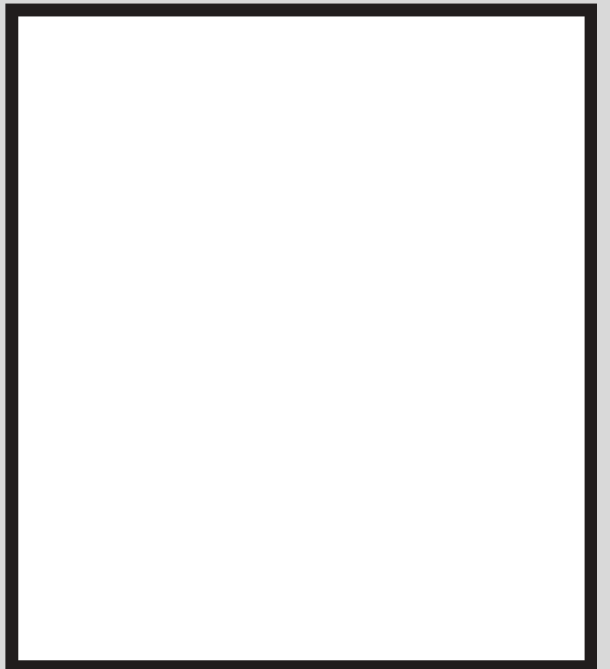
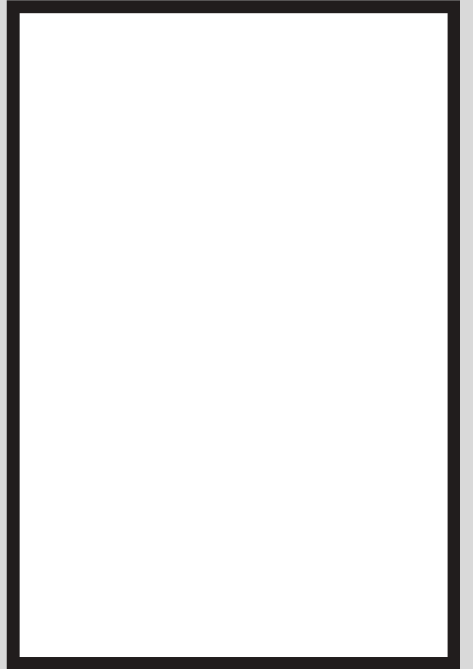
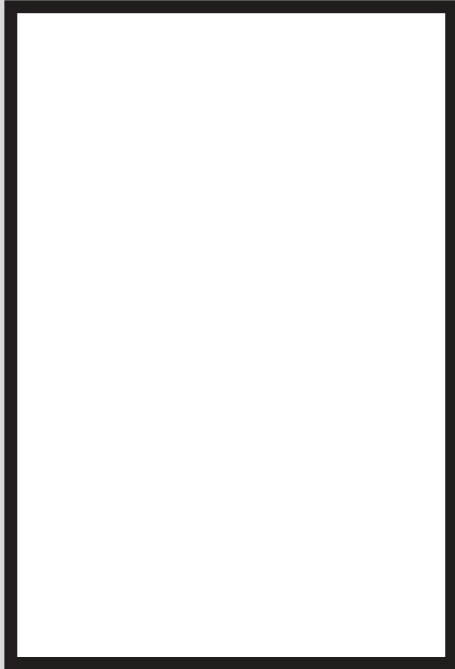
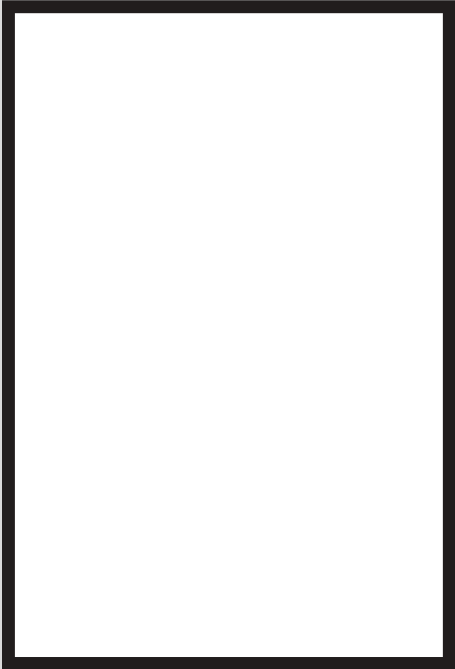
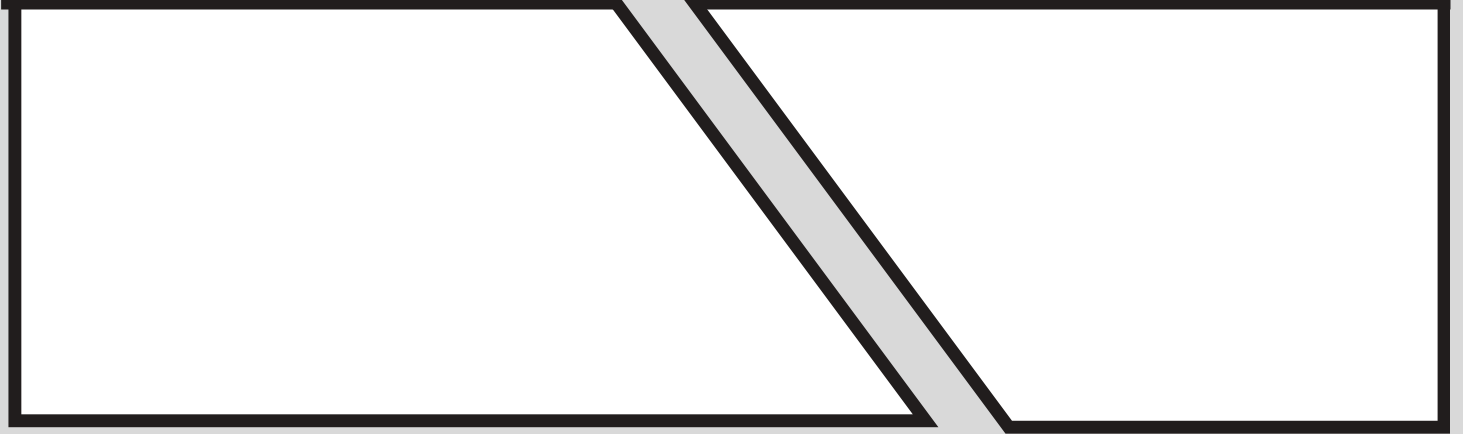


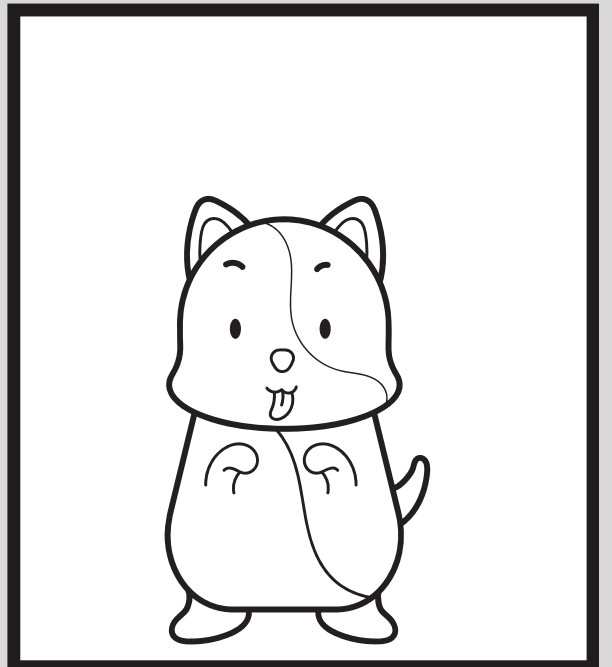
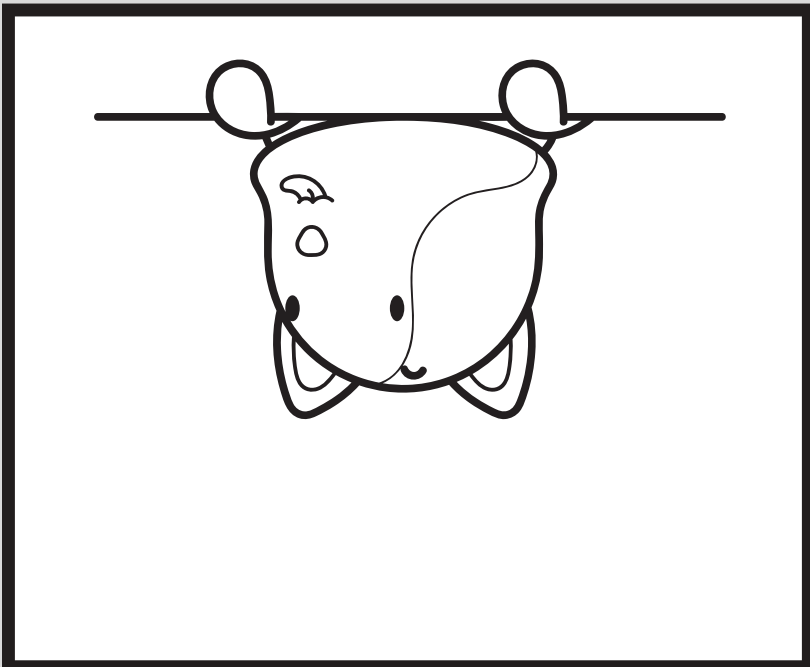
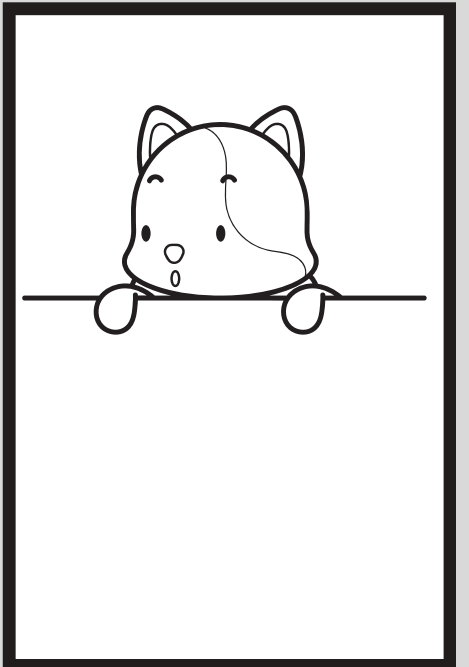
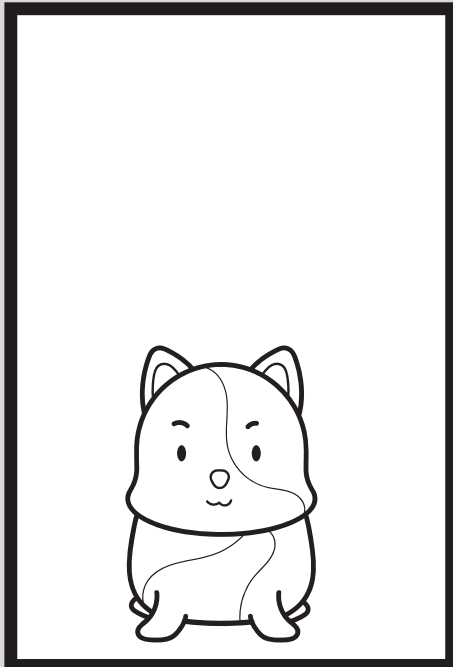
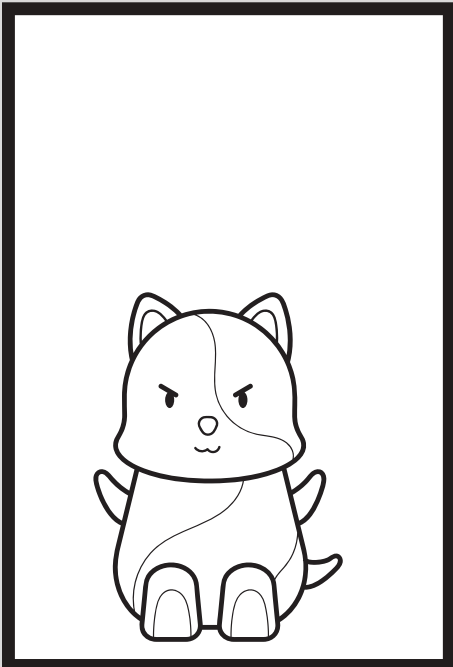
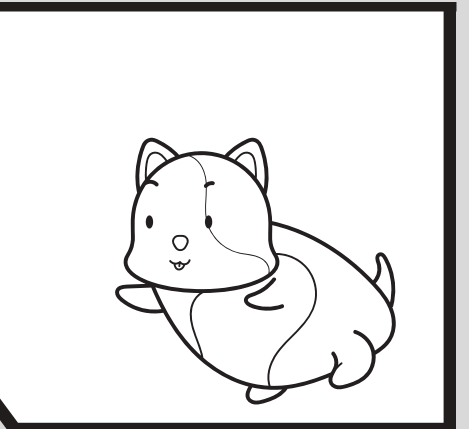
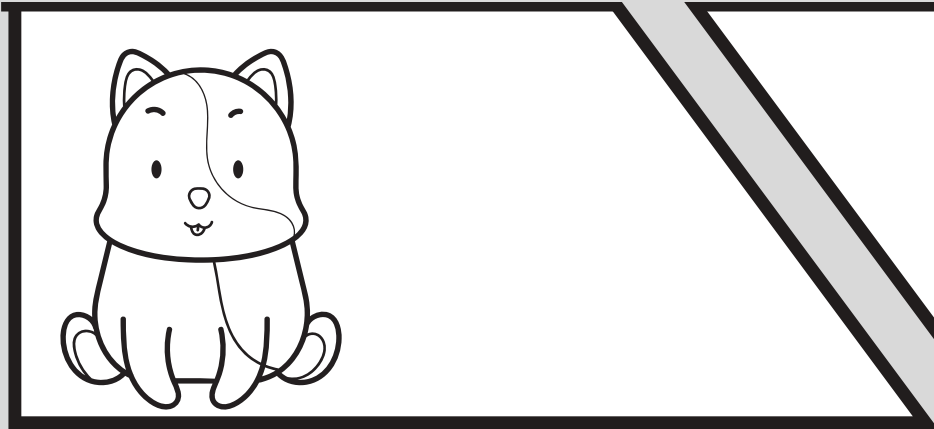


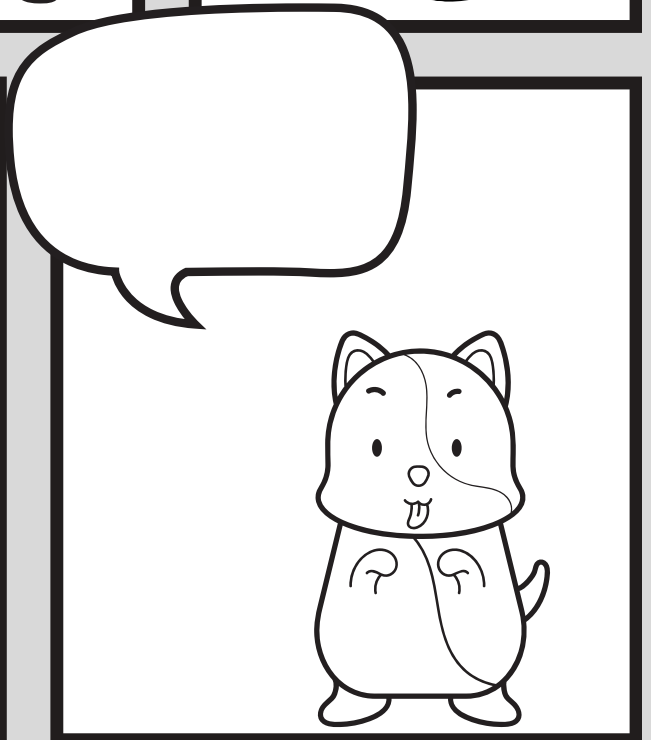
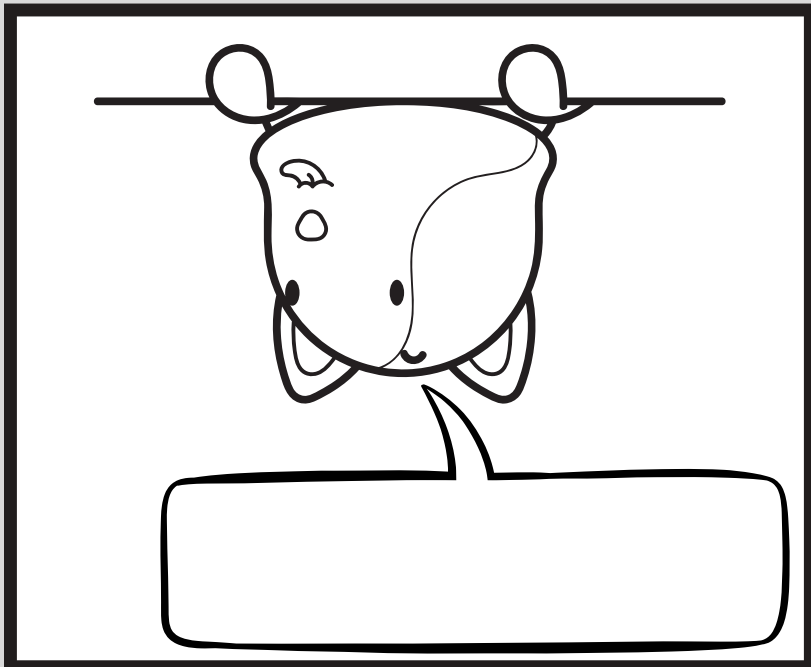
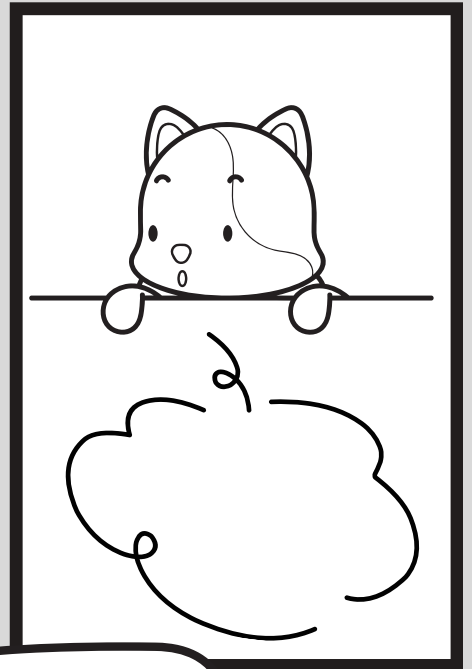
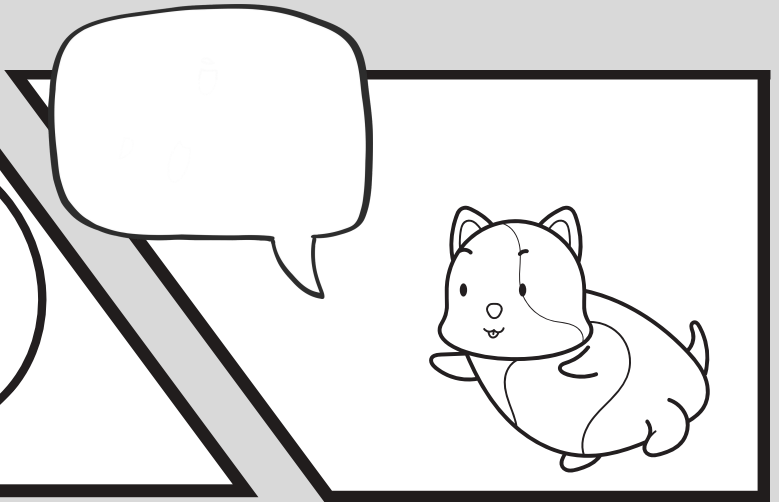
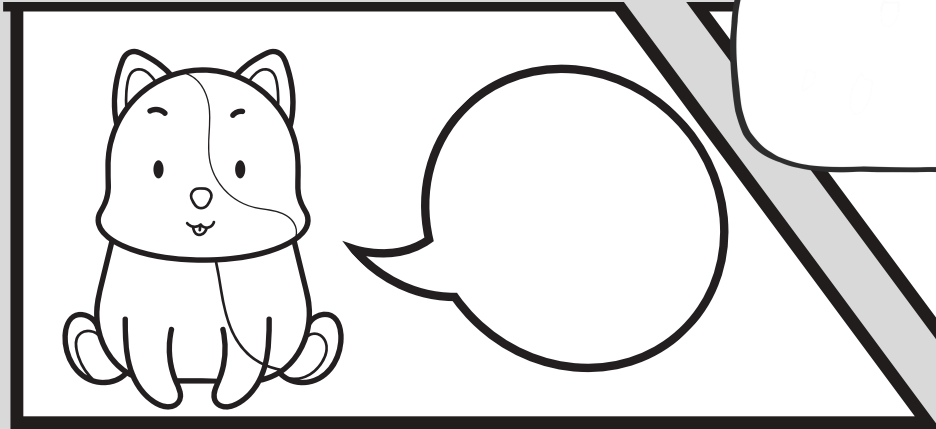


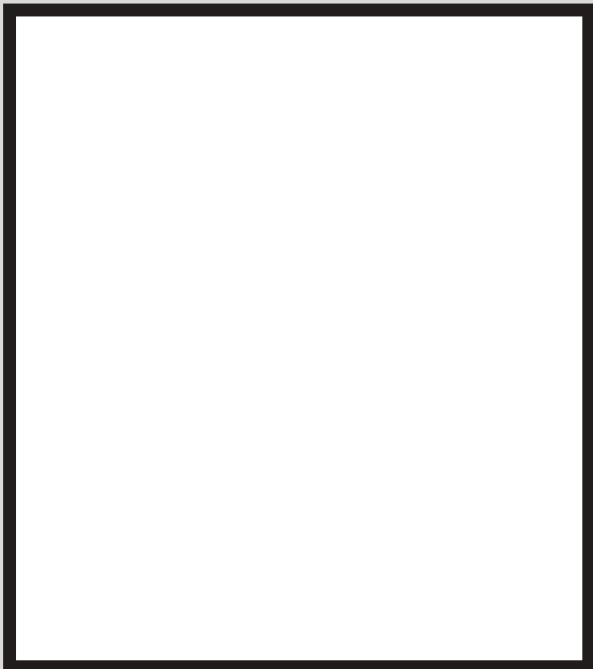
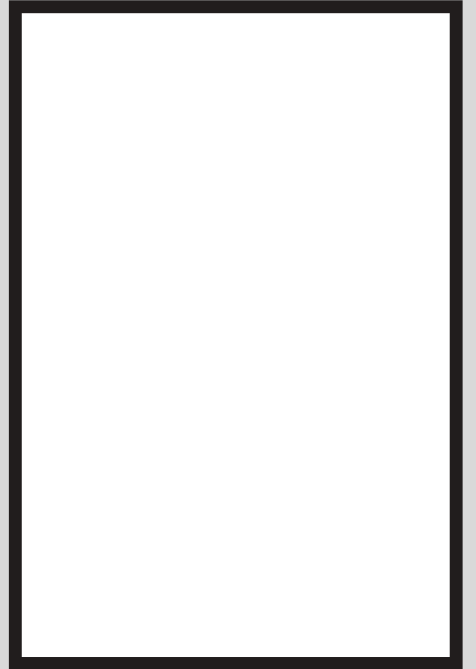
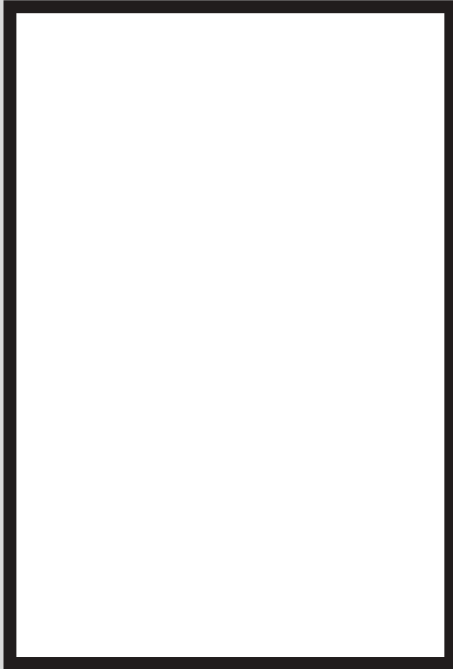
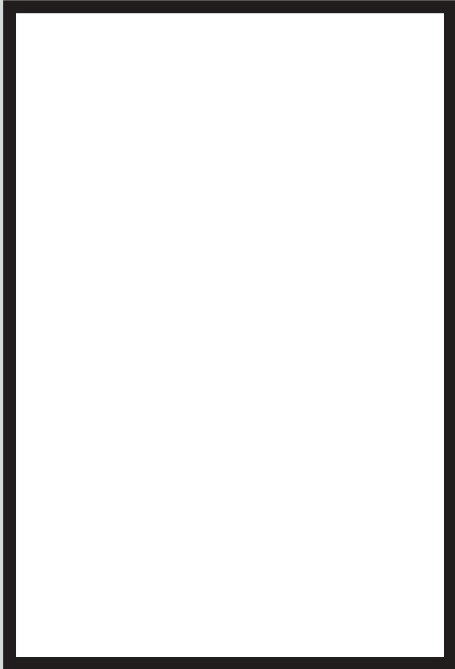
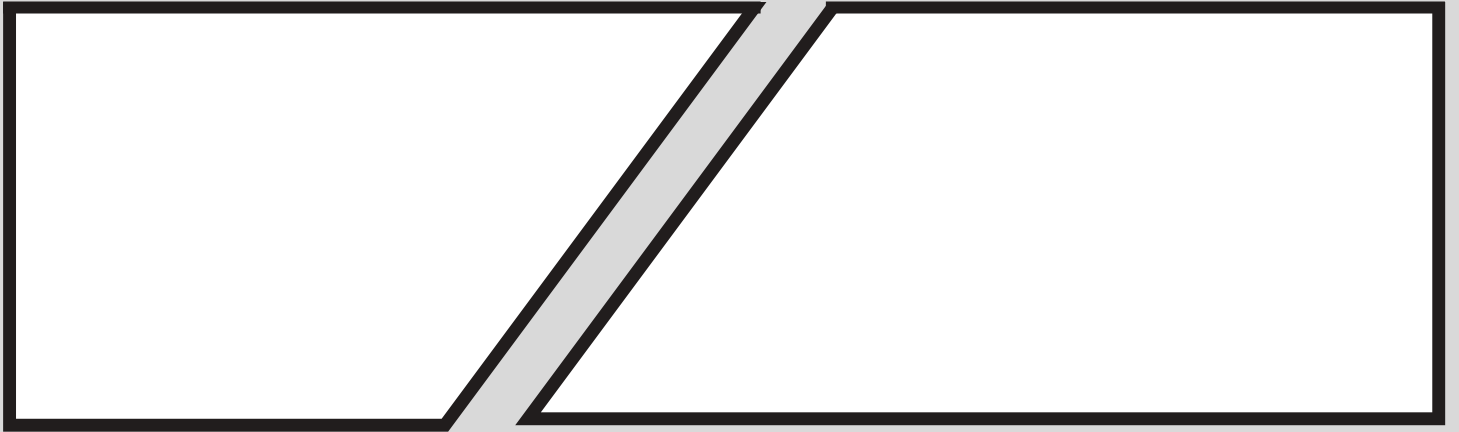


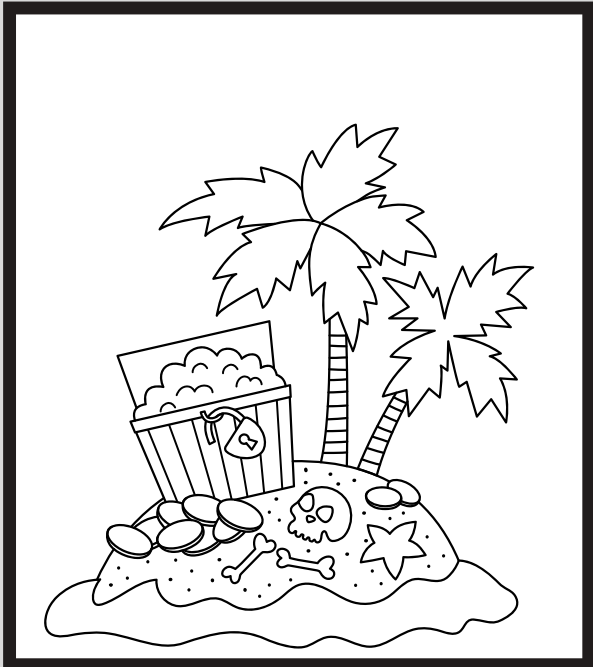
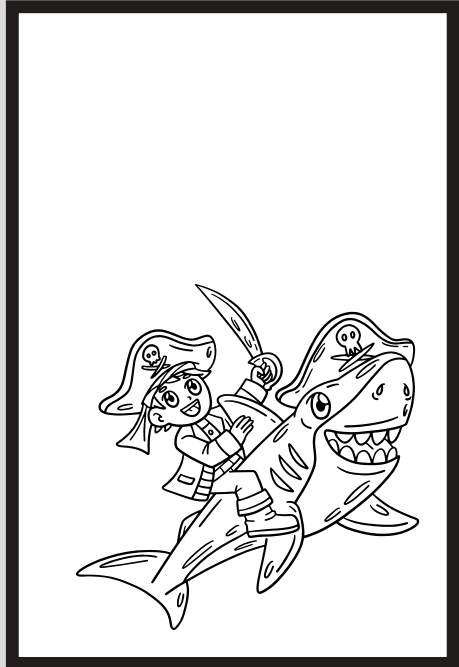
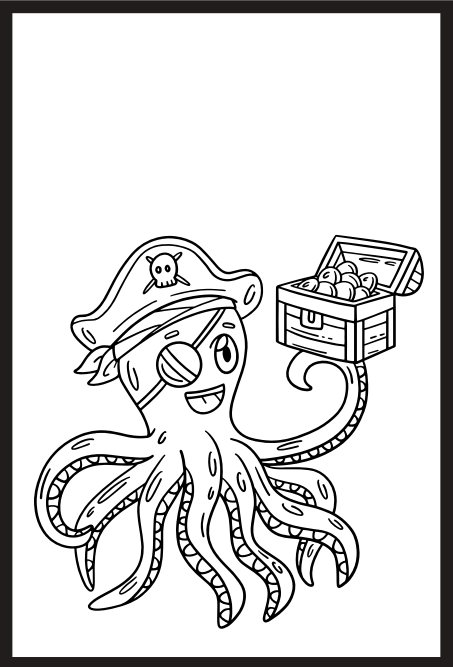
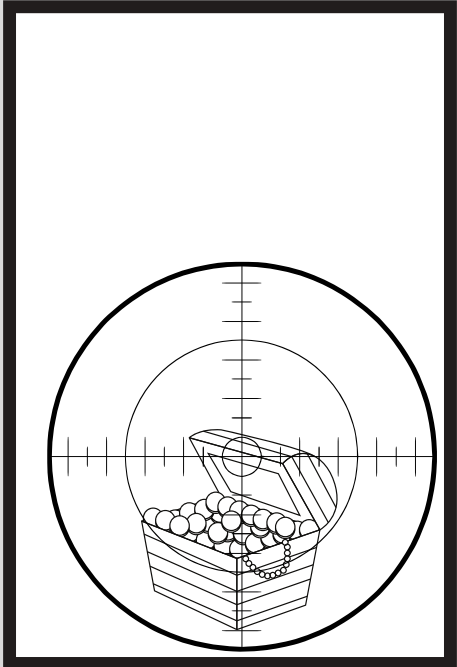
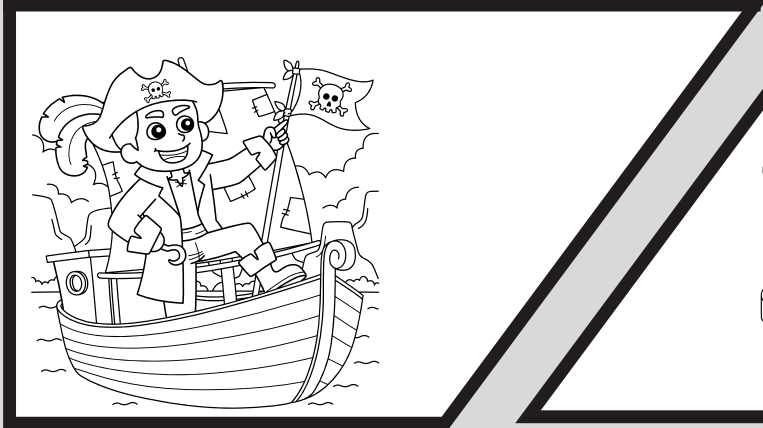


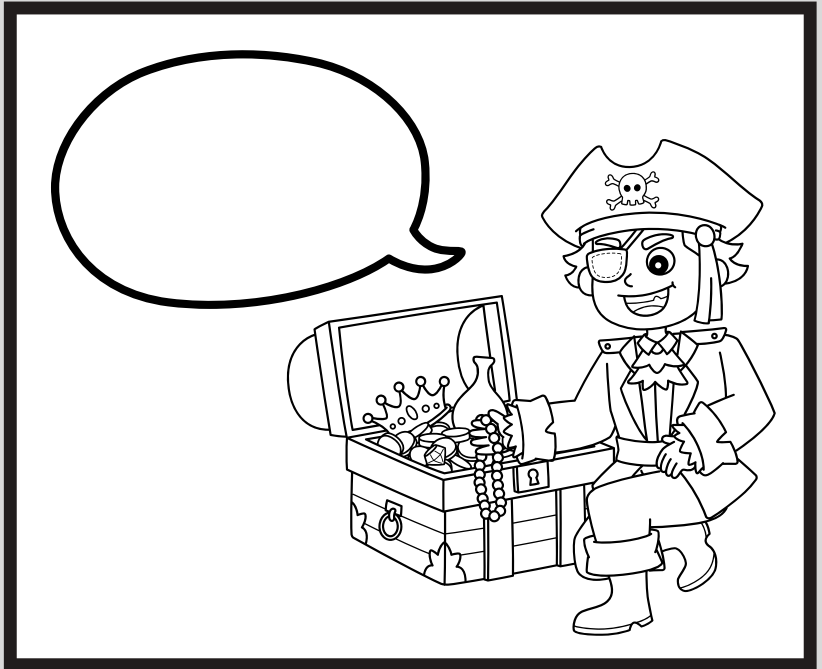
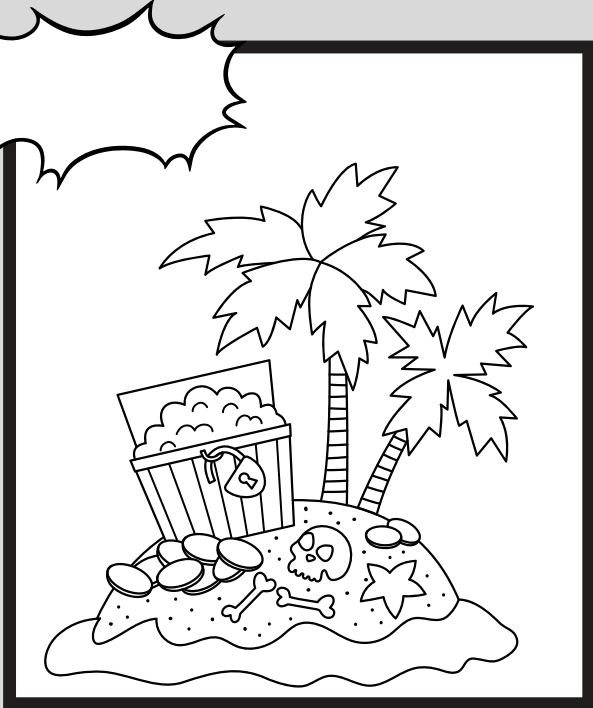
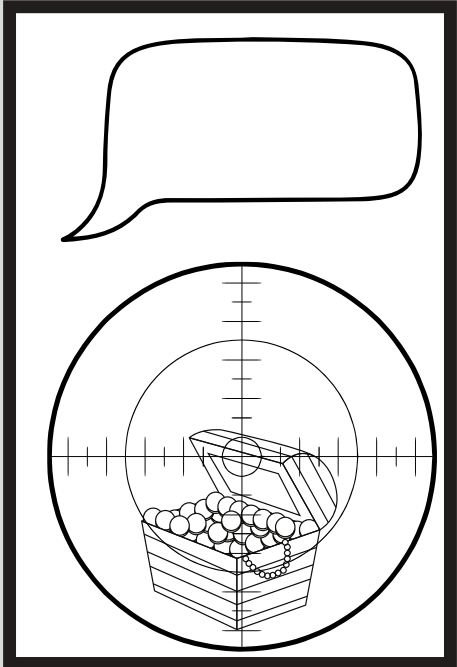


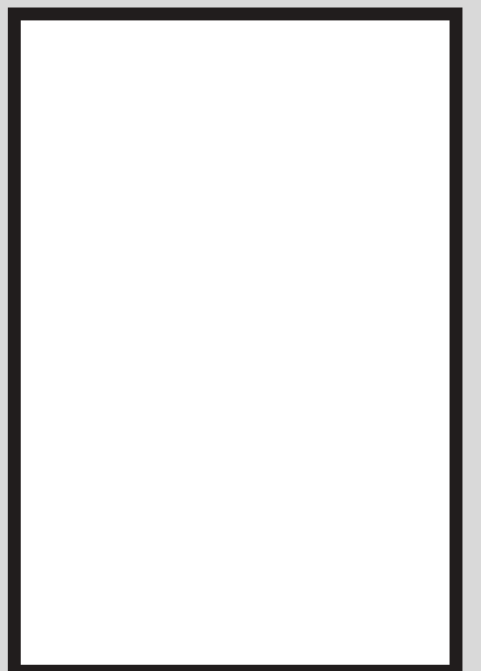
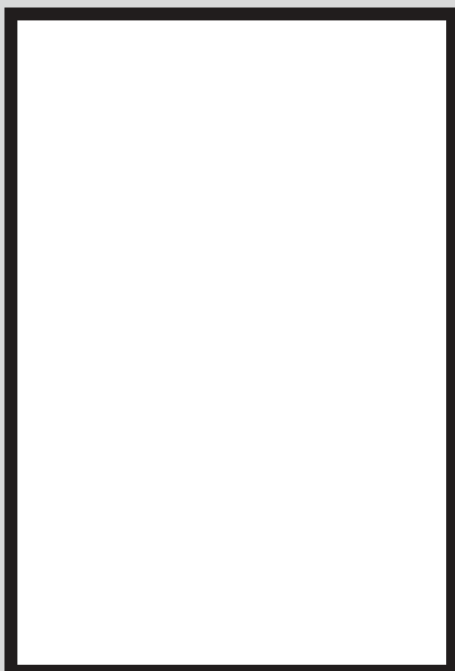
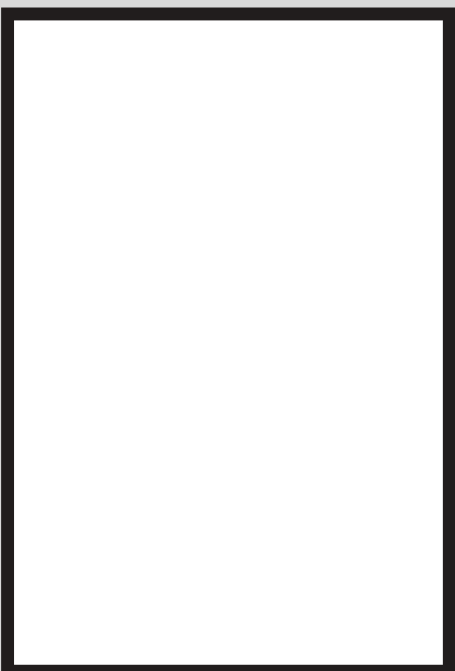
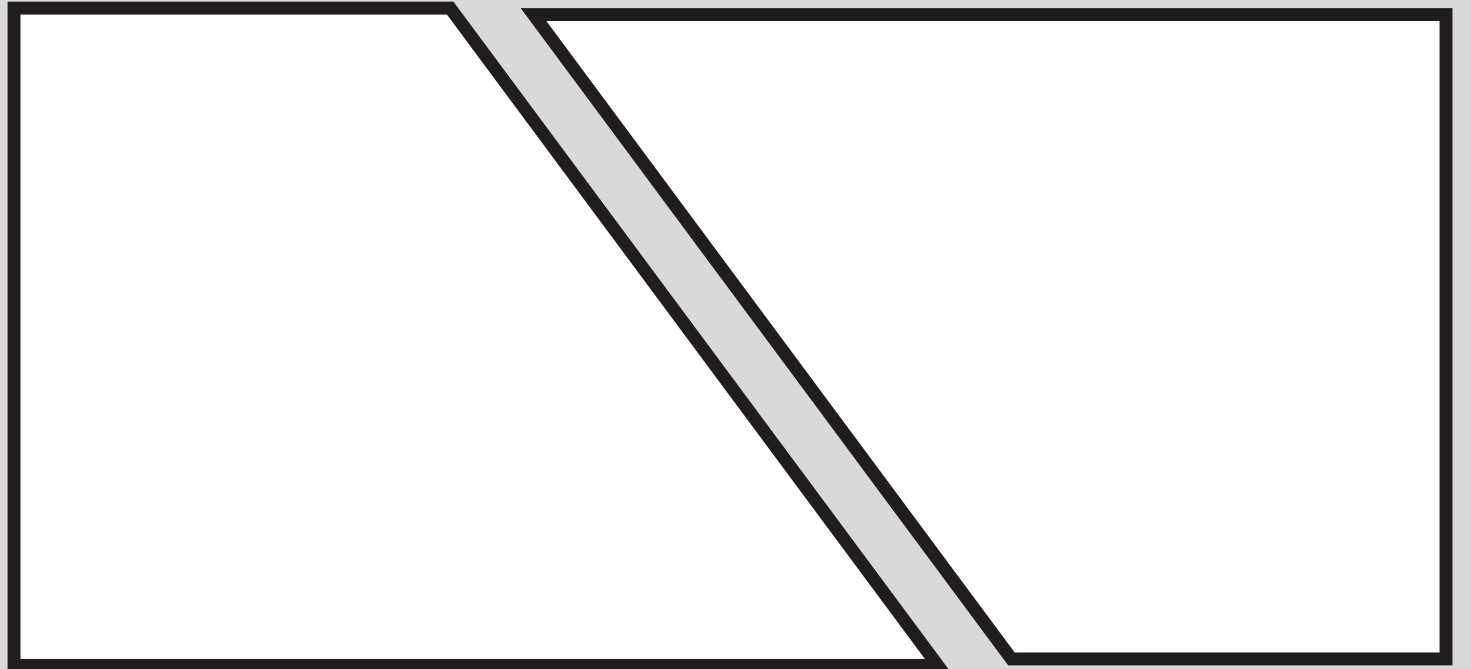
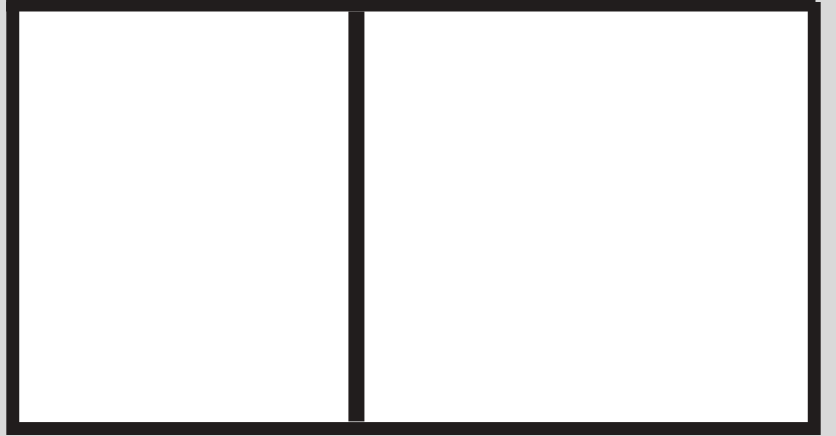


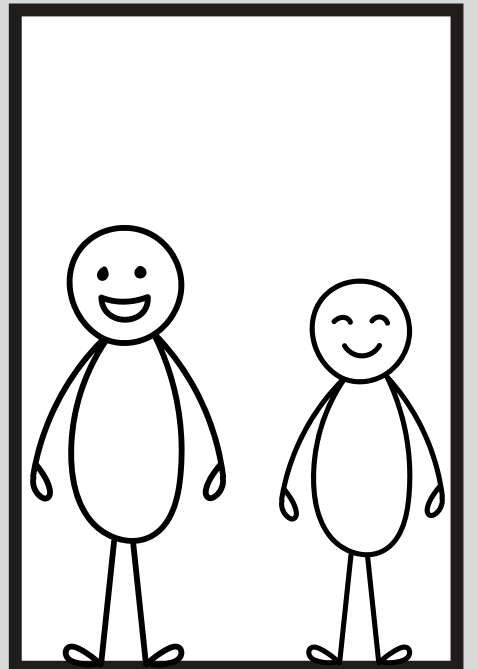
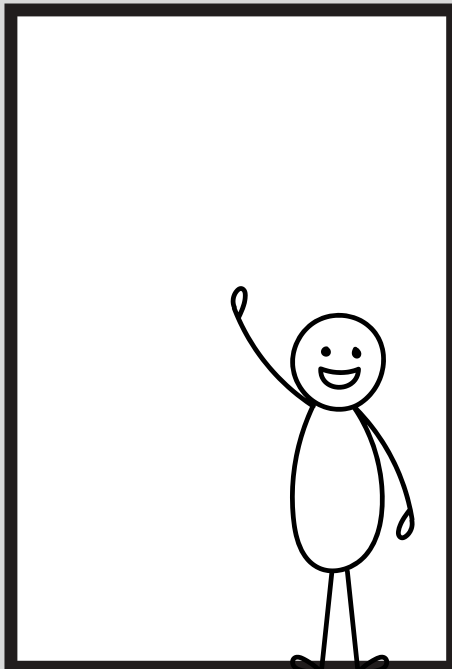
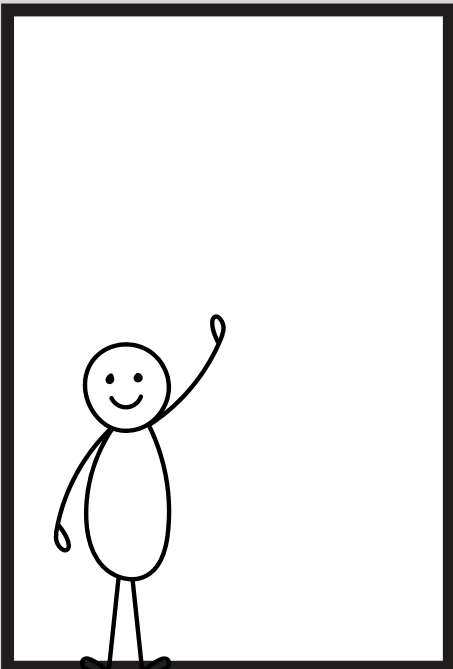
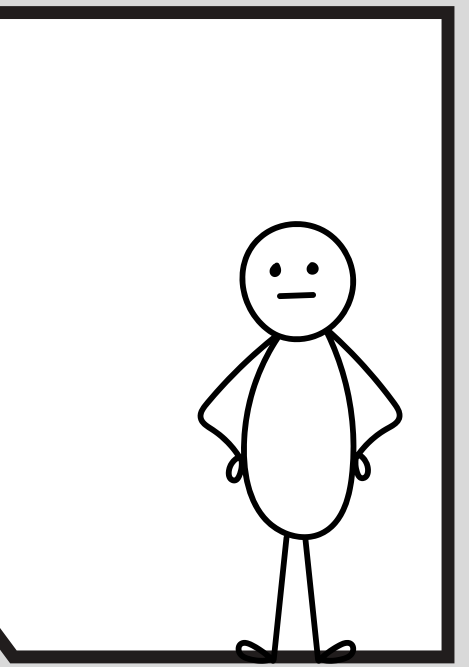
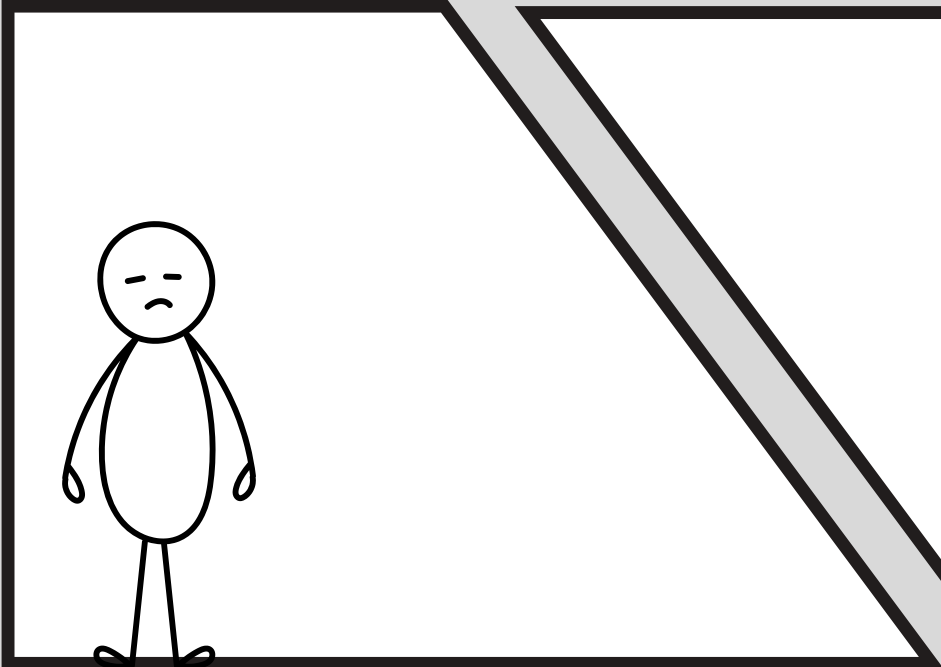
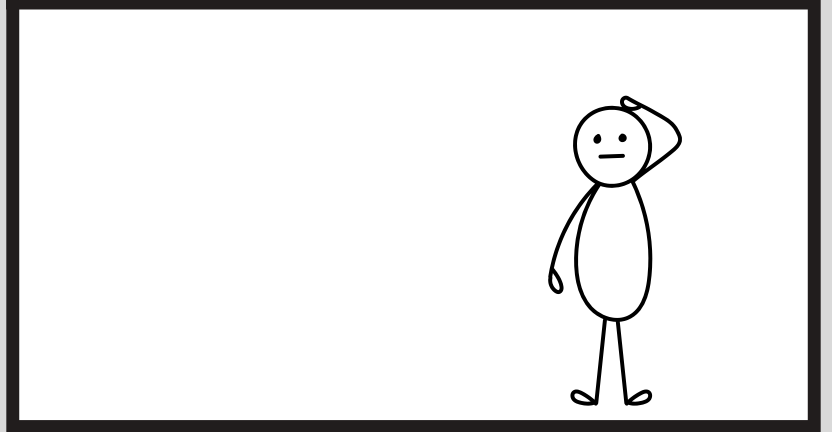
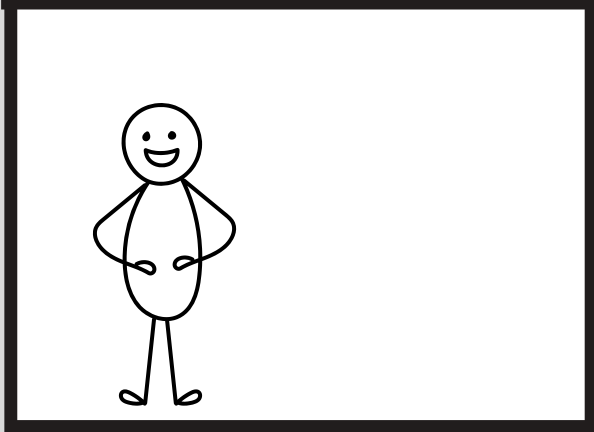


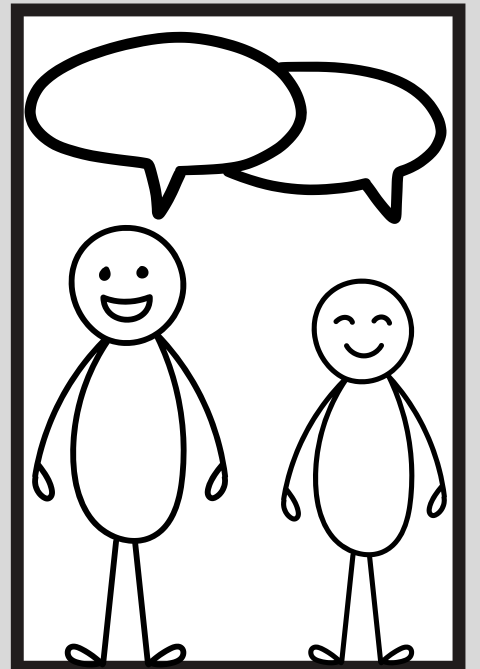
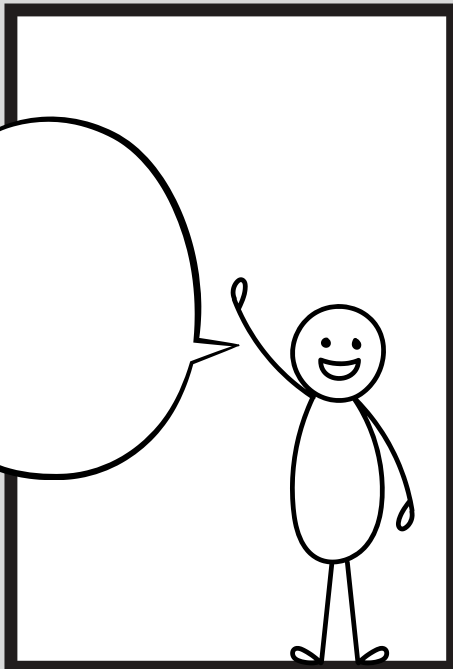
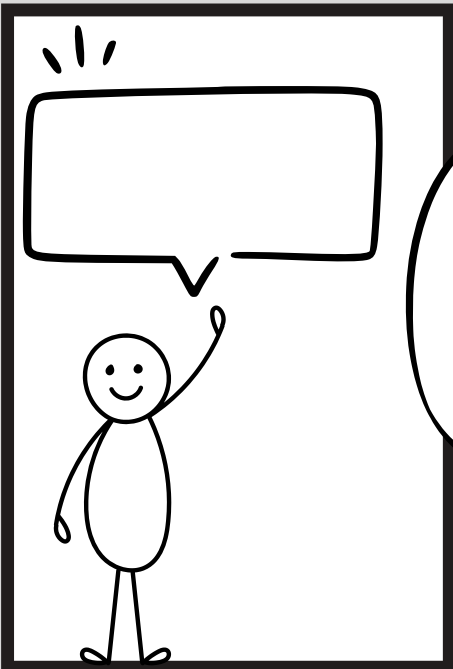
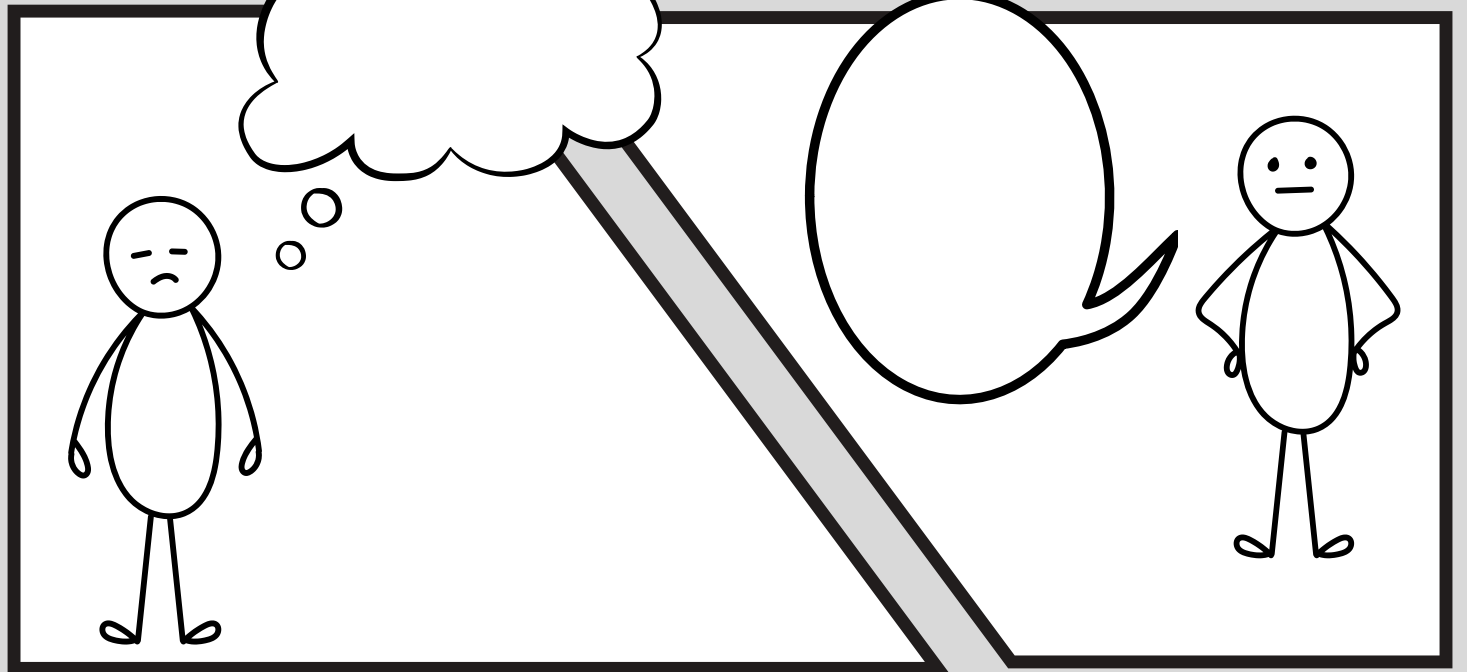
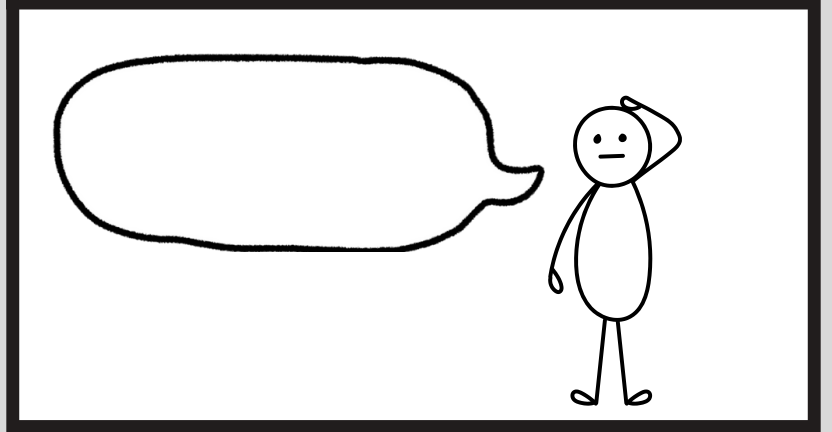
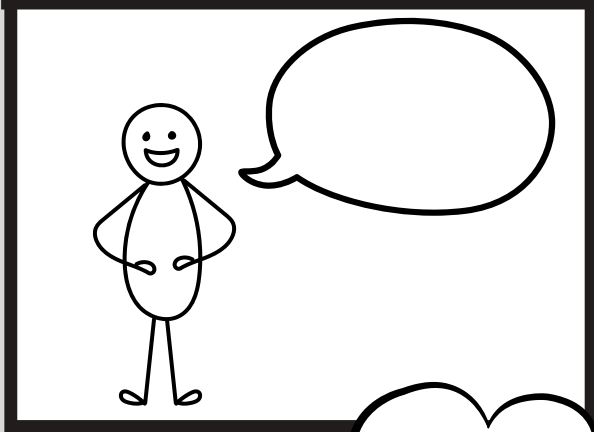


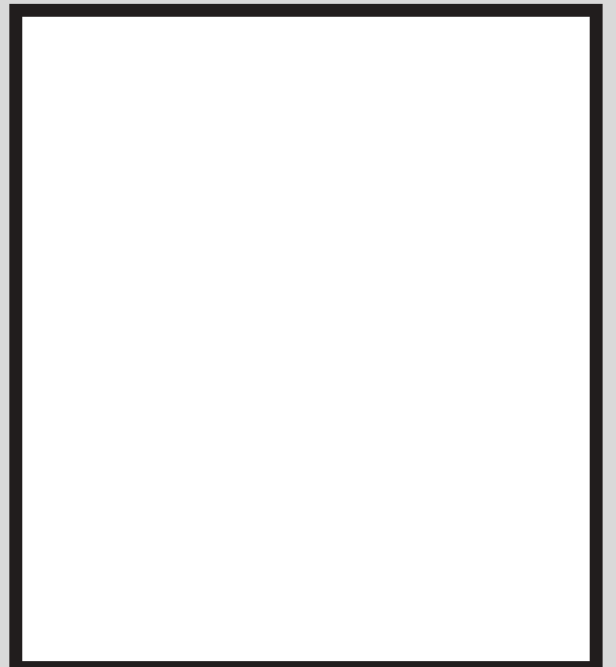
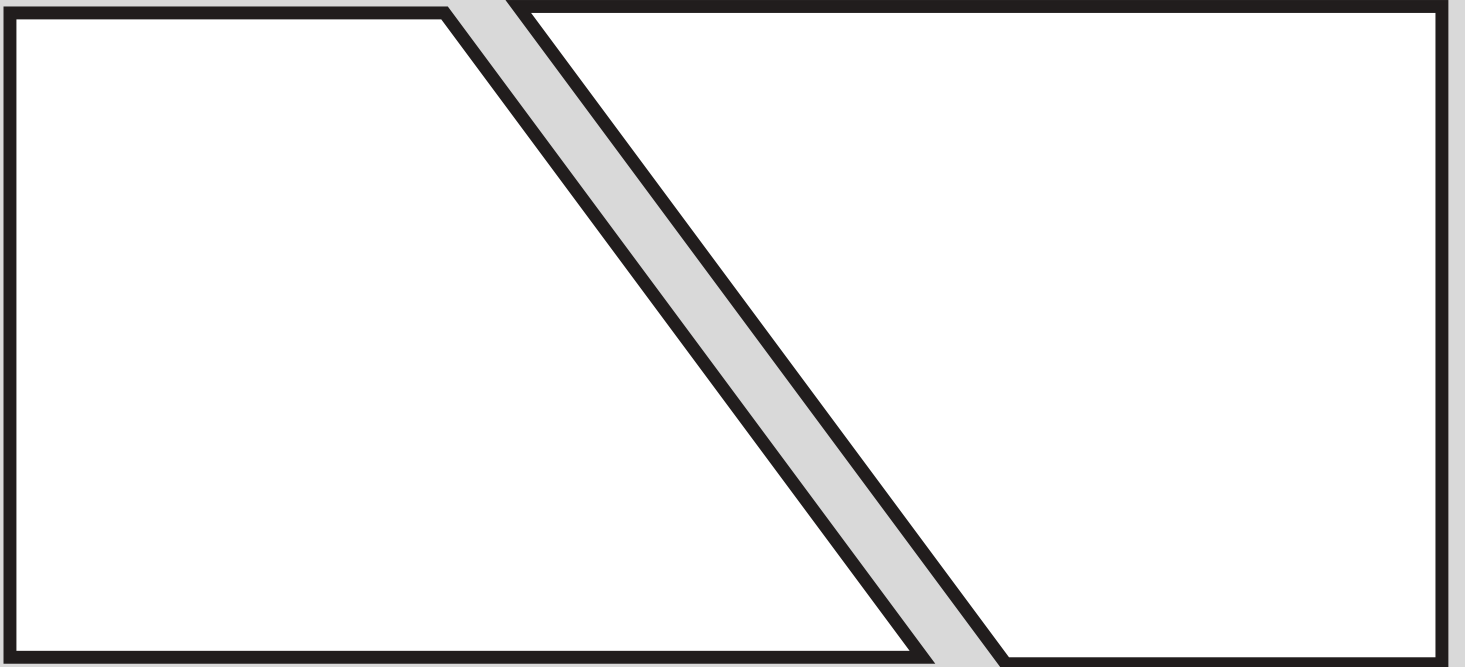
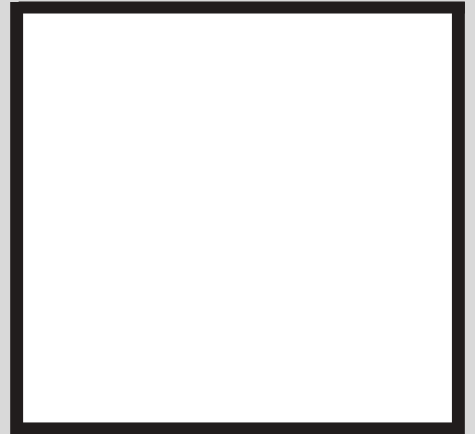
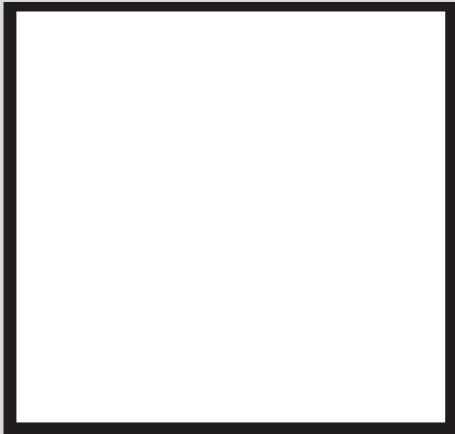


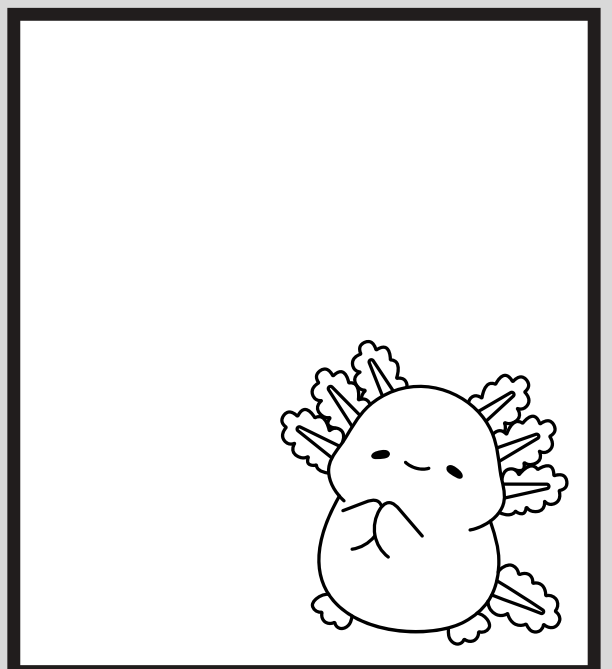
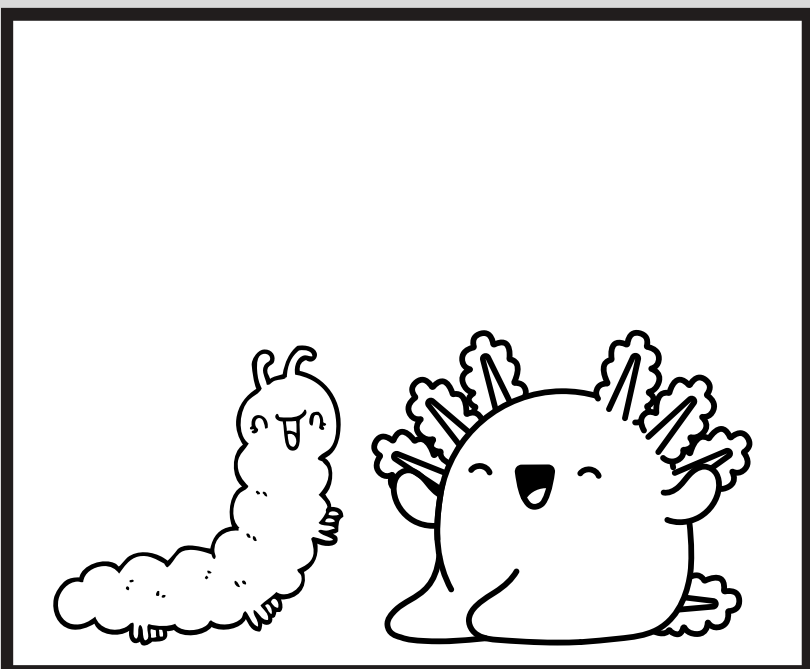
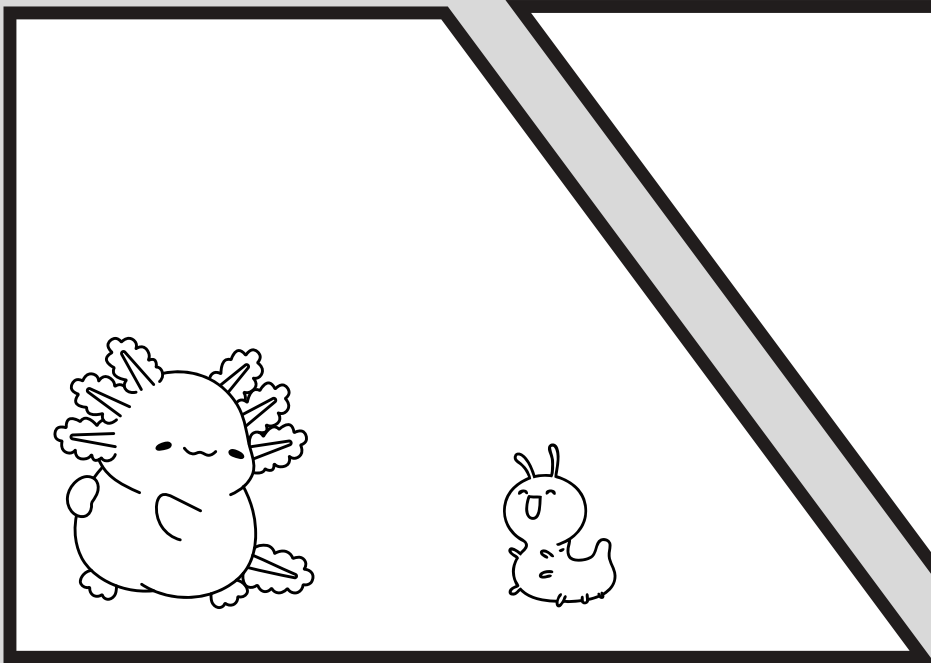
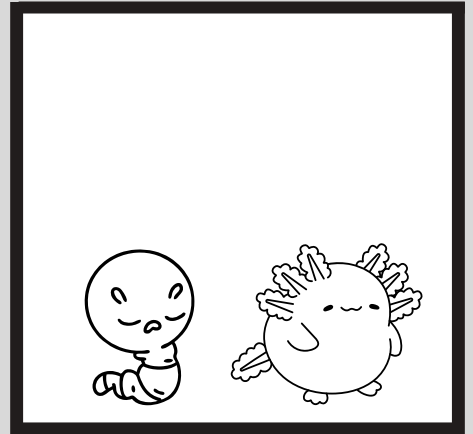
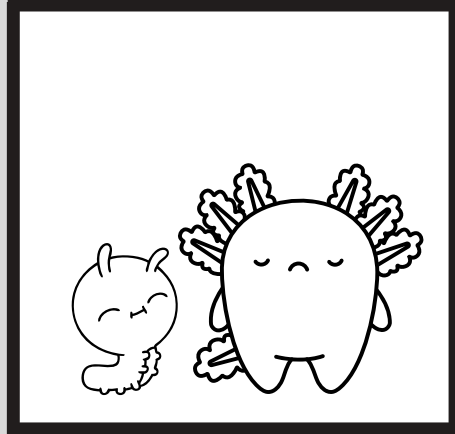
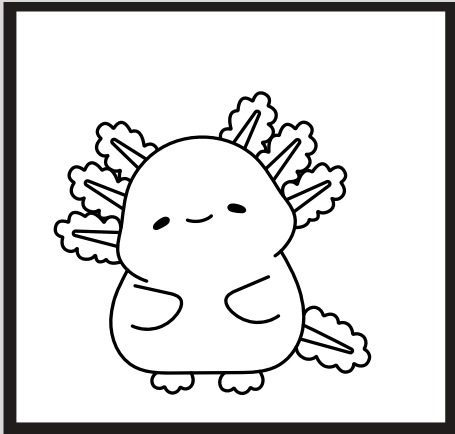


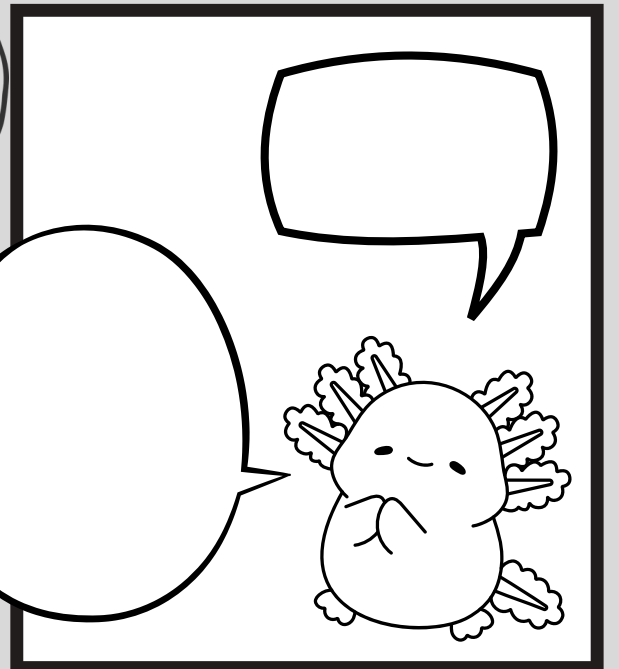
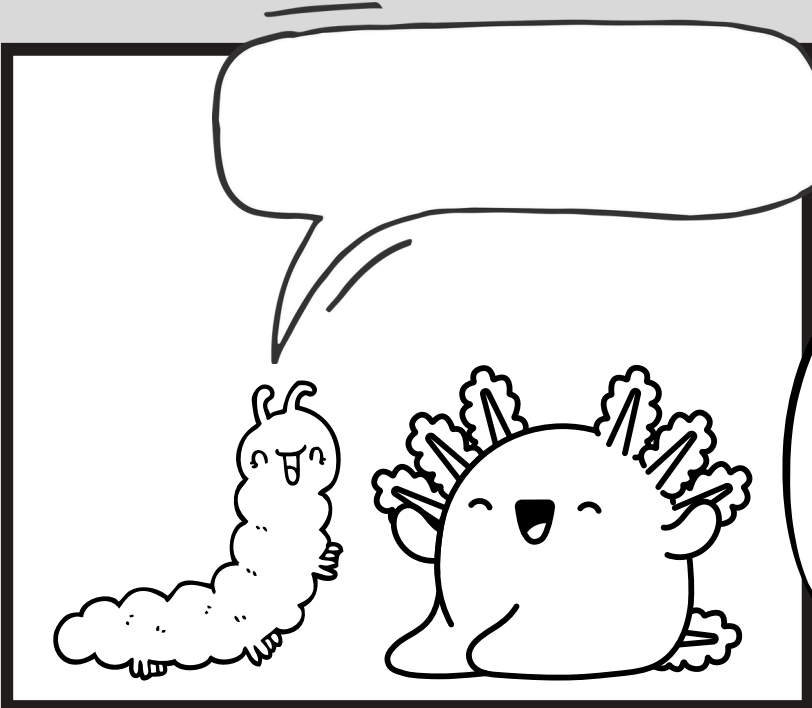
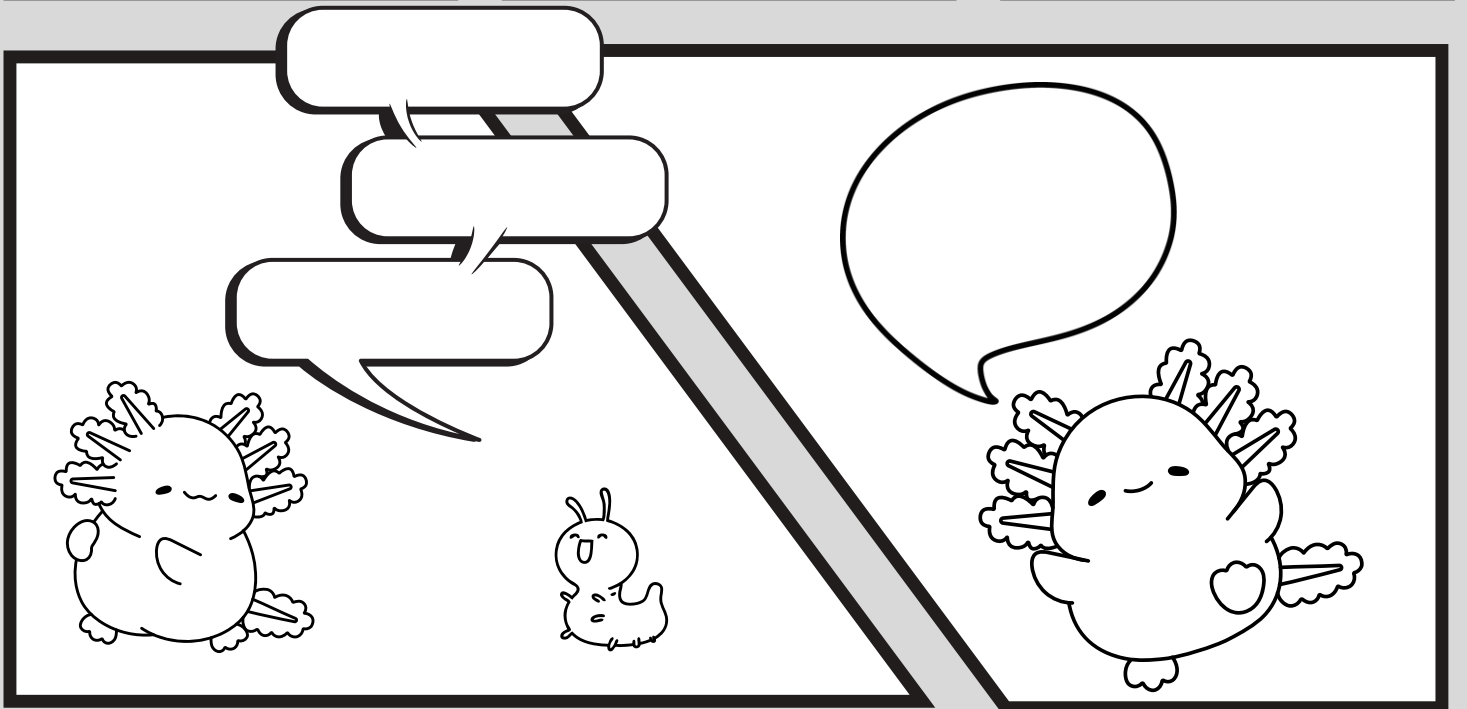
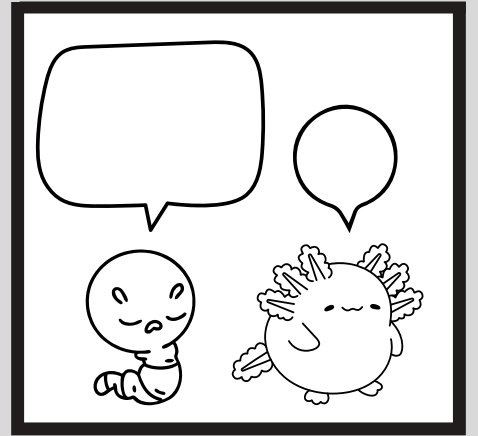
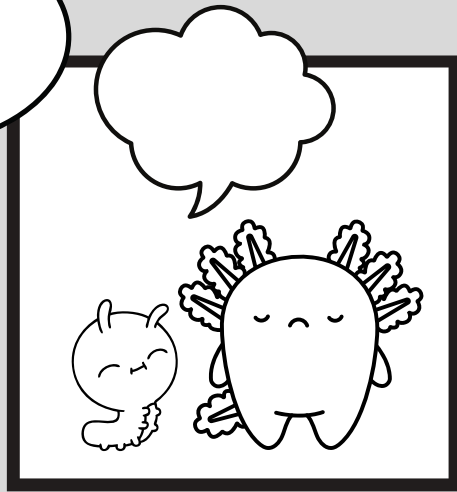
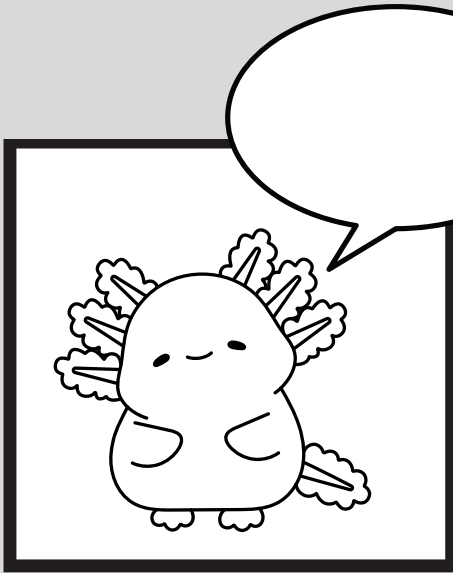





















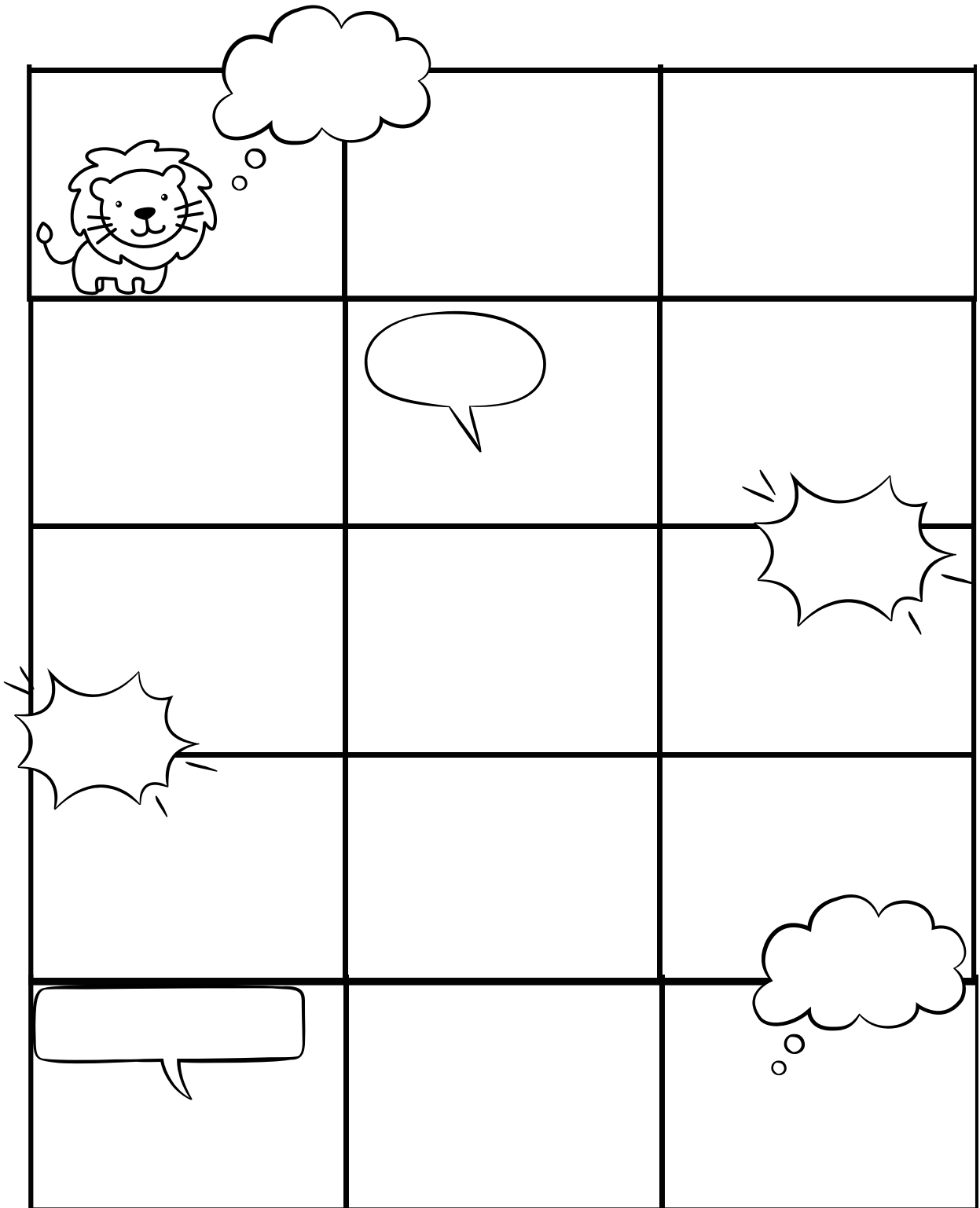


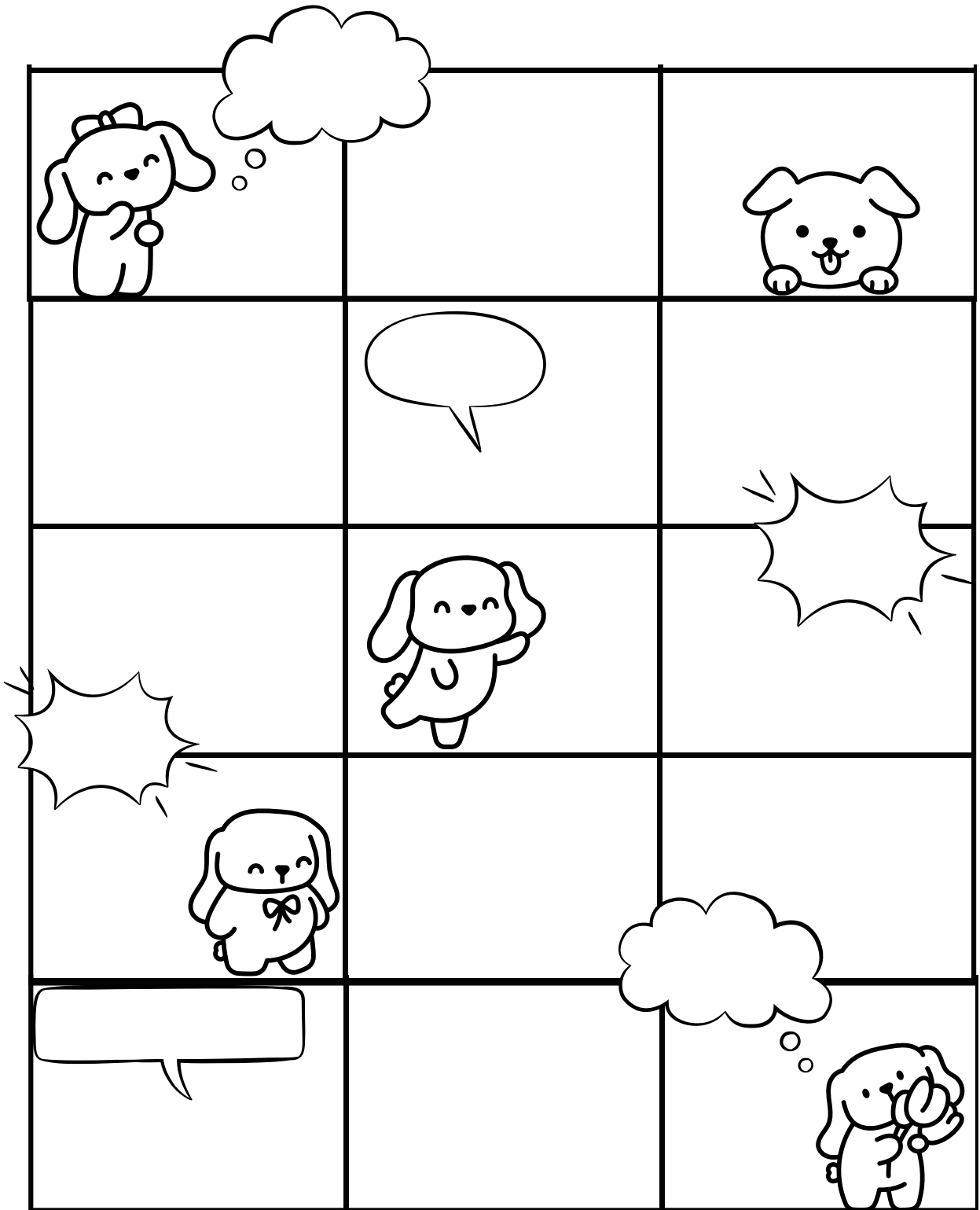


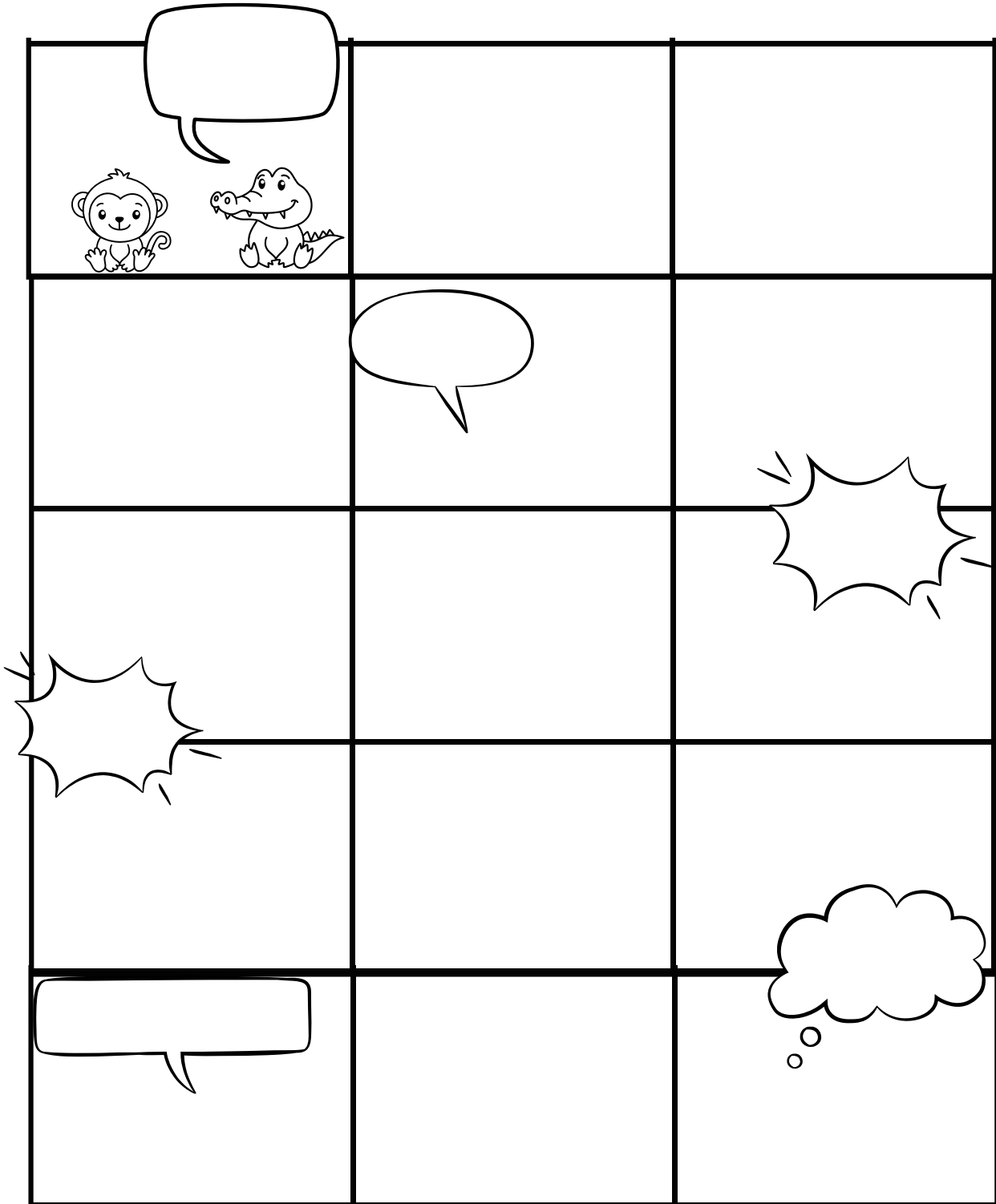
RAKENNA PIDEMPI TARINA – 15 RUUDUN SARJAKUVAHARJOITUS

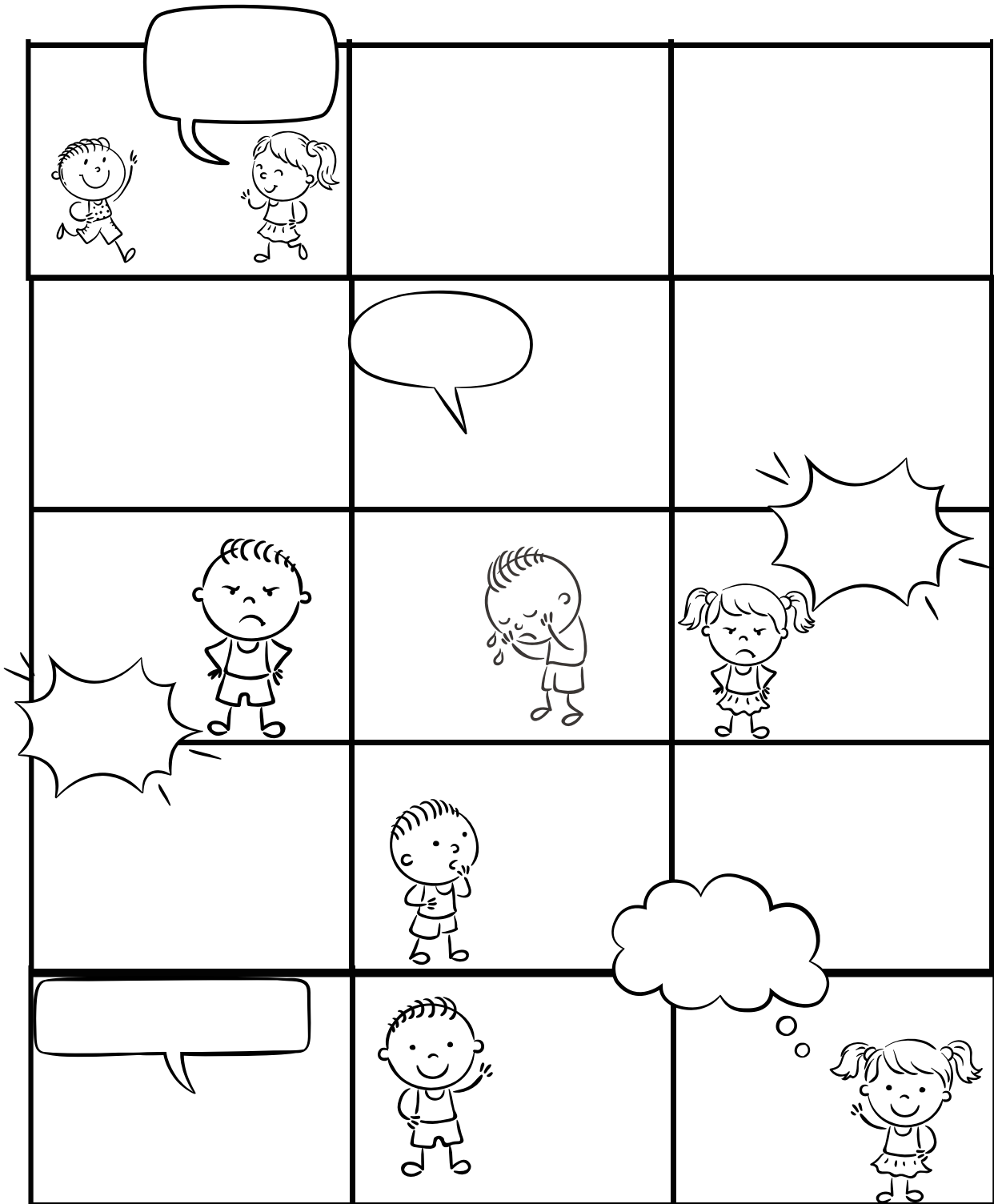
Kun tarina pitenee, opit suunnittelemaan juonen tarkemmin ja liittämään tapahtumat toisiinsa. Nyt sinulla on tilaa näyttää, miten tarina kasvaa, kääntyy ja päättyy – yksinkertainen ruudukko riittää! Kokeile piirtää sellainen myös itse!

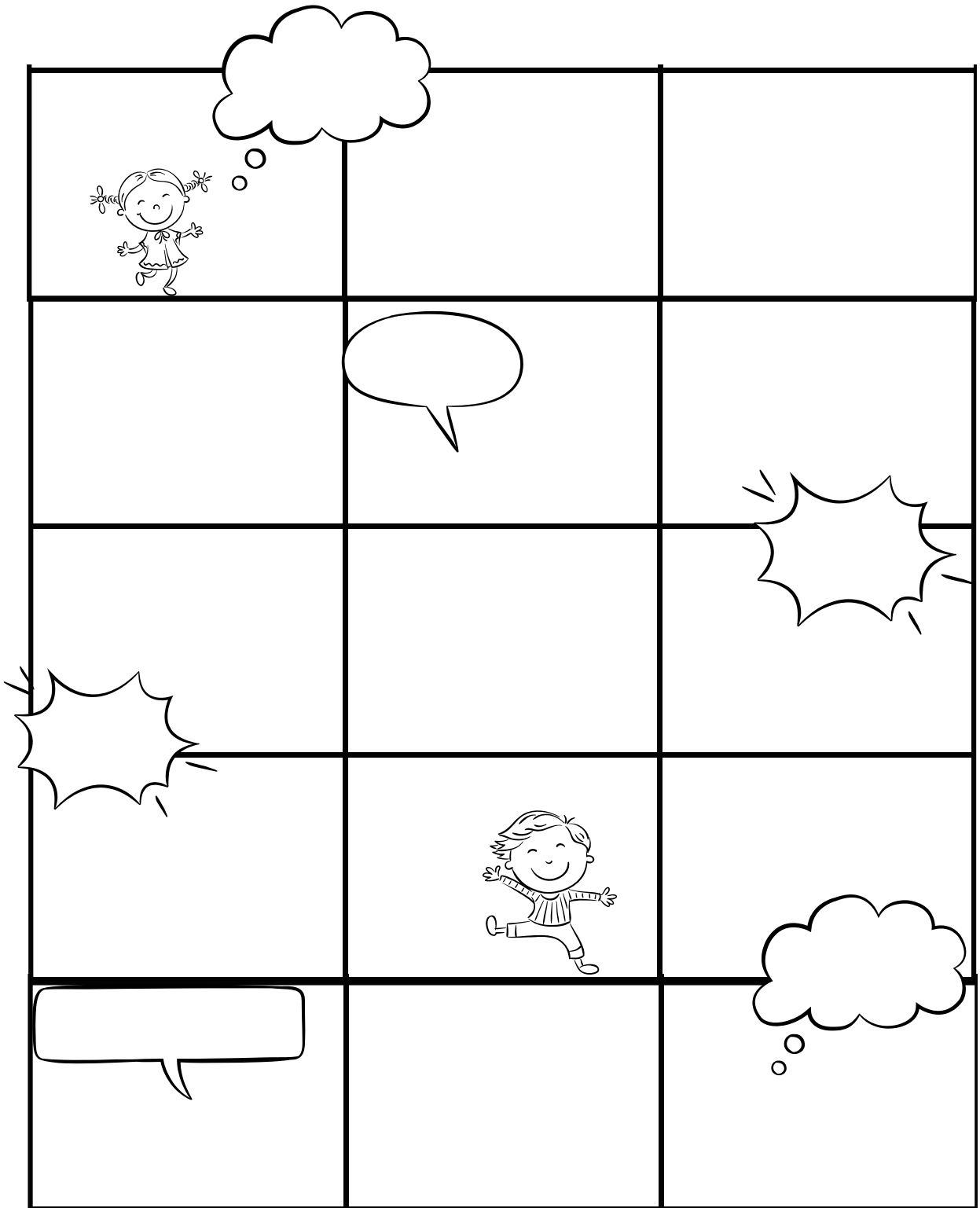
<p>Ennen kuin aloitat, mieti nämä asiat:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Kuka on päähenkilö ja mitä hän haluaa? • Mikä ongelma tai haaste käynnistää tapahtumat? 	<p>Jatka miettimällä:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Miten tilanne muuttuu matkalla? • Onko tarinassa käännekohta, yllätys tai opetus? 	 <p>Ensimmäinen tapahtuma tai ongelma</p>
 <p>Ensimmäinen tapahtuma tai ongelma vaihe 2</p>	 <p>Reaktio: mitä hahmo tekee tai ajattelee</p>	 <p>Reaktio: mitä hahmo tekee tai ajattelee vaihe 2</p>
<p>Uusi yritys tai vaikeus kasvaa: Konfliktin kehittäminen</p> 	 <p>Konfliktin kehittäminen vaihe 2</p>	<p>Eipä jää jälkiä..</p>  <p>Konfliktin kehittäminen vaihe 3</p>
<p>Käännekohta tai yllätys: Tarinan huippukohta</p> 	 <p>KITOS, KITOS KITOS!!</p> <p>Käännekohta tai yllätys: Tarinan huippukohta vaihe 2.</p>	<p>Seuraukset ja ratkaisu</p> 
 <p>Seuraukset ja ratkaisu vaihe 2.</p>	<p>..juuri niin kuin suunnittelin... Minähän toivoinkin, että se talo kaatuu – hunaja oli sen sisällä!</p>  <p>Loppu tai oivallus</p>	 <p>Loppu tai oivallus vaihe 2.</p>

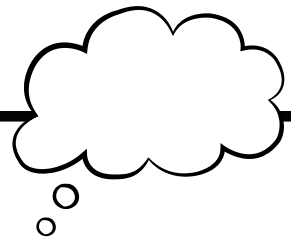
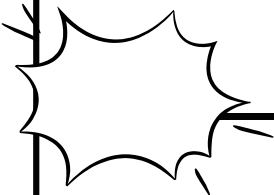
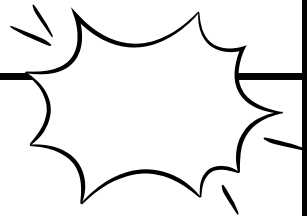
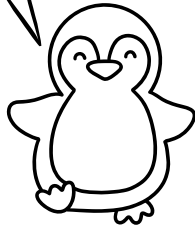
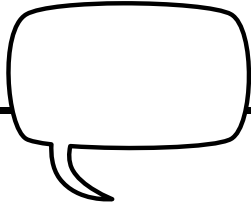


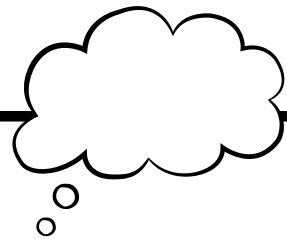
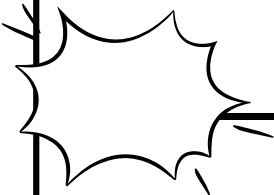
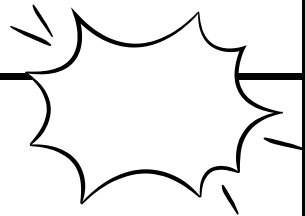
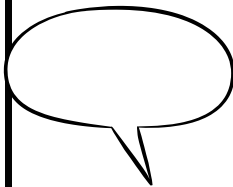
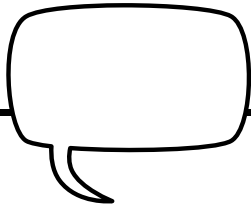


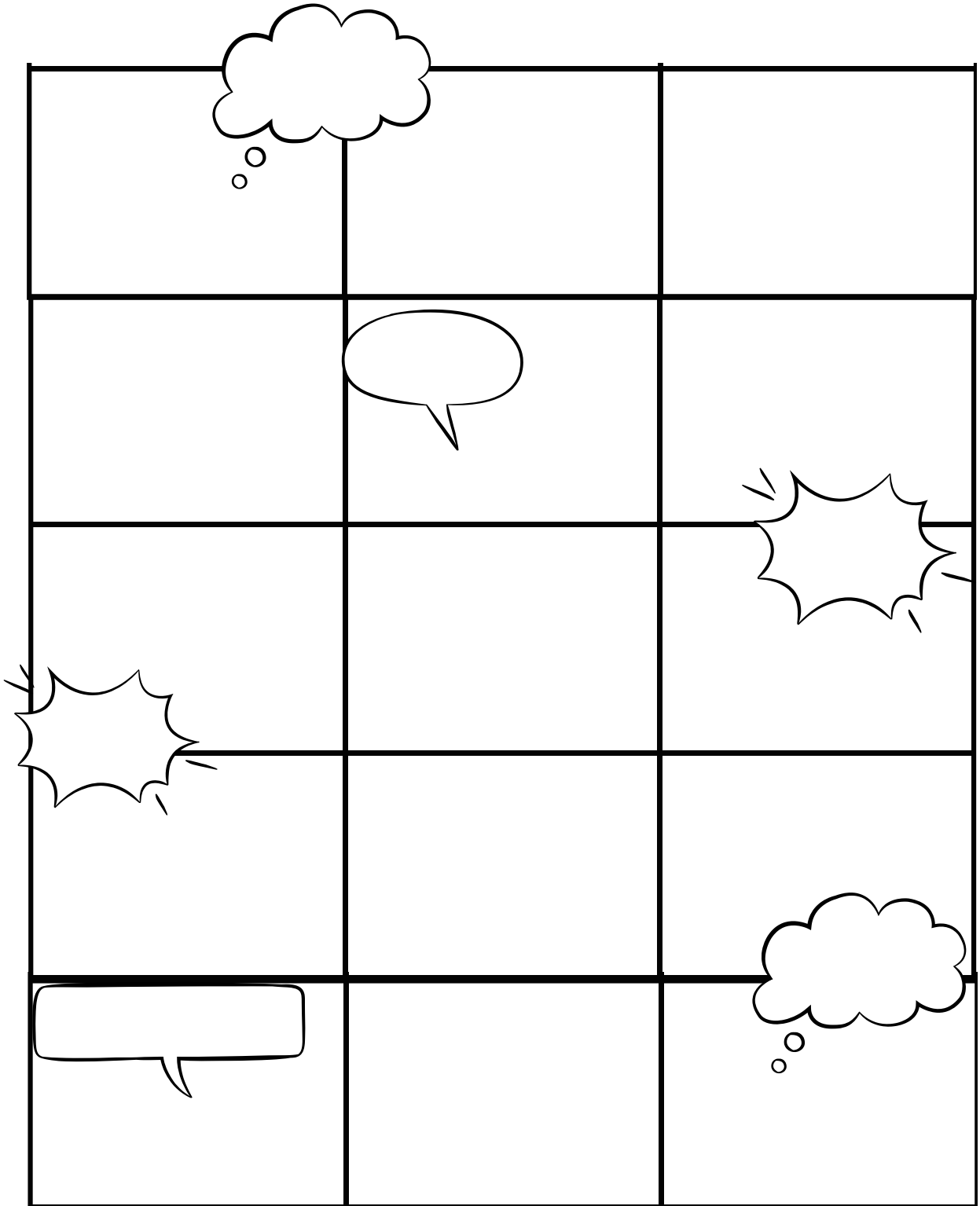












RUUTUJEN RYTMi – MITEN TARINA ETENEE

Kokeile erilaisia ruutujen kokoja ja muotoja - ne muuttavat tarinan rytmiä!

