

Kesätekemistä bibliofiileille

28.6.2022

Jos tunnustat kuuluvaksi bibliofiilien eli kirjan ystävien joukkoon nämä kesäiset tekemisvinkit ovat sinulle! Vuosien varrella vastaani on ollut erilaisia sanoihin, tarinoihin, kirjoihin, kirjailijoihin ja kirjastoihin liittyviä pelejä ja pelillistettyä, luovaa tarinallisuutta, joista parhaita paloja koottuna tässä.

Tiedonjanoisille

Visailun ystävälle varma kesävalinta ovat kirjallisuusaiheiset tietovisat. Internetin ihmeellisestä maailmasta kirjallisuusintoilija löytää sekä valmiita visailupohjia ja kirjallisuustietoon perustuvia pelejä. Olipa valintasi sitten Harry Potter aiheinen Trivial Pursuit, Kehvolan kauniit kirjallisuuskysymys tai Lit Wit pelikortit, vanha kunnon Älypään kirjallisuusvisa tai tietyn fanikulttuurin ympärille rakentuneet verkkovisat, jokainen löytää itselleen jotakin.

Ja jos mielit kesän illanistujaisiin oman, uniikin visan niin senkin laatiminen onnistuu mukavana kesäaktiviteettina ja toimii samalla tiedonhakutaitojen harjaannuttajana (ks. Lukemattomat/ Tietokilpailun laatiminen).

Kirjallisuustietouden testaamisen voi muuntaa myös ristikon tai sanasokkelon muotoon. Näidenkin tekemiseen löytyy runsaasti valmiita pohjia verkosta. Tai jos tekstipohjaiselle arvuuttelulle haluaa vaihtoehtoja, niin testaa vaikkapa kirjallisuusaiheista arvuuttelua emojien parissa tai kuva-arvoitusten taakse kätkeytyviä kirjallisuusklassikoita. Näitäkin löydät helposti verkosta tai voit testata omaa luovuuttasi luomalla omia.



Kuva 1. Arvaa, mitkä teokset kätkeytyvät emojien taa.

Sanasepille

Mikäli tunnustaudut sanasepäksi, kirjaintaikuriksi, sanataiteen ja tarinankerronnan ystäväksi, sinuakin odottaa joukko luovaa tekemistä ja pelejä.

Erilaisia tarinankerrontakortteja voi hankkia valmiina peleinä (kuten Dixit tai eri teemoilla toteutetut Storytelling Game Cards), mutta yhtä lailla tarinapelejä voi rakentaa itse, vaikka kotoa löytyvien postikorttien tai kännykästä löytyvien kuvien varaan. Avainsanana toimii yleensä aloituslause: ”Olipa kerran…”. Samanlaisella idealla toimivat erilaiset tarinanopat, joissa voidaan yksin tai yhdessä rakentaa tarinoita kuvallisista nopista. Pelien lomassa syntyneet tarinat voi aina tallentaa lisäksi kirjoitettuun muotoon, mukava idea jos pelaat esimerkiksi lasten kanssa.

Kesällä on aikaa kaivaa kaapista myös vanhat ikisuosikit, Alfapet ja Scrabble, jossa sanoja muodostetaan irrallisista kirjainlaatoista. Kevyempiä, vastaavia versioita tarjoavat erilaiset kirjainnopilla pelattavat sanapelit, kuten Boggle ja Letra-Mix. Edellisistä löytyy halukkaille myös verkkopeliversioita. Verkossa pelattava, hitiksi noussutta sana- ja kirjainarvuuttelun ideaa hyödyntää Wordle-sanapeli, mihin onkin helppo koukuttua.

Niin ikään sanallista taidetta voi lähteä laatimaan myös revi se metodilla, blakcout poetryn -tekniikalla tai vaikkapa kaupasta saatavilla jääkaappirunousmagneeteille. Mikäli kaipaat vielä lisää sanataidetta ei kannata unohtaa kotimaisten sanataidejärjestöjen ja kirjastojen oppaita, joiden harjoitusten parissa voi haastaa itseään ja perheenjäseniään erilaisen tekemisen äärelle.



Kuva 2. Sanasepille sopivia kesäpelejä.

Hyllytyshulluutta

Jos lukeudut kirjastossa työskentelevien kirjaintoilijoiden joukkoihin, voit testata muutamaa sisältöä älylaitteella. Mikäli kaipaat muistin virkistystä voit kokeilla vaikkapa Lightning Librarian – muistipeliä, fyysiseen tasapainotteluun sopii Angry Librarian peli ja Shelverin kanssa pääset kokeilemaan virtuaalista hyllytystä valitsemasi kirjallisuuden parissa.

Ylös ja ulos!

Tarinat voivat myös liikuttaa. Seinäjoen Joupiskan maastoihin on rakennettu erillinen runoreitti, jonka varrella pääset liikunnan lisäksi nauttimaan valikoimasta runoja. Vastaavia polkuja löytyy pysyvästi rakennettuna muualtakin Suomesta muutamia, esimerkiksi Kajaanista.

Korona tuntuu lisäksi vauhdittaneen maailmalla erilaisten ulkoilmaan vietyjen kirjallisuustoimintojen määrää ja erityisesti Storywalk konseptin ympärille rakennettuja reittejä vaikuttaa syntyneen paljon. Oman runo- tai tarinareitin voikin rakentaa itselle tärkeään ympäristöön itsekin. Tätä kokeilimme esimerkiksi Lukemattomat mahdollisuudet -hakkeessa tarinapolun muodossa.

DIY ja lisää luovuutta

Aina pelilliseen maailmaan uppotutuminen ei vaadi isoja sijoituksia, vaan omalla luovuudella pääsee jo pitkälle. Kuten edellä jo todettu, esimerkiksi erilaisia tietovisoja on helppoa tehdä itsekin ja mikäli mukaan haluaa lisähastetta, esimerkiksi tietovisa taittuu helposti pakopelityyppiseksi toteutukseksi vaikkapa Thinglinkin kautta.

Myös suosituista sananselityspeleistä, “piirrä ja arvaa” tai “näyttele ja arvaa” saa itse tehtyä kirjallisuuteen perustuvia sovelluksia.

Myös kotoa tai kirjastosta löytyvien aineistojen ulkomuodolla voi leikitellä. Tuttuja alkavat olla jo riemukkaat Booksface kuvat ja pinorunot, joihin voi aina lisätä myös pientä tiedonhaku twistiä. Nettimeemien aikakaudella taidevandalismia voi ulottaa maalaustaiteesta myös kirjan- ja levynkansien maailmaan. Puhekuplien ja/tai tekstien lisääminen kansitaiteeseen onkin hauskaa puuhaa. Samankaltaista hykerryttävää luovuutta edustaa myös leikittely vaihtoehtoisilla juonitiivistelmillä, jossa tutusta kirjan kannesta blokataan muutama kirjain ja uudelle, syntyneelle kirjalle keksitään uusi juoni.

Näillä vinkeillä kesästäsi voi tulla hyvin kirjallinen! Ja lopuksi. Jos omaat timpurintaitoja, mutta linnunpöntön nikkarointi ei innosta, voit aina rakentaa kesällä oman little free kirjaston.



Kuva 3. Pinoruno sanataideoppaista.

Satu Salmela

lehtori, kirjasto- ja tietopalvelun tutkinto-ohjelma
SeAMK