

SUPERSEIKKAILU

B-TAITOTASO

Koreografia: Kaisa Alatalo

Musiikin sovitus ja sävellys: Joonas Ojajärvi

ASKELIKOT juoksu, hyppyaskel, jenan askel eteen- ja taaksepäin, jenan askel pareittain eteenpäin, enkeliskahyppy, heilurihyppy, juoksuvalssi

OTTEET käsi kädessä, kädet käsissä, peukalo-ote, piiriote, portti, kättelyote

KUVIOT piiri, paripiiri, jono, parijono, vapaasti tilassa, avorivistö

VAKIO-OSAT paripyörintä, piiripyörintä, tukki, kiertuli, pannukakkukäännös, pujottelu, vastuu, paikanvaihto, puolikas kättely, risti

ROOLIT Toinen parista on Jenkka Jekkunen = **Jenkkis** (pojan roolia tanssiva) ja toinen Hyppy Hurjanen = **Hyppis** (tytön roolia tanssiva)

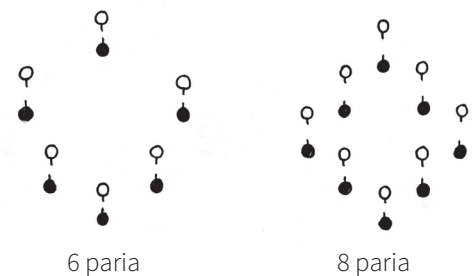
1. TETRISJENKKA

MUSIIKIN RAKENNE INTRO AB VÄLISOITTO AB AB CC DD VÄLISOITTO EE
PELIVALMISTELUT Hahmon luominen kahdessa ryhmässä. Katso ohjeet liitteenä olevasta **Superseikkailijan Käsikirjasta**.

ALKUKUVIO Tanssijat rivissä lavan sivulla, pareittain vierekkäin.

INTRO SISÄLLE SEIKKAILUUN

1-16 Sisääntulo **kuperkeikoilla** ja **pukkihyppyillä** pareittain niin, että Hyppis tekee kuperkeikan ja jää kiveksi, jonka yli Jenkkis hyppää pukkihyppyllä. Tämän jälkeen Jenkkis tekee vuorostaan kuperkeikan ja jää kiveksi. Tällä tavoin vuorotellen parit etenevät lavalla sivusuunnassa jokainen omaa ”kaistaa” ja omia aikojaan liikkuen. Suuntaa saa vaihtaa, jotta pääsee kohti omaa tanssipaiikkaa. Kaikki liike tapahtuu alatasossa. Lopuksi voi hiipiä ja ryömiä tanssin aloituspaikalle. Jenkkis jää seiso-maan selkä yleisöön päin ja Hyppis on yleisöstä katsottuna hänen takanaan kasvot kohti paria.



VINKKI!

Kuperkeikan voi tehdä eteen- tai taaksepäin. Saa tehdä myös kierähdyksen selän kautta. Pukkihyppyä on syytä harjoitella tanssitunnilla, jotta se tehdään turvalisesti eikä tule ikäviä haavereita (alhaalla olija ei saa nostaa päätään tai nousta liian aikaisin ylös hypyn aikana). Erilaista alatasossa liikkumista kannattaa myös harjoitella.

A HYPPIKSET

- 1-8 Hyppis esittelee oman hahmonsä kiertämällä paikallaan olevaa Jenkkistä $\frac{3}{4}$ -kierrosta myötapäivään ja jää takaviistoon Jenkkiksen vasemmalle puolelle yleisöstä katsottuna, jolloin oma superasento näkyy hyvin yleisöön.



B JENKKIKSET

- 1-8 Jenkkis esittelee oman hahmonsä kiertämällä paikallaan olevaa Hyppistä $\frac{1}{4}$ -kierrosta myötapäivään ja jää lopuksi seisomaan Hyppiksen eteen kuten alussa. Superasento tehdään Hyppiksen takana hänen oikealla puolellaan, jotta se näkyy hyvin yleisöön.



VÄLISOITTO

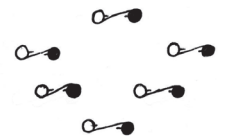
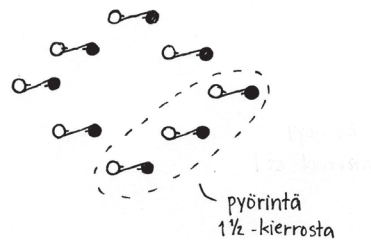
- 1-4 Ollaan pareittain kädet käsissä. Mennään kahden tahdin aikana yhdessä alas kyykkyyyn ja tullaan kahden tahdin aikana ylös.

VINKKI!

Nojaa rohkeasti taaksepäin, jolloin saat kaverin kanssa mukavan vetovasteen ja liike helpottuu!

A HAHMOJEN TUTUSTELU

- 1-8 Tanssitaan hahmojen esittelysarjat, kuten edellä, mutta yhtä aikaa. Jenkkis liikkuu tällä kertaa vain $\frac{3}{4}$ -kierrosta. Jäädään pareittain vastakkain kyljet yleisöön päin niin, että Jenkkis on yleisöstä katsottuna oikealla ja Hyppis vasemmalla puolella.

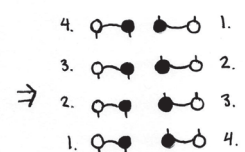
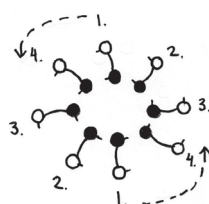


B JENKKASAHAUS

- 1-4 2 jenkän askelta oikean käden peukalo-otteessa sahaten yleisöstä katsottuna vasemmalle (Hyppis peruuttaa) ja 2 jenkän askelta takaisin oikealle (Jenkki peruuttaa). Aloitus paritanssijaloilla eli Hyppis oikealla ja Jenkkis vasemmalla.
- 5-8 8 hyppyaskelta parin kanssa kierros ympäri oikean käden peukalo-otteessa. Kuvion oikealla alareunalla olevat parit pyörivät $1 \frac{1}{2}$ -kierrosta, jotta Jenkkis päätyy sisäpiirin puolelle.

A JENKKAPIIRI

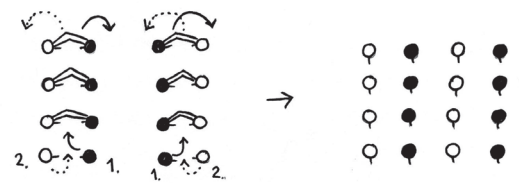
- 1-8 2 jenkän askelta ja 4 hyppyaskelta paritanssijaloilla aloittaen, parin kanssa käsi kädessä paripiirissä piiriin liikkuen vastapäivään. Jenkkis sisäpiirissä ja Hyppis ulkopiirissä.



5-8 2 jankan askeleella ja 4 hyppyaskeleella muodostetaan rauhassa 2 parijonoa, jossa parit ovat aina viereisen kuvion parien kanssa vierekkäin, pojat jäävät kuvion keskelle.

B OIKOPORTTI UUDELLE TASOLLE

1-8 Käännyttään parin kanssa vastakkain ja muodostetaan portti. 2 tahdin välein yleisöstä katsottuna kuvion ensimmäinen pari lähtee juoksemaan Jenkkis etupuolella porttien läpi **oikealla jalalla aloittaen**. Porttien päässä Jenkkis kääntyy oikealle ja Hyppis vasemmalle. He juoksevat omissa jonoissaan avorivistöpaikoille. Viimeinen porttipari kääntyy oman jonon viimeisimmäksi. Kuvioon tulee 4 jonoa yleisöstä vasemmalta katsottuna: Hyppis, Jenkkis, Hyppis, Jenkkis.



C SUPERKENTÄ

1-4 8 enkeliskahyppyä oikealla jalalla aloittaen.

5-6 4 hyppyaskeleella paikanvaihto oman parin kanssa vasemmalta puolelta (oikeat olkapäät ”hip-saa”). Päässä käännyttään lyhintä reittiä eli yleisön kautta avorivistöpaikoille.

7-8 4 heilurihyppyä yleisöön päin. Oikea jalka hyppää ensin, vasen jalka lentää. Nilkan ojennuksesta extrabonuspisteet!

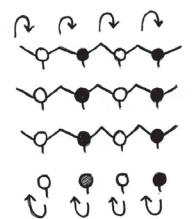
1-8 Tanssitaan kuten edellä ja palataan omalle paikalle.

VINKKI!

Enkeliskahypyn tilalle voi ottaa tavallisia paikallaan pysyviä hyppyaskeleita. Polvea nostetaan energisesti ylös, jotta saa kerättyä bonuspisteitä!

D TELEPORTIT

1-8 32 juoksuaskeleella kuljetaan rivien muodostamista porteista kuvion edestä kuvion taakse ja tullaan portteina eteen. Porteista mennään 4 juoksuaskeleen välein, vastaantulijan vasemmalta puolelta. Edessä ja takana päädyissä käännyttään aina oikean kautta 4 juoksuaskeleella.



Esim. ensimmäinen rivi kääntyy 4 juoksuaskeleella oikean kautta, menee 5.iskulla ensimmäisestä kakkosrivin tekemästä portista, seuraavalla ykköselä kolmannen rivin porteista jne. Takana otetaan rivissä kädet kiinni ja juostaan eteen.

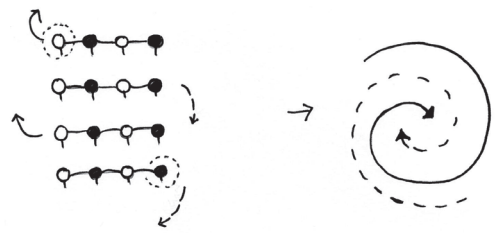
Kahdeksan parin kuviossa päädytään omille aloituspaikoille, kuuden parin kuviossa päädytään oman paikan yli seuraavalle paikalle eli tanssitaan musiikkiin loppuun asti.

VINKKI!

Rivien välit kannattaa pitää sopivan isoina, jotta portit eivät mene sumppuun!

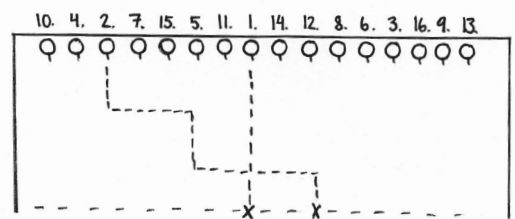
D TUPLAMADONREIKÄ

- 1-8 32 juoksuaskelta aikaa muodostaa kaksi piirin kehää myötäpäivään kulkevaa ketjua, jotka lähtevät tukinomaisesti kiertymään toisiinsa. Rivit 1 ja 3 lähtevät yleisöstä katsottuna oikealle Jenkkiksen johdolla, ja rivit 2 ja 4 vasemmalle Hyppiksen johdolla. Kuuden parin kuviossa rivi 3 menee parin kohdalta poikki ja oik.puolimmainen pari lähtee rivin 1 perään oikealle ja vas.puolimmainen vasemmalle rivin 2 ensimmäiseksi pariksi.



VÄLISOITTO

- 1-8 32 juoksuaskeleella muodostetaan laivan taakse rivi mahdollisimman nopeasti. Jos rivi aiemmin valmis, pysähdytään paikoille odottamaan. Rivin järjestyksellä ei ole väliä, numeroinnit kertovat, missä järjestyksessä seuraavassa vuorossa lähdetään.



E TETRIS

- 1-16 Tetrispalikat lähtevät liikkumaan kohti lavan edustaa aina kahden tahdin välein. Liikkua saa terävillä käännöksillä suorita linjoja pitkin, mahdollisimman robottimaisesti kääntyen. Peliaskeleita ovat: reipas kävelyaskel, pieni tipuaskel, laukka, sivuaskel, hyppyaskel, jenkka, nopeasti rullaava askel. Askelta voi vaihtaa kesken matkaa ja nopeutta säädellä.

Tetrispalikoiden on hyvä olla erimuotoisia ja teräväkulmaisia; toiset isoja ja toiset pienempiä, kädet mukana asennossa. Loppukuvio on yksi rivi, jolta jokaiselta löytyy oma paikka. Loppukuvio kannattaa suunnitella niin, että se näyttää mahdollisimman isolta, ja siitä löytyy eri tasoja.

PALIKOIDEN LIIKKEELLEÄHDÖT (TAHDIT):

- 1-2 **Palikka 1** lähtee reippaasti liikkeelle ja pysähtyy lavan etuosaan omaan asentoon. Hänellä on tärkeä tehtävä päästä nopeasti paikalleen!
- 3-4 **Palikat 2 ja 3** lähtevät liikkeelle ja lukittautuvat lopuksi eteen riville omiin asentoihinsa. Järjestys edessä voi olla aivan eri mitä takaa lähtiessä. Heillä kannattaa jättää sopivia välejä suhteessa ensimmäiseen Palikkaan, jotta taas seuraavat saavat herkullisia paikkoja täytettäväksi! Katsojaa voi pitää jännityksessä, eikä valitse sitä ensimmäistä aukkoa!
- 5-6 **Palikat 4-6 (ja 13)** lähtevät liikkeelle ja lukittautuvat samoin ohjein riville sopiviin väleihin tehden taas uusia aukkoja täytettäväksi. Joku **Palikoista 4-6** voi olla perillä ennen **Palikoita 2 ja 3**.

- 7-8 **Palikat 7-9** (ja **14**) lähtevät liikkeelle ja täyttävät asennoillaan jo muodostunutta kuviota. Jälleen toinen voi olla nopeammin perillä, mitä esim. aiemmin lähtenyt **Palikka 5**.
- 9-10 **Palikat 9-12** (ja **15-16**) lähtevät liikkeelle ja liikkuvat kuten edellä.
- 11-16 Viimeisillä liikkeellä olevilla Palikoilla on 6 tahtia aikaa liikkua omalle paikalle eturiviin ja lukittautua kuvioon. Tanssi loppuu tetrisiviin.