

AKU ANKKA JA KUMPPANIT

Luki-materiaalipaketti opettajalle

1.-luokka, sana- ja lausetason lukijat
OEAP1030 Alkuopetuksen opiskelutaitojen pedagogiikka, 5 op
Emma Haapala & Tuuli Vuorentausta
2021

SISÄLTÖ

1	JOHDANTO	3
2	TEHTÄVÄT	4
2.1	Puuttuvat kirjaimet (moniste)	4
2.2	Kuka hahmo kyseessä? (moniste).....	4
2.3	Etsi ja väritä (moniste)	5
2.4	Kirjoita kuvasta sanoja (moniste)	5
2.5	Riimiparit ja liikkeet (moniste).....	5
2.6	Pelle Pelottoman pulmanratkaisu (moniste).....	6
2.7	Kuvan pohjalta kirjan pariin (tunnilla)	6
2.8	QR-koodeja ja tarinan palasia (tunnilla)	7
2.9	Kuullun ymmärtäminen ja Google Forms -visa (tunnilla)	7
2.10	Akun ilmeet ja äänensävyt (tunnilla)	8
2.11	Ilmeet ja erilaiset liikkumistavat (tunnilla)	8
2.12	Bingopeli (tunnilla)	9
3	ERIYTTÄMISVINKKEJÄ	10
	LÄHTEET	12
	LIITTEET	13

1 JOHDANTO

Tämän materiaalipaketin tehtävä on harjaannuttaa ensimmäisen luokan oppilaiden taitoja monenlaisilla osa-alueilla, kuten lukemisessa, kirjoittamisessa, ongelmanratkaisussa ja itseilmaisussa. Tavoitteena on lisäksi tutustuttaa lapset elokuvantekijä Walt Disneyn luoman Aku Ankan maailmaan. Kyseinen aihepiiri valikoitui, kun tuumimme mahdollisuuksia rakentaa materiaalipaketti suomalaiseen populaarikulttuuriin, mediakasvatukseen ja lasten kokemusmaailmaan liittyvän ilmiön pohjalta. Koemme Aku Ankan kumppaneineen edustavan lapsille motivoivaa elämysmaailmaa sekä oivallista lähtökohtaa paneutua suomen kielen ja kirjallisuuden osa-alueisiin tavoitteineen.

Olemme koonneet materiaalipaketin tehtävät sillä ajatuksella, että osan niistä oppilas kykenisi tekemään monisteesta itsenäisesti kotona tai luokassa, kun taas toisten kohdalla olisi hyvä olla koko luokan opettajineen yhdessä paikalla. Nämä suuntaviivat on ilmaistu tehtävien perään kirjoitetuilla *moniste-* tai *tunnilla-*lisäyksillä. Osa tehtävistä vaatii enemmän ennakkovalmistautumista kuin toiset, joten opettajan on hyvä tutustua niihin etukäteen.

Opettajan materiaalipaketin rinnalle olemme työstäneet erillisen *Akun tehtäväpaketin*, josta löytyvät kaikki oppilaiden tarvitsemat materiaalit ja alustat tässä oppaassa esiteltäviin tehtäviin. Tehtäviä varten tarvittavat tekstinpätkät ja kuvat puolestaan löytyvät tämän opettajan paketin lopusta *Liitteet*-osiosta. Tehtävänantojen lisäksi olemme koonneet erillisen ja vapaaehtoisesti hyödynnettävän listan eriyttämismahdollisuuksista, joita opettaja voi halutessaan huomioida lapsia ohjatessaan.

2 TEHTÄVÄT

2.1 Puuttuvat kirjaimet (moniste)

Sananhahmotus- ja kirjoitustehtävä
T5, T11, L1

Paperilla on kolme kuvaa Ankkalinnan henkilöistä (lines Ankka, Mikki Hiiri ja Hessu Hopo, kts. *Akun tehtäväpaketti*). Kuvien alle on kirjoitettu hahmon etunimi, mutta osa kirjaimista puuttuu. Oppilaan tehtävänä on kirjoittaa hahmon nimi kunnolla näkyviin ja sen jälkeen jokin virke liittyen kyseiseen hahmoon, esimerkiksi hahmon senhetkiseen tunnetilaan tai ulkonäköön.

2.2 Kuka hahmo kyseessä? (moniste)

Luetunymmärtämis- ja kirjoitustehtävä
T5, T11, L1

Mukailtu Freeedin luetunymmärtämistehtävästä.

Paperilla on kolme tuttua hahmoa Ankkalinnasta (samat hahmot kuin edellisessä tehtävässä, kts. *Akun tehtäväpaketti*). Oppilaille on annettu vinkkejä kustakin hahmosta, esimerkiksi “minulla on keltainen paita” ja “minulla on vihreä hattu”. Näiden vihjeiden perusteella oppilaat saavat päätellä, ketä hahmoa tarkoitetaan milloinkin, ja sitten hän kirjoittaa hahmon nimen viivastolle.

2.3 Etsi ja väritä (moniste)

Sanan- ja kuvanlukutehtävä

T5, L4

Oppilaat lukevat sanalistasta sanan ja sen jälkeen etsivät kyseisen sanan isosta mustavalkoisesta värityskuvasta (kts. *Akun tehtäväpaketti*). Tehtävässä on lista sanoja, joita oppilas lukee ja sen jälkeen värittää kuvasta lukemansa sanan isoon kuvaan.

2.4 Kirjoita kuvasta sanoja (moniste)

Kirjoitustehtävä

T10, T11, L1, L4

Oppilaat katsovat isoa kuvaa (sama kuva kuin edellisessä tehtävässä, kts. *Akun tehtäväpaketti*) ja kirjoittavat kuvasta erilaisia sanoja. Sanat voivat liittyä esimerkiksi kuvan tunnelmaan, miljööhön, rakennuksiin tai hahmoihin.

2.5 Riimiparit ja liikkeet (moniste)

Toiminnallinen pohdintatehtävä

T5, T6, L1, L2, L4

Mukailtu Sari Salon *Sanataikoja ja lukuloitsuja* -kirjan tehtävästä.

Riimitehtävässä (kts. *Akun tehtäväpaketti*) on vierekkäin rivissä kolme kuvaa: jokin esine, jonkinlainen hahmon tekemä liike ja nopan silmäluku. Opettaja sanoo sanan – tai oppilas nostaa sen esimerkiksi hatusta – ja oppilaan tehtävänä on miettiä, mikä paperista löytyvä kuvista on riimipari opettajan sanoman sanan

kanssa (esimerkiksi paperissa on kuvana nappi ja opettaja sanoo sanan “pappi”, kts. *Liitteet*). Oikean kuvan löydettyään oppilas tekee kuvan vieressä olevan liikkeen niin monta kertaa kuin liikkeen vieressä oleva nopan silmäluku kertoo.

2.6 Pelle Pelottoman pulmanratkaisu (moniste)

Pohdinta- ja kirjoitustehtävä
T1 T2, T4, T6, T9, T10, L1, L2, L4

Mukailtu Ankallisakatemiaan alkuperäisideasta.

Oppilailla on monisteessa (ks. *Akun tehtäväpaketti*) muutamia Pelle Pelottoman kohtaamia pulmia, esimerkiksi “Mutterit loppuivat, mutta kauppa on jo kiinni”. Oppilaan tehtävänä on keksiä vapaasti ideoiden ratkaisu kuhunkin pulmaan ja kirjoittaa se ylös sille varatulle viivalle. Lopuksi pulmia ja niihin esitettyjä ratkaisuja käydään läpi pienryhmissä tai yhdessä koko luokan kanssa.

2.7 Kuvan pohjalta kirjan pariin (tunnilla)

Kirjavinkkaustehtävä
T8, T13, L1, L4

Luokan seinälle kiinnitetään neljä A4-kuvaa (palomiehen hattu, kananmuna, kirjekuori ja juhlananamio, kts. *Liitteet*). Oppilaita kehoitetaan siirtymään sen kuvan luo, joka hänestä tuntuu sillä hetkellä kiinnostavimmalta. Opettaja esittelee kuhunkin kuvaan liittyvän Aku Ankka -kuvakirjan ja kertoo hieman sen sisällöstä valmista esittelytekstiä hyödyntäen (kts. *Liitteet*). Oppilaat voivat esittelyn päätteeksi näyttää peukalollaan, vaikuttiko esitelty kirja heistä kiinnostavalta ja halusivatko he mahdollisesti tutustua siihen lisää.

2.8 QR-koodeja ja tarinan palasia (tunnilla)

TVT-, luku- ja kuuntelutehtävä
T1, T8, T13, L2, L5

Oppilaat keräävät pareissa tai pienryhmissä ympäri lähimaastoa tarinan palasia (Milla Magian onnenjuoma, kts. *Liitteet*), joista myöhemmin muodostuu koherentti pieni tarina, kun kaikki palat kootaan yhteen. QR-koodeissa on numerot 1-8, ja jokainen ryhmä etsii ne kaikki. Löydetyt Pedanettiin linkitetyt tarinapalaset laitetaan talteen kuvankaappauksella (screenshot), jotta ne löydetään myöhemmin helposti. QR-koodit voidaan merkitä esimerkiksi koulun alueen karttoihin. Lopuksi valmis tarina kuunnellaan opettajan lukemana samalla, kun oppilaat seuraavat tekstiä yhdessä esimerkiksi dokumenttikameran välityksellä.

2.9 Kuullun ymmärtäminen ja Google Forms -visa (tunnilla)

TVT-, kuuntelu- ja visailutehtävä
T8, T11, L5

Opettaja lukee luokalle Aku Ankkaan ja kumppaneihin liittyvän lyhyen tarinan (Akun kiireentäytteinen aamu, kts. *Liitteet*). Tarinan kuuntelemisen jälkeen oppilaat vastaavat lyhyeen tietovisaan, joka on tehty Google Formsilla (kts. *Liitteet*). Visaan vastatessaan oppilas saa käyttää omaa puhelintaan tai tablettiaan.

2.10 Akun ilmeet ja äänensävyt (tunnilla)

Itseilmaisu- ja puhetehtävä

T1, L1, L2, L4

Lähteenä käytetty Mediametkan tehtävänantoa.

Asetutaan piiriin, jotta nähdään sekä luokkakaverit ja opettaja. Opettajalla on Aku Ankka -sarjakuva (koulusta, kotoa tai kirjastosta hankittu), josta hän näyttää dokumenttikameralla Akun ilmeitä yksi kerrallaan. Luokka voi ensin miettiä yhdessä, mitä tarinassa tapahtuu ja tutustua siihen rauhassa. Oppilaat keskittyvät tutkimaan Akun yksittäisiä ilmeitä: miltä hahmo näyttää, miksi ja millaiselta moni näyttäisi vastaavassa tilanteessa. Pohdinnan jälkeen lapset saavat itse tehdä kunkin ilmeen ja miettiä, miltä sen tekeminen tuntui. Tämän jälkeen voidaan yhdistää ilmeisiin erilaisia äänensävyjä: miten puhutaan vaikka iloisesti, surullisesti, pelokkaasti, innostuneesti. Tehdään muutamia ilme- ja puheharjoituksia oppilaiden kanssa ja mietitään, miltä niiden kokeileminen tuntui ja vaikuttiko tehty ilme omaan mielialaan jollain tavalla. Puheharjoituksessa voi esimerkiksi kertoa edellisestä päivästä, jos ei tule muuta mieleen.

2.11 Ilmeet ja erilaiset liikkumistavat (tunnilla)

Itseilmaisutehtävä

T1, L1, L2, L4

Hyödynnetään edellisessä tehtävässä Aku Ankka -lehdestä poimittuja tunnetiloja ja liikutaan luokassa eri tavoin, esimerkiksi surullisesti, pelokkaasti tai vihai-

sesti. Ideoita erilaisiin liikkumistapoihin otetaan vastaan myös oppilailta. Oppilaat saavat pohtia kunkin liikkumistavan jälkeen, miltä sen tekeminen heistä tuntui, ja oliko tunnetiloihin heittäytyminen helppoa vai hankalaa.

2.12 Bingopeli (tunnilla)

Kuuntelu- ja kirjoitustehtävä
T11, L1

Oppilaille jaetaan 3x3 bingoruudukko (kts. *Akun tehtäväpaketti*). Bingoruudukon yläpuolella on sanalista, josta oppilas saa valita vapaasti sanoja ja kirjoittaa niitä yhden kuhunkin ruutuun. Tämän jälkeen opettaja lukee sanalistasta sanoja yhden kerrallaan (vaikka muutamaan kertaan) ja oppilas saa merkitä rastilla, jos kyseinen sana löytyy hänen ruudukostaan. Se oppilas, joka saa ensimmäisenä kolme sanaa joko vaaka-, pysty- tai vinoriville, voittaa itselleen hyvän mielen.

3 ERIYTTÄMISVINKKEJÄ

2.1. Puuttuvat kirjaimet: Edistyneemmät oppilaat saavat kirjoittaa useamman virkkeen kustakin hahmosta, ja kirjoittamista vielä harjoittelevat oppilaat voivat kirjoittaa viisi sanaa, jotka tulevat mieleen kustakin hahmosta.

2.2. Kuka hahmo kyseessä?: Oppilaat saavat itse kirjoittaa kuvien hahmoista viiheitä ja halutessaan kysyä niitä toisiltaan.

2.3. Etsi ja väritä: Opettaja voi erikseen huomioida, millaisia sanoja tehtävässä voi esiintyä oppilaiden taitotason mukaisesti, esimerkiksi voiko paperissa olla yhdyssanoja tai sanoja, joissa on vaikka äng-äänne. Sanoja voi lisätä tai poistaa oppilaan taitotason mukaisesti.

2.4. Kirjoita kuvasta sanoja: Oppilaat voivat kirjoittaa myös virkkeitä taitotasonsa mukaisesti.

2.6. Pelle Pelottoman pulmanratkaisu: Oppilaat voivat miettiä tehtävää joko yksikseen tai parin kanssa.

2.8. QR-koodeja ja tarinan palasia: Opettajan tehtävänä tulkita ryhmadynamiikkaa ja muodostaa ryhmät/parit sen mukaan, jotta jokaisella olisi mahdollisimman tasavertaiset mahdollisuudet löytää koodit. Opettajalta voi myös kysyä apua kartan tulkintaan.

2.9. Kuullun ymmärtäminen ja Google Forms -visa: Opettaja voi auttaa kysymysten ja vastausvaihtoehtojen lukemisessa tarvittaessa muutamaankin kertaan.

2.10. Akun ilmeet ja äänensävyt: Halutessaan oppilaat saavat keskittyä vain pohtimaan ilmeitä, eikä ketään muutenkaan pakoteta esiintymään. Innokkaam-

mat oppilaat voivat miettiä ilmeen ja äänensävyn lisäksi asentoa, joka tukee meillä olevaa tunnetilaa: seisooko oppilas esimerkiksi kyyryssä vai kädet puuskassa.

2.11. Ilmeet ja erilaiset liikkumistavat: Halutessaan oppilaat saavat ottaa kunkin tunnetilan mukaisen asennon ilman ympäriinsä liikkumista.

LÄHTEET

Mediametka: <https://mediametka.fi/oppimateriaali/akun-ilmeet/> (vierailtu 1.12.2021)

Ankallisakatemia: <https://www.akuankka.fi/artikkeli/40/ankallisakatemian-lukuvuosi-2018-2019> (vierailtu 1.12.2021.)

Freed: <https://www.freed.com/articles/4708/luetun-ymmartamista-ekoihin-pakkaspaiviin-ainosuletmark-virketaso> (vierailtu 1.12.2021)

Salo, S. 2021. Sanataikoja ja lukuloitsuja. PS-kustannus.

LIITTEET

Riimipareja

raha - paha, maha, saha

lamppu -pamppu, hamppu

kukka - sukka, hukka, nukka

luuta - puuta, suuta

nappi - pappi, mappi, tappi

Kuullun ymmärtäminen ja Google Forms -visa

Akun kiireentäytteinen aamu (Haapala 2021)

Sinä aamuna Aku havahtui hereille ilman herätyskellon pirinää. Mokoma rakine taisikin olla rikki, sillä aamuaurinko oli jo noussut. Roope-setä ei suvainnut töistä myöhästymistä, sen Aku tiesi kokemuksesta. Niinpä Aku pomppasi lämpimästä sängystään, puki kiireen vilkkaa päälleen ja ryntäsi ulos syötyään aamiaisiksi vain banaanin ja lasin maitoa.

“Hoi, anteeksi!” joku huikkasi tavoitellen hänen huomiotaan. Aku hidasti vauhtiaan.

“Huomenta! Mitä asiaa teillä on?” hän huikkasi takaisin. “Minulla on tulenpalava kiire!”

“Kyselisin vain, että onko tämä talonne Paratiisitie 15?” postia jakava nuorimies kysyi kirjettä heilutellen. “Minun tulisi toimittaa tämä siihen osoitteeseen.”

“Minun taloni on Paratiisitie 13”, Aku sanoi ja osoitti ulko-oven yläpuolelle kiinnitettyä metallisia numeroja yksi ja kolme. “Tuossahan se lukee!”

“Oi, olen pahoillani, en ehtinyt katsoa niin pitkälle!” posteljooni naurahti ja nosti hattuaan toivottaen hyvää päivänjatkoa. “Toimitankin tämän sitten naapuriiin!”

Aku nyökkäsi hyvästiksi ja harppoi eteenpäin. Hän aprikoi, mikä olisi paras tapa päästä perille. Rahasäiliölle ei ollut niin pitkä matka, etteikö sitä olisi raaskinut kulkea kävellen, mutta sitä menoa matkaan kuluisi aivan liian kauan. Bussilla huristelukaan ei tullut kysymykseen, sillä Aku ei tiennyt, kauanko sen tuloa olisi joutunut odottelemaan. Eikä hänellä sitä paitsi ollut mukanaan kolikon kolikkoa kyytiä varten.

“Voihan vietävä...” Aku puuskahti ja laittoi räpylää toisen eteen niin nopeasti kuin kykeni. Parin kilometrin ja yhden hengähdystauon perästä hän kirmasi sisään rahasäiliön sivuovesta ja rymisteli portaat yläkertaan.

“Oikukkaat obligaatiot! Trombiko tänne vyöryi?” Roope-setä pisti päänsä toimistonsa ovesta kuullessaan hänen tulonsa. Aku nojasi pöytään hengitystään tasaillen ja suoristi sitten ryhtiään.

“Anteeksi viivästys, setä! Vekkarinmokoma otti ja simahti sen sijaan, että olisi herättänyt minut!” hän pahoitteli käsi sydämellään ja valmistautui kuulemaan aimo läksytyksen kuuden minuutin myöhästymisestään. Kiukkuisen sijaan Roope-setä näytti pikemminkin pöllämystyneeltä.

“Mistähän sinä mahdat puhua? Ei kukaan ole velvoittanut sinua viikonloppuna työmaalle.”

“Että mitä?” sopersi Aku ja katsahti seinäkalenteria. “Älä vaan sano, että tänään on lauantai... Olisin voinut nukkua vaikka iltapäivään!”

“Ei kai mikään ihme, että herätyskellosi veteli hirsii tänä aamuna!” Roope-setä nauraa hörähti, ja Aku päästi nurisevan valituksen. “Mutta kun nyt kerran vaivauduit paikalle, otahan liina käteen ja kipse kolikoitani kiillottamaan!”

“Hah, älä unta näe. Minä painun kotiin ja takaisin pehkuihin!” Aku huikkasi ja karkasi juosten toimistosta, ennen kuin Roope-setä ehti estää. Oli siinäkin lauantaiamu!

Visakysymykset vastauksineen

Linkki: <https://forms.gle/P1mNp3Qrj91VHXqq7>

Kysymys 1: Kuka pysäytti Akun tämän kotipihalla?

Naapurin Tulppu

Posteljooni

lines

Kysymys 2: Mikä on Akun osoite?

Ankkatie 10

Paratiisitie 15

Paratiisitie 13

Kysymys 3: Missä Aku on töissä tässä tarinassa?

Roope-sedän rahasäiliössä

Margariinitehtaalla

Kaupunginarkistossa

Kysymys 4: Miten Aku pääsi työpaikalleen?

Juosten

Kävelen

Bussilla

Kysymys 5: Miksi Aku oli ärsyyntynyt tarinan lopussa?

Roope-setä oli hänelle vihainen

Hänellä oli kiljuva nälkä

Hänen ei olisi tarvinnut tulla töihin

Kuvan pohjalta kirjan pariin (kirjavinkkaus)

Palomiehen hattu: Aku Ankka palomiehenä

(Disney 1998. *Donald as Fireman*, suom. Jukka Heiskanen, Helsinki Media Kirjat.)

Kun Aku kutsutaan mukaan kaupungin vapaapalokuntaan, hän on onnensa kukkuloilla. Palomiehenä toimiminen ei kuitenkaan ole aivan yksinkertaista. Ennen kuin voi lähteä sammuttamaan tulipaloa, on muistettava muutama tärkeä asia, kuten esimerkiksi herätä palosireenin pirinään! Ankanpojat toimivat seitänsä tukena, mutta riittääkö se, jotta Aku voisi menestyä uudessa työssään?

Kirjekuori: Aku Ankka postinkantajana

(Disney Enterprises Inc. 2008. *Mailman Donald*, suom. Katja Kärkkäinen, Sanoma Magazines Finland Oy.)

Postinkantajana toimiva Aku jakaa kirjeitä ja paketteja oikeisiin osoitteisiin, vaikka keskellä vuoristoa. Apunaan hänellä on uskollinen Aatu-aasi, jonka kanssa yhteistyö sujuu. Sitten Aku hankkii itselleen helikopterin, mikä tekee Aatun surulliseksi. Vuoristossa vaanii lisäksi erinäisiä uhkia, joille helikopterilla lentelevä postinkantaja paketteineen on houkutteleva saalis.

Muna: Aku kanafarmarina

(Disney 2004. *Donald's Chicken Farm*, suom. Terhi Viljakainen. Sanoma Magazines Finland Oy.)

Aku on veljenpoikiensa avustuksella perustamassa kanafarmin, mutta ennen sitä hänen täytyy hankkia valtava määrä tipuja. Saadakseen tiput kasvamaan nopeammin Aku syöttää niille kasvua edistäviä vitamiineja. Sen seurauksena kanojen

sulat pölisevät minne sattuu, jopa viereiseen kaupunkiin asti! Ja mitä käykään sitten, kun kanat alkavat tuottaa valtavat määrät munia?

Juhlanaamio: Aku Ankka naamiaisissa

(The Walt Disney Company 1981. *Kalle Anka på maskerad*, suom. Eeva Kalaja. Sanomapaino, Helsinki.)

Kummitustalo-nimisessä kartanossa järjestetään naamiaiset, joihin Aku aikoo osallistua. Hän on aikeissa pyytää linestä daamikseen, mutta tämä kertookin menevänsä pöyhkeän Hannu Hanhen seurassa! Aku närkästyttää aluksi, mutta päättää sitten veljenpoikien kanssa kehittää suunnitelman, jolla osoittaa urhoollisuutensa ja voittaa lineksen kiintymys puolelleen.

Bingon sanalista (14)

Täy-te-kak-ku	Ros-vo
A-ku	Lip-pa-lak-ki
Ank-ka-lin-na	Han-nu
Ru-set-ti	Roo-pe
Plu-to	Kul-ta-ka-la
Au-rin-ko	Työ-pa-ja
Ko-lik-ko	Hat-ta-ra

QR-koodeja ja tarinan palasia

Milla Magian onnenjuoma (Haapala 2021)

Milla nousi jakkaralle ja kurkisti kaappinsa ylimmälle hyllylle, jolla hän näki jo vähän pölyttymään päässeeseen purkin. Vihdoin hän löysi viimeisen tarvitsemansa ainesosan: lepakonkynnet! Ilman niitä onnenjuoman valmistamisesta ei tullut mitään, sen hän tiesi epäonnistututtuaan viime kerralla niin pahasti, että se oli harmittanut monta tuntia. Milla laittoi padan tulelle ja aloitti hymyillen urakkansa.

Suuri musta pata porisi liedellä ja levitti mökkiin palaneen kumin käryä. Milla nyrpisti nokkaansa, mutta tiesi, että paha haju kuului asiaan. Kun haju muuttuisi herkullisen ruoan tuoksuseksi, hän tiesi, että olisi aika lisätä joukkoon punainen sammakonkutu ja kissan viiksikarva. Punainen sammakonkutu oli harvinaista, ja hänellä olikin käynyt erinomainen tuuri, kun hän oli löytänyt sitä.

Kun Milla oli lisännyt sammakonkudun ja viiksikarvan, keitoksen väri muuttui sitruunankeltaisesta syvän punaiseksi. Se näyttikin melkein tomaattikeitolta, Milla naurahti ja sekoitti sitä muutaman kerran. Korri-korppi lennähti hänen olkapäälleen katsomaan onnenjuoman valmistusta lähempää, mutta Milla hätisteli sen kauemmas. Sehän vielä olisikin puuttunut, jos Korri olisi pudonnut pataan uiskentelemaan!

Milla antoi punaisen liemen hautua rauhassa ja keräsi sillä välin kokoon loput tarvitsemansa ainekset. Hän lisäsi iloisesti kuplivaan pataan ripauksen valkeaa hiekkaa ja palan hainhammasta, ja oli juuri aikeissa lisätä lusikallisen alligaattorin kyyneliä, kunnes juoman haju alkoi äkisti aivastuttaa häntä. Hän käänsi päänsä juuri ajoissa, mutta samalla alligaattorin kyyneliä hujahti mukaan ainakin kaksi lusikallista. Liemi muuttui sakean violetiksi, ja Milla tuijotti sitä kauhuissaan.

Voi pyhä pyypelto, Milla mutisi rynnätessään kirjahyllynsä ääreen. Lie-mioppaasta löytyisi takuulla neuvo siihen, mitä hänen tulisi tehdä seuraavaksi, jos jokin menisi hullusti. Selattuaan opusta hetken hän löysi oivan ohjelistan. Kirjan mukaan hänen tulisi lisätä keitokseen hyppysellinen rosmariinia. Siinäkö kaikki? Milla harppoi maustekaapilleen ja poimi sieltä sormiinsa jauhettua rosmariinia. Kun se upposi violettiin keitokseen, sen väri muuttui takaisin punaiseksi.

Juoma alkoi valmistua hiljalleen. Sen väri muuttui tomaatinpunaisesta kohti tummaa pinkkiä, joka oli valmiin onnenjuoman tunnusmerkki. Hänen tulisi vielä lisätä sinisiä sokerihippuja yksi kerrallaan, kunnes liemen tuoksu muuttuisi vadelmaiseksi. Milla pudotteli sokerikiteitä tarkasti yksi kerrallaan, sekoitti, ja pudotti jälleen yhden. Kun hän oli lisännyt niitä yhteensä kahdeksan, onnenjuoma alkoi tuoksua siltä miltä pitikin.

Milla oli varsin tyytyväinen itseensä saatuaan taikajuoman valmistuksensa onnistuneesti päätökseen. Korrikin läpytteli siipiään onnitellen emäntäänsä, ja Milla kiitti sitä kohteliaasti. Hän otti esiin kolme pulloa, johon onnenjuoman voisi säilöä. Yksi pulloista oli niin pieni, että se mahtui hänen käsilaukkuunsa, ja sitä Milla suunnittelikin kuljettavansa jatkuvasti mukanaan. Onneahan saattoi tarvita missä tahansa.

Milla kaatoi varovasti pinkkiä juomaa pulloihin. Onnenjuomansa avulla hän saisi viimein haltuunsa Roope Ankan ensilantin ilman että mikään menisi pieleen. Milla nauraa hykersi ja mietti, olisiko hänen pitänyt testata juomaa heti. Ulkona oli kuitenkin jo niin myöhä, että lentokentälle ja Ankkalinnaan matkustaminen saattoi olla huono idea. Milla päättikin nukkua hyvät yöunet, ennen kuin kokeilisi onnenjuoman toimivuutta seuraavana päivänä.

QR-koodit tarinanpätkiin (tavutettuja):



1.



2.



3.



4.



5.



6.



7.



8.







