

# TEHTÄVÄ 1:

## VALOA JA VARJOJA

- Tehtävänä on kuvata perheen yhteinen varjoleikki -video!
- Valitkaa mieleiset eläimet, joita haluatte leikkiä.
- Menkää valkoisen kankaan taakse ja leikkikää olevanne kyseisiä eläimiä.
- Miten eläin liikkuu? Mitä eläin syö? Miten eläin ääntelee tai puhuu? Mitä eläin tekee kohdatessaan toisen eläimen?
- Tehkää mahdollisimman isoja ja näyttäviä eleitä ja liikkeitä, jotta varjokuva erottuu paremmin.
- Perheen yhteinen varjoleikki kuvataan videolle kankaan toiselta puolelta.
- Lopuksi taputetaan isot aplodit.



Euroopan unioni  
Euroopan sosiaalirahasto

Vipuvoimaa  
EU:lta  
2014–2020



SOCOM  
Kaakkois-Suomen  
sosiaalialan osaamiskeskus oy

XAMK  
South-Eastern Finland  
University of Applied Sciences



HAMINA  
KOHTAAMISTEN KAUPUNKI



Lemi  
Saräpitäjä



Ruokolahden kunta



TAIPALSAARI

# TEHTÄVÄ 2:

## ÄÄNTÄ JA MUSIIKIN ILOA

- Tehtävänä on kuvata perheen yhteinen musiikkivideo!
- Valitkaa itsellenne mieleiset soittimet tai äänen lähteet.
- Kokeilkaa yhdessä millaisia ääniä ja rytmejä soittimilla voi tehdä.
- Kun olette valmiita, aloittakaa soittaminen yhdessä.
- Voitte myös laulaa tai tanssia.
- Perheen yhteinen musiikkihetki kuvataan videolle.
- Lopuksi taputetaan isot aplodit.



Euroopan unioni  
Euroopan sosiaalirahasto

Vipuvoimaa  
EU:lta  
2014–2020



SOCOM  
Kaakkois-Suomen  
sosiaalialan osaamiskeskus oy

XAMK  
South-Eastern Finland  
University of Applied Sciences



HAMINA  
KOHTAAMISTEN KAUPUNKI



Lemi  
Säräpitäjä



Ruokolahden kunta



TAIPALSAARI

# TEHTÄVÄ 3:

## LASTENOHJELMA

- Tehtävänä on kuvata lyhyt ”lastenohjelma”.
- Valitkaa mieleinen lavastus / leikkipaikka.
- Lapset saavat valita itselleen lelut, jotka ovat kuvattavan lastenohjelman päähenkilöitä.
- Lapset leikkivät valitsemillaan päähenkilöillä lavastuksen sisällä yhdessä vanhemman kanssa. Vanhempi ohjaa tarinan kulkua tarvittaessa tarinankertojan äänellä ja tuo tarinaan mukaan muita leluja sivuhenkilöiksi.
- Päättäkää etukäteen mitä tarinassa tulee tapahtumaan.



- Perheen yhteinen lastenohjelma kuvataan noin 2 minuutin pituiselle videolle.
- Videokuvaus voi alkaa lastenohjelman ”otsikkokyltillä” ja päättyä ”SEN PITUINEN SE”-kylttiin. (Vanhempi huolehtii, että kyltit näkyvät videolla.)
- Muistakaa antaa raikuvat aplodit, kun lastenohjelma päättyy. Tarvittaessa leikin voi leikkiä ja kuvata kahteen kertaan.



Euroopan unioni  
Euroopan sosiaalirahasto

Vipuvoimaa  
EU:lta  
2014–2020



SOCOM  
Kaakkois-Suomen  
sosiaalialan osaamiskeskus oy

XAMK  
South-Eastern Finland  
University of Applied Sciences



HAMINA  
KOHTAAMISTEN KAUPUNKI



Lemi  
Säräpitäjä



Ruokolahden kunta



TAIPALSAARI

# TEHTÄVÄ 4:

## HIDASTETTU VIDEOKUVAUS

- Tehtävänä on kuvata hidastettuja videoita!
- Ensin puhelimen kameran asetukset säädetään oikeiksi:
  - Android puhelin: Avaa kamera: pyyhkäise alhaalta ylös valikko näkyviin ja valitse asetuksista ”Hidastus” -kuvaustila.
  - iPhone: Avaa kamera: pyyhkäise vasemmalta oikealle ja valitse asetuksista ”Hidastettu” -kuvaustila.



- Kuvatkaa hidastettuja videoita nopeasti tapahtuvista hetkistä, esimerkiksi:
  - Lapsi valuttaa vettä kauhalla vesiastiaan
  - Lapsi tiputtaa kiven vesiastiaan roiskeiden kera
  - Anka hyppää veteen uimaan
  - Lapsi tai vanhempi puhalttaa saippuakuplia tai yrittää rikkoa niitä
- Kuvattavan videon pituus on oltava hyvin lyhyt, max 5 sekuntia.
- Puhelin hidastaa videon automaattisesti, jolloin videon pituudeksi tulee asetuksista riippuen 30-60 sekuntia.
- Lopuksi katsokaa yhdessä kuvaamanne hidastetut videot.



Euroopan unioni  
Euroopan sosiaalirahasto

Vipuvoimaa  
EU:lta  
2014–2020



SOCOM  
Kaakkois-Suomen  
sosiaalialan osaamiskeskus oy

XAMK  
South-Eastern Finland  
University of Applied Sciences



HAMINA  
KOHTAAMISTEN KAUPUNKI



Lemi  
Säräpittäjä



Ruokolahden kunta



TAIPALSAARI