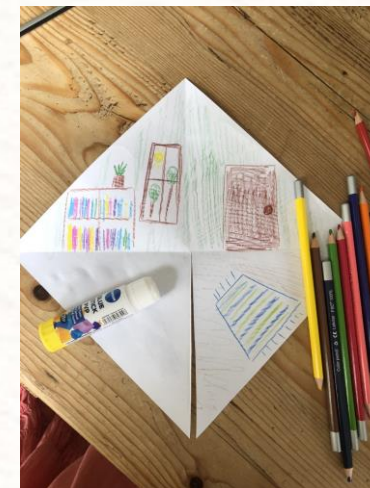
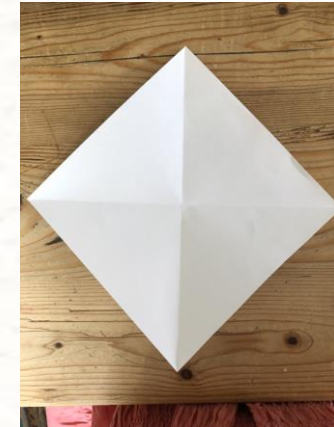


Ilmaisun monet
muodot
kuvataide
musiikki
käsiyö

1. Kerro tai kirjoita, kuka kirjan hahmoista haluaisit olla, jos kirjasta tehtäisiin elokuva tai näytelmä. Kerro miksi? Piirrä hahmo sopivassa näytelmäasussa tai lavasteissa.
2. Piirrä sarjakuva jostakin kirjan kohdasta.
3. Leikkaa lehdistä kuvia, jotka liittyvät kirjaan. Kirjoita tai pyydä aikuista kirjoittamaan kuvien yhteyteen kuvatekstit, joissa kerrot miten kuvat ja kirja liittyvät toisiinsa.
4. Kuvittakaa runo yhdessä koko ryhmän kanssa.
5. Suunnittele kirjaan uusi etukansi. Tee kansi kuvakollaasina tai maalaamalla.
6. Luo kirjaan uusi sivuhenkilö ja maalaa, piirrä tai muovaile se. Kerro, kirjoita tai kuvaa mitä se tekisi kirjassa.
7. Piirrä tai askartele päähenkilön koti.

Ilmaisun monet
muodot
kuvataide
musiikki
käsityö

8. Askartele jokin kirjan tapahtumapaikka kolmiulotteisesti paperista. Alla ohjeet:



Ilmaisun monet
muodot
kuvataide
musiikki
käsiyö

9. Valitse kirjasta yksi esine. Piirrä, maalaa tai muovaile se.
10. Mitä kirjan kuvista löytyy? Tehdään kehykset, joilla tutkitaan kirjan kuvia. Jokainen lapsi valitsee yhden yksityiskohdan kirjasta, jonka piirtää/maalaa paperille.
11. Valitse kirjasta jokin hahmo. Piirrä tai askartele sille kauppalista. Mitä kyseinen hahmo ostaisi kaupasta?
12. Kuvittele mitä päähenkilö söisi aamupalaksi ja piirrä se. Viikonloppuna voit valmistaa aamupalan vanhemillesi, jos se on mahdollista.
13. Valitkaa kaverin kanssa kirjasta kiinnostava kohta ja tehkää siitä maalaus/kuvakollaasi/pantomiimi/sarjakuva.

Ilmaisun monet
muodot
kuvataide
musiikki
käsiyö

14. Tehdään oma lempieläin sanomalehdistä ja liisteristä. Rutistellaan sanomalehdestä vartalon osat ja niiden ympärille kiedotaan liisterissä kasteltuja sanomalehtisuikaleita. Kun työ on kuivunut, maalataan se. Sen jälkeen kuvataan työ ThingLink –sovelluksella ja liitetään siihen haluttua tietoa sovelluksen kautta esim. missä lempieläin asuu, minkälainen ääni siltä lähtee jne.
15. Suunnitellaan oma superhahmo, jolla on jokin erityinen taito, jonka hän osaa tai jota hän harjoittelee. Oman sankarihahmon voi toteuttaa piirtämällä, rakentamalla, kasvomaaleilla maalaten tai roolivaatteilla.
16. Valitse kirjasta hahmo, joka jäi mieleesi. Askartele naamio hahmolle. Kun olette tehneet naamiot, voitte keksiä ryhmässä oman yhteisen jatkotarinan, jossa seikkailevat askartelemanne naamiohahmot ja esittää sen toisille ryhmille.

Ilmaisun monet
muodot
kuvataide
musiikki
käsiyö

17. Lavasta jokin kirjan tapahtumapaikka lelujen, askartelujen tai luonnonmateriaalien avulla. Ota kuva lavastuksestasi.
18. Tee itsellesi ikioma kirjanmerkki.
19. Katsokaa kirjasta ensin tapahtumapaikkoja ja keskustelkaa niistä. Sen jälkeen jakaantukaa pieniin ryhmiin ja kuvitelkaa yhdessä pienen ryhmän kanssa jokin mielikuvitus tapahtumapaikka/maisema. Jokainen voi kertoa mitä siinä paikassa olisi. Tehkää maisema ja näyttäkää se muille. Esim. ensimmäinen voisi kertoa ja näyttää muille, että tässä kulkee puro. Toinen voisi kertoa lisäävänsä maisemaan puun ja näyttellä sitä. Kolmas voisi kertoa, että puron vieressä oli valtava vuori ja näyttellä sen. Näin jatketaan, kunnes kaikki ovat saaneet lisätä omaan maisemaan jonkin asian.
20. Tehkää musiikkimaalaus kirjan aiheeseen sopivasta musiikista.

Ilmaisun monet
muodot
kuvataide
musiikki
käsiyö

21. Tehdään jostakin kirjan kuvasta äänimaisema. Ensin kehonsoittimilla ja sitten soittimilla. Yksi toimii kapellimestarina ja näyttää mitä kohtaa kirjasta soitetaan.
22. Sopikaa kirjan luvun jälkeen, että yksi on taikuri, jolla on taikasauva. Hän voi taikoa muut esim. esineiksi tai eläimiksi. Keksikää yhdessä loitsu, jota käytätte taikomiseen. Kun taikuri on lukenut loitsun ja osoittanut taikasauvalla, muut muuttuvat mahdollisimman nopeasti taiottavaksi asiaksi ja ovat hetken aikaa asennossa. Sen jälkeen taika raukeaa hetkeksi ennen seuraavaa heilautusta.
23. Muodostakaa pienessä ryhmässä itsestänne kirjan hahmoja. Joku voi muodostaa hahmon pään, toinen vartalon ja yksi hännän. Kun hahmo on valmis, koitetaan liikkua hitaasti. Voidaan vielä yhdessä pohtia miten hahmo ääntelisi.