

Käsikirja



PARASTA LUKEMISTA



VARHAISKASVATUKSEEN

ESIOPETUKSEEN

ALKUOPETUKSEEN

Anne Karjula

Johanna Hopia

Riikkamaria Korhonen

Sisällys

OHJE KÄSIKIRJAN KÄYTTÄJILLE	4
HANKE PÄHKINÄKUORESSA.....	5
POLKUJEN TEEMAT.....	8
Työpajatoimintaan valitut sadut ja teemat	8
Työpajojen tavoitteelliset sisällöt.....	9
MIKSI LUKEA TOISIN.....	11
KAUK tekee kirjaan kurkistamisesta kokemuksen.....	11
KAUK Pikkiriikki-työpajoissa.....	12
Draaman ja sanataiteen työtavat tekevät lukijasta aktiivisen toimijan..	14
TARINOINTIA LUKUKAVERIN KANSSA.....	18
PIILOSSA LUKUMAJASSA!.....	19
LUKIJOITA EI SYNNY ILMAN LUKEMISTA.....	21
TERVEISET KOTIIN!.....	25
LUKEMISEN POLUT: TYÖPAJATOIMINTA KÄYTÄNNÖSSÄ.....	26
Lyhyt esimerkki esine/KAUK -kirjavinkkauksesta.....	27
TYÖPAJAT.....	40
1. työpaja: Kirjapolkujen esittely ja esinekirjavinkkaus.....	40
2. työpaja: Syvennytään valittuun polkuun lukukaverin kanssa.....	49
3. työpaja: Erilaiset lukemisen tavat / Tarua vai totta?.....	51
4. työpaja: Unelmien lukupaikka.....	52

HARJOITUSPAKETIT.....	55
VARHAISKASVATUKSEN HARJOITUSPAKETTI.....	55
Kaikille yhteiset harjoitukset.....	55
Pikkiriikkisen polun kirjat ja harjoitukset.....	56
Punahilkan polun kirjat ja harjoitukset.....	60
Tuhkimon polun kirjat ja harjoitukset.....	66
Ruman ankanpojan polun kirjat ja harjoitukset.....	72
ESIOPETUKSEN HARJOITUSPAKETTI.....	77
Kaikille yhteiset harjoitukset	77
Punahilkan polun kirjat ja harjoitukset.....	82
Tuhkimon polun kirjat ja harjoitukset.....	94
Ruman ankanpojan polun kirjat ja harjoitukset.....	101
ALKUOPETUKSEN HARJOITUSPAKETTI.....	111
Kaikille yhteiset harjoitukset.....	111
Punahilkan polun kirjat ja harjoitukset.....	116
Tuhkimon polun kirjat ja harjoitukset.....	123
Ruman ankanpojan polun kirjat ja harjoitukset.....	127
LIITTEET.....	134
Lukukaverin henkilökortti.....	134
Kuvallinen tarinakaava.....	135
Tukikuvat ja viittomat -ohje: Runomatematiikkaa 1.....	136
Parasta lukemista -lomake.....	139

OHJE KÄSIKIRJAN KÄYTTÄJILLE

Käsissäsi on Parasta lukemista -käsikirja, jonka tavoitteena on antaa ohjeita ja ideoita lukuinnon herättelyyn erityisesti varhaiskasvatus-, esi- ja alkuopetusryhmissä. Käsikirjassa esitellään kuopiolainen Parasta lukemista -hanke sisältöineen, sekä tarjoillaan konkreettisia ideoita hankkeessa kehitettyjen toimintamallien pohjalta lukemisen edistämistyöhön kohderyhmien arjessa.

Käsikirjaa voi käyttää inspiraation lähteenä kokonaisen lukuprojektin luomiseen tai poimimalla käsikirjan loppuun sijoitetuista sanataide-, draama- ja taideharjoituksista juuri omalle ryhmälle sopivat ja itseä innostavat kokonaisuudet. Yhtä hyvin harjoitukset toimivat yksittäisinä piristeinä lukuhetken kyljessä tai työvalineinä jo luetun kirjan syvällisempään tarkasteluun.

Kaikki harjoitukset liittyvät Parasta lukemista -hankkeessa esiteltyyn ja hyödynnettyyn kirjallisuuteen. Kirjallisuus on valittu huolella ikäryhmät ja opetussuunnitelmat huomioiden hankkeen asiantuntijaryhmän toimesta. Monet harjoituksista ovat sovellettavissa myös muuhun lastenkirjallisuuteen, joten toivomme käsikirjan tarjoavan teille kasvattajille ja opettajille monipuolisen oppaan kirjallisuuskasvatukseen useiksi vuosiksi.

Käsikirjasta löytyy myös työpajatyöskentelyn ”polkumalli”, joka sopii hyödynnettäväksi niin varhaiskasvatuksen kuin alkuopetuksen arjessa. Yhtä lailla käsikirja tarjoaa näkökulmia lukemisen edistämistyöhön ja lukemisen merkitykseen yleisellä tasolla. Tavoitteena on myös antaa konkreettista mallia elävään ja inspiroivaan kirjavinkkaukseen draaman ja KAUKin keinoin.

Parasta lukemista -työryhmä toivottaa antoisia hetkiä käsikirjan ja lukemisen edistämistyön parissa. Etsi oma luova tapasi hyödyntää käsikirjaa, ja löydä juuri sinun ryhmääsi inspiroiva polku kirjallisuuden äärelle!

HANKE PÄHKINÄKUUORESSA

Parasta lukemista -hanke syntyi Kuopiossa Kuopion kaupungin kirjaston, Kuopion kaupunginteatterin, Sanataidekoulu Aapelin ja Lastenkulttuurikeskus Lastun moniammatillisena yhteistyönä. Hankkeen tavoitteet räätälöitiin tiimityönä lukukoordinaattoreiden johdolla. Hankkeen keskeisin tavoite oli innostaa sekä lapsia että kasvattajia monipuolisen lastenkirjallisuuden pariin sekä auttaa löytämään jokaiselle lapselle aidosti innostavaa luettavaa. Tämä mahdollistettiin tuomalla lukukoordinaattoreiden työpajoissa esiin lastenkirjallisuuden monia erilaisia tyyli- ja kirjallisuuslajeja sekä teemoja.

Hankkeessa pidettiin ensiarvoisen tärkeänä lasten osallisuutta ja mahdollisuutta vaikuttaa esimerkiksi työpajojen teemoihin. Tämä huomioitiinkin erityisesti hankkeeseen osallistuneiden ryhmien ensimmäisessä tapaamisessa, jossa lapset pääsivät valitsemaan sekä teemallisen polun että tarkempaan tarkasteluun otettavat kirjat kolmesta eri ”polkuvaihtoehdosta”. Tie - tai polku -lukemisen pariin nähtiinkin hankkeessa mahdollisuutena lumoutua kokonaisvaltaisesti kirjoista ja tarinoiden maailmasta.

Kirjojen äärellä tavoitteena oli löytää rento ja monipuolinen ote lukemiseen. Lukemisen erilaiset tavat, draamalliset ja elämykselliset tuokiot kirjojen parissa, monitaiteinen kirjallisten teemojen käsittely sekä leikki värjivät jokaisen hankkeeseen osallistuneen lapsen ja aikuisen tarinallista matkaa.

Matkan oppaaksi valittiin lastenkirjallisuudesta tuttu Hannele Lampelan luoma Prinsessa Pikkiriikin hahmo, sillä Kuopion kaupunginteatterilla oli jo hankkeen alkumetreillä valmisteilla näytelmä Lampelan kirjoihin pohjautuen. Pikkiriikin hahmo ja Prinsessa Pikkiriikki -kirjat loivatkin erinomaisen tarinallisen rungon erilaisten kirjallisten teemojen esittelyyn ja käsittelyyn kohderyhmänä olleille ikäluokille. Humoristinen ja anarkistinen hahmo oli omiaan antamaan potkua moni-ilmeisille kirjojen äärellä tehdyille harjoituksille sekä erilaisille lukemisen tavoille.

Hankkeeseen osallistuneet luokat, esikoulu- ja varhaiskasvatusryhmät pääsivät työskentelemään yhteistyössä lukukoordinaattoreiden kanssa ensimmäistä kertaa keväällä 2021. Lukukoordinaattori vieraili kussakin ryhmässä yhteensä neljä kertaa, ja tapaamisten välillä ryhmät työskentelivät teemojen parissa välitehtävien äärellä ja hankkeen kirjoja lueskellen. Kukin yksikkö sai heti ensi tapaamisella omakseen hankkeen työpajoissa käsiteltävät kirjat, joten matka tapaamisissa esiteltyjen kirjojen pariin oli lyhyt ja helppo myös lukukoordinaattoreiden poissaollessa.

Myös "esteiden poistaminen" kirjojen ja perheiden/lasten väliltä oli yksi hankkeen keskeisistä tavoitteista. Näitä esteitä poistettiin mm. tuottamalla videoita, joissa lukemiseen, kirjojen äärellä oleiluun sekä kirjaston käyttöön erityisesti monikielisestä näkökulmasta paneuduttiin hauskaasti ja koko perhettä yhdessä puhuttelevilla tavoilla – lapsen motivaatiota ja näkökulmaa unohtamatta. Videot löydät osoitteesta:

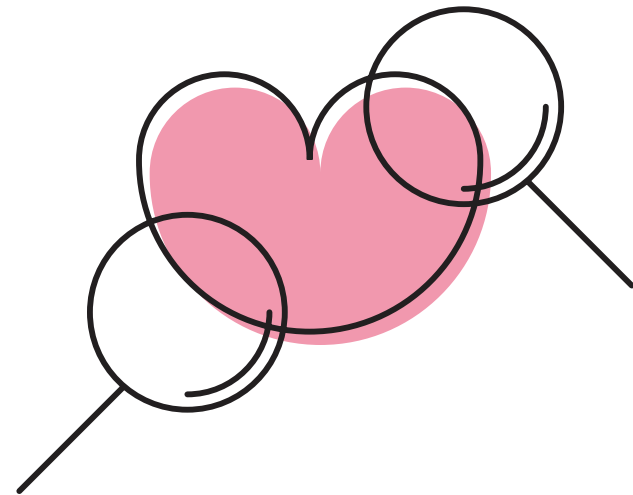
<https://peda.net/kuopio/yhteiset-hankkeet/parasta-lukemista>

Lisäksi kirjastoon ja kouluihin tuotettiin julisteita ja kortteja, jotka toimivat inspiraationa ja visuaalisina "muistilappuina" innostavaa luettava etsiskellessä; julisteista löytyi useita työpajoista tuttuja kirjavinkkejä. Lisäksi yhdessä kirjaston henkilöstön kanssa luodun Parasta lukemista -lomakkeen (Ks. liitteet) avulla kukin lapsi saattoi etsiä omia mieltymyksiään vastaavaa luettavaa kirjaston henkilöstön avustuksella.

Erityisen tärkeänä Parasta lukemista -hankkeessa pidettiin sitä, että tapaamisten ja työpajojen keskeinen sisältö, harjoitukset ja toiminta olivat sovellettavissa päiväkodin, esikoulun ja koulun arjessa myös lukukoordinaattoreiden lähdettyä. Sisällön suunnittelussa huomioitiin siksi myös varhaiskasvatus- ja opetussuunnitelmien tavoitteet sekä toiminnan selkeys, helposti jaettavat työkalut, harjoitukset ja toimintamallit sekä riittävä dokumentointi.

Hankkeen ja lukukoordinaattoreiden toiminta lastenkirjojen äärellä perustui erityisesti kirjallisuuslähtöiseen sanataidekasvatukseen ja draamaan. Draamalliset ja sanataiteelliset menetelmät herättelivät paitsi keskustelua ja toimintaa luetun pohjalta, myös lasten omia tarinankertojan taitoja. Yhteisöllinen lukeminen ja vuorovaikutus korostuu yhteistoiminnallisten harjoitusten ja elämysten äärellä. Kirjat toimivatkin työpajoissa ikkunoina monipuolisiin tosiin ja epätosiin maailmoihin, joista syntyi lasten tulkintoja harjoitusten ja omien tekstien äärellä.

Toimintaa kehysti kokonaisvaltaisesti koko hankkeen ajan KAUK eli Kirja Astuu Ulos Kansistaan -menetelmä. Menetelmän avulla voidaan luoda kirjan pohjalta isompia tai pienempiä elämyksellisiä tiloja ja elementtejä. KAUKia hyödynnettiin hankkeessa erityisesti kirjavinkkauksessa ja ensimmäisessä työpajassa, jossa lapset valitsivat myöhemmissä työpajoissa käsiteltävät kirjat ja teemat. Kukin kirjapolku kirjoineen esiteltiin ensimmäisessä työpajassa tarinallisessa muodossa ja esineitä kerronnassa visuaalisesti ja mielikuvituksellisesti hyödytäen. Kirjojen esittelystä vastasi tietenkin Kirjojen Kansista Ulos Astunut Prinsessa Pikkiriikki.



POLKUJEN TEEMAT



Parasta lukemista -hankkeen työpajat olivat osa isompaa teemallista kokonaisuutta. Tarkasteltavan teeman jokainen ryhmä valitsi itse ensimmäisen työpajan aikana. Ryhmät saivat valita kolmesta ennakkoon määritellystä teemasta oman suosikkinsa äänestämällä. Polkujen teemat oli valittu Prinsessa Pikkiriikin astetta paremmat iltasadut -satumuunnosten pohjalta. Teemapolut nimettiin klassikkosatujen mukaan ja polkujen teemat poimittiin Pikkiriikin vastaavien satumuunnosten käsittelemistä aiheista.

Kun sadut ja satumuunnokset oli valittu, etsittiin satuihin sopivaa teemallista kirjallisuutta, jota kullakin polulla työpajojen edetessä käsiteltäisiin. Syntyi kolme polkua, joiden teemat ja kirjavalinnat poikkesivat merkittävästi toisistaan. Polkujen kokonaisuuksissa haluttiin lähestyä teemallisuutta monipuolisesti – ei vain ns. ”esinetasolla”. Tämä loi kokonaisuuden suunnittelulle laveammat raamit, joita pitkin oli mahdollista tarkastella lukemista ja luettua monipuolisesti ja yllättävistäkin näkökulmista.

Työpajatoimintaan valitut sadut ja teemat olivat:

Punahilkan polku

Teemat: muodonmuutokset/ihminen eläinhahmossa, ravintoketju/kuka syö kenet, metsä & seikkailu, mummot

Ruma ankanpoikanen

Teemat: oudot eläimet, kiusaaminen, vesi & mitä syntyy munasta?

Tuhkimo

Teemat: itsetuntemus & tunteet, supersankarit & rohkeus, anarkia, ajoneuvot

Kullekin polulle valittiin ennakkoon kolme teosta, joita myöhemmissä työpajoissa käsiteltiin tarkemmin niin sanataiteen kuin draaman keinoin. Polkujen kirjat valittiin siten, että joukkoon mahtui sekä faktaan että fiktion pohjautuvaa kirjallisuutta – toisinaan myös teoksia, joissa nämä saattoivat sekoittua. Lisäksi tapaamisissa leikittiin rikasteeksi runoleikkejä. Etenkin varhaiskasvatuksen ja esikoulun työpajoissa runoudella oli oma keskeinen roolinsa.

Jokaiselle tapaamiskerralle määriteltiin niin ikään omat oppimisen tavoitteet, joiden pohjalta sisältö suunniteltiin kullekin ikäryhmälle sopivaksi. Alla esimerkki esi- ja alkuopetuksen työpajojen tavoitteista ja rakenteesta.

Työpajojen tavoitteelliset sisällöt

1. työpaja: Kirjavinkkaus ja polun valinta

Sisältö: Esine -kirjavinkkaus, kirjapolun valinta ja valitun polun teemaan tutustuminen Pikkiriikin sadun kautta.

Välitehtävät:

- Oman lukukaverin kerronta.
- Klassikkosadut, satumuunnokset ja uudelleen kerronta.

2. työpaja: Oman tarinan tuottaminen kirjallisuuden pohjalta

Sisältö: Tarinan ja kuvituksen tulkintaa. Oman tarinan tuottaminen pienryhmässä. Draamallinen työskentely tarinan pohjalta.

Välitehtävät:

- Tapaamisessa käsiteltyyn kirjaan pohjautuvia sanataide- ja draamaleikkejä sekä kädentaitotehtäviä.

3. työpaja: Erilaiset lukemisen tavat ja kirjallisuuden lajit

Sisältö: Tutustutaan tietokirjallisuuteen polun kirjan kautta sekä pohditaan, mikä kirjassa on tarua ja totta. Kokeillaan erilaisia lukemisen tapoja, kuten noppa-arvontaa ja draamallisia lukutapoja. Tutustutaan pienryhmissä erilaisiin kirjallisuuden lajeihin ja tuotetaan omat minidraamat kirjan kuvituksen / tarinoiden pohjalta.

Välitehtävät:

- Tapaamisessa käsiteltyyn kirjaan pohjautuvia sanataide- ja draamaleikkejä sekä kädentaitotehtäviä.

4. työpaja: Unelmien lukupaikka

Sisältö: Tutkitaan miljööni eli ympäristön kuvausta polun teoksen kautta. Pohditaan ympäristöä, jossa olisi mukava lukea. Tehdään lukumajat ja luetaan lukumajoissa kirjoja pienryhmissä tai yksin (lukukavereiden kanssa).

Lopputehtävä:

- Luodaan omaan ryhmään lukutila, joka voi perustua joko struktuuriin, konkreettiseen paikkaan tai rakennettuun ympäristöön tai molempiin.

Sisällöllisesti sekä työpajoissa että tehtävissä haettiin uudenlaista näkökulmaa lukemiseen niin kasvattajille kuin lapsille. Lukutapahtumaa haluttiin tarkastella uusista näkökulmista, etsien erilaisia vuorovaikutteisia tapoja kohdata kirjan äärellä. Lisäksi hankkeen työpajoissa haluttiin suunnata katsetta myös miljööseen, jossa lukeminen tapahtuu. Työpajoissa kaikki toiminta ja uuden ihmettely tapahtui kirjallisuuslähtöisesti; jopa lukupaikkojen ja -majojen rakenteluun haettiin inspiraatiota polkujen kirjallisuudesta.

MIKSI LUKEA TOISIN

KAUK tekee kirjaan kurkistamisesta kokemuksen

KAUK eli Kirja Astuu Ulos Kansistaan tarkoittaa laajassa merkityksessään elämystilaa, joka on rakennettu kirjan, tarinan tai runon pohjalta. Elämystila voi olla visuaalinen, auditiivinen, toiminnallinen, vuorovaikutteinen ja/tai sanataidetta ja muita taiteita moniaistisesti hyödyntävä.

KAUK:n avulla kirjallisuudesta saatu kokemus on vahvempi, koska se jättää erityyppisiä ja moniaistisia muistijälkiä ja vaikuttaa suoraan tunteisiin. Sen avulla päästään lyhyessäkin ajassa pureutumaan syvemmälle kirjan aiheeseen ja tunnelmaan.

KAUK:a voi tehdä eri tavoin:

- **Kevyesti:** Luoda teoksesta äänimaisemaa, kuvittaa maailmoja mm. maalaten tai tanssien, tehdä kädentaitoja aiheeseen liittyen sekä sanataidetta ja draamaa hyödyntäen ja nostaa kirjasta esille taiteen keinoin yksittäisiä asioita.
- **Syvemmin:** Luoda kirjasta isompi elämyksellinen tila, jossa kirjan teemoja ja tapahtumia, henkilöitä ja tilanteita nostetaan esiin kokonaisuutena. Tilan avulla kirjan tematiikka pääsee esille monipuolisesti ja kirjasta voidaan nostaa taiteen keinoin esiin myös rivien väliin kätkeytyä. Elämystilaa voidaan hyödyntää kirjan tematiikan, sisältöjen ja tunnelmien syvemmässä tarkastelussa.
- **KAUK voidaan tehdä kirjan teemasta tai osasta kirjaa.** Lisäksi se voi toimia kirjan, tarinan tai teeman mieleen palauttajana pienimmille kuulijoille, jolloin se toimii erinomaisena apuvälineenä esimerkiksi tarinan jälleen kerronnassa.

KAUK Pikiriikki-työpajoissa

Parasta lukemista -hankkeen työpajoissa hyödynnetään kevyempää KAUKin toteuttamisen tapaa, mutta sovelletaan myös syvempää KAUKia. Vaikka työpaja ei tapahdu missään fyysisesti rakennetussa tilassa, vaan luokahuoneessa tai ryhmätilassa, elämystila rakentuu mielikuvitusta ja leikin elementtejä hyödyntäen Pikiriikki-hahmon ympärille. Tällöin voidaan puhua eräänlaisesta syvemmän KAUK:n sovelluksesta. Pikiriikin hahmossa esiintyvän leikin ohjaajan ja lasten välille syntyvä yhteinen leikki luo KAUK:lle ominaisen elämystilan, jonka sisällä tapahtuu kevyempää KAUK:n työtavan soveltamista polkujen kirjoihin liittyen.

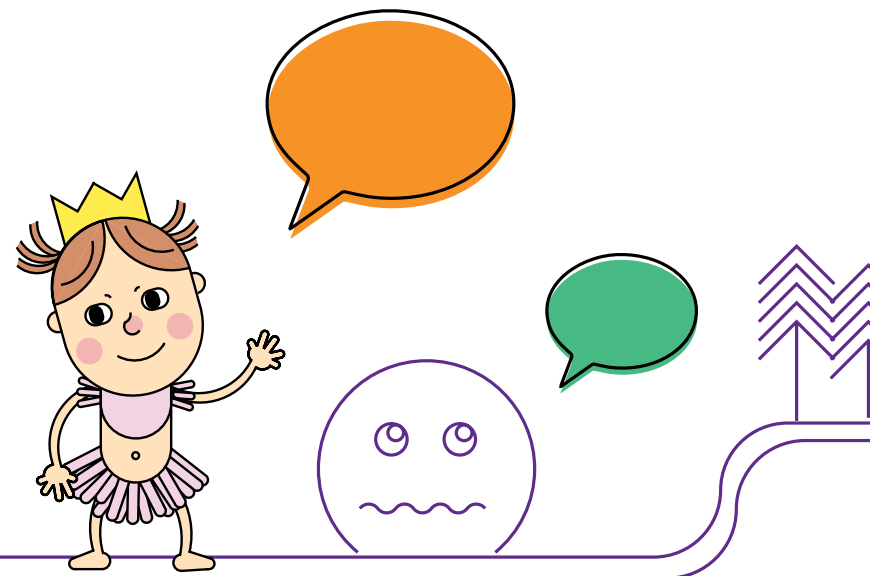
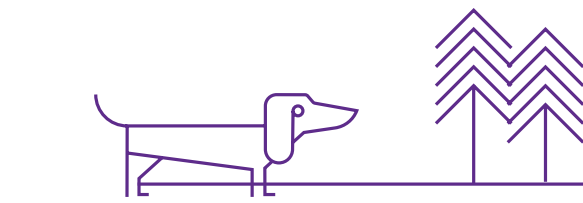
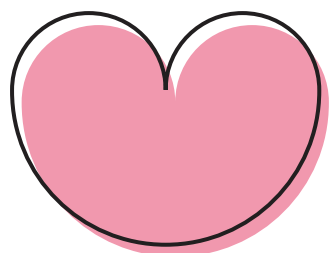
Pikiriikki-hahmon KAUK-tila syntyy:

- Hahmon ja kirjojen taustatarinalla.
- Yhteisestä leikin sopimuksesta, kun ohjaaja pukeutuu Pikiriikiksi (vrt. draamasopimus). Pikiriikiksi pukeutumisen alkurutiini luo pohjan yhteiselle toiminnalle, leikille ja mielikuvituksen valtaan heittäytymiselle.
- Prinsessa Pikiriikin astetta paremmat iltasadut -kirjan satuihin tehdyt polut vahvistavat mielikuvituksen näkymätöntä elämystilaa, jossa yhteinen leikki tapahtuu.

Ensimmäisessä työpajassa käytetään erityisesti esine -kirjavinkkausta, joka edustaa ns. kevyempää KAUK:n muotoa. Yhden ja kahden esineen avulla tehtävää kirjavinkkausta tehostetaan kevyesti myös draaman keinoin. Tällainen kevyt KAUK tarjoaa kirjan perinteistä esittelyä vahvemman kokemuksellisen pinnan kirjan maailmaan, ja etenkin pienillä lapsilla on helpompaa muodostaa mielikuva esillä olevasta kirjasta. Samalla lapsille tarjotaan mahdollisuus osallisuuteen esiteltyjen polkujen ja kirjojen valinnassa, mikä puolestaan sitouttaa heitä jo etukäteen myöhemmissä pajoissa tarkasteltavaan kirjallisuuteen.

Toisesta työpajasta alkaen, jolloin tutustutaan valitun polun kirjoihin, hyödynnetään vielä uudella tavalla kevyempää KAUK:a. Esille nostetaan kirjan elementtejä mm. sanataiteen ja draaman keinoja hyödyntäen. Myös ryhmille jaettavat välitehtävät hyödyntävät kevyttä KAUK-muotoa.

KAUK on siis oiva tapa innostaa ja sitouttaa lapsia kirjallisuuden pariin!



Draaman ja sanataiteen työtavat tekevät lukijasta aktiivisen toimijan

Draama tai draamakasvatus on tapa opetella asioita itse kokeilemalla ja toimimalla vuorovaikutuksessa ryhmän kanssa. Draama on tavoitteellista leikkiä, jossa roolin ottamisen avulla eläydytään ja saadaan kokemuksia. Draamassa liikutaan yhtä aikaa sekä todellisuudessa että kuvitteellisessa maailmassa (ns. esteettinen kahdentuminen).

Leikki on etenkin pienille lapsille luontainen tapa olla olemassa ja ilmaista itseään. Siksi myös Parasta lukemista -hankkeessa haluttiin hyödyntää leikkiä ja draamaa lukuinnostuksen edistämiseen. Koululaisten kanssa leikissä korostui draamallisuus, jolloin työpajojen toimintaan liittyi myös itse draamallisten menetelmien avaamista. Esim. Pikkiriikin rooli ja roolimerkit selitettiin, sekä tehtiin yhteinen draamasopimus, jossa sovittiin mielikuvitusmaailmassa liikkumisesta ja leikkimisestä yhdessä kaikkien kanssa.

Draamassa keskustellaan, kuunnellaan, improvisoidaan, ilmaistaan kehollisesti ja suullisesti: opitaan asioita yhdessä tekemällä. Tässä hankkeessa draamalla ja sanataiteella oli suuri rooli mm. kirjojen teemojen tutkimisen äärellä. Patsaat, valokuvat ja esim. kuuma tuoli -harjoitukset ohjasivat lasta/oppilasta toimimaan itse osana tarinaa tai ne kuljettivat tarinaa eteenpäin. Draamaleikit katkaisivat sopivina paloina kuuntelemisen ja opettajajohtoisen toiminnan, jolloin lapset hyvin jaksoivat keskittyä pitkiinkin tuokioihin. Draamassa lapsesta tulee aktiivinen toimija ja tekemällä oppimisen auttaa saamaan muistijälkiä koetusta. Tarina ei jää vain kuullun tai luetun varaan, vaan siitä syntyy omakohtainen kokemus.

Draaman avulla lapsi voi lisätä itsetuntemustaan, näkemystään ihmisestä ja ympäröivästä maailmasta. Draamatyöskentelyssä jokaisella on merkitys ryhmän jäsenenä. Tärkeintä on opitun jakaminen yhdessä ja työskentelyn tavoitteen ymmärtäminen. Draamaa opiskellaan leikkien ja erilaisten harjoitusten avulla, jotka useimmiten pohjautuvat teatterin työtapoihin. Lisäksi draamallisessa työskentelyssä on tyyppillistä hyödyntää myös muita taiteen aloja. Voidaankin sanoa, että hankkeessa kulki mukana myös eräänlainen piilo-opetus suunnitelma: samalla, kun lapsi innostuu lukemista ja löytää uutta luettavaa, hän myös hioo yhdessä kirjojen äärellä ryhmätö- ja vuorovaikutustaitojaan.

Yhteinen leikki vapauttaa tunnelmaa, rikkoo jätää ja ryhmyyttää. Samalle asialle nauraminen ja jaettu ilo yhdistää. Leikki saa aikaan iloa ja rentoutumista, mutta myös yhteenkuuluvuuden tunnetta. Avoin ilmapiiri poistaa myös ennakkoluuloja. Draaman ja draamaleikin parissa vietetty hetki on ainutlaatuinen tapahtuma, joka ei koskaan toistu enää samanlaisena. Saman leikin leikkiminen eri ihmisten kanssa on aina erilainen tilanne. Leikin sen hetkiseen onnistumiseen vaikuttaa aina leikkijöiden sen hetkinen vireystila ja tunne.

Draamassa ei koskaan ole myöskään yhtä ainoaa oikeaa tapaa toimia; kaikki vaihtoehdot ja teot ovat yhtä oikein. Hyvin usein leikin jälkeen lapset olisivat halunneet samaa leikkiä uudelleen ja uudelleen. Leikki imaisi selvästi mukaansa ja aikuiset kanssalleikkijöinä motivoi selkeästi myös lapsia sitoutumaan toimintaan.

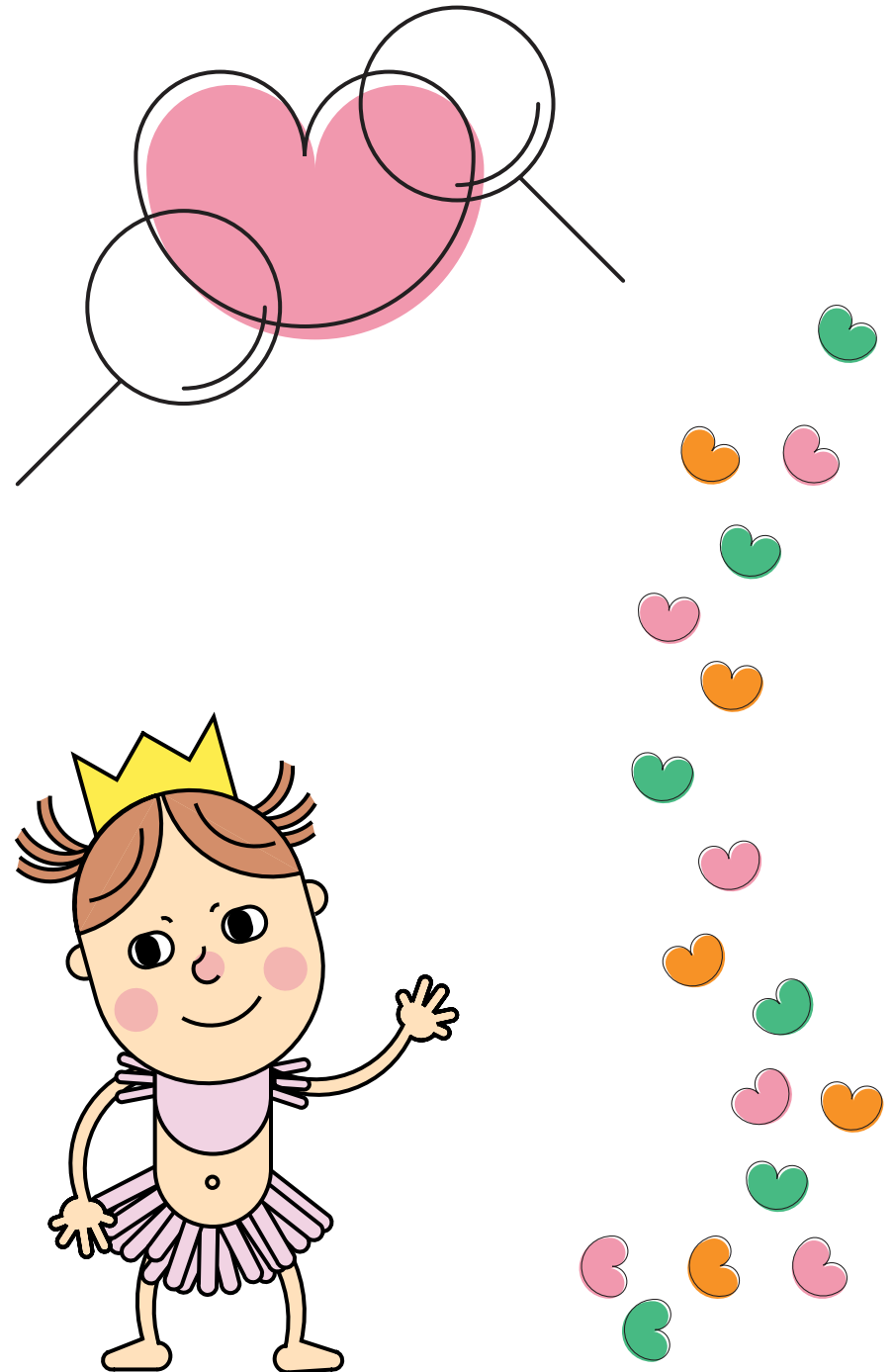
Omien kasvattajien ja opettajien osallisuus pajoissa oli tärkeää, sillä työpajoissa oli myös koulutuksellinen näkökulma. Ryhmien kasvattajilta ja opettajilta tulikin palautetta siitä, että työpajoissa yhdessä opittuja harjoituksia, leikkejä ja työtapoja voi soveltaa helposti myös muuhun oppimiseen. Draama on siis oiva työkalu tai väline minkä tahansa oppiaineen tai sisällön opiskelussa. Tässä hankkeessa draamaleikki kietoutui yhteen kirjallisuuden kanssa ja teki aiheet eläväksi; se herätti tarinoiden hahmot ja maailman eloon. Jokaisella Parasta lukemista -tapaamiskerralla käsittelyssä ollutta kirjaa tarkasteltiin draaman, sanataiteen ja leikin keinoin. Välillä Pikkiriikki istui kuumaan tuoliin, toisessa hetkessä lapset rakensivat itsestään lentävän härvelin tai kertoivat hurjia sankaritaitarinoita Tuhkimo-Bätmäneinä. Draamaleikkejä tuli myös välitehtäväksi luku-, sanataide- ja kädentaitotehtävien rinnalla.

Yksi keskeinen teema kaikilla Parasta lukemista -hankkeen poluilla oli tunnetaidot - tavalla tai toisella. Kokemuksellisena menetelmänä draama opettaa tehokkaasti tunnetaitoja. Lisäksi tunnetaitojen oppiminen nivoutuu monilukutaidolliseksi kokonaisuudeksi kirjojen kautta. Niinpä tässä hankkeessa yhdistyivät myös nämä kaksi ulottuvuutta toisiinsa. Tänä päivänä tunnistetaan hyvin lapsen tarve oppia tunnetaitoja, jotta hän selviytyy sosiaalisista tilanteista. Draaman esteettinen kahdentuminen eli roolin kautta yhtä aikaa mielikuvitusmaailmassa ja todellisuudessa eläminen mahdollistaa turvallisesti vaikeidenkin tunteiden

käsittelyn. Kirjojen hahmoin ja heidän tunteisiinsa eläytymisen roolissa antaa kokemuksen, jossa samaan aikaan tapahtuu siirtovaikutus ja oppiminen omalla itsellä. Hankkeeseen oli valittu useita kirjoja nimenomaan tunnetaitojen oppimisen kannalta, mutta minkä tahansa kirjan henkilöiden tunteita voi käsitellä draaman keinoin.

Ryhmän ohjaaminen Pikiriikin hahmossa on myös yksi draaman voimallisista keinoista. Dorothy Heathcoten kehittämässä opettajan roolissa -työtavassa on kyse tilanteista, joissa opettaja rakentaa yhdessä oppilaiden kanssa kuvitteellista, lapsia kiehtovaa teemaa ja maailmaa roolista käsin. Kasvatuksellisenä tavoitteena on - ei vain osallistua leikkiin - vaan myös syventää lasten ymmärrystä avaamalla tilanteeseen uusia näkökulmia. Pikiriikki oli lapsille hyvin mieluisa hahmo ja myös hyvin uskottava vain muutamaa roolimerkkiä käyttämällä. Pahvinen kruunu ja ihana tyllihame veivät lapset heti konkreettisesti tarinan maailmaan. Lapset myös huomauttivat asiasta, jos Pikiriikki ei ollut muistanut kruunuaan päähänsä laittaa: mielikuvituksen voima oli käsin kosketeltavissa. Roolimerkin käyttäminen onkin tärkeää, jotta lapset voivat erottaa kuvitteellisen maailman todellisuudesta. Hyvä on myös huomata, että esim. lapsen käyttökseen puuttuminen on parempi tehdä omalla itsellä (eli ryhmän ohjaajana), ei roolissa.

Vaikka draamatyöskentely usein mielletään näyttelemiseksi, on kyse vain heittäytymisestä mielikuvituksen maailmaan. Aikuisella voi helposti olla kynnyksen lähtö kokeilemaan roolissa olemista, kun ajatellaan että täytyisi osata näyttellä. Pahvinen kruunu voi kuitenkin tehdä ihmeitä: lapsi lähtee sen avulla mukaan eikä sen kummallisempaa tarvita. Pienen roolileikin avulla lasten motivointi voi olla helpompaa, ja esimerkiksi keskittyminen kuuntelemaan on monesti helpompaa. Ryhmän hallintakin sujuu roolissa kuin itsestään! Myös aikuisen oma innostus tarttuu. Tärkeintä draamatyöskentelyssä on, että osallistujat tuntevat olonsa turvallisiksi. Silloin hän uskalltaa sujauttaa jalkaansa Tuhkimon korkkarit tai pukea ylleen sankariviitan. Annetaan mielikuvituksen lentää!



TARINOINTIA LUKUKAVERIN KANSSA

Parasta lukemista -hankkeen työpajoissa ja videoissa lukukavereilla ja lukupaikoilla oli oma keskeinen sijansa. Erityisesti ensimmäisissä työpajoissa lasten itse tekemillä- tai pehmolelu-lukukavereilla oli keskeinen rooli kanssakulkijana niin työpajojen toiminnallisissa osuuksissa kuin lukuhetkillä. Myös hankkeen videoissa nostettiin esiin lukukaveruutta monipuolisesti. Erityisesti lapselle tärkeiden aikuisten roolia haluttiin nostaa esiin lukukaveruuden teeman äärellä.

Lukutaidon opettelemisen alkutaipaleella lukemiseen osallistuva tai lukemista kuunteleva kaveri voi motivoida, innostaa ja kannustaa tuoretta lukijaa. Kannustava lukukaveri voi olla muikin kuin lapselle lukeva tai lapsen lukemista kuunteleva vanhempi. Lukukaveri voi olla ystävä, lemmikkieläin, itse tehty pehmolelu, mummo, ukki, opettaja tai joku muu olento, otus tai ihminen.

Lukukaverin kanssa tunnelma lukuhetkellä voi vaihdella riehakaasta rauhaisaan. Ryhmässä lukiessa kirjan tarjoilemaan mielikuvitusmaailmaan voidaan sukeltaa isolla porukalla, jolloin toisten lasten tuki ja vertaisuus tarinaan sukeltamisessa on tärkeässä roolissa. Pehmolelun kanssa syntyy helposti intiimi yhteinen lukuja leikkihetki. Esimerkiksi vielä lukutaidoton lapsi voi ”leikkiä” lukuhetkeä pehmolelun kanssa kertomalla kuvista itse keksittyjä tarinoita rakkaalle unikaverilleen. Työpajoissa olikin annettu tilaa tämän mallintamiselle mm. Tarina kirjan kuvituksesta -harjoituksen muodossa.

Hankkeessa lukukaveri oli isompien lasten ja oppilaiden pajoissa erityisesti lukemisen tarkoitusta varten syntynyt itse tehty pehmolelu. Yksi kätevä ohje oman lukukaverin tekemiseen löytyy mm. Lastennkulttuurikeskus Lastun sivuilta osoitteesta: https://lastu.fi/wp-content/uploads/2020/10/tekemiskortti_sukkamaskotti.pdf (Sukkamaskotti)

fi/wp-content/uploads/2020/10/tekemiskortti_sukkamaskotti.pdf (Sukkamaskotti)

Itse tehty lukukaveri ja ”lukuleikin” mallintaminen kannusti kasvattajien ja opettajien mukaan lapsia ja oppilaita lukemaan lukukaverille myös kotona. Lukukaveria tehdessä annettu ”lukulupaus” haluttiin täyttää ja oma ihana itse tehty pehmolelu sai sukeltaa kirjojen maailmaan lapsen johdattamana niin päiväkodissa tai koulussa kuin kotonakin. Tämänkaltainen ”lukemisen leikki” saattaa olla lapsen ensimmäinen kokemus aktiivisena lukijana.

Etenkin lukemisen alkutaipaleella aikuisen – opettajan, kasvattajan tai huoltajan – rooli lukutsempparina on ensiarvoisen tärkeä. Aikuinen on opas kirjojen maailmaan. Kirjoista innostunut aikuinen on kuin tarina itse: kiehtova, innostava, salaperäinen, hupaisa tai jännittävä. Etenkin pienille lapsille tarinat ovat leikin jatkumo ja usein myös erilaisten leikkien inspiraation lähde. Kirjat ja tarinat kuvituksineen avaavat kanavat omaan mielikuvitukseen ja sen rajattomiin mahdollisuuksiin. On tärkeä muistaa, että kirjat ja tarinat avaavat kanavan myös toisten luo – vuorovaikutukseen. Kuvien ja sanojen äärellä juttelu luo maailmaa todeksi, kasvattaa ja avartaa kokemusmaailmaa, antaa lapsille mahdollisuuksia luoda maailmasta omat tulkintansa ja jakaa niitä toisten kanssa. Hyvä kirja antaakin lapselle mahdollisuuksia luoda tarinaa myös itse; täydentää, värittää, rikastaa. Lukukaveri on oiva kuulija ja peili näille kirjan äärellä syntyville ajatuksille, keskusteluille ja tarinoille.

PIILOSSA LUKUMAJASSA!

Hektinen nykymaailma tarjoaa monta helppoa vaihtoehtoa lukemiselle. Siksi lukemisesta on joskus hyvä tehdä varsinainen taukaus ja suuri ohjelmanumero! Oman lukumajan rakentaminen on jo itsessään elämys; juhlallinen valmistautuminen rauhaisaan tai hauskaan yhteiseen lukuhetkeen yksin tai kaverin kanssa. Lukeminen majassa on kuin leikki tai salaisuus, joka yhdessä pesän suojsa jaetaan tai itsekseen kirjan kanssa koetaan.

Lukumaja luo konkreettisen tilan lukemiselle. Tämä on tärkeää, sillä esim. luokassa tai erilaisissa ryhmätiloissa monet ärsykkeet voivat keskeyttää lukemiseen uppoutuneen oppilaan. Maja suojaa sekä symbolisesti että konkreettisesti erilaisilta visuaalisilta ja jopa auditiivisilta ärsykkeiltä. Majan sisään on mahdollista luoda ikio- ma tarinoiden ja kirjojen kuvitusten värittävä taikamaailma.

Parasta lukemista -hankkeen työpajoissa rakenneltiin lukumajoja erilaisista elementeistä, kuten sateenvarjoista, patjoista, vilteistä ja harsokankaista, huonekaluista ja tyynyistä. Majoissa hiljennettiin, keskusteltiin, naurettiin ja supateltiin kirjojen äärellä. Siellä myös kääriydettiin peittoihin ja piilouduttiin sateenvarjo- ja kangasseiniin uumeniin. Vaikka työpajoissa majat rakennettiin yhteen tilaan ja lukijoiden jutustelusta syntyvä puheensorina ja nauru täytti tilan, oli kokonaisuus rauhallinen ja intensiivinen. Omat majat tarjosivat suojaa ja illusion omasta intiimistä tilasta. Majat auttoivat oppilaita ja lapsia keskittymään omiin käsillä olleisiin kirjoihin rauhassa ja keskeytyksettä.

Maja on myös tärkeä ja konkreettinen muistutus siitä, että lukemiselle täytyy arjessa järjestää paikka tai tilaa. Paikaksi soveltuu niin sohvanurkka, sänky, parveke, maja, keinutuoli, vene, laitur, automatka tai pottahetki. Joskus riittää, että tila luodaan vaikkapa vain ajallisesti; lukutunti tai satuhetki voidaan istuttaa helposti arjen rutiineihin kotona, lukujärjestykseen koulussa tai varhaiskasvatusryhmän struktuuriin. Joskus tila siis syntyy näkymättömästi - vaikkapa päivästruktuurin yhteyteen - kun aamun ensi tunteina, lepoa hetkellä tai ruokailun jälkeen kääriydytään viltteihin ja oman, itse valitun kirjan äärelle.



Edellä kuvatut tai muut tavat ja rutiinit ovat oiva keino lukutilan luomiseen. Tavoilla ja rutiineilla lukutila luodaan erityisesti sen kolmannessa merkityksessä; sisäisesti. Luodut lukemisen struktuurit ja rutiinit opettavat mieltä valmistautumaan tulevaan lukuhetkeen – hetkeen, jolloin mieli saa rentoutua ja keskittyä vain kirjan äärellä olemisen ihanuuteen.

Tämä todella toimii, kun sille antaa aikaa: tapa ja toisto on varsin hyvä opettaja tässäkin asiassa!

LUKIJOKITA EI SYNNY ILMAN LUKEMISTA

Lukijoita syntyy vain lukemalla. Ensin niin, että lapsen ympärillä on aikuisia, jotka lukevat, johdattavat kirjojen, tarinoiden ja runojen maailmaan, tarjoavat mahdollisuuksia ja tilaa lukemiselle, lukevat lapsiaan ja lapsilleen: lukevat lapsistaan, mikä kirja voisi heitä puhutella. Aikuiset etsivät ja pohtivat, mitkä teemat, millainen kuvitus, millainen huumori tai jännitys saa lapsen pysähtymään ja kuuntelemaan, kysymään lisää, tarttumaan itsekin kirjaan ja etsimään kuvista vihjeitä, tarinoita ja tuttuja hahmoja.

Kirjat kannattaa valita viisaasti. Aikuisena ja kasvattajana on hyvä antaa sekä lasten valita itse luettavaa, että asettaa tarjolle erilaisia vaihtoehtoja. Hyvä kirja houkuttelee, kiinnostaa, tarjoaa jotakin tuttua tai täysin yllättävää. Aikuisen tehtävä on selvittää, millainen kirja kenetkin saa koukuun.

Mikä teema kiinnostaa? Millainen kuvitus houkuttaa? Millaiset hahmot koukuttaa?

Hyvä kirja ja tarina antaa lapselle mahdollisuuksia luoda tarinaa myös itse; täydentää, värittää, rikastaa. Kirja avaa lapsen omat mielikuvituksen portit ja saa lapsen ottamaan ohjat käsiinsä; kääntämään kirjan sivuja oikein- ja nurinpäin, avaamaan kirjan uudelleen ja uudelleen tietystä - siitä jännittävimmästä tai hauskimmasta - kohdasta. Hyvä kirja saa kysymään kysymyksiä yhä uudelleen:

*Miksi kaikki käärmeet eivät synny munista?
Miten se mummon lentävä matto lähti käyntiin?
Onko niitä varpaansyöjiä oikeasti olemassa? Ja mille se
Rasittava Urpo haisee?*

Hyvä tarina saattaa olla myös jokin sellainen, joka pitää lukea kanteesta kanteen yhä uudelleen – mitään kohtaa pois jättämättä tai unohtamatta. Se voi olla iltasatu, jota lapsi pyytää kuukausien ajan uudelleen ja uudelleen. Se voi olla äänikirja, joka rullaa jo kolmatta kertaa kännykältä, tai kirja, jonka lapset kantavat kasvattajalle joka toinen päivä tai utelevat kirjastoreissun jälkeen, mihin juuri se paras kirja on kadonnut. Vaikka aikuisena tekisi mieli valita jo toisin, on hyvä kuulla myös lapsen toivetta toistoon. Kirjan äärellä lapsi käy usein läpi itseään askarruttavia asioita. Kirja tai tarina vastaa silloin lapselle tai oppilaalle johonkin kasvun kohtaan tai haasteeseen mielekkäällä tavalla.

Kirjasto on kirjojen aarrekkammio, sillä siellä on taatusti jokaiselle jotakin luettavaa, johon tarttua. Kirjasto on pienistä lapsista ja oppilaista lähes poikkeuksetta kiehtova paikka, vaikka itse lukeminen ei olisikaan vielä koukuttanut. Itse asiassa kirjat esineinä kiehtovat useimpia lapsia. Siksi kasvattajien ja opettajien on hyvä tarjota ainakin muutaman kerran vuodessa lapsille mahdollisuus kirjastossa käyntiin tai ainakin kannustaa perheitä aktiivisesti vierailemaan kirjastossa.

Nykyään kirjastoissa kirjat on aseteltu houkuttelevasti esille ja eri lajityyppien kansikuvat kuvakirjoista tietokirjoihin ja sarjakuviin kutsuvat tarinoineen lapsia luokseen. Kirjaston työntekijöillä on laajasti osaamista ja myös pedagogista silmää löytää kullekin sopivaa luettavaa. Siksi sekä esillepanoa, että henkilöstön osaamista kannattaa hyödyntää monipuolisesti. Esimerkiksi etsiessä kirjallisuutta tietyn teeman ympäriltä, voi hyödyntää kirjaston henkilöstön osaamista pyytämällä vinkkejä tai jopa valmiiksi koottua teeman mukaista ”kirjakassia”. Parasta lukemista -hankkeessa luotiin myös kirjaston työntekijöiden kanssa yhteistyössä lomake, jonka avulla voi yrittää etsiä itselle sitä unelmien kirjaa luettavaksi. Lomakkeen löydät käsikirjan lopusta liitteet -osiosta.

Kirjastossa tarinoiden ja kuvien runsaus on lahja; loputtomia tarinoiden rivejä ja kaikki nämä vietävissä kotiin, tarkempaan tarkasteluun. Toisille lapsille mahdollisuus ”omistaa” valtava määrä kirjoja hetken aikaa on uskomaton mahdollisuus ja innoituksen aihe. Näihin runsautta rakastavan lapsen aloitteisiin voi huoletta tarttua, jos vain jaksaa kantaa kotiin tai kouluun isomman läjän kirjallisuutta.

Ei siis ole haitaksi, että kotonakin kirjoissa on valinnanvaraa. Ei myöskään haittaa, vaikka kaikki kirjat eivät sillä kertaa tulisikaan luetuksi. Lukemisen ei tule olla suoritus, vaan iloinen ja arkinen tapaus, syventynyt tutkimusretki tai hetken mielihoiteesta tehty piipahdus kirjan sivuille. On hyvä muistaa antaa lapselle tilaa luoda myös itsenäisesti ja omalla tavallaan suhdetta kirjoihin. Vaatimus suoriutua joka kerta kanteesta kanteen ei sovi kaikille. Pakko tekee lukemisesta helposti pakkopullaa ja lukuinto tarttuu kurkkuihin. Annetaan siis erilaisten lukemisen tapojen kukkia rauhassa! Lukuintoa viritellessä ja herätellessä on tärkeintä, että kirjat ovat saatavilla ja niiden äärelle johdatellaan niin avoimesti, ovelasti kuin huolettomastikin. Lukemisesta lumoutumista voi herätellä läheisyyttä tarjoillen, yhdessä innostuen, huumorilla kukittaen tai rutiineja toiston avulla luoden. Monipuolisuus ja luova ote palkitsee myös lukuinnon herättelyn äärellä!

Lukemista valitessa on hyvä muistaa luovuus ja leikki. Kokeile vaikka jotakin näistä:

- Käytä Parasta lukemista -lomaketta ja kirjaston henkilöstöä apuna "unelmien kirjaa" etsiessä.
- Anna kaverin valita sinulle kirja.
- Laita silmät kiinni ja suuntaa sormet kohti kirjahyllyä. Mikä kirja käteesi tarttuu?
- Valitse luku yhdestä kahteenkymmeneen. Laske hyllyn reunasta valitsemasi luvun verran ja ota luvun osoittama kirja mukaasi.
- Lainaa kirja, jonka kansi naurattaa sinua.
- Lainaa kirja, jonka kansikuva nolottaa sinua.
- Lainaa kirja, jonka kansikuva pelottaa sinua jne.
- Muistele jokin tuttu valintaloru ja valitse kirja lorulla laskien.
- Etsi itse lisää hauskoja tapoja etsiä luettavaa.

Viitoita tie lukemisen polulle: LUE!

- Lue ääneen - USEIN!
- Luo lukemisen tai lukuhetken rutiinit yhdessä ryhmäsi kanssa
- Tutkikaa yhdessä kuvitusta. Esitä kysymyksiä ja anna lasten kysyä. Luo mahdollisuuksia keskusteluun kirjan äärellä.
- Lue ääneen ja opeta rauhoittumaan/rentoututumaan kirjan kanssa. Lue lepoa hetkellä tai luo rauhoittumisen rutiinit kirjan äärellä. Esim. hiljaisuuteen päättyvä runoleikki on toimivaksi todettu keino rauhoittumiseen lukuhetken alussa.
- Pikalukuhetket vai syventyvät satuhetket? Molempi parempi! Lukea voi monin tavoin, kunhan luetaan paljon.
- Kirjojen äärellä voi viihtyä myös yhdessä: opeta tutkimaan ja lukemaan lukemaan kirjoja yhdessä kaksin tai pienryhmissä. Opetelkaa jakamaan lukemisen ilo!

- Dokumentoi luettua (kuvin) ja anna mahdollisuuksia ilmaista mielipiteitä kirjoista.
- Osallista oppilaat kirjalainantoihin! Kustantajien katalogit ja verkkosivut, lastenkirjallisuus-blogit ja esimerkiksi Lukemo tarjoavat erinomaisia kirjavinkkejä kasvattajille, opettajille, lapsille ja oppilaille.
- Myös jo luettuja kirjoja voidaan palauttaa mieliin; halutaanko jonkin kirjan äärelle vielä palata?
- Anna oppilaiden esitellä omat lempi-kirjansa luokassa. Vertaiskirjavinkkaus on tutkitusti parasta innostusta kirjojen ääreen!

TERVEISET KOTIIN!

Yhteistyö ja viestintä perheiden kanssa on niin ikään merkittävässä asemassa lukemisen edistämistyössä. Perheillä voi olla hyvin erilaisia kokemuksia lukemisesta, ja asennoituminen niin omaan kuin lasten lukemiseen voi vaihdella paljon. Monet perheiden lukutottumuksia koskevat tutkimukset osoittavat, että nykypäivänä koululuokassa tai varhaiskasvatusryhmässä voi olla lukuisia perheitä, joissa lapsille ei lueta lainkaan. Osa vanhemmista voi olla sellaisia, jotka eivät ole itsekään saaneet kokea yhteisten lukuhetkien riemua, joten he eivät hoksaa tarjota niitä omillekaan lapsille. Ei ole myöskään itsestäänselvyys, että eri kieliset perheet tietäisivät kirjaston tarjoavan luettavaa jo varsin monilla kielillä. Siksi on tärkeää, että ammattikasvattajat ja opettajat jakavat lukemiseen ja sen käytäntöihin liittyvää tietoa, sekä herättelevät ja kannustavat vanhempia lukemisen pariin ja kirjastoon lastensa kanssa.

Parasta lukemista -hankkeessa yhteys vanhempiin luotiin jo työpa-
jarupeaman alkuvaiheessa, kun työpajoista ja lasten osallistumisesta hankkeeseen lähti kirje kotiin. Hankkeessa koimme tärkeäksi myös sen, että lapset saattoivat viedä työpajoissa heräteltyä lukuinnostustaan ja "asiantuntijuuttaan" kotiin esimerkiksi lukukaverien tekemisen ja niille lukemisen myötä.

Tapaamisten edetessä myös tieto hankkeen videoista tavoitti vanhemmat opettajien ja kasvattajien välityksellä. Videoihin valittiin toteutus- ja kerrontatapa, joka kannustaa perheitä katsomaan niitä nimenomaan yhdessä. Joissakin ryhmissä lapset katsoivat videot myös yhdessä kasvattajiensa kanssa, mikä innosti lapsia markkinoimaan videoita kotona.

Hauskat videohetket tarjoavat sekä rentoa tarinallista sisältöä, että tärkeän tietoisuuden lukemisen eduista samassa paketissa. Tämä on omiaan sekä innostamaan perheitä tarttumaan kirjaan, että tekemään asioita lapsen kanssa yhdessä lukemiseen liittyen: lukemaan, keskustelemaan ja keksimään omia tarinoita kirjojen äärellä, leikkimään lukuleikkejä lukukavereiden kanssa, rakentelemaan uusia jännittäviä lukupaikkoja myös kotiin, sekä käymään kirjastossa.

Parasta lukemista -hankkeessa tuotettiin myös julisteet ja kortit, joiden ideana oli tuoda esiin hankkeessa esiin nostettua kirjallisuutta niin hankkeeseen osallistuneille yksiköille, kirjaston kävijöille kuin lasten perheillekin. Työpajarupeaman päätteeksi kotiin jaetut ”kirjavinkki -kortit” synnyttivät lasten kesken spontaanisti keskustelua siitä, mitä kirjoja kukin haluaisi lainata kirjastosta tai ostaa. Toivottavasti näihin lasten toiveisiin on tartuttu myös kotona, ja lapset ovat päässeet jakamaan kokemuksia itselle tärkeiden kirjojen äärellä myös vanhempiansa kanssa.

LUKEMISEN POLULLE ELI TYÖPAJATOIMINTA KÄYTÄNNÖSSÄ

Parasta lukemista -työpajoissa lähdettiin konkreettisesti liikkeelle polkujen esittelystä ja valinnasta. Jotta lasten ja oppilaiden olisi helpompaa valita monipuolisista teemallisista poluista se omaa ryhmää eniten puhutteleva, esiteltiin kirjat ja polut ensimmäisen työpajan alussa esine -kirjavinkkauksen keinoin.

Seuraavilla sivuilla on kuvattu ensimmäisen toimintavuoden esikoulun työpajoissa esiteltyt Pikkiiriikin polut teemoineen ja kirjoinen. Seuraavilta sivuilta voit kurkistaa myös esimerkin KAUK- eli esine -kirjavinkkauksesta. Esimerkki on kirjoitettu draamalliseen monologin muotoon, vaikka todellisessa tilanteessa vinkkaus perustuukin improvisaatioon ja tilanne on vahvasti vuorovaikutteinen.

Polkujen symbolina käytettiin erilaisia jalkineita, koska niitä voi käyttää myös leikeissä roolimerkkeinä tai roolivaatteina. Jalkineet myös osoittavat konkreettisesti, millaiselle polulle milloinkin astutaan. KAUK -kirjavinkkauksessa jokainen polku ja sen kirjojen esittely aloitetaan pukemalla ko. polkua symboloivat jalkineet jalkaan. Ennen vinkkauksen alkua kirjat on aseteltu tilassa siten, että kunkin symbolin eli jalkineiden edessä tai takana on polun kolme kirjaa esillä ”jonossa”. Lisäksi esineet on aseteltu kirjojen lomaan näkyville. Kirjat ja esineet on näin helppo napata luontevaksi osaksi kirjojen ”esittelymonologia”.

Valittu esimerkki on alkuosa esikouluille suunnatusta esine -kirjavinkkauksesta, joka kuuluu ensimmäisen työpajan alkuun eli polun valintaan. Vastaavan esine- ja draamakirjavinkkauksen voi hyvin sovittaa siten, että se istuu omaan opetustyyliin. On hyvä muistaa, että ao. esimerkki on vain yksi tyyli toteuttaa tätä hauskaa ja elämyksellistä vinkkaustapaa.

Lyhyt esimerkki esine/KAUK -kirjavinkkauksesta

”Nyt minä, Pikkiiriikki, saan esitellä teille jänniä polkuja. Näille poluille ei pääsekään kuka tahansa. Mutta te pääsette! Saatte valita yhden polun, jonne me yhdessä matkataan sitten seuraavilla kerroilla, kun nähdään! Ihan totta!

Ensimmäinen polku on Punahilkkan polku!
Tunnettehan Punahilkkan? Sen, joka meni metsään... Juu!

Mitkähän kengät näistä kolmesta sopisi parhaiten Punahilkkan jalkaan, metsään menijälle? Räpylät, korkokengät vai kumisaappaat?

(Annetaan lasten ehdotella jalkineita; käydään keskustelua, Pikkiiriikki kokeilee tarvittaessa eri kenkiä ja perustellaan lopuksi, miksi lopulta puetaan metsään kumpparit).

Loistavaa! Eli metsään mennessä kannattaa totisesti laittaa jalkaan kumpparit - kas näin! (pukee kumpparit jalkaan)

Nyt siis sinne metsään! Kylläpä nämä kumpparit onkin hyvät. Metsässä voi tulla vastaan vaikkapa... (ao. asiat esitetään eri tunnetiloissa: iloisena, inhoten, ihmetellen, pelokkaana, uteliaasti jne.)

... puita... limaisia sieniä... risukasoja... susia... karhunkakkoja... tiheitä pensaita.... lähteitä... ja, ja, ja... (ottaa Lentävä mummini -kirjan käteen muka-kauhistuneena)
MUMMOJA! Siis **MUM-MO-JA!** Ei voi olla totta!

Eikä siinä vielä kaikki! Vaan nämäpä mummot saattavatkin olla oikeita **LEN-TÄ-VI-Ä MUMMOJA!** Tai siis ovatkin, jos niillä sattuu olemaan lentävä matto... (kirja pois ja levitetään rullalla ollut matto lattialle & hypää maton päälle).

Lentävä matto on siitä hyvä, että sillä voi lentää vaikka.... minne sillä voi lentää?
(Lapsilta otetaan muutamia ehdotuksia ja sitten jatketaan)

Ja sitten sillä voi lentää... minnepä muuallekaan kuin sirkukseen!
(kuuluttaa ämpäriin:) **TERVETULOA SIRKUKSEEN!** Minä olen tirehtööri ja toivotan teidät tervetulleeksi katsomaan hauskoja klovneja (hassu ilme), trapetsitaiteilijoita (kävelee maton reunaa kuin trapetsia) ja leijonan kesyttäjiä (murahdus ja tassun raapaisu).

Mutta mitäs tuolta kuuluu? Onko se karjuntaa...?
Ei kai siellä vain kilise jokin...?

(Otaa Otso ja varpaansyöjät -kirjan ja kuuntelee varovasti kirjaa)

Kyllä vain! Täällähän kilisee jokin... (poimii kummissaan maasta avainnippun)

Se on tämä! Tämän avainnippun täytyy sopia tämän Otson oveen. Mutta kuka kumma sitä avainnippua käyttää?

(avaa miimisesti ovea avaimella ja kertoo)
Otso on yksin kotona, kun ovella kilahtaa. Otso säikähtää. Oven takana kilisee
(kilisyttää avainnippua "käsi täristen").

Onko siellä äyriäinen? Onko siellä silli, joka söi äyriäisen tai turska joka söi sillin? Tai se ihminen joka söi turskan? Vai onko siellä mummo joka kertoi sillistä ja turskasta? Entä jos siellä on **VARPAANSYÖJÄ?** Se, joka syö sen ihmisen, joka söi sen turskan, joka söi sen sillin, joka söi sen äyriäisen... Varpaansyöjä?! Mutta mikä ihme **ON** varpaansyöjä?

Se selviää tällä Punahilkkan polulla,
jos päätät valita sen... HUH!

Mutta seuraavaksi me kurkistammekin Tuhkimon polulle. Tuhkimo on kova juhlimaan, joten tarvitsemme tanssimiseen sopivat jalkineet... Kummatkohan sopisi paremmin juhliin: korkkarit vai räpylät? Jne.



RUMAN
ANKANPOJAN
POLKU



TEEMAT:

Oudot eläimet
Kiusaaminen
Mitä syntyy munasta?

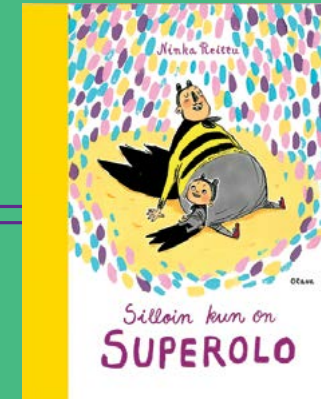
**PIKKIRIIKIN
SATUOLUT**



TUHKIMON POLKU

TEEMAT:

Itsetuntemus ja
tunteet
Supersankarit
"Anarkia" ja
rohkeus
Ajoneuvot

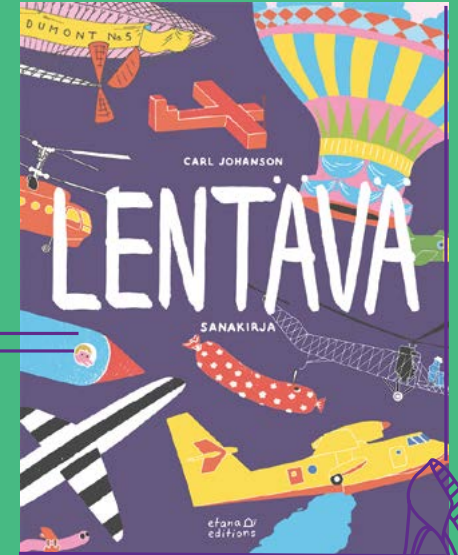


PUNAHILKAN POLKU

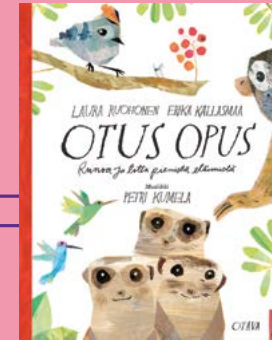
TEEMAT:

Muodonmuutokset
ihminen eläinhahmossa
Ravintoketju / kuka syö kenet?
Metsä ja seikkailu
Mummot





RUMAN
ANKANPOJAN
POLKU



TUHKIMON POLKU



PUNAHILKAN POLKU



VARHAISKAS VATUKSEN
POLUT JA KIRJAT
2022

RUMAN
ANKANPOJAN
POLKU



TUHKIMON POLKU



PUNAHILKAN POLKU



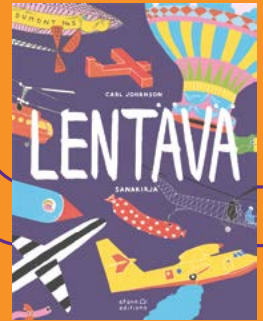
ESI KOULUN
POLUT JA KIRJAT
2022



RUMAN
ANKANPOJAN
POLKU



TUHKIMON POLKU



PUNAHILKAN POLKU



ALKUOPETUKSEN
POLUT JA KIRJAT



1. työpaja: Kirjapolkujen esittely ja esine -kirjavinkkaus

Alkurutiinin luominen:

Yhteiseen toimintaan laskeutuminen ja me-hengen luominen työpajoihin rakentuu yhdessä keksityllä tervehdyksellä tai aloituslorulla. On tärkeää, että sama yhteinen aloitus toistetaan jokaisen työpajan alussa. Myöhemmin siihen voidaan lisätä jotain uuttakin. Pienet lisäykset vahvistavat yhteistä me-henkeä ja ylläpitävät kiinnostusta rutiineihin. Alkurutiiniksi sopii mikä vain teemaan tai kokonaisuuteen liittyvä toiminta tai loru. Tärkeintä on, että siitä tulee kaikille iloinen ja hyvä mieli, ja se saa kehon liikkeelle. Liike auttaa muistamaan myös loruja sanoja, ja liike-pohjaiseen toimintaan jokainen voi osallistua itsenäisesti ja omalla tavallaan. Toiminta voi olla myös sellainen, että siinä jokainen työpajaan osallistuja tulee huomioiduksi tai huomatuksi.

- Varhaiskasvatuksen alkurutiinina voi olla istualtaan tapahtuva loruleikki, joka on selkeä ja perustuu toistoihin. Loruleikki on hyvä lopettaa nauruhermoja kutkuttavaan lopetukseen, joka rentouttaa tunnelmaa ja saa hymyn huulille. Aloitusloruksi sopii mm. sormiloru, joka loruillaan molempiin käsiin, tai muutoin kehoa ja rytmikkaa hyödyntävä loruleikki. Keholorut voivat rytmisten toistojen lisäksi hyödyntää myös kielen ja puheen kehitystä tukevia motorisia liikkeitä, kuten keskilinjan ylitystä, konttaamista, vuorotahtista hyppimistä tai polkemista.

- Esiopetuksen alkurutiiniksi sopii esim. höpöttelyloru, jossa leikitellään sanojen riimeillä ja sanapareilla. Liittämällä runoon vauhdikkaat liikkeet, jotka tukevat runon tarinaa, saadaan esikoululaisia motivoiva ja jännitystä tehokkaasti purkava loruleikki.
- Alkuopetuksessa alkurutiini voi olla esim. yhdessä sovittu salainen tervehdys (sana + liike), joka tehdään aina yhdessä sovitulla tavalla.

Taustatarinan esittely ja rooliin astuminen:

Toiminnallisen alkurutiinin jälkeen lapset jaksavat keskittyä paremmin työpajojen kontekstin esittelyyn. Opettaja roolissa -työtapa johdattaa mielikuvituksen maailmaan ja vahvistaa sen olemassaoloa aikuisen esimerkin voimalla. Draamallinen työtapa tarjoaa myös mahdollisuuden osallistaa oppilaita. Roolin kautta voidaan paljastaa eri vaiheissa eri asioita työpajoissa.

- Varhaiskasvatuksessa mielikuvituksen käyttäminen on itsestään selvää. Opettaja roolissa -työtapa tarjoaa yhteisen leikin mahdollisuuden eri ikäisille ja kielellisesti eri tasoille lapsille.
- Esiopetuksessa mielikuvitukseen heittäytymiseen tarvitaan pieni houkutin, jonka avulla lapset tarttuvat yhteiseen tarjottuun leikkiin. Opettaja roolissa -työtavalla vahvistetaan niiden lasten uskoa, jotka alkavat epäillä mielikuvituksen voimaa ja pitävät leikkiä ns. lapsellisena.
- Alkuopetuksessa mielikuvituksen tukemiseen ja leikkiin heittäytymiseen tarvitaan erilaista aikuisen tukea. Aikuisen esimerkki luo tilan ja mahdollisuuden koululaisille heittäytyä käyttämään itse mielikuvitusta yhteisissä harjoituksissa.

Taustatarinan voi esitellä eri-ikäisille lapsille ikätasoon sopivasti:

- Varhaiskasvatuksessa kerrotaan taustasta keskeiset asiat ja ryhmästä riippuen tarjotaan lisätietoa pienemmissä erissä.
- Esiopetusikäiset kaipaavat jo eri tavalla yksityiskohtaista tietoa, mutta tiedon voi tarjoilla pienemmissä erissä.
- Koululaisille taustatarinaa voi avata laajemmin ja yksityiskohtaisesti vuorottelemalla opettaja roolissa -työtapa, lukemista ja keskustelua.

Tässä kohtaa työpajaa olennaiseksi tulee myös työpajan kesto, joka on suhteutettu ikätasolle sopivaksi.

- Varhaiskasvatuksessa työpajan kesto on noin 45 min, jolloin aiheen käsittely ehditään saattaa alulle. Varsinainen käsittely tapahtuu välitehtävän kautta. Työpajojen toiminta rakentuu alku- ja loppurutiinien lisäksi draamaleikistä ja kirjan kuuntelusta.
- Esiopetuksen työpajan kesto on 60 min, jolloin aiheeseen ehditään syventyä jonkin verran enemmän, mutta syventymistä jatketaan heidänkin kanssaan välitehtävien parissa. Työpajojen toiminta rakentuu alku- ja loppurutiinien lisäksi draama leikistä, kirjan kuuntelusta ja pienryhmätoiminnasta.
- Alkuopetuksen työpajan kesto on 90 min, jolloin ehditään hyvin syventyä aiheeseen. Työpajat rakentuvat toiminnallisten ja osallistavien, sekä passiivisten ja rauhallisten tekemisten (lukeminen yms.) vuorotteluna. Aihetta lähestytään ensin lämmitellen, jonka jälkeen siihen syvennytään eri tavoin.

Kirjojen esittely ja kirjallisuuteen sitoutuminen

Valittavana olevat teemalliset polut esitellään ryhmälle esine- ja draama -kirjavinkkauksen keinoin. Kun kirjat on aseteltu tilaan visuaalisesti muistuttamaan polkuja, ne johdattavat jo itsestään matkalle seuraaviin työpajoihin. Samalla ne vinkkaavat kolme eri tarinaa. Kirjojen vierestä löytyy myös niihin liittyvät esineet, jotka auttavat kaikenikäisiä lapsia hahmottamaan polkujen sisältöjä sekä sitoutumaan tarinaan.

Pikkiriikki-hahmossa polkuja esittelevä leikin ohjaaja astuu jokaiselle polulle aina tietyillä kengillä (kumisaappaat, korkokengät ja räpylät), joka saattelee lapsetkin lähemmäksi polun kirjoja ja alkuperäisiä klassikkosatuja.

Punahilkkan polku on luonnollisesti sadun tapaan metsässä ja metsään mennään kumisaappaissa. Ruman ankanpoikasen polku taas on rantakaislikossa joka vaatii ihan omanlaiset räpylät jalkaan. Tuhkimon tanssisaliin ei edellisillä kengillä ole mitään asiaa, vaan sinne tarvitaan korkokengät. Varhaiskasvatuksen pienimmille lapsille tarjotaan myös Pikkiriikkinen polku, johon kuljetaan pikkuruuisilla kengillä.

Polkujen teemat näkyvät kirjavalinnoissa. Lisäksi niissä on huomioitu ikätasoiset painotukset. Kaksivuotisen hankkeen aikana työpajojen kirjat muuttuivat hieman lukuvuosittain. Seuraavaksi esitellään 2021-2022 polkujen kokonaisuudet.



PIKKIRIIKKINEN POLKU

Varhaiskasvatuksen pienimpien eli 2-3 -vuotiaiden Pikkiriikkisen polun teemat pohjautuvat yleisesti Prinsessa Pikkiriikin astetta paremmat iltasadut -satumuunnoksiin. Työpajojen sisältö on selvästi karsitumpi muihin varhaiskasvatuksen työpajoihin verrattuna. Siinä myös huomioidaan ikätaso sekä iälle tyypilliset kasvatukselliset tavoitteet.

Teemat:

Mikä ihmeen kirja?, oma keho ja kehonosat, erilaisuus ja yksilöllisyys sekä ajoneuvot.

- Pikkiriikkisen polun kirjat: Magda Brol: Olipa kerran pingviini, Anne Vasko: Ponin häntä sekä Carl Johanson: Auto sanakirja

PUNAHILKAN POLKU

Teemat:

muodonmuutokset ja ihminen eläinhahmossa, metsä ja seikkailu, mummot sekä ravintoketju ja Kuka syö kenet? (viimeinen teema ei varhaiskasvatuksessa)

- Varhaiskasvatuksen kirjat: Veera Salmi & Elina Warsta: Hung ja pantteripako, Mila Teräs & Sanna Pelliccioni: Lentävä mummini sekä Kirsi Kunnas & Silja-Maria Wihersaari: Tiitiäisen metsä
- Esiopetuksen kirjat: Mila Teräs & Sanna Pelliccioni: Lentävä mummini, Vuokko Hurme & Anni Nykänen: Eläinkirja sekä Deborah Marcero: Roosa ja jännittävät seikkailukartat
- Alkuopetuksen polkujen kirjat: Mila Teräs & Sanna Pelliccioni: Lentävä mummini, Vuokko Hurme & Anni Nykänen: Eläinkirja sekä Laura Ertimo & Satu Kontinen: Lumotun maan kartasto

TUHKIMON POLKU

Teemat:

itsetuntemus ja tunteet, supersankarit ja rohkeus, anarkia sekä ajoneuvot.

- Varhaiskasvatuksen kirjat: Ellen Karlsson & Monika Forsberg: Kuka ohjaa junaa?, Ninka Reittu: Oma rakas supernapa sekä Nelli Heinimo & Reetta Niemensivu: Kaivurin raivari
- Esiopetuksen kirjat: Ninka Reittu: Silloin kun on superolo, Pia Krutsin & Jani Ikonen: Kaupunki Kukaties sekä Ellen Karlsson & Monika Forsberg: Kuka ohjaa junaa?
- Alkuopetuksen kirjat: Elias Våhlund & Agnes Våhlund: Käsikirja supersankareille, Pia Krutsin & Jani Ikonen: Kaupunki Kukaties sekä Carl Johanson: Lentävä sanakirja

RUMAN ANKANPOIKASEN POLKU

Teemat:

oudot eläimet, vesi, kiusaaminen (ei varhaiskasvatuksessa) sekä Mitä syntyy munasta?

- Varhaiskasvatuksen kirjat: Eveliina Muotkavaara: Rae ja rymistelevä Rymsky, Laura Ruohonen, Erika Kallasmaa & Petri Kumela: Otus opus sekä Pia Krutsin & Jani Ikonen: Kaupunki Kukaties
- Esiopetuksen kirjat: Miikka Pörsti & Anne Vasko: Gorilla, Laura Merz: Tuhat ja yksi otusta sekä Sanna Sofia Vuori & Linda Bondestam Muna
- Alkuopetuksen kirjat: Sanna Sofia Vuori & Linda Bondestam: Muna, Laura Merz: Tuhat ja yksi otusta sekä Paula Noronen & Terese Bast: Supermarsun rohkeuskirja

Äänestäminen

Polun valinta tapahtuu suljettuna äänestyksenä. Äänestyksen periaate on hyvä kertoa vaihe vaiheelta toiminnan kanssa samanaikaisesti. Jokaisen ikäluokan äänestystapa tukee lapsen kehitystasoa. Alku- ja esiopetuksen lapset saavat valita mieleisensä polun kolmesta polku vaihtoehdosta. Varhaiskasvatuksen lapsille esitellään kaksi polkua, jotta valinta ja äänestys ei olisi liian vaikea. Varhaiskasvatuksen pienimmät eivät äänestä, vaan heille esitellään Pikkiiriikkinen polku.

- Varhaiskasvatuksen äänestys: Jokaiselle jaetaan kaksi kuvaa, joissa on esiteltyjen polkujen kengät (kumisaappaat, korkokengät tai räpylät). Leikin ohjaaja kiertää kahden erilaisen (iso ja pieni) astian kanssa ja pyytää ensimmäisenä laittamaan valitun polun kuvan isoon purkkiin ja pieneen kuva polusta, jota ei nyt valitse.
- Esiopetuksen äänestys: Jokaiselle jaetaan kolme kuvaa, joissa on eri kenkien (kumisaappaat, korko kengät ja räpylät) kuvat. Lasta pyydetään ottamaan toiseen käteen se kuva, jossa on kuva siitä polusta, jonka haluaa valita. Toiseen käteen tai lattialle jätetään kaksi muuta kuvaa. Ohjaaja kiertää kahden erilaisen (iso ja pieni) astian kanssa ja pyytää ensimmäisenä laittamaan valitun polun kuvan isoon purkkiin ja pieneen jäljelle jääneet kuvat.
- Alkuopetuksen äänestys: Luokan perälle ym. olevalle pyöhdälle laitetaan kolme purkkia, joiden pohjassa on polkujen kenkien (kumisaappaat, korkokengät ja räpylät) kuvat. Jokainen käy vuorollaan laittamassa helmen siihen purkkiin, jonka polkua äänestää.

Lopuksi äänet lasketaan. Helmet lasketaan ja purkit näytetään lapsille ja kuvista tehdään jonoja, joista katsotaan mikä jono on pisin. Kuvien määrät lasketaan myös yhdessä ääneen.

Yllätys johdattaa kohti loppua

Tässä kohtaa työpajaa lasten vireystila kaipaa usein yllätyksen voimaa, jotta jaksetaan mennä työpaja loppuun asti. Alkuopetuksessa työpajan viimeinen harjoitus on yllättävä tehtävä. Esiopetuksessa ja varhaiskasvatuksessa yllätyksen voima tulee olla toimintaa selkeästi muuttava ja lapsia uudella tavalla osallistava. Yllättävä harjoitus tai toiminta pitää aina sisällään toiminnallisuuden lisäksi hassuttelua, mielikuvituksen vahvistamista sekä toimii ns. siltana seuraavan kertaan välitehtävän muodossa.

- Varhaiskasvatuksen välitehtävän antaa Pikkiiriikin Makkara-koira, jolla on ns. taikavääkylähätä. Yhdessä muistellaan, mitä ihmisten ja koirien vessahädän yllättäessä kuuluu tehdä. Lelu- ja taikakoiran tapauksessa päästään yhdessä taikomaan. Leikitään yhdessä muunnelma Makkara-koiran taikavääkylä -loitsusta, johon ryhmä keksii oman taikasanan lopuksi. Toimintamalli on sama jokaisen työpajan lopussa.
- Esiopetuksen välitehtävän antaa Pikkiiriikin Makkara-koira, jolla on ns. taikavääkylähätä. Tämä tarkoittaa sitä, että yhdessä leikitään Makkara-koiran taikavääkylä -loitsu, johon ryhmä keksii oman taikasanan lopuksi. Toimintamalli on sama jokaisen työpajan lopussa.
- Alkuopetuksessa viimeinen yllättävä draama-leikki voi olla esim. kuuma tuoli, johon Pikkiiriikki tai Makkara-koira kutsutaan haastateltavaksi. Draama leikin jälkeen lapsille kerrotaan välitehtävä.

Esiopetuksen ja varhaiskasvatuksen välitehtävät saadaan vääkylä-loitsun seurauksena konkreettisena esineenä: Makkara-koiran "taikavääkylänä". Esiopetuksessa taikavääkylänä on huovutettu kirjava läjä, jonka pohjassa on aina kirjoitettu välitehtävä. Varhaiskasvatuksen taikavääkylänä on rusetilla sidottu kirjepaperi, jonka yksi lapsi saa tulla aukaisemaan. Alkuopetuksen välitehtävä annetaan suullisesti hassuttelu-harjoituksen jälkeen.

Välitehtävien tarkoituksena ensimmäisen pajan päätteeksi on tutustuttaa lapset valittuun polkuun. Polkuun tutustuminen aloitetaan Prinsessa Pikkiriikin astetta paremmat iltasadut -kirjasta sekä valitun polun alkuperäisestä klassikkosadusta. Lisäksi lapset pääsevät valmistamaan tai etsimään itselleen lukukaverin, jota tarvitaan seuraavalla tapaamiskerralla.

Ryhmät tekevät välitehtävän ennen seuraavaa tapaamista, joka on alku- ja esiopetuksessa noin kolmen viikon päästä, jotta he ehtivät tekemään rauhassa tehtävät. Varhaiskasvatuksen työpajat ovat peräkkäisillä viikoilla, jotta lapset eivät ehdi unohtaa toimintaa. Siksi heille annetut välitehtävät ovat huomattavasti pienempiä kuin isommilla lapsilla/oppilailla.

Lopetus

Työpajat päättyvät aina samoilla rutiineilla, jossa toistuvat mukava ja rentouttava asento, kuunteluun rauhoittuminen ja runo. Lapsi voi pyytää asettumaan selinmakuulle ja sulkemaan silmät, jolloin korvat ovat kuulolla runoa varten.

- Varhaiskasvatuksen runo on aikana sama Leena Laulajaisen Sanakin voi riittää.
- Esiopetuksen runo on aikana sama Leena Laulajaisen Sanakin voi riittää.
- Alkuopetuksessa runo vaihtuu aina. Runot ovat Laura Ruohosen ja Erika Kallasmaan kirjasta Tippukivitapaus tai Jukka Itkosen ja Virpi Pennan kirjasta Sanamaa.

2. työpaja: Syvennyttään valittuun polkuun lukukaverin kanssa

Alkurutiinit ja lämmittely:

Työpaja alkaa alkurutiinilla, jossa muistellaan yhteisen toiminnan kontekstia ja toimintamallia. Alkurutiini voi myös sisältää uuden pienen jutun, joka viittaa jo päivän toimintaan.

- Varhaiskasvatuksen työpajassa ennen alkurutiinia käydään läpi edellisen kerran välitehtävä, joka oli lukukaveri. Jokainen pääsee vuorollaan näyttämään lukukaverin ja kertomaan nimen. Sen jälkeen toiminta jatkuu jo ensimmäisessä työpajassa tutuksi tulleilla alkurutiineilla. Näin päin rakennettu toiminta tukee 2-5 vuotiaiden lasten kykyä keskittyä käsillä olevaan toimintaan.
- Esi- ja alkuopetuksen työpajat alkavat edellisellä kerralla luoduilla alkurutiineilla, jonka jälkeen lämmittelynä lukukaverit pääsevät esittäytymään lapsille ja toisilleen toiminnallisessa leikissä.

Alkurutiineihin kuuluu myös leikin ohjaajan Pikkiriikiksi pukeutuminen, joka tehdään edellisen kerran tapaan yhdessä lasten kanssa. Tällä opettaja roolissa -työtavalla otetaan mielikuvitus taas yhteiseksi työväliseksi. PukeutumISRUTUAALI antaa mahdollisuuden keskustella mielikuvituksen käytöstä lasten kanssa jokaisella työpajakerralla.

Polun ensimmäinen kirja:

Työpajan varsinainen tehtävä liittyy valitun polun ensimmäiseen kirjaan. Kirjaan tutustutaan yhdessä lukien ja keskustellen, sekä draamaleikkien kautta. Kirjaa ei lueta välttämättä työpajassa kokonaan, vaan siitä on valittu tarkasteltavaksi muutamia kohtia, jotka avaavat juonta ja luovat kiinnostuksen kirjan tarinaa kohtaan.

Työpajan lopussa annettava välitehtävä sisältää kirjaan liittyviä harjoituksia eri näkökulmista. Tarkoituksena on myös, että ryhmä lukee ennen välitehtävien tekemistä kirjan uudestaan omien aikuisten kanssa alusta loppuun.

Omat tarinat kaavalla:

Polun kirjaan liittyvän toiminnan ohessa harjoitellaan tarinan kertomista. Samalla tutustutaan tarinakaavan (Ks. Liitteet) käyttöön konkreettisesti tekemällä esimerkkitarina koko ryhmän kanssa. Tämän jälkeen lapset pääsevätkin pienryhmissä tekemään omat tarinansa. Tarinaa varten Pikkiriikki on tuonut matkalaukullisen kirjoja mukanaan ja asetellut ne houkuttelevasti esille ympäri tilaa.

Lasten omat kasvattajat tai opettaja jakaa lapset toimiviksi ryhmiksi, jonka jälkeen ryhmät valitsevat yhden kirjan. Kirjasta valitaan kiinnostava kuva, jonka pohjalta tarina alkaa. Tarina kirjoitetaan tarinakaavaa apuna käyttäen (Ks. Liitteet) ja kirjureina voivat toimia myös aikuiset.

- Varhaiskasvatuksessa tarinankerrontaa sovelletaan hieman eri tavoin kuin yllä on kuvattu: lapset saavat toisessa työpajassa välitehtävän, jossa heidän tulee kolmanneksi työpajakerraksi etsiä Pikkiriikin jättämistä kirjoista yksi kirja ja valita siitä mielenkiintoinen aukeama. Kolmannen tapaamisen alussa kirjat ja valitut kuvat käydään läpi ja niistä keskustellaan; miksi kuva on valittu ja mitä siinä tapahtuu. Kolmannella kerralla tehdään yhdessä tarina polun kirjan kuvasta. Kolmannen työpajan lopussa lapset saavat välitehtävän, jossa heidän tulee tehdä oma tarina kirjan kuvasta. tarinat käydään kirjojen kuvien kanssa läpi neljännen kerran alussa.

- Esi- ja alkuopetuksessa harjoitellaan ryhmätyötaitojen lisäksi tarinankerrontaa ja mielikuvituksen käyttöä pienryhmissä. Kun pienryhmissä tehdyt tarinat ovat valmiit, esitellään jokainen tarina kirjan kuvan kanssa koko ryhmälle.

Tuttu yllätys ja lopetus

Työpaja päätetään edellisellä kerralla tuttuun tapaan, eli esiopetuksessa ja varhaiskasvatuksessa Makkara-koiran taikavääkylän yllätykseen, joka kertoo seuraavan välitehtävän. Alkuopetuksessa yllätys tulee uutena loppurunona.

3. työpaja: Erilaiset lukemisen tavat / Tarua vai totta?

Alkurutiinit ja lämmittely:

Kolmannessa työpajassa tarkastellaan faktan ja fiktion käsitteitä tieto- ja kaunokirjallisuutta vertaamalla. Alkurutiineihin voi ottaa mukaan uusia elementtejä, esim. loruleikkejä, laajempaa keskustelua mielikuvituksesta tai Prinsessa Pikkiriikin taustasta, sekä Tarua vai totta -väittämät ja keskustelua aiheesta.

- Varhaiskasvatuksen työpajoissa tarua vai totta -osiota ei käsitellä, sillä sen käsittely vaatisi heidän kanssa ihan oman hetkensä.
- Esi- ja alkuopetuksen työpajoissa tarua ja totta -käsitteitä pohjustetaan jo alkulämmittelyssä, varsinainen käsittely tapahtuu myöhemmin.

Polun toinen kirja erilaisilla lukemisen tavoilla:

Tutustutaan polun kirjaan lukemalla sitä muutamia ensimmäisiä sivuja ja jatketaan lukemista hyödyntämällä erilaisia lukemisen tapoja.

3

Pyydetään lapsia heittämään noppaa, sanomaan joku luku tai kertoamaan minkä ikäinen hän on, ja lasketaan sivuja kyseisen luvun verran eteen- tai taaksepäin. Kirjan voi aloittaa lukemaan myös lopusta alkuun päin, keksiä arvoituksia ja loruleikkejä, tutkia kuvia nurinpäin, luoda ääniä ja liikkeitä kirjan kuvitukseen. Kirjan aukeaman pohjalta voi muovata kaverista patsaan tai tehdä ryhmänä valokuvia (still-kuvat).

Erilaisten lukemisen tapojen tarkoituksena on toimia kirjaturkkauksena ja näin houkutella lasta sitoutumaan kyseiseen kirjaan sekä harjoitella erilaisia tapoja lukea kirjaa.

- Varhaiskasvatuksen lapset saavat välitehtäväksi lukea pienryhmissä erilaisia lukutapoja käyttäen omia valitsemiaan kirjoja.
- Esi- ja alkuopetuksen työpajoissa luetaan pienryhmässä Pikkiiriikin matkalaukussa tuomia kirjoja erilaisia lukutapoja hyödyntäen. Ryhmät voivat lopuksi valita tavan esittää (patsaana, äänillä tai valokuvana) kirjasta valitsemansa kohdan. Lopuksi katsotaan yhdessä esitykset ja kirjan kohdat, joista esitys on tehty.

Tuttu yllätys ja lopetus:

Tässä vaiheessa lapset hahmottavat jo hyvin työpajan rakenteen ja alkavat ohjata toimintaa yllätyksen ja loppurunon toiminnan suuntaan.

4

4. työpaja: Unelmien lukupaikka

Alkurutiinit ja lämmittely:

Neljännän työpajan alussa alkurutiinit ovat jo tuttu juttu. Lämmittelyssä voidaan käsitellä myös lukupaikka -teemaa, muistella edellisten kertojen loruja tai käydä läpi edellisen kerran tehtävä.

- Varhaiskasvatuksen työpajan aluksi käydään läpi edellisen kerran välitehtävä eli oma tarina kirjan kuvituksen pohjalta.
- Esiopetuksen työpajan lämmittelyä muistellaan kaikki aikaisemmat loruleikit.
- Alkuopetuksen työpajassa lukupaikka -teemaa lähestytään rakentamalla Pikkiiriikille draamaharjoituksella unelmien talo. Harjoituksen alle voi lukea Prinsessa Pikkiiriikin Kootut tuhuronnit kirjasta lukunäytteen, jossa kerrotaan millaisen talon Pikkiiriikki ja Pöjöläinen haluaisivat yhdessä saada.

Polun kolmas kirja sekä miljö ja paikka:

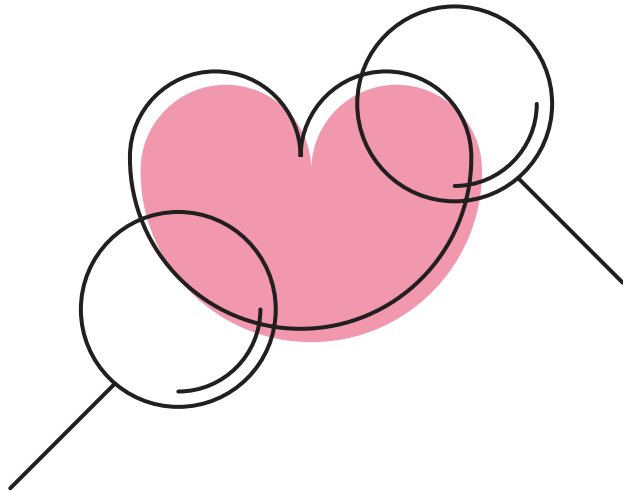
Tutustutaan polun viimeiseen kirjaan, ja polusta riippuen tarkastellaan paikkaa, pesää tai kulkuneuvoa, jolla pääsee unelmien lukupaikkaan. Lisäksi työpajassa tehdään ryhmän yhteinen tai oma lukupaikka tilassa olevista materiaaleista. Tilaan on voitu tuoda etukäteen peittoja, tyynejä, patjoja ja sateenvarjoja jne. Tarkoituksena on luoda nopeasti lukupaikkoja, jossa jokainen voi rauhoittua lukemaan tai kuuntelemaan kirjaa. Lukuhetkeen on hyvä varata riittävästi aikaa.

- Varhaiskasvatuksessa tutkitaan paikka-teemaa runokirjan avulla. Toiminnassa yhdistyy runot ja loruleikit sekä aiemmista työpajoista tutut eläytyminen ja tarinankerronta. Kokonaisuus syntyy mielikuvitusta hyödyntäen.
- Esiopetuksessa painottuu työpajojen aikana koetun ja harjoitellun yhdistely sekä oman lukupaikan ja rauhallisen lukuhetken merkitys.
- Alkuopetuksessa paikka-teemaan tutustutaan draamaleikin kautta.

Tuttu yllätys ja lopetus:

Viimeinenkin työpaja päättyy tutulla rutiinilla. Lisäksi lapset saavat kotiin viemisiksi kirjeen, jossa on kuulumisten lisäksi perhetehtävä. Tehtävänä on katsoa yhdessä Parasta lukemista -videot ja keskustella perheen lukemisesta. Jokainen lapsi saa viimeisellä kerralla mukaan myös kortin, josta löytyy hankkeessa mukana olleet kirjat sekä Parasta lukemista -lomakkeen. Täyttämällä lomakkeen ja viemällä sen kirjastoon lapsi ja perhe löytävät uutta ja itseään kiinnostavaa luettavaa.

- Varhaiskasvatuksessa perhetehtävän lisäksi ryhmä saa yhteisen isomman tehtävän, joka käsittelee unelmien lukupaikkaa tai sinne kuljettavaa kulkuneuvoa sekä karttaa, johon jokaisen omat paikat tai kulkuneuvot sijoitetaan.
- Esiopetuksessa perhetehtävän lisäksi ryhmä saa tehtäväksi suunnitella eri tekniikoita hyödyntäen unelmien lukupaikka sekä suunnitelmien pohjalta rakentaa ryhmätilaan yksi yhteinen lukupaikka.



HARJOITUSPAKETIT

Käsikirjassa on aiemmin kuvattu tarkasti Parasta lukemista -työpajojen toimintamalli. Tästä luvusta löydät ikäryhmittäin ohjeet sekä työpajoissa käytettyihin alkurutiineihin että harjoituksiin. Ohjeiden avulla voit helposti soveltaa sekä rutiineja että harjoituksia omilla Parasta lukemista -tuokioillasi.

Kokoa harjoituksista oma toiminnallinen kokonaisuutesi polkujen kirjallisuuden käsittelyyn tai hyödynnä harjoituksia muuten vain lukuhetkien elävöittäjänä ja satujen syventäjänä.

VARHAISKASVATUKSEN HARJOITUSPAKETTI

KAIKILLE YHTEISET HARJOITUKSET

Työpajoissa käytetyt kaikille yhteiset lorut:

- Kättelyruno (Tittamari Marttinen, Onnenpäiviä)
- Makkara-koiran TAIKAVÄÄKYLÄ (Hannele Lampela, Prinsessa Pikkiriikin kootut tuhmuroinnit)
- Sanakin voi riittää (Leena Laulajainen: Sininen pieni aasi)

Työpajoissa käytetyt kaikille yhteiset draamaleikit:

- **Ohjaaja Pikkiriikinä (roolimerkki)**

Työpajan ohjaaja esittelee ja kertoo Prinsessa Pikkiriikin hahmosta Prinsessa Pikkiriikin astetta paremmat iltasudut kirjaa apuna käyttäen. Ohjaaja myös pukeutuu Pikkiriikin hahmoon työpajan alussa (hame, kruunu ja Makkara-koira). Pukeutumisen aikana keskustellaan lasten kanssa mielikuvituksen käytöstä ja kerrotaan, että roolin kautta päästään leikkimään yhdessä. Leikki on sovellus Opettaja roolissa -draamaharjoituksesta.

Työpajoissa käytetyt kaikille yhteiset sanataideharjoitukset:

- Prinsessa Pikkiriikin astetta paremmat sadut kirjan satujen lukeminen ja vertaaminen alkuperäiseen satuun.
- **Kirjan kuvituksesta oma tarina**

Tutkitaan esille aseteltuja polun teemaan liittyviä kirjoja ja valitaan oma lempikirja (kirjaa ei lueta lapsille vielä valintavaiheessa). Tutustutaan pienryhmissä valittuihin kirjoihin: mistä ja kenestä kirja kertoo ja mitä siinä tapahtuu. Valitaan valitusta kirjasta kiinnostava kuva (mielenkiintoinen, jännittävä, hauska, ihana, pelottava) ja kirjoitetaan lapsen sanelemana tarina ylös käyttäen apuna tarinakaavaa (Ks. Liitteet: Kuvallinen tarinakaava). Luetaan itse keksitty tarina kaikille näyttäen samalla kirjan kuvaa, josta tarina kertoo.

PIKKIRIIKKISEN POLUN KIRJAT JA HARJOITUKSET

MAGDA BOL: OLIPA KERRAN PINGVIINI

- **Pikon ajatukset**
 - Nimetään/kerrotaan Piko pingviinin ajatuksia (kuva) lukemisen lomassa.
- **Eläydytään pingviiniksi**

Eläydytään pingviiniksi kirjan lukemisen lomassa:

 - tehdään kädestä viuhka
 - leikitään, että syödään iso jäätelöannos
 - syöksytään raketilla avaruuteen
 - (hyppy kyykystä ylös)
 - kiivetään miimisesti vuoren yli ja laskeudutaan juosten alas
 - liidetään liaaneilla viidakon halki (tartutaan miimiseen liaaniin ja hypätään)

ANNE VASKO: PONIN HÄNTÄ

- **Kehon osien nimeäminen**

Nimetään ja etsitään omasta kehosta vastaavat kehon osat mitkä Poni löysi itsestään (tapahtuu lukemisen lomassa). Lisäksi samat kehon osat etsitään lukukaverista ja aikuisesta.
- **Loruleikki**

Silmä, silmä, nenä, suu (Suomalainen kansanruno kokoelmasta Peukaloputti).
- **Tehdään ääniä**

Kokeillaan lukemisen lomassa kirjassa vastaan tulevia ääniä yhdessä: "KOPS, NAPS, TRÖÖT, HEI ja ROUSKIS".
- **Tarina kirjan pohjalta**

Tehdään lasten ehdotusten pohjalta tarinakaavaa (Ks. Liitteet: kuvallinen tarinakaava) apuna käyttäen tarina kirjassa esiintyvistä työstä.

CARL JOHANSON: AUTO SANAKIRJA

- **Matkaaminen erilaisilla kulkuneuvoilla**

Erilaisilla kulkuneuvoilla matkustamisen tarkoituksena on etsiä tilasta lukupaikan rakentamista varten materiaaleja. Tilaan on voitu etukäteen tuoda mm. patjoja, tyynejä ja peittoja sekä esim. "jouluvaloja".

Tutkitaan kirjan ensimmäistä aukeamaa ja valitaan kulkuneuvo. Ohjaaja pyytää lapsia kertomaan, millainen ääni kulkuneuvosta lähtee, kun se käynnistyy.

Loruillaan valitulla kulkuneuvolla Kirsi Kunnaksen Iloinen auto -runo soveltaen kulkuneuvo osaksi lorua. Loruleikki alkaa jalat suorana lattialla istuen. Kun kulkuneuvo käynnistää moottorin, tehdään yhdessä sovittua ääntä ja körötellään istualteen.

SÄKEET 1-4: körötellään, eli nostetaan polvia ylös ja lasketaan alas rytmissä. Runon auto -sana korvataan kirjasta valitulla kulkuneuvolla.

SÄKEET 5-8: nostetaan polvet syliin ja lasketaan alas kaksi kertaa.

SÄE 9: työnnetään toinen jalka suoraksi ja toinen jää koukkuun.

SÄE 10: molemmat jalat suorana, levitetään kädet sivuille kyynärpäistä alkaen .

SÄE 11: kuvitellaan käsiin ratti ja käännellään sitä.

SÄE 12: kuvitellaan oikeaan käteen vaihdekeppi ja vedetään sitä taaksepäin.

SÄE 13: heittäytytään selälleen ja nostetaan jalat kohti kattoa.

(HUOM! Leikkiohje on sovellus Anna Anttosen ja Kati Inkalan luomasta leikistä samaan runoon. Leikkiohje löytyy loruleikkiteoksesta Riimikissa kikattaa.)

Leikin ohjaaja pyytää lapsia etsimään tilasta patjoja ja konttaamaan patjojen luokse. Patjojen luona tutkitaan uutta kirjan aukeamaa, valitaan uusi kulkuneuvo ja leikitään jälleen uudella kulkuneuvolla Iloinen auto -loruleikki.

Ohjaaja pyytää lapsia etsimään tilasta tyyntyjä ja ryömimään tyyntyjen luokse ja kuljettamaan sen selän päällä ryömien patjojen luo.

Taas etsitään uudelta aukeamalta uusi kulkuneuvo ja leikitään loruleikki, jonka jälkeen ohjaaja pyytää lapsia etsimään tilasta peiton. Hypitään yhdessä peiton luokse ja otetaan kaikki peiton reunoista kiinni. Yhteisvoimin hyppimällä kuljetetaan peitto patjojen ja tyyntyjen luokse.

Rakennetaan yhdessä lasten kanssa lukupaikka, johon lapset pääsevät seuraavaksi kuuntelemaan runoja oman lukukaverinsa kanssa.

Ohjaaja lukee 3-4 runoa muiden polkujen runokirjoista:

- Tiitiäisen metsä (Kirsi Kunnas & Silja-Maria Wihersaari): Satupuu, Metsäsian possuntossu, Lillukka Lillin salaisuus, Tuulen nenä, Näin puhui sateenvarjo tai Sammakot sateella
- Kaivurin raivari (Nelli Heinimo & Reetta Niemensivu): Paloauto, Formulakisa, Jätskiauto, Kaivurin raivari, Kuorma-auto tai Avaruusalus
- Kaupunki Kukaties (Pia Krutsin & Jani Ikonen): Reittiohje runojen kaupunkiin, Runomatikka 1, Etana-etana, Zoomaa tai Illan tullen
- Etsitään kirjasta jokaiselle oma kiinnostava kulkuneuvo ja piirretään tai askarrellaan ne. Tehdään myös ryhmän yhteinen kartta, joka johtaa unelmien lukupaikkaan. Kiinnitetään jokaisen oma kulkuneuvo kartan ympärille. Nimetään karttaan paikkoja. Prosessia voi dokumentoida myös valokuvin.



**HANNELE LAMPELA & NINKA REITTU: PRINSESSA PIKKIRIIKKI JA
ASTETTA PAREMMAT ILTASADUT**

(Harjoitukset voidaan tehdä myös alkuperäiseen Punahilkka satuun)

- **Esineet/patsaat**
Kuljetaan tilassa musiikin soidessa. Ryhmän ohjaaja antaa jonkin tavan liikkua aiheeseen liittyen esim. vaani kuin susi, hyppele metsässä kuin Punahilkka, keiku kuin ruokakori punahilkan kädessä jne. Kun musiikki pysähtyy, pysähdy patsaaksi. Liikkumistapa vaihtuu musiikin jatkuessa.
- **Salaperäiset esineet**
Tuodaan tilaan kasa esineitä. Keksitään yhdessä, miten ne liittyvät kirjaan/hahmoihin: Kenen ne ovat? Mistä ne on saatu? Mihin esinettä on käytetty? Jne.
- **Valokuvat ja ajatusäänet**
Tehdään pienissä ryhmissä patsaita jostain Punahilkka -sadun/ Pikkuinen Punahilkka -sadun tilanteesta. Muut voivat arvata, mistä kohdasta on kyse. Voidaan liittää kuvaan myös ajatusäänet, jolloin ohjaajan koskettaessa kuvassa olevaa, tämä sanoo ääneen yhden repliikin tai ajatuksen, mitä juuri sillä hetkellä se henkilö voisi sanoa tai ajatella.
- **Rohkeuspiiri**
Asetetaan piirin keskelle kangasmytty. Kuvitellaan siihen metsässä sutta pelkäävä Punahilkka. Tsempataan ja rohkaistaan yhdessä Punahilkkaa sanoin. Etu- tai jälkikäteen (ryhmästä riippuen) on hyvä jutella lasten kanssa, minkälaiset sanat ja teot rohkaisevat & millaisilla erilaisilla äänensävyillä voi valaa toiseen rohkeutta. Kun harjoitus on tuttu, voidaan kokeilla sitä niin, että piirin keskelle Punahilkaksi asettuu joku lapsista. Miltä tuntui rohkaista / saada rohkaisua osakseen?

Vaihtoehtoisesti voidaan piirtää & kirjoittaa Punahilkalle yhteinen tsemppi -viesti.

VEERA SALMI & ELINA WARSTA: HUNG JA PANTTERIPAKO

- **Eläydytään eläimiksi**
Leikitään panttereita. Leikin ohjaaja kertoo leikin mukana mitä pantterit tekevät.
 - Pantterit lähtevät liikkeelle. Millainen pantteri olet, pentu, aikuinen vai vanha? Miten pantteri liikkuu? **Kokeile erilaisia tapoja.**
 - Pantterille tule nälkä. Miten pantteri lähtee saalistamaan? Miten pantteri vaanii?
 - Pantterilla on hyvä ja kylläinen olo ja pantteri lähtee juoksemaan. Miten pantteri juoksee?
 - Miten pantteri äänтелеe?
 - Pantteria väsyttää, sen vauhti hidastuu.
 - Pantteri kuuntelee, mitä ympärillä tapahtuu. Miten pantteri kuuntelee?
 - Pantteri etsii itselleen lepopaikan. Miten pantteri nukkuu?
- **PAM PAM Hung-pantteri**
Leikin ohjaaja pyytää lapsia leikkimään pantteria. Kun ohjaaja huutaa "PAM PAM" tai tekee saman äänen rummulla, lapset jouksevut panttereina aikuisten syliin. Aikuiset ovat leikissä "Ulla", jonka luona Hung-poika oli turvassa. Ullana voivat olla kaikki aikuiset.

MILA TERÄS & SANNA PELLICIONI: LENTÄVÄ MUMMINI

- **Loruleikki**
Ilonen auto -runo (Kirsi Kunnas, Tiitiäisen runolelu)
- **Tarina kirjan kuvituksesta**
Tehdään lasten ehdotusten pohjalta kuvitettua tarinakaavaa (Ks. liitteet) apuna käyttäen tarina valitusta kirjan sivusta.
- **Liikkuvat patsaat**
Liikutaan musiikin tahdissa. Kun musiikki pysähtyy, tehdään patsas sanasta, jonka ohjaaja sanoo ääneen. Patsaat lähtevät uudestaan liikkeelle musiikin soidessa.
Patsas-sanat: iloinen auto, kissa, polkupyörä, taikurinhattu, omena, apinanleipäpuu, tanssikenkä ja lentävä laiva

KIRSI KUNNAS & SILJA-MARIA WIHERSAARI: TIITIÄISEN METSÄ

- **Marjaminttusen eksymisleikki**
Mielikuvituksellisen metsäretken tarkoituksena on etsiä tilasta lukupaikan rakentamista varten materiaaleja. Tilaan voidaan tuoda etukäteen mm. patjoja, tyynyjä ja peittoja sekä esim. "jouluvaloja" leikin rakentamista varten. Leikin ohjaaja voi kuljettaa monistetta tai kirjaa mukana, jossa runo lukee. Pyydetään lapset jonoksi ohjaajan taakse ja tehdään jonosta ympyrä, kasvot piirin keskustaan päin. Leikki alkaa seisten.

Säe 1: Kätet ristiin ja sivellään käsivarsia pitkin alas nilkkoihin, jäädään pää alaspäin.

Säe 2: Noustaan ylös.

Säe 3: Kävellään hetki paikoillaan. Ohjaaja pyytää lapsia mukaansa metsän polulle, eli muodostetaan jono joka on polku. Muistutetaan nyt täytyy kulkea tarkasti polulla, jotta jalat eivät kastu märässä metsässä tai ettemme putoa kallion reunalta. Polku kiertelee pitkin tilaa ja pysähtyy paikkaan, johon lukupaikkamateriaalit kerätään.

Leikin ohjaaja pyytää lapsia etsimään tilasta patjoja ja konttaamaan patjojen luokse. Ohjaaja asettaa yhden patjan lapseen selkään ja lapsi kuljettaa sen konttaamalla paikkaan, josta lähdettiin. Jos patjoja on vähän tai ne ovat kooltaan isoja, voi patjaa olla kuljettamassa 2-3 konttaavaa lasta rinnakkain. Kun kaikki patjat on kuljetettu, astutaan takaisin metsäpolulle, eli tehdään jono ohjaajan taakse.

Polku kiemurtelee pitkin metsää (tilaa), välillä se kulkee mutkittelleen ja välillä ison kallion reunalla (esim. maton reunaa myöten), jolloin pitää tarkasti katsoa mihin astuu. Sitten polku tekee taas ympyrän ja pysähtyy.

Säe 4: Otetaan kaveria kädestä kiinni.

Säe 5: Pyöritään piirissä ympäri. Päästetään kätet irti.

Säe 6: Jokainen pyörii itse itsensä ympäri pari kertaa kiihtyvään tahtiin.

Leikin ohjaaja pyytää lapsia etsimään tilasta tyynyjä ja ryömimään tyynyjen luokse. Ohjaaja asettaa tyynyn lapsen selkään. Lapsi kuljettaa tyynyn selän päällä patjojen luokse. Kun kaikki tyynyt on kuljetettu, tehdään jono ohjaajan taakse ja lähdetään metsäpolulle.

Polku kiemurtelee pitkin metsää (tilaa) ja saapuu puron reunalle (matto ym.), jonka yli kaikkien on hypättävä. Kannustetaan kavereita vuoron perään hyppäämään "joen yli". Kun kaikki ovat päässeet yli, jäädään joen rantaan tutkimaan mitä näkyy.

Säe 7: Laitetaan kädet silmien eteen ja kurkistellaan sormien välistä kavereita. Pyritään siihen, että kaveri ei näe sinua, mutta sinä näkisit kaverin.

Säkeet 8-12: Mennään kyykkyyyn ja käsien taakse piiloon pieneksi mytyksi.

Säkeet 13-15: Lasketaan kädet alas ja istuudutaan lattialle, samalla runoa loruillaan sen tunnetiloja (vihainen, itkuinen, ulina) mukaillen.

Leikin ohjaaja pyytää lapsia etsimään tilasta peittoja ja hypitään yhdellä jalalla kaikki peittojen luokse. Ohjaaja kertoo, että seuraavaksi meidän tulee tehdä yhteistyötä ja kuljettaa peittoa yhdessä yhdellä jalalla hyppien patjojen ja tyynyjen luokse. Jokainen ottaa kiinni peitosta ja yhdessä hypitään ja viedään peitto. Hypitään toisella jalalla takaisin peittojen luokse. Kuljetetaan loputkin peitot samalla tavalla yhdessä patjojen luokse.

Kun lukupaikkamateriaalit on kerätty kasaksi istutaan niiden viereen tai ympärille ja rummutetaan käsiä lattiaan ja "kävellään" niillä eteenpäin, niin että samalla kumarrutaan polvien päälle.

Säe 16: Noustaan polvi-istuntaan

Säe 17: Heitetään kädet ylös.

Leikin ohjaaja näyttää kirjasta säkeistöjen 18-22 aikana runossa kuvatut asiat (polku, avattava portti).

Eksymisleikin päätyttyä lapset saavat tehdä omat tai yhteisen lukupaikan, jossa on hyvä kuunnella tarinaa. Lukupaikkaan voi ottaa mukaan myös oman lukukaverin. Ohjaaja himmentää valoja ja asettaa keskelle himmeän lukuvalon esim. lyhdyn tai "jouluvalot".

Lapset kuuntelevat ohjaajan lukemana kirjasta vielä runot: Satupuu, Metsäsian possuntossu, Näin puhuu sateenvarjo ja Sammakot sateella. Ohjaaja kertoo, että sateella on syntynyt valtava lammikko ja kysyy lapsilta ketä lammikossa asuu. Kun vastaukseksi saadaan kala, ohjaaja pyytää lapsia tulemaan mukaansa.

Istuutaan piiriin vapaaseen tilaan, jalat keskelle piiriä. Leikitään viltin ja sukkakalojen (parittomat sukat täytetty vanulla ja sidottu sukan suusta kiinni) kanssa Vedetään nuottaa (Suomalainen kansanruno, joka löytyy mm. kirjasta Suomen lasten runotar). Viltti / nuottakangas asetetaan piirin keskelle ja otetaan reunoista kiinni. Heilutellaan jalkoja kankaan alla, jolloin nähdään kun kalat pomppii vedessä. Ohjaaja antaa sukista tehdyt kalat lapsille ja kalat laitetaan nuottakankaan/viltin päälle. Nuotta/viltti vedetään tiukaksi.

Nuottaa pyöritetään myötöpäivään tai vedetään edestakasin ja samalla loruillaan lorua "Vedetään nuottaa, saadaan kaloja, kissalle kiisket koiralle kuoreet, mummolle mateet".

Pysäytetään liike ja syödään miimisesti nuotan reunalta "isota kalat syödään".

Ojennetaan kädet keskelle piiriä, jolloin nuotta menee kasaan "pienet kalat myydään". Tämän jälkeen odotellaan hetkinen, kankaan yli toisia jännityksellä katsellen, kunnes...

...ravistellaan nuottakangasta niin kauan, että jokainen kala on pomppanut pois "Kups kalat konttiin!". Toistetaan loruleikki kolme kertaa, jotta lapset oppivat leikin ja voivat nauttia erityisesti loppuhuipennuksen "pidättelystä" lorun lopussa!

- **Lukupaikka näkyviin**
Piirretään tai askarrellaan jokaisen unelmien lukupaikka. Tehdään myös ryhmän yhteinen kartta, johon liitetään omat lukupaikat. Karttaan voi nimetä myös muita paikkoja. Prosessia voi dokumentoida valokuvaten.

TUHKIMON POLUN KIRJAT JA HARJOITUKSET

HANNELE LAMPELA & NINKA REITTU: PRINSESSA PIKKIRIIKKI JA ASTETTA PAREMMAT ILTASADUT

(Harjoitukset voidaan tehdä myös alkuperäiseen Tuhkimo -satuun)

- **Esineet/patsaat**
Kuljetaan tilassa musiikin soidessa. Leikin ohjaaja antaa jonkin tavan liikkua aiheeseen liittyen esim. liiku vikkellä kuin Tuhkimon hiiriystävät, laahusta maassa kuin Tuhkimon luuta, kulje ylpeillen ja kantoja kopistellen kuin Tuhkimon sisarpuolet, temppuille kuin Ryysy-Eetu temppupyörällä tanssilattialla, tee makkarakoiran taikomisliikkeitä jne. Kun musiikki pysähtyy, pysähdytään patsaaksi. Liikkumistapa vaihtuu musiikin jatkuessa.
- **Salaperäiset esineet**
Tuodaan tilaan kasa esineitä. Keksitään yhdessä, miten ne liittyvät satuun tai sadun hahmoihin. Kenen ne ovat? Mistä ne on saatu? Mihin esinettä on käytetty? Jne.

- **Valokuvat ja ajatusäännet**
Tehdään pienissä ryhmissä patsaita jostain Tuhkimo -sadun tai Ryysy-Eetu -sadun tilanteesta. Muut voivat arvata, mistä kohdasta on kyse. Voidaan liittää kuvaan myös ajatusäännet, jolloin leikin ohjaajan koskettaessa kuvassa olevaa, tämä sanoo ääneen yhden repliikin tai ajatuksen, mitä juuri sillä hetkellä se henkilö voisi sanoa tai ajatella.
- **Tsemppi-/lohdutuspiiri**
Asetetaan piirin keskelle kangasmytty. Kuvitellaan siihen murheellinen Tuhkimo/Ryysy-Eetu. Tsemptaan ja rohkaistaan yhdessä Tuhkimoa/Ryysy-Eetua sanoin. Etu- tai jälkikäteen (ryhmästä riippuen) on hyvä jutella lasten kanssa, minkälaiset sanat, eleet ja teot rohkaisevat & millaisilla erilaisilla äänensävyillä voi rohkaista ja lohduttaa. Kun harjoitus on tuttu, voidaan kokeilla sitä niin, että piirin keskelle Tuhkimoksi/ Ryysy-Eetuksi asettuu joku lapsista. Miltä tuntui lohduttaa / tulla lohdutetuksi?

Vaihtoehtoisesti voidaan piirtää & kirjoittaa Tuhkimolle/ Ryysy-Eetulle yhteinen tsemppi -viesti.

ELLEN KARLSSON & MONIKA FORSBERG: KUKA OHJAA JUNAA?

- **Loruleikki**
Hiiriperhe (Kirsi Kunnas, Riimikissa kikattaa) Nimet (Tuula Korolainen, Kuono kohti tähteä / Riimikissa kikattaa).
- **Tunnepatsaat**
Kokeillaan ilmeillä ja keholla eläytyä kirjassa esiintyviin tunnetiloihin. Tehdään patsaat:
 - yllätynyt kissa
 - ärsyyntynyt karhu
 - vihaiset hiiret
 - säikähtänyt sarvikuono
 - pelästynyt kirahvi

NINKA REITTU: OMA RAKAS SUPERNAPA

- **Loruleikki**
Silmä, silmä, nenä, suu (Suomalainen kansanruno, Peukaloputti).
 - **Tarina kirjan kuvituksesta**
Tehdään lasten ehdotusten pohjalta tarinakaavaa (ks. liitteet) apuna käyttäen tarina valitusta kirjan sivusta.
 - **Liikkuvat kehonosat**
Liikutaan musiikin tahdissa. Kun musiikki pysähtyy, leikin ohjaa kertoo tai pyytää lapsia kertomaan mikä kehonosa johdattaa seuraavaksi liikettä.
- Liikettä johdattavat kehon osat esimerkiksi: käsi, jalka, nenä, napa, korva ja peppu.**

NELLI HEINIMO & REETTA NIEMENSIVU: KAIVURIN RAIVARI

- **Kulkuneuvojen ajatuksia**
Runoleikin tarkoituksena on etsiä tilasta lukupaikan rakentamista varten materiaaleja. Tilaan on voitu etukäteen tuoda mm. patjoja, tyynyjä ja peittoja sekä esim. "jouluvaloja". Leikin ohjaaja voi kuljettaa monistetta tai kirjaa mukana, jossa runo lukee.
- Leikin ohjaaja näyttää kirjan sivua 6 ja kysyy, mikä kulkuneuvo siinä on (paloauto).
- Pyydetään lapset jonoksi ohjaajan taakse, jolloin syntyy pitkä paloautojen jono. Jokainen paloauto nostaa tikkaat (kädet) ylös. Liikutaan letkassa rauhallisesti "ajellen" ja luetaan runo Paloauto (s.7). Ohjaaja johdattaa jonon sopivaan kohtaan tilassa, johon lukupaikan materiaaleja aletaan kerätä.

Leikin ohjaaja pyytää lapsia etsimään tilasta patjoja ja konttaamaan patjojen luokse. Ohjaaja asettaa yhden patjan lapseen selkään ja lapsi kuljettaa sen konttaamalla paikkaan, josta lähdettiin liikkeelle. Jos patjoja on vähän tai ne ovat kooltaan isoja, voi patjaa olla kuljettamassa 2-3 konttaavaa lasta rinnakkain. Kun kaikki patjat on kuljetettu, ohjaaja kysyy, mikä kulkuneuvo on kirjan sivulla 30 (trukki).

Tehdään käsillä trukin piikit ja lähdetään "siirtelemään" tavaroita Trukki runon mukaan. Runosta voidaan lukea esim. kolme ensimmäistä säkeistöä. Ohjaaja toimii esimerkkinä. Välillä tavarat ovat alhaalla, välillä keskellä ja sitten tosi korkealla. Tarvittaessa trukkeja on hyvä muistuttaa pitämään piikit suorassa, jotta tavarat eivät tipu. Trukin viimeinen kuorma viedään patjojen luokse.

Leikin ohjaaja pyytää lapsia etsimään tilasta tyynyjä ja ryömimään tyynyjen luokse. Ohjaaja asettaa tyynyn lapsen selkään. Lapsi kuljettaa tyynyn selän päällä patjojen luokse. Kun kaikki tyynyt on kuljetettu, ohjaaja kysyy, mikä kulku neuvo kirjan sivulla 25 on (kaivinkone).

Sitten ollaankin työmaalla. Leikin ohjaaja pyytää lapset mukaan kaivureiksi.

Säkeistö 1: Käsistä tehdään yksi iso kauha, jolla "kaivuri" kaivaa miimisesti isoa kuoppaa.

Säkeistö 2: Kaivaminen pysähtyy ja "kaivuri" kuulostelee ääniä kummissaan.

Säkeistö 3: Kaivuri tärisee ja hytkyy.

Säkeistö 4: Kaivuri huutaa: "Tarvitsen työrauhaa!" ja jatkaa kuopan kaivamista ensin yhdellä kädellä, sitten toisella ja lopuksi molemmilla.

Säkeistö 5: Kaivuri jatkaa kaivamista. Viimeisen säkeen aikana kaivaminen loppuu ja otetaan kiinni omasta korvasta.

Säkeistö 6: Kaivuri jää miettiväisenä istumaan lattialle. Jätetään kaivuri miettimään uutta työtä ja tehdään seuraavaksi joukolla yhteistyötä.

Leikin ohjaaja pyytää lapsia etsimään tilasta peittoja ja hypitään yhdellä jalalla kaikki peittojen luokse. Ohjaaja kertoo, että seuraavaksi meidän tulee tehdä yhteistyötä ja kuljettaa peitto yhdessä yhdellä jalalla hyppien patjojen ja tynnyjen luokse. Jokainen ottaa kiinni peitosta ja yhdessä hypitään ja viedään peitto. Hypitään toisella jalalla takaisin peittojen luokse. Kuljetetaan loputkin peitot samalla tavalla yhdessä patjojen luokse.

Kun kaikki peitot on kuljetettu, lapset saavat tehdä materiaaleista omat tai yhteisen lukupaikan. Lukupaikkaan voi ottaa mukaan myös oman lukukaverin. Ohjaaja himmentää valoja ja asettaa keskelle himmeän lukuvalon esim. lyhdyn tai "jouluvalot".

Lapset kuuntelevat ohjaajan lukemana kirjasta vielä runot: Jäätelöauto, Kuupostia, Lentokenttä ja Sähköauto.

Etsitään kirjasta jokaiselle oma kiinnostava kulkuneuvo ja piirretään tai askarrellaan ne. Tehdään myös ryhmän yhteinen kartta, joka johtaa unelmien lukupaikkaan ja kiinnitetään jokaisen oma kulkuneuvo kartan ympärille. Kartan paikat voidaan myös nimetä ja prosessia voidaan dokumentoida valokuvin.

HANNELE LAMPELA & NINKA REITTU: PRINSESSA PIKKIRIIKKI JA ASTETTA PAREMMAT ILTASADUT

(Harjoitukset voidaan tehdä myös alkuperäiseen Ruma ankanpoika -satuun)

- **Esineet/patsaat**
Kuljetaan tilassa musiikin soidessa. Leikin ohjaaja antaa jonkin tavan liikkua aiheeseen liittyen esim. uiskentele kuin anka, räpiköi vedessä kuin makkara -koira, lennä ja liidä kuin joutsen, tee Makkara koiran taikomisleikkeitä, laukkaa pitkillä koivilla kuin kirahvi jne. Kun musiikki pysähtyy, pysähdy patsaaksi. Liikkumistapa vaihtuu musiikin jatkuessa.
- **Salaperäiset esineet**
Tuodaan tilaan kasa esineitä. Keksitään yhdessä, miten ne liittyvät kirjaan/hahmoihin. Kenen ne ovat? Mistä ne on saatu? Mihin esinettä on käytetty? Jne.
- **Valokuvat ja ajatusäänet**
Tehdään pienissä ryhmissä patsaita jostain Ruma ankanpoikanen -sadun/ Makkara-Ankka -sadun tilanteesta. Muut voivat arvata, mistä kohdasta on kyse. Voidaan liittää kuvaan myös ajatusäänet, jolloin ohjaajan koskettaessa kuvassa olevaa, tämä sanoo ääneen yhden repliikin tai ajatuksen, mitä juuri sillä hetkellä se henkilö voisi sanoa tai ajatella.

- **Rohkeuspiiri**
Asetetaan piirin keskelle kangasmytty. Kuvitellaan siihen murheellinen ruma ankanpoika tai Makkara-Ankka. Lohdutetaan ja rohkaistaan yhdessä ankanpoikaa/ Makkara-Ankkaa sanoin ja elein. Etu- tai jälkikäteen (ryhmästä riippuen) on hyvä jutella lasten kanssa, minkälaiset sanat, eleet ja teot rohkaisevat & millaisilla erilaisilla äänensävyillä voi rohkaista ja lohduttaa. Kun harjoitus on tuttu, voidaan kokeilla sitä niin, että piirin keskelle ankanpojaksi/Makkara-Ankaksi asettuu joku lapsista. Miltä tuntui lohduttaa / tulla lohdutetuksi?

Vaihtoehtoisesti voidaan piirtää & kirjoittaa ankanpojalle/ Makkara-Ankalle yhteinen tsemppiviesti.

EVELIINA MUOTKAVAARA: RAE JA RYMISTELEVÄ RYMSKY

- **Kenen tavarat?**
Rae tarkastelee pihalla löytämiään tavaroita. Mietitään yhdessä kenelle pallo, silmälasit, villasukka, avain ja muna ovat kuuluneet ja miksi omistajat ovat kadottaneet tavarat.
- **Eläydytään Raen tunteisiin**
Leikitään Raetta ja liikutaan musiikin soidessa ympäri tilaa. Kun musiikki pysähtyy kuuntele, miten leikki jatkuu.
 - Rae oli iloinen syödessään mummon kanssa herkkuja kasvimaalta
 - Rae on yksinäinen
 - Rae on yllätynyt nähdessään, mitä kasvimaalle on kasvanut
 - Rae on innoissaan pallomerestä tai puumajasta
 - Rae säikähtää, kun kuulee rymistelevää ääntä puiden takaa
 - Rae on utelias näkemään otuksen
 - Raetta jännittää, kun metsästä alkaa kuulua ryminää

LAURA RUOHONEN, ERIKA KALLASMAA & PETRI KUMELA: OTUS OPUS

- **Arvaus -loruleikki**
Leppäkerttu (Kirsi Kunnas, Tapahtui Tiitiäisen maassa)
Piikkinuttu (Jukka Itkonen, Hirvi irvistää).
- **Loruleikki**
Leikitään kirjaan tutustumisen lomassa, jos kyseinen eläin osuu kohdalle:
Hiiriperhe (Kirsi Kunnas, Tapahtui Tiitiäisen maassa)
Taskurapu (Jukka Itkonen, Leikkihaitari).
- **Tarina kirjan kuvituksesta**
Tehdään lasten ehdotusten pohjalta tarinakaavaa (Ks. liitteet) apuna käyttäen tarina valitusta kirjan sivusta.
- **Loruleikki: Vedetään nuottaa**
Etsitään kirjasta kala ja tutkitaan kuvaa (mistä kalan tunnistaa jne.).
Keskustellaan eri kalastusvälineistä ja -seurasta.
Leikitään viltin ja sukkakalojen (parittomat sukat on täytetty vanulla ja sidottu sukan suusta kiinni) kanssa Vedetään nuottaa (versio suomalaisesta kansanrunosta).
 - Nuottakangas asetetaan piirin keskelle ja reunoista otetaan kiinni. Heilutellaan jalko
 - Ohjaaja antaa sukista tehdyt kalat jokaiselle ja kalat laitetaan nuottakankaan päälle.
 - Nuotta vedetään tiukaksi.
 - Nuottaa pyöritetään myötöpäivään tai vedetään edestakaisin. Samalla loruillaan lorua "Vedetään nuottaa, saadaan kaloja, kissalle kiisket koiralle kuoreet, mummolle mateet".
 - Pysäytetään liike ja syödään miimisesti nuotan reunalta "isota kalat syödään".

Ojennetaan kädet keskelle piiriä, jolloin nuotta menee kasaan "pienet kalat myydään". Odotellaan hetkinen ihan hiljaa jännittäen ja toisia kalastajia piirin yli katsellen, kunnes...

...ravistellaan nuottakangasta niin kauan, että jokainen kala on pomppinut pois "Kups kalat konttiin!". Toistetaan loruleikki kolme kertaa.

PIA KRUTSIN & JANI IKONEN: KAUPUNKI KUKATIES

• **Runojen kaupunki**

Runoleikin tarkoituksena on etsiä tilasta lukupaikan rakentamista varten materiaaleja. Tilaan on voitu etukäteen tuoda mm. patjoja, tyynyjä ja peittoja sekä esim. "jouluvaloja". Leikin ohjaaja voi kuljettaa monistetta tai kirjaa mukana, jossa runo lukee.

Lähdetään tutustumaan runojen kaupunkiin reittiohjeen avulla: runo Reittiohje runojen kaupunkiin. Leikin ohjaaja kertoo, että ennen matkalle lähtöä täytyy jokaisen valita itselleen runoratsu.

Mietitään yhdessä, millainen on:

- yksisarvinen: mistä tuntee yksisarvisen ja miten se liikkuu?
- kaksitahtinen: kerrotaan, että se on mopo ja mietitään, miten se liikkuu
- kolmipyöräinen (polkupyörä): kysytään, mikä se on ja mietitään, miten se liikkuu
- vanha Datsun: kysytään tietääkö kukaan mikä se on, kerrotaan tarvittaessa että on auto ja mietitään, miten sitä ajetaan

Ohjaaja pyytää jokaista valitsemaan itselleen mieleisen kulkuneuvon edellisistä.

Säkeistö 1: Liikutaan tilassa valitulla runoratsulla.

Ennen toista säkeistö ohjaaja kertoo, että seuraavaksi täytyy kääntyä kolme kertaa.

Säkeistö 2: Käänny 3 kertaa ja poimitaan kaksi "roskaa" lattialta. Sitten hypätään runoratsun selästä/kyydistä pois ja matkustetaan linja-autolla.

Säkeistö 3: Matkustetaan "körötellen" / hytkeyn bussilla ja painetaan nappia.

Ohjaaja kertoo, että nyt olemme perillä ja pyytää lapsia etsimään tilasta patjoja ja konttaamaan niiden luokse. Ohjaaja asettaa yhden patjan lapseen selkään ja lapsi kuljettaa sen konttaamalla paikkaan, josta lähdettiin. Jos patjoja on vähän tai ne ovat kooltaan isoja, voi patjaa olla kuljettamassa 2-3 konttaavaa lasta rinnakkain.

Kun kaikki patjat on kuljetettu, kokoonnutaan yhteen ja tutkitaan kirjasta Runomatikkaa 1 runon kuvitusta, mitä tuttuja asioita siitä löytyy. Loruillaan runo hyöntäen Runo matematiikka 1 tukikuva- ja viittomaohjetta, joka löytyy liitteistä.

Seuraavaksi tehdään yhteistyötä. Hypitään yhdellä jalalla peittojen luokse. Ryhmä kuljettaa peitot yhdessä yhdellä jalalla hyppien patjojen / pehmopalojen luokse. Yhtä peittoa kuljettaa vähintään kaksi lasta tai vaikka koko porukka. Kun kaikki peitot on kuljetettu, ohjaaja näyttää kirjasta kuvan etanasta, runo Etana-etana. Mennään mahalleen makaamaan ja liikutetaan etusormeja etanan tapan lattiaa pitkin.

Ensimmäisen säkeistön jälkeen ohjaaja kysyy lapsilta, nousiko kenenkään etanalla sarvet pystyyn? Kun vastaus on ei, mitä se silloin tarkoittaa? Eli, huomenna ei ole tylsä päivä!

Toisen säkeistön jälkeen ohjaaja kysyy lapsilta, mitä luulette; näkeekö etana hidasta unta? Vaihdetaan muutama ajatus vastaukseen liittyen.

Kolmannen säkeistön jälkeen ohjaaja pyytää lapsia katsomaan kaverin etanaa, eli etusormea. Löytyykö siitä naarmu ja, arpia tai haavoja. Jos löytyy, kaverille voi kertoa, mistä arpi tai haava on tullut.

Ryömitään tyynyjen luokse. Ohjaaja asettaa tyynyn lapsen selkään ja hän ryömii tyyny selän päällä patjojen ja peittojen luokse. Kun kaikki tyynyt on kuljetettu, rakennetaan omat tai yhteinen lukupaikka. Lukupaikkaan voi ottaa mukaan myös oman lukukaverin. Ohjaaja himmentää valoja ja asettaa keskelle himmeän lukuvalon (esim. lyhty).

Luetaan runot: Parasta satamiljoonaatuhatyksi, Hei, sini siinä!, Mauri Poppanen ja Illan tullen.

Piirretään tai askarrellaan jokaisen oma unelmien lukupaikka. Tehdään myös ryhmän yhteinen kartta, johon liitetään lukupaikat. Karttaan voidaan merkitä myös paikkojen nimiä ja prosessia voidaan dokumentoida valokuvin.



ESIOPETUKSEN HARJOITUSPAKETTI

KAIKILLE YHTEISET HARJOITUKSET

Työpajoissa käytetyt kaikille yhteiset lorut:

- Hopi-hopi haneen (Laura Ruohonen & Erika Kallasmaa, Tippukivitapaus).
- Kivi painava, perhonen keveä (Jukka Itkonen, Sanamaa).
- Iloinen auto (Kirsi Kunnas, Tapahtui kerran Tiitiäisen maassa).
- Makkara-koiran TAIKAVÄÄKYLÄ (Hannele Lampela, Prinsessa Pikkiriikin kootut tuhmuroinnit).
- Sanakin voi riittää (Leena Laulajainen, Sininen pieni Aasi).

Työpajoissa käytetyt kaikille yhteiset draamaleikit:

- **Ohjaaja Pikkiriikinä (roolimerkki)**
Leikin ohjaaja esittelee ja kertoo Prinsessa Pikkiriikin hahmosta Prinsessa Pikkiriikin astetta paremmat iltasudut kirjaa apuna käyttäen. Ohjaaja myös pukeutuu Pikkiriikin hahmoon työpajan alussa (hame, kruunu ja Makkara-koira). Pukeutumisen aikana keskustellaan lasten kanssa mielikuvituksen käytöstä ja kerrotaan, että roolin kautta päästään leikkimään yhdessä. Leikki on sovellus Opettaja roolissa -draamaharjoituksesta.
- **Lukukaverit esittäytyy**
Musiikin soidessa lapset kulkee lukukaveri kainalosaan. Musiikin pysähtyessä annetaan erilaisia tapoja liikkua: peruuttamalla, hyppien, kyykyssä, hiipien jne. Jokaisella pysähdyksellä otetaan uusi lähimpänä oleva kaveri ja kerrotaan sille lukukaverista yksi henkilökohtainen asia: lukukaverin nimi & ikä, missä asuu, lempiruoka ja mikä on lukukaverin lempilukupaikka.

Työpajoissa käytetyt kaikille yhteiset sanataideharjoitukset:

- **Lastenkirjojen asiantuntijat / Peukkuparlamentti**
Ohjaaja esittää ao. väittämiä. Lapset näyttävät peukalolla, onko väittäjä omalla kohdalla totta (peukku ylös) vai tarua (alas).

Väittämät:

- olen lukenut kirjaa yhdessä aikuisen kanssa
- olen katsellut tai lukenut kirjaa itsekseni
- olen höpöttänyt
- olen keksinyt hassuja sanoja
- olen kuunnellut kirjaa eskarissa
- olen sanonut ruman sanan
- olen keksinyt omia tarinoita
- olen joskus leikkinyt.

Keksi itse lisää!

- **Tarinamaan portin avaaminen eri tavoin työpajan teeman mukaan**

Työpaja 1: Loitsu

Keksitään yhdessä loitsu Tarinamaan portin aukaisemiseksi.

Keksitään P-kirjaimilla alkavista sanoista loitsu = neljä P-kirjaimella alkavaa sanaa. Toistetaan loitsien, aloittaen hiljaisesta ja vähitellen äänekkäämmin toistamalla valitut sanat x3. Viimeisen litanian jälkeen huudetaan vielä POKS!

(Esim. 3 X PUPU, PÖLLÖ, POPCORN, PAUKKU + viimeisen litanian jälkeen: POKS!)

Loppuun voi vielä keksiä taika-asennon, johon jokainen hyppää & jähmettyy loitsimisen päätteeksi (patsas).

Työpaja 2: Imitaatiot polun ensimmäisistä kirjoista

Tehdään yhdessä:

- Pellen hassu asento ja ilme (Punahilkkan polku).
- Supersankariasento (Tuhkimon polku).
- Gorillan rummutus (Ruman ankanpoikasen polku).

Työpaja 3: Fakta ja fiktio väittämät

Ryhmän tehtävänä on vastata oikein viiteen väittämään. Ryhmälle sopivat väittämät valitaan polun mukaan.

- Käärmeet voivat syntyä munista.
- Varpaat ovat polvien yläpuolella.
- Maha on alempana kuin pää.
- Matolla voi lentää.
- Joulukuu on keväällä.
- Syyskuu on syksyllä.
- Aamu alkaa Ö -kirjaimella.
- Runo voi olla lyhyt tai pitkä.
- Mielikuvitus on supervoima.
- Kirjoissa voi olla tietoa.
- Kirjoissa voi olla höpö-höpö -juttuja.
- Metsässä on aina sata puuta.
- Pimeässä on mörköjä.
- On rohkeaa pyytää anteeksi.
- Punahilkka söi suden.
- Tuhkimolla oli juhlassa kumisaappaat jalassa.
- Ruma Ankanpoika syntyi munasta.
- Kirahvilla on pitkä kaula.
- Koiralla on kärsä.
- Supersankarit osaa lentää.
- Mummo on jonkun isä.
- Pilviä voi syödä.
- Juna kulkee raiteilla.
- Puput syövät karhuja.
- Kilpikonnat osaavat uida.

Keksi itse lisää!

Työpaja 4: Lepo- ja lukuasento

Luetaan Pia Perkiön runo Satupuu mukavassa lepo- tai lukuasennossa & rentoudutaan hetki.

- **Pikkiriikin versio sadusta vs klassikkosatu**
Prinsessa Pikkiriikin astetta paremmat sadut kirjan satujen lukeminen ja vertaaminen alkuperäiseen satuun.
- **Lukukaveri**
Katsotaan Parasta lukemista video 3: Lukukaveri. Keskustellaan, millainen ja mikä lukukaveri voi olla. Mikä on lukukaverin tärkein ominaisuus (korvat)? Tehdään itse tai etsitään jokaiselle oma lukukaveri (lelu) ja täytetään lukukaverin henkilökortti (Ks. liitteet).

- Vinkkejä lukukaverin tekemiseen löydät kirjasta Sytytä lukukipinä – pedagogisia keinoja lukuinnon herättelyyn (Julia-Anna Aerila ja Merja Kauppinen)
- Lastenkulttuurikeskus Lastun ohje lukukaverin tekemiseen kierrätysmateriaaleista:
https://lastu.fi/wp-content/uploads/2020/10/tekemiskortti_sukkamaskotti.pdf
- **Kirjan kuvituksesta oma tarina**
Pienryhmissä tutkitaan kirjoja ja valitaan yksi kirja. Tehdään kirjan kuvitusten pohjalta oma tarina tarinakaavalla (Ks. liitteet):

Valitaan kirjasta hahmo ja nimetään se.
Tarina kerrotaan valitusta henkilöstä.
Valitaan kirjan samalta sivulta paikka, jota kuvaillaan.
Keksitään muihin kohtiin omaa tarinaa.
Lopuksi luetaan pienryhmien tekemät tarinat kaikille ja näytetään valitut kirjat ja kuva, josta tarina on kirjoitettu.

- **Luetaan ja esitetään pienryhmissä**
Pikkiriikin matkalaukussa tuomat teemaan sopivat kirjat on aseteltu houkuttelevasti esille ympäri tilaa. Ryhmän oma aikuinen jakaa lapset pienryhmiin. Ryhmät valitsevat kirjoista mieleisen tai kiinnostavan kirjan.

Tehtävä:

Etsikää kirjasta 1 kiinnostava aukeamaa keksikää, miten esitätte valitsemanne aukeama asiat miimisesti, patsaana, draamana, äänтелеillä tai muulla itse keksityllä tavalla ryhmä esittää valitsemallaan tavalla aukeaman muille. Leikin ohjaaja lukee kirjan aukeaman ja kertoo lopuksi kirjan nimen.

- **Aamusadut**
Tehdään aamusatuja erilaisia lukemisen tapojen käyttäen eli luetaan erilaisia kirjoja omille lukukavereille tai aamupiirillä: takaperin, keskeltä, vain yhtä kirjan henkilöä kuvista seuraten ja siitä omin sanoin kertoen, satunnaisesti aukeamalta toiselle loikkien, joka viidennen sivun viides lause luetaan, äännellen, pantomiimilla esittäen jne.

- **Unelmien lukupaikka**
Tehtävä on kolmivaiheinen:

Vaihe 1:

Pyydetään lapsia ottamaan kotona valokuva, jossa lapsi on lukukaverin kanssa lukemassa kirjaa kodin lempilukupaikassa. Kuva lähetetään ryhmän aikuisille.

Vaihe 2: Liikutaan musiikin tahdissa:

sammakkona, hiirenä, dinosauruksena, kummituksena jne. Kun musiikki pysähtyy, kerro kaverille:

- Missä paikassa luen mieluiten kotona.
- Kenen kanssa luen kotona.
- Mikä on lempikirjasi.

Katsellaan yhdessä loppuksi kuvista, millaisia lukupaikkoja lasten kotoa löytyy.

Vaihe 3: Rakennetaan unelmien lukupaikka ryhmän olemassa olevista kalusteista ja kankaista ja vilteistä. Lueskellaan rauhassa kirjoja rauhallisen musiikin soidessa taustalla.

- **Ryhmän oma lukupaikka**

Suunnitellaan koko ryhmän voimin lasten omat lukupaikat (piirtäen, askarrellen, palikoista / legoista rakenten ym.). Jos mahdollista, rakennetaan ryhmätilaan lasten toiveita huomioiden unelmien lukupaikka, jossa kaikilla on hyvä olla.

PUNAHILKAN POLUN KIRJAT JA HARJOITUKSET

HANNELE LAMPELA & NINKA REITTU: PRINSESSA PIKKIRIIKKI JA ASTETTA PAREMMAT ILTASADUT

(Harjoitukset voidaan tehdä myös alkuperäiseen Punahilkka satuun)

- **Esineet/patsaat**

Kuljetaan tilassa musiikin soidessa. Leikin ohjaaja antaa jonkin tavan liikkua aiheeseen liittyen esim. vaani kuin susi, hyppele metsässä kuin Punahilkka, keiku kuin ruokakori punahilkan kädessä, jne. Kun musiikki lakkaa, mennään ohjaajan ohjeiden mukaiseen ryhmään: ota pari / ota kolmen hengen ryhmä / ota viiden hengen ryhmä jne. Muodostetaan ohjaajan pyytämään aiheeseen liittyvä esine tai patsas. Esim. tehkää metsä, tehkää isoäidin mökki, tehkää konvehtirasia, tehkää susihukkasen suuri suu jne.

- **Salaperäiset esineet**

Tuodaan tilaan kasa esineitä. Keksitään yhdessä, miten ne liittyvät kirjaan/hahmoihin; kenen ne ovat? Mistä ne on saatu? Mihin esinettä on käytetty? Jne.

- **Valokuvat ja ajatusäänet**

Tehdään pienissä ryhmissä valokuva (still-kuva) jostain Punahilkka -sadun/ Pikkuinen Punahilkka -sadun tilanteesta. Muut voivat arvata, mistä kohdasta on kyse. Voidaan liittää kuvaan myös ajatusäänet, jolloin ohjaajan koskettaessa kuvassa olevaa, tämä sanoo ääneen yhden repliikin tai ajatuksen, mitä juuri sillä hetkellä se henkilö voisi sanoa tai ajatella.

- **Rohkeuspiiri**

Asetetaan piirin keskelle kangasmytty. Kuvitellaan siihen metsässä sutta pelkäävä Punahilkka. Tsempataan ja rohkaistaan yhdessä Punahilkkaa sanoin. Etu- tai jälkikäteen (ryhmästä riippuen) on hyvä jutella lasten kanssa, minkälaiset sanat ja teot rohkaisevat & millaisilla erilaisilla äänensävyillä voi valaa toiseen rohkeutta. Kun harjoitus on tuttu, voidaan kokeilla sitä niin, että piirin keskelle Punahilkaksi asettuu joku lapsista.

Miltä tuntui rohkaista / saada rohkaisua osakseen?

Vaihtoehtoisesti voidaan piirtää & kirjoittaa Punahilkalle yhteinen tsemppiviesti.



- **Mummin tukkatarinat**

Luetaan kirjan alusta kolme sivua ja sitten kahdeksas sivu. "Mummin tukasta tippuu polkupyöriä, lentäviä laivoja, silinterihattuja, apinanleipäpuun hedelmiä, tanssikenkiä, kissoja ja vaikka mitä." Keksitään, mitä kaikkea muuta mummin tukasta löytyy!

Missä mummo on käynyt, kun sen tukasta tulee noin jänniä juttuja?

- **Minun tukka & tarinat**

Tehdään omakuva kollaasi-tekniikalla teemalla Minun tukka & tarinat. Mallia voi ottaa Lentävä mummini -kirjan sivuilta 7-8. Leikkaa & liimaa A3 kokoiselle vahvalle paperille tai pitkälle suorakaiteen muotoiselle paperille erivärisistä papereista pää ja iso tukka. Silkkipaperi toimii hyvin tukkana, koska siihen saa helposti liimatessa luontevia laineita. Tukan voi toteuttaa myös maalaamalla. Piirretään kasvopiirteet (nenä, silmät, suu) ja tarvittaessa kaula ja rintakehä.

Leikataan lehdestä kuvia erilaisista itseä kiinnostavista asioista. Kuvia voi piirtää myös itse erilliselle paperille ja leikata ääriviivoja pitkin irti. Liimataan leikatut kuvat omakuvan tukkaan. Lopuksi tehdään kuvan pohjalta tarina alla kuvattua kerronnan kaavaa käyttäen tai vapaasti saduttaen.

Esimerkki/kaava: Minun päässäni on tarinoita polkupyöristä ja leivoksista. Minun päässäni on tarinoita kukista ja linnuista. Kaikkien eniten päässäni on kissa -tarinoita, koska kissat ovat suloisia.

- **Sirkus Mummila**

Luetaan sivu 15 "Tervetuloa sirkus mummilaan! --- Ja nyt hyvä yleisö sirkus alkaa! tirehtööri kuuluttaa." Mietitään yhdessä, millaisia esityksiä sirkuksessa on ja keitä siellä esiintyy. Kumarretaan & tehdään hahmoille sopivia liikkeitä / esitetään pantomiimina.

Valitaan lopuksi yksi hahmo, josta kerrotaan yhdessä tarina tarinakaavaa apuna käyttäen (Ks. liitteet)

- **Sirkuksen taiteilijanimet**

Tarinassa seikkaillaan Mummon sirkuksessa (s. 15-22), jossa tavataan mm. voimakaksikko Patti-Muskeli ja Voima-Pate, Pelle Höpönassu sekä eläinten kesyttäjät Rosalie ja Raimo.

Mitä sinä haluaisit tehdä sirkuksessa? Olisitko taikuri, tirehtööri, jonglööri, pelle tai balleriina?

Keksitään jokaiselle sirkusnimi ja esittäytyään omalaatuisilla tervehdyksillä. Tervehdys on yksi liike, joka kuvaa omalla tavallaan sirkustaiteilijaa (taikurin sauvan heilautus, trapetsitaiteilijan pyörähdys, voimailijan voima-asento jne.) Jokainen sanoo vuorollaan sirkusnimensä ja näyttää itse keksimänsä tervehdyksen. Muut tervehtivät takaisin toistamalla nimen ja tervehdyksen/liikkeen.

- **Maisemakuvia lentävästä matosta**

Lentävä mummini -tarinassa lapset nousevat korkeuksiin ja tempautuvat seikkailun tuuliin mummon hiuksista muotoutuvan lentävän maton kyydissä (s.9-14). "Nouskaa kyytiin, mummi kehottaa ja osoittaa hiuksiaan, jotka ovat alkaneet latvastaan muistuttaa itämaista mattoa. --- Niin korkealta näkyy kauas. --- Näettekö, mitä tuolla alhaalla on? mummi kysyy.

Keskustellaan, millaisiin paikkoihin lapset matkaavat lentävän maton kyydissä?

Rakennetaan legoista, palikoista, kankaista ja muista leluista kaupunkeja, metsiä, teitä, lampia, tehtaan piippuja pienissä ryhmissä. Katsellaan rakennettua maisemaa lintuperspektiivistä, esim. tuoilta seisten. Mitä näkyy? Annetaan rakennetulle kaupungille tai maalle nimi. Otetaan rakennelmasta "ilmakuvia" tabletilla ja tulostetaan ne. Nimetään ilmakeleluun rakennukset, tiet, polut, lammet.

• **Mummilan leivokset**

Tarinassa herkutellaan seikkailun päätteeksi mummin perinteisillä herkuilla (s.24). Mitä mummi tarjoilee? Mummin muffinsseja, kanelilettiä vai kenties riemurinkeleitä? Suunnitellaan kollaasitekniikalla erilaisista papereista ja lehdistä leikkaamalla & liimaamalla erilaisia leivoksia sekä pullia. Annetaan leivonnaisille hauskoja nimiä. Leivonnaisille voi keksiä, myös reseptit.

*Millaisia salaisia ainesosia mummin leivoksiin sisältyy?
Kenties ripaus rakkautta, kissan karva tai tarinoiden taikapölyä?*

• **Minä osaan!**

Mummi katsoo tarinan lopussa tyytyväisenä peliin (s. 26). Mummi osaa lentää lentävää mattoa, mutta myös paljon muuta. Mitä sinä osaat? Kurkistetaan peiliin. Peili kertoo, missä juuri sinä olet taitava. Harjoitusta varten tarvitaan valokuvakehys, johon mahtuu lapsen kasvot: kehyksen voi tehdä pahvista tai käyttää valmista sopivan kokoista kehystä, josta on poistettu sisälasi/pahvit.

Harjoitukselle on kaksi vaihtoehtoista toteutustapaa:

1. Pelin kehys kiertää piirissä lapselta toiselle. Kun lapsi kurkistaa "peiliin", aikuinen kertoo jonkun asian, missä juuri tämä lapsi on taitava: olet taitava leikkimään / olet taitava kertomaan hauskoja juttuja / olet taitava kuuntelemaan / olet rohkea jne. Jokaiselle lapselle annetaan samalla aplodit.
2. Harjoituksen toinen vaihtoehto voi olla helpompi lapsille, kun vaihtoehtoa yksi on tehty esim. edellisinä päivinä ja idea on lapsille tuttu. Tässä toteutuksessa lapsi itse saa kertoa, missä hän on hyvä. Ensimmäisen toteutustavan mukaisesti lapsi saa tässäkin osakseen aplodit.

Lopuksi annetaan vielä kaikille lapsille yhteiset aplodit!



- **Erilaiset lukemisen tavat**

Tutustutaan aluksi kirjaan etu- ja takakannessa olevan pelin avulla. Pelataan peliä 2-3 kertaa ja luetaan kohdat kirjasta.

Jatketaan lukemista eri tavoin:

- Luetaan sivuilta 10-15 pätkiä (s. 11 hirvi / s. 13 kolossikalmari / s. 14 lumileopardi) paljastamatta mistä eläimestä on kyse. Kun teksti on luettu valikoiden, lapset arvaavat, mistä eläimestä on kyse. Kuva näytetään, kun joku arvaa mistä on kyse tai kun kaikki vihjeet on annettu.
- Heitetään noppaa ja lasketaan aukeamia tai sivuja eteen- tai taaksepäin nopan osoittaman luvun mukaan.
- Kysytään muutaman lapsen ikä ja etsitään iän mukainen sivunumero.
- Valitaan sisällysluettelosta mielenkiintoisin, oudoin tai hauskin kuva ja luetaan kirjaa siitä kohdasta.
- Aloitetaan lukeminen kirjan lopusta alkuun päin.
- Tutkitaan kuvia kääntäen kirja nurinpäin.
- Tehdään eläinten ääniä ja liikkeitä.
- Tutkitaan kuvia ja mietitään, mitä ne kertovat meille.
- Tehdään patsaita kirjan kuvista.

- **Rakennetaan tilaa**

Valitaan paikaksi metsä tai meri. Tehdään yhdessä patsailla "valokuva" valitusta paikasta, eli mennään yksi lapsi kerrallaan sovittuun kohtaan fyysisessä tilassa, joka on metsä tai meri.

Asetutaan yksi kerrallaan tilassa patsas-asentoon ja sanotaan, mitä esitän. Esim. "Minä olen kivi metsässä" "Minä olen aalto meressä"jne. Muistutetaan, että jokainen voi olla mikä tahansa. Kun tila on valmis, ryhmän aikuinen käy koskettamassa jokaista vuorollaan. Kosketus merkitsee, että saa vuoron tehdä patsaalle sopivan äänen tai liikkeen.

- **Eläimiä, joilla on / jotka ovat...**

Valitaan millaisia eläimiä esitellään: kovaäänisiä, hiljaisia, pörröisiä, meidän mielestä pelottavia jne. Päätetään esiteltävät eläimet. Piirretään tai etsitään niistä kuvat. Liimataan kuvat kollaasiin ja kirjoitetaan puhekupliin eläinten ääntelyä ja/tai ajatuskupliin, miksi eläin äänтелеe niin tai millaisessa tilanteessa hän tekee niin.

- **Eläinten oudot työt**

Luetaan kirjasta sivut 22-23 ja keskustellaan eläinten oudoista töistä. Keksitään muille eläimille outoja töitä.

Miksi juuri se eläin on hyvä siinä työssä? Mitä erityistaitoa tai -vahvuutta eläin käyttää työssään?

Kootaan eläinten oudoista töistä kollaasi.

- **Ravintoketju**
Pelissä keksitään ensin liikkumistapa ravintoketjun osille: levälle, äyriäiselle, sillille, turskalle ja ihmiselle. Kuljetaan tilassa ja pelataan kivi-paperi-sakset -peliä kaikkia vastaan. Voitosta pääsee aina ravintoketjussa eteenpäin. Kaikki aloittavat ensin levänä. Voitettuaan kaverin muuttuu äyriäiseksi. Siitä edelleen voitoista silliksi, turskaksi ja lopulta ihmiseksi. Ihmiseksi päästyään lähdetään pelistä pois. Joka kierroksella pitää vaihtaa vastustajaa. Voidaan pelata leikin opittua myös niin, että häviöstä tipahtaa alkuun eli takaisin leväksi, jolloin peli pidentyy ja vaikeutuu.
- **Varpaansyöjä näkyviin**
Ohjaaja piirtää taululle tai isolle paperille varpaan syöjän lapsilta kyselyjen ohjeiden mukaisesti:

*Onko laiha vai pullea, pitkä vai lyhyt? Onko pää iso vai pieni? Silmät suuret vai pienet, auki vai kiinni?
Millaiset korvat? Jalat ja kädet? Tukka? Muualla karvaa? Häntä? jne.*

- **Ihmissyöjä**
Katsellaan ja tutkitaan kirjassa sivulla 10-11 olevia varpaansyöjiä. Keksitään pienemmissä ryhmissä ryhmän oma ihmissyöjä ja tehdään se patsaana. Annetaan ihmissyöjälle myös nimi, ja keksitään sille asuinpaikka, ikä, erityistaito ym. taustatietoja. Esittäydytään muille ryhmille. Toinen vaihtoehto on piirtää ryhmänä oma ihmissyöjä paperille ja esitellä se muille.

- **Ravintoketjut: tarua vai totta?**
Luetaan sivulta 6-7 & 12 oikea ravintoketju ja Otson tekemä ravintoketju, jossa lopussa mummo syö Otson. Kumpi ravintoketju on totta? Tehdään muovieläimistä, legoista, leluista ja esineistä erilaisia hassuja ja todellisia "ravintoketjuja". Niitä voidaan tehdä myös valmiiksi tulostetuista PC-kuvista tai piirtää itse.
- **Sokkelo**
Sivulla 20 Otso piirtää sokkeloita/labyrintteja, joiden päässä on varpaansyöjiä. Piirtäkää omat labyrintit ja varpaansyöjä yhden kujan päähän.
- **Pahaa unta & voimahuuto**
Sivulla 15 Otso näkee pahaa unta. Oletko sinä nähnyt joskus pahaa unta? Piirrä omasta unesta ja kerro piirroksen äärellä kaverille siitä. Mikä auttaa, jos näkee pahaa unta tai pelottaa. Keksikää oma voima huuto, jonka voi huutaa, jos näkee pahaa unta.
- **Voimaeläin**
Kirjan alussa Otso kertoo, että muuttuu välillä karhuksi. Karhu on Otson voimaeläin.
*Mikä eläin sinä haluaisit olla ja mikä voisi olla sinun voimaeläin?
Millaisia ominaisuuksia sinun voimaeläimelläsi on?
Miten se liikkuu?*
Kulkekaa musiikin tahdissa metsässä omaa voimaläintä esittäen. Kun musiikki pysähtyy, ota läheltä pari ja kerro omasta voimaeläimestä yksi asia, jonka tiedät. Eläintä ei tarvitse kertoa. Lopuksi voidaan yrittää arvata kaikkien voimaeläimet yhdessä. (Esim. jos eläin on susi, voisit kertoa, että sillä on suuri suu, sen turkki on harmaa, sillä on terävät hampaat jne.)

- **Varjokuvia**
Kirjan lopussa Otson ja isän varjot piirtävät maahan karhun silhuetit. Laittakaa lamppu pimeään huoneeseen ja tehkää omasta kehosta, käsistä tai eri esineistä varjokuvia valkoiselle seinälle tai lakanalle. Voitte yhdistää tähän tehtävään edellisen voimaeläin -tehtävän ja yrittää tehdä oman voimaeläimen varjon.
- **Kuka syö kenet?**
Ravintoketjussa joku aina syö jonkun, jonka joku syö. Tehdään yhdessä tarina, jossa joku syö ensin jonkun, ja sen syö sitten joku muu.

Miten tarina päättyy?

Voitte tehdä tarinan vapaasti tai hyödyntäen Jonka rakensi Jussi -lorun kaavaa. Tarina voi alkaa jostakin paikasta tai asiasta, jonka varpaansyöjä -kirjan päähenkilö Otso on rakentanut, tehnyt tms. (multakasa, maja, kakku...)

Esim.

Tässä on multakasa, jonka lapioi Otso.
Tässä on mato, joka tonki multakasaa, jonka lapioi Otso.
Tässä on tikka, joka söi sen madon, joka tonki multakasaa, jonka lapioi Otso. Tässä on kissa, joka söi sen tikan, joka... jne.

DEBORAH MARCERO & MARI NURMINEN: ROOSA JA JÄNNITTÄVÄT SEIKKAILUKARTAT

- **Kartoilla kulkeminen**
Luetaan koko kirja ja seurataan miten ja millaisilla kartoilla Roosa kulkee. Kerrataan, missä kaikkialla Roosa käy. Pohditaan, minne sinä haluaisit mennä mielikuvituksen siivin.

- **Missä olen?**
Toimitaan pareittain. Otetaan kirjan ensimmäinen kartta-aukeama. Toinen päättää kartalta kohdan, jonne on "piiloutunut", ja alkaa antaa parille vihjeitä, mitä näkee ympärillään. Toinen yrittää keksiä, missä kohtaa karttaa kaveri "piileksii". Vaihdetaan osia.
- **Hurjat tutkimusretket**
Toimitaan pareittain. Keksitään ja kerrotaan mitä hurjimpia tutkimusretkiä ja tapahtumia. Toinen pistää aina paremmaksi. Aloitetaan kertominen "Kerran kun minä...", johon toinen jatkaa "Eihän tuo vielä mitään ole, vaan kerran kun minä..." jne.
- **Oma mielikuvituskartta**
Tutkikaa Roosan karttoja: miten tiet, järvet, saaret, ilmakehät tai metsät on kuvattu kartoissa.

Millaisia paikannimiä löytyy?

Piirtäkää omat kartat ja nimetkää niihin paikkoja. Vaihtoehtoisesti voitte tehdä yhden ison yhteisen kartan vaikkapa voimapaperille piirtäen ja/tai leikaten&liimaten muotoja papereista ja/tai kankaista.

- **Kieliä**
"Menkää Roosan matkassa eri mielikuvitus-paikkoihin": Sinisen lohikäärmeen savuisille vuorille, Salaiseen lymypaikkaan tai Pöllökehälle.

Millaista kieltä noissa paikoissa puhutaan?

Kirjoittakaa erillisille pikkulapuille eri kirjaimia: vokaaleja & konsonantteja. Muodostakaa sitten lappuja järjestellen erilaisia uusia sanoja/omaa kieltä: A H U T I / I H T A / T I H T U jne. Sanat voi jäljentää paperille. Lopuksi keksikää, mitä eri sanat tai "lauseet" tarkoittavat!

HANNELE LAMPELA & NINKA REITTU: PRINSESSA PIKKIRIIKKI JA ASTETTA PAREMMAT ILTASADUT

(Harjoitukset voidaan tehdä myös alkuperäiseen Tuhkimo -satuun)

- **Esineet/patsaat**
Kuljetaan tilassa musiikin soidessa. Leikin ohjaaja antaa jonkin tavan liikkua aiheeseen liittyen esim. liiku vikkelästi kuin Tuhkimon hiiriystävät, laahusta maassa kuin Tuhkimon luuta, kulje ylpeillen ja kantoja kopistellen kuin Tuhkimon sisarpuolet, tempuille kuin Ryysy-Eetu tempupyörällä tanssilattialla, tee makkara koiran taikomisliikkeitä jne. Kun musiikki lakkaa, mennään ohjaajan ohjeiden mukaiseen ryhmään: ota pari / ota kolmen hengen ryhmä / ota viiden hengen ryhmä jne. Muodostetaan ryhmänä pyydetty aiheeseen liittyvä esine tai patsas esim. tehkää Tuhkimon kenkä, Makkara-koiran taikavääkylä, Ryysy-Eetun rohkeuden hetki, kurpitsavaunut, jne.
- **Salaperäiset esineet**
Tuodaan tilaan kasa esineitä. Keksitään yhdessä, miten ne liittyvät satuun tai sadun hahmoihin.

Kenen ne ovat? Mistä ne on saatu?

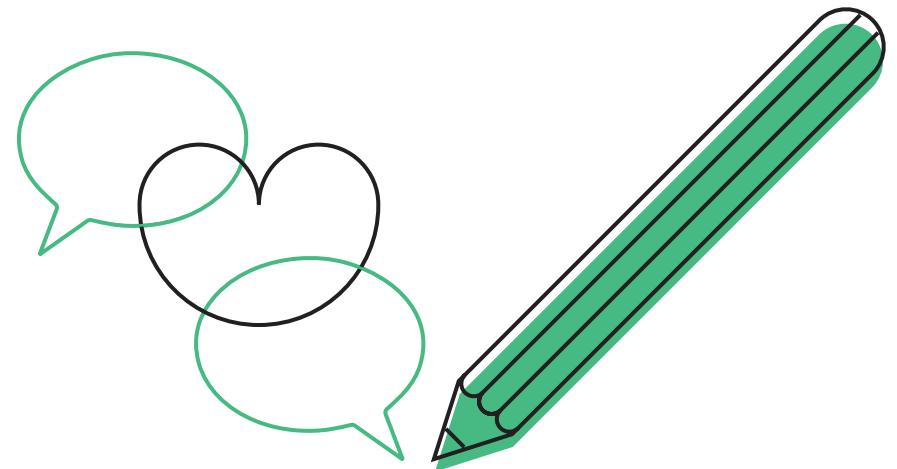
Mihin esinettä on käytetty? Jne.

- **Valokuvat ja ajatusäänet**
Tehdään pienissä ryhmissä valokuva (still-kuva) jostain Tuhkimo -sadun tai Ryysy-Eetu -sadun tilanteesta. Muut voivat arvata, mistä kohdasta on kyse. Voidaan liittää kuvaan myös ajatusäänet, jolloin ohjaajan koskettaessa kuvassa olevaa, tämä sanoo ääneen yhden repliikin tai ajatuksen, mitä juuri sillä hetkellä se henkilö voisi sanoa tai ajatella.

- **Tsemppi/lohdutus -piiri**
Asetetaan piirin keskelle kangasmyyty. Kuvitellaan siihen murheellinen Tuhkimo/Ryysy-Eetu. Tsemptaan ja rohkaistaan yhdessä Tuhkimoa/Ryysy-Eetua sanoin. Etu- tai jälkikäteen (ryhmästä riippuen) on hyvä jutella lasten kanssa, minkälaiset sanat, eleet ja teot rohkaisevat & millaisilla erilaisilla äänensävyillä voi rohkaista ja lohduttaa. Kun harjoitus on tuttu, voidaan kokeilla sitä niin, että piirin keskelle Tuhkimoksi/ Ryysy-Eetuksi asettuu joku lapsista.

Miltä tuntui lohduttaa / tulla lohdutetuksi?

Vaihtoehtoisesti voidaan piirtää & kirjoittaa Tuhkimolle/ Ryysy-Eetulle yhteinen tsemppi -viesti.



NINKA REITTU: SILLOIN KUN ON SUPEROLO

- **Loruleikki**
Leikitään loruleikki Räyhäpiirakka (Laura Ruohonen, Yökyöpelit), jottei tule yllätyksenä päähenkilön huonotuulisuus kirjan alussa. Hän on ehdottomasti saattanut syödä vahingossa juuri tällaista piirakkaa...
- **Jäätelöpäivä**
Luetaan kirjan alusta sivulle 8 saakka. Kirjassa tiistai on jäätelöpäivä ja lauantai pullapäivä. Maanantai on kenties se räyhäpiirakkapäivä.

Millaiset päivät keskiviikko, torstai, perjantai ja sunnuntai ovat?

Keksitään yhdessä!

- **Supersankarin voimapulla**
Kirjassa Iso ja pieni leipovat jättimäisen taikinan, josta syntyy ainutlaatuisia pullia. *"Kaiken sen vaivaamisen jälkeen oli ihanaa maistaa jotakin, mitä kukaan ei olisi voinut tehdä juuri sillä tavalla."* (s.10)

Mistä aineksista syntyy supersankarin pulla, jättimäinen voimataikina? Ripaus rohkeutta kenties? Yksi musta viitta, ämpärillinen räjähdyskiä, ripaus taikapölyä?

Mietitään yhdessä, mitä kaikkea liittyy supersankareihin ja rohkeuteen. Aikuinen kirjoittaa allekkain paperille tai taululle asiat ylös. Voitte miettiä myös erilaisia vahvoja makuja ja mausteita, huudahduksia, liikkeitä ja supersankareiden kulkuneuvoja, voimakkaita värejä yms.

Pohditaan, millaisia erilaisia astioita ja mittoja voidaan käyttää leipomisessa tai rakentamisessa: 3 kpl, pikkulusi-kallinen, kottikärryllinen, saavillinen, loraus jne. Lisätään

näitä mittoja aiemmin listattujen asioiden eteen. Sitten mietitään, miten taikina sekoitellaan ja vaivataan, miten pulla valmistuu. Esim. *"Vaivataan yhtä lujaa kuin pyörre-myrsky kaikki aineet sekaisin ja paistetaan auringon paasteessa. Näin superpulla on valmis."*

Lopuksi keksitään vielä, millaisia supervoimia voimapullia syömällä voi saada & tehdään erilaisia supersankariasentoja.

- **Lennokilla tarinoiden maahan**
Jatketaan lukemista sivulle 16 saakka. Kirjassa lennätetään mielikuvituksen lennokka avaruuteen saakka.

Keitä avaruudessa asuu tai lentelee? Millaisia paikkoja on avaruudessa? Mitä kaikkea avaruudessa voi tehdä? Millaisia liikkeitä voi tehdä ilmassa?

Kokeillaan hyppyä avaruuteen. Pohditaan, ja tehdään sitten tarina tarinakaavaa (ks. liitteet) apuna käyttäen avaruuden asukista yhdessä lasten kanssa.

- **Mielikuvituksen lennokka**
Kirjassa (s.15) pieni sankari keksii tappaa tylsyyttä piirtämällä ja mielikuvittelemalla. Paperista voi taittaa myös lennokin, joka mielikuvituksen avulla lentää avaruuteen saakka. *"Mielikuvitellaanko jotakin yhdessä? minä innostuin. Me teimme paperista lennokkeja ja juoksimme ulos aurinkoon lennättämään niitä. Kuvittelimme lennokit lentämään avaruuteen saakka."*

Tehdään omat mielikuvituksen lennokit. Piirretään A4 paperi täyteen kaikkea kummaa ja mielikuvituksellista: outoja otuksia, prinsessoja ja karkkipuita. Kun kuva on valmis, piirros taitellaan lennokiksi ja pistetään mielikuvitus lentämään. Pidetään vaikka lennokka -kisa! Kenen mielikuvitus lentää pisimmälle?

Jatkotehtävänä lapset voivat kertoa, mihin mielikuvitus lennättää oman lennokin.

***Miltä siellä näyttää? Keitä siellä asuu? Mitä siellä syödään?
Onko siellä iloista, jännää, rahallista vai hurjaa?***

Lasten kertomuksia voi kirjata myös ylös.

- **Surukivi**

Kirjassa paha mieli tuntuu isolta kiveltä mahassa (s. 18). Kirjassa suru muuttuu pienemmäksi, kun Iso haluaa. Halaukset helpottavat surun hetkellä, samoin silittäminen ja hellittely. Kääritään samaan tapaan omat surukivet pehmeään ja hellään villaan:

Etsi kämmenelle & nyrkin sisälle hyvin mahtuva kivi. Se on kova kuin suru. Kääri huovutusvilla muutamina ohuina kerroksina kuiviltaan kiven päälle niin, että se peittyy kokonaan. Voit laittaa muutaman värillisen villaraidan kiven pinnalle halutessasi.

Aseta pöydälle pieni pyyhe. Suihkuta lämpimän veden ja nestemäisen mäntysuovan seosta (n.50/50) villapeitteisen kiven päälle niin, että se vaahtoaan kunnolla. Ala hieroa villaa hellästi, niin että se vaahtoa hyvin. Lisää tarvittaessa suihkepullostasta seosta.

Kun kivi vaahtoa hyvin, voit hellitellä ja hangata sitä vähän topakammin. Huovuttaessa voitte miettiä sanoja, jotka lohduttavat surussa. Pyörittele villaista kiveä käsissäsi, kunnes villa on huopunut tiiviisti kiven ympärille. Joskus villa tekee "saumoja" tai "häntiä", mutta ei hätää: ne ovat hienoja persoonallisia piirteitä kunkin surukivessä. Kun villa on tarpeeksi huopunut, vie kivi hanan alle "lämpimään suihkuun". Lopuksi kastele vielä kylmällä vedellä ja kuivaa huolella pyyhkeeseen.

Surukiveen on nyt talletettu hellyyttä ja helliä sanoja. Kun on paha mieli, ota surukivi esiin, silittele sitä ja kerro murheesi. Se auttaa.

- **Ilmepiiri**

Kirjan tarinassa kerrotaan, että haukotus tarttuu ja hymy tarttuu (s.29). Tunteilla onkin taipumus tarttua ihmisestä toiseen helposti. Kokeillaan, miltä tuntuu saada hassuttelu -tartunta, kiukku -tartunta tai mökötyks -tartunta. Tämä tapahtuu ilmepiirissä, jota varten tarvitaan valokuvakehys, johon mahtuu lapsen kasvot. Tee kehys pahvista tai ota käyttöön valmis sopivan kokoinen kehys, josta on poistettu sisälasi/pahvit.

Tehdään vuorotellen piirissä musiikin soidessa erilaisia ilmeitä. Se jolla on kehys, kurkistaa kehysten takaa ja tekee ilmeen, muut matkivat. Käydään koko piiri läpi.

Miltä tuntui?

PIA KRUTSIN & JANI IKONEN: KAUPUNKI KUKATIES

- **Erilaiset lukemisen tavat**

Tervetuloa Kukaties nimiseen kaupunkiin. Kaupunki on vähän eriskummallinen paikka, uskalletaanko kurkistaa?

Luetaan runo Kaupungin järjestyssäännöt, jotta osataan toimia oikein.

Jatketaan lukemista eri tavoin, mutta jätetään jännittävät runot (Kuusikuja 66 ja Hautausmaan takana) myöhemmäksi.

- Heitetään noppaa ja lasketaan aukeamia tai sivuja eteen- tai taaksepäin nopan osoittaman luvun mukaan.

Seuraavaksi tutustumme kaupungin asukkaisiin. Luetaan runot Zoomaa, Gränd Hotel tähtitaivas ja Mauri Poppanen tai Taistelu Kyllikistä. Tehdään runojen pohjalta kaupungin asukkaista patsaita.

Sitten mennään keskikaupungille. Lapsia pyydetään kertomaan luku väliltä 1-8? Luetaan runosta Keskikaupungin sanakirja luvun mukainen säkeistö. Pyydetään luku kaksi kertaa.

Leikin ohjaaja kysyy lapsilta,

Joko me tiedetään kaupungista tarpeeksi? Uskalletaanko kurkistaa karmivaan paikkaan?

Tutkitaan kuvaa ja luetaan sitten runo: Hautausmaan takana.

- **Rakennetaan tilaa**

Valitaan paikaksi katu tai puisto. Tehdään yhdessä patsailla *"valokuva"* valitusta paikasta, eli mennään yksi kerrallaan sovittuun kohtaan fyysisessä tilassa, joka on katu tai puisto.

Asetutaan tilassa patsasasentoon ja sanotaan, mitä esitän. Esim. *"Minä olen jäätelökoju kadulla"* *"Minä olen liukumäki puistossa"* jne. Muistutetaan, että jokainen voi olla mikä tahansa.

Kun tila on valmis, ryhmän aikuinen käy koskettamassa jokaista vuorollaan. Kosketus antaa kullekin vuorollaan luvan tehdä patsaalle sopivan äänen tai liikkeen.

- **Oma kaupunki**

Tutkitaan kirjaa, millaisia asioita kirja kertoo kaupungista ja millaisista asioista kaupunki koostuu. Rakennetaan palikoista, pahvista tai legoista, askarrellaan, piirretään jne. koko ryhmän voimin oma kaupunki ja keksitään kaupungille nimi. Tehdään pienryhmissä yksityiskohtia kaupunkiin: järjestysäännöt, asukkaita, kadunnimiä ja niiden kuvauksia, jännittäviä ja hauskoja paikkoja, jne. Tutustutaan myös kirjan runojen tyyliin ja valitaan yksi tyyli. Tehdään valitun tyylin tapaisia runoja (mallia voi ottaa esim. Etana-etana, Haiku, Ravintolapäivä tai Vanhus ja meri runoista).

ELLEN KARLSSON & MONIKA FORSBERG: KUKA OHJAA JUNAA?

- **Junan matkustajat**

Luetaan kirja kahta viimeistä aukeamaa lukuun ottamatta. Mietitään, minkä nimisiä matkustajat voisivat olla. Minne kukakin on menossa?

- **Tunnepatsaat**

Kokeillaan ilmeillä ja keholla eläytyä kirjassa esiintyviin tunnetiloihin. Tehdään patsaat:

- yllätynyt kissa
- ärsyyntynyt karhu
- vihaiset hiiret
- säikähtänyt sarvikuono
- pelästynyt kirahvi.

RUMAN ANKANPOJAN POLUN KIRJAT JA HARJOITUKSET

HANNELE LAMPELA & NINKA REITTU: PRINSESSA PIKKIRIIKKI JA ASTETTA PAREMMAT ILTASADUT

(Harjoitukset voidaan tehdä myös alkuperäiseen Ruma ankanpoika -satuun)

- **Esineet/patsaat**

Kuljetaan tilassa musiikin soidessa. Leikin ohjaaja antaa jonkin tavan liikkua aiheeseen liittyen esim. uiskentele kuin anka, räpiköi vedessä kuin Makkara -koira, lennä ja liidä kuin joutsen, tee Makkara -koiran taikomisliikkeitä, laukkaa pitkillä koivilla kuin kirahvi jne. Kun musiikki lakkaa, mennään ohjaajan ohjeiden mukaiseen ryhmään: ota pari / ota kolmen hengen ryhmä / ota viiden hengen ryhmä jne. Muodostetaan ryhmässä aiheeseen liittyvä esine tai patsas esim. tehkää ankanpesä, ilkeä kanparvi, jäätynyt lampi, Makkara -koiran taikavääkylä, hämmästynyt täytekakku jne.

- **Salaperäiset esineet**
Tuodaan tilaan kasa esineitä. Keksitään yhdessä, miten ne liittyvät kirjaan/hahmoihin.

Kenen ne ovat? Mistä ne on saatu?

Mihin esinettä on käytetty? Jne.

- **Valokuvat ja ajatusäänet**
Tehdään pienissä ryhmissä valokuva (still-kuva) jostain Ruma ankanpoikanen -sadun/ Makkara-Ankka -sadun tilanteesta. Muut voivat arvata, mistä kohdasta on kyse. Voidaan liittää kuvaan myös ajatusäänet, jolloin ohjaajan koskettaessa kuvassa olevaa, tämä sanoo ääneen yhden repliikin tai ajatuksen, mitä juuri sillä hetkellä se henkilö voisi sanoa tai ajattella.
- **Tsemppi/lohdutus -piiri**
Asetetaan piirin keskelle kangasmytty. Kuvitellaan siihen murheellinen ruma ankanpoika tai Makkara-Ankka. Lohdutetaan ja rohkaistaan yhdessä ankanpoikaa/ Makkara-Ankkaa sanoin ja elein. Etu- tai jälkikäteen (ryhmästä riippuen) on hyvä jutella lasten kanssa, minkälaiset sanat, eleet ja teot rohkaisevat & millaisilla erilaisilla äänensävyillä voi rohkaista ja lohduttaa. Kun harjoitus on tuttu, voidaan kokeilla sitä niin, että piirin keskelle ankan pojaksi/Makkara-Ankaksi asettuu joku lapsista.

Miltä tuntui lohduttaa / tulla lohdutetuksi?

Vaihtoehtoisesti voidaan piirtää & kirjoittaa ankanpojalle/ Makkara-Ankalle yhteinen tsemppiviesti.

MIIKKA PÖRSTI & ANNE VASKO: GORILLA

- **Loruleikki**
Leikitään Loruleikki Räyhäpiirakka (Laura Ruohonen). Gorilla on voinut vahingossa syödä juuri tällaista ja on sen vuoksi pahalla tuulella.
- **Särkynyt sydän**
Luetaan kirjan alusta sivulle 3. Einon sydän särkyy ikävästä, surusta ja myötätunnosta. Keskustellaan, miten särkynyttä sydäntä voi hoitaa. Mitä sanoa murheen murtamalle? Miten lähestyä, miten hoitaa? Keksitään keinoja ja korjataan särkynyt sydän.
- **Miten korjataan särkynyt sydän?**
Kirjassa Einon sydän särkyi, kun äiti lähti työmatkalle ja hänen tuli kovin ikävä äitiä. Autetaan yhdessä Einoa korjaamaan särkynyt sydän. Maalataan iso sydän, joka revitään/leikataan lopuksi muutamaksi palaksi. Sydän kootaan ja liimataan ehjäksi toiselle pahville. Pohditaan lasten kanssa, mitä tarkoittaa särkynyt sydän.

Millaiset asiat voi särkeä sydämen ja saada surulliseksi ja mikä lohduttaa?

Liimataan korjattuun sydämeen lasten paperista/kankaasta valmistamia laastareita, joiden viereen tai sisälle kirjoitetaan ilon, välittämisen ja lohdutuksen sanoja.

Vaihtoehtoisesti voidaan tehdä omat särkyneet ja laastarilla korjatut sydämet.

- **Miten Gorillan saa nauramaan?**
Luetaan sivulle 25 asti. Gorillaa ei naurata nyt mikään: ei räkäjojot eikä kainalopierut. Tarinan alussa Eino nauroi katketakseen, kun mummo laittoi päähänsä pellen nenän. Käytetään mielikuvitusta ja tehdään pellen nenät punaväriin sipaisulla. Jokainen saa valita tekeekö ison, pienen vai keskikokoisen pellen nenän. Ollaan pellejä ja keksitään ilmeitä, joilla yritetään saada Gorilla nauramaan. Tehdään lopuksi oman pellenenän kokoiset (isot, pienet tai keskikokoiset) pelle-ilmeet yhtäaikaan.
- **Pelon ja ilon aforismit**
Gorilla on tarinassa pelottava eläin.

*Mikä eläin sinua pelottaa? Mikä eläin on pelko?
Onko se pelottava virtahepo vai pelokas jänis?
Entä mikä väri tai paikka tekee pelokkaaksi: luola,
pimeä kaappi vai vuoristorata?
Vai onko sinulle vuoristorata tai tivoli sittenkin se
iloinen paikka?*

Tehkää sekä ilon että pelon aforismit seuraavalla kaavalla:

Pelko on / väri / eläin / missä paikassa?
(Pelko on verenpunainen varaani suolla)
Ilo on / väri / eläin / missä paikassa
(Ilo on keltainen delfiini tunturipurossa)

- **Palapeli**
Taitetaan ja leikataan A4 tai A3 kartonki kahtia. Tehdään omakuva -paperinukke toiselle kartongille ja suurin piirtein samankokoinen eläin-paperi nukke toiselle. Leikataan molemmat kuvat ensin ääri viivoja pitkin ja lopuksi palasiksi (pää, kädet, jalat, keskivartalo). Kootaan nuket uudelleen ja kokeillaan, miltä näyttää, jos eläimen jalka ja ihmisen käsi vaihtaa paikkaa jne.

Mitä jos vaihdatkin osia kaverin paperinukken/kaverin eläimen kanssa? Miltä näyttää?

Piirtäessä ja leikatessa mietitään tilanteita, joissa itseä naurattaa niin paljon, että meinaa katketa tai jännittää niin hirmuisesti, että tuntuu kuin voisi ratketa.

- **Eläin päiväkodissa**
Einon päiväkodissa on GO-RIL-LA, jolla on pelottavat kourat ja kaamea huuto. Mutta mitä tapahtuisi, jos päiväkotiin tulisi norsu, sisilisko, siili tai mustekala? Kuvitellaan, kerrotaan/kirjoitetaan ylös tai piirretään.
- **Eläytyminen tunteisiin**
Ryhmän ohjaaja sanoo jonkun helpon perustunteen, joita Einollakin kirjassa oli esim. Ilo, suru, pelko, viha, yllättyneisyys jne. Mietitään yhdessä, miten tunne näkyy kehon asennoissa ja ilmeissä. Kokeillaan erilaisia asentoja ja ilmeitä. Puhutaan, missä osassa kehoa tunne tuntuu esim. jännitys tuntuu mahassa jne.



- **Kosketuksella korjaaminen**
Kirjassa Eino meni palasiksi. Kuvitellaan, että mennään palasiksi kuten Eino. Eino korjaantuu aikuisen kosketuksesta. Siispä korjaamme mekin kauniisti koskettaen. Kosketetaan pareittain toista hyväksyvästi ja kauniisti: silitetään käsivarsi kiinni olkapäähän tai napsutellaan nätisti puristellen varpaat kiinni jalkaan jne. Puhutaan toisen oikeanlaisesta koskettamisesta ja siihen pyydetään lupa. Aikuinen voi ohjata puheella tilannetta. Kun toinen pari on korjattu, vaihdetaan paikkaa.

- **Kuuma tuoli**
Kutsutaan ensin Eino ja sitten Gorilla (aikuinen molemmissa rooleissa) kuumaan tuoliin ryhmän eteen. Lapset saavat kysellä Einolta/Gorillalta,

mille tuntui, mitä pelkäsi, mitä haluaisi jne.

Aikuinen vastaa lapsille "roolissa".



LAURA MERZ: TUHAT JA YKSI OTUSTA

- **Erilaiset lukemisen tavat**
Luetaan sivujen 6-11 aukeamat vaiheittain ja paljastamatta mistä eläimestä on kyse. Kun teksti on luettu valikoiden, lapset arvaavat, mikä eläin oli. Kuva näytetään, kun joku arvaa mistä on kyse tai kun kaikki vihjeet on annettu.

Jatketaan lukemista eri tavoin:

- Heitetään noppaa ja lasketaan aukeamia tai sivuja eteen- tai taaksepäin nopan osoittaman luvun mukaan.
- Kysytään muutaman lapsen ikä ja etsitään iän mukainen sivunumero.
- Valitaan sisällysluettelosta mielenkiintoisin, oudoin tai hauskin kuva ja luetaan kirjaa siitä kohdasta.
- Aloitetaan lukeminen kirjan lopusta alkuun päin.
- Tutkitaan kuvia kääntäen kirja nurinpäin.
- Tehdään eläinten ääniä ja liikkeitä.
- Tutkitaan kuvia ja mietitään, mitä ne kertovat meille.
- Tehdään patsaita kirjan kuvista.

- **Rakennetaan tilaa**
Valitaan paikaksi aavikko tai vuoristo. Tehdään yhdessä patsailla "valokuva" valitusta paikasta, eli mennään yksi kerrallaan sovittuun kohtaan fyysisessä tilassa, joka on aavikko tai vuoristo. Asetutaan tilassa patsasasentoon ja sanotaan, mitä asiaa esittää. Esim. "Minä olen kameli aavikolla" ja "Minä olen vuori vuoristossa" jne. Muistutetaan, että jokainen voi olla mikä tahansa.

Kun tila on valmis, ryhmän aikuinen käy koskettamassa jokaista, jolloin kukin saa vuorollaan luvan tehdä patsaalle sopivan äänen tai liikkeen.

- **Oma mustetahraeläin**

Tehdään kirjan kuvituksen tapaan (painamalla, väriä valuttamalla, tussilla piirtämällä) omia eläimiä. Ideana on tehdä ensiksi pintaa ja sitten tutkia tussin avulla, millaisia eläimiä sieltä löytyy. Oikeiden eläinten seassa piileksii myös mielikuvituseläimiä. Piirretään nekin esiin. Tutkitaan sitten tietokirjoista, miten eläinten lajitiedot on niissä esitetty. Kirjoitetaan jokaisen omasta mielikuvituseläimestä lajitietokortti.

- **Jälkiä lumessa**

Tutkikaa kirjoista ja netistä erilaisten eläinten jälkiä.

Tunnistatteko joitakin? Mitkä jäljet ovat erikoisia? Mitkä isoja, pieniä tai pitkiä?

Tarvitsette mustaa pulloväriä, ison valkoisen koko ryhmän yhteisen paperin sekä erilaisia esineitä ja välineitä jälkien tekemiseen (palikoita, töpöttimiä, pumpulipuikkoja, korkkeja, keppejä, sormet, tyhjiä lankarullia, putkia, leluja jne.). Tehkää esineillä & välineillä jälkiä paperille "painotekniikalla". Jos haluaa jälkien kulkevan ristiin-rastiin, voi paperin reunoille hahmotella rastilla lähtö- ja päätepisteitä.

Mitä eläimiä hangella on kulkenut?

- **Kehosta muovailut eläimet**

Toimitaan pareittain. Muovailtaan toisesta joku kirjan eläimistä. Muut koettavat arvata, mikä eläin on kyseessä.

- **Liiku kuin**

Liikkuminen tilassa esim. Kuin kiviä kantava pingviini, kuin sateessa hyppivät sammakot, kuin meressä lilluva meduusa jne. Voidaan myös tehdä niin, että aukaistaan kirjasta summassa aukeama ja lähdetään liikkumaan sen mukaan.

SANNA SOFIA VUORI & LINDA BONDESTAM: MUNA

- **Eläinten pesät**

Luetaan kirjaa siihen asti, kun Brie näkee unta munista. Keskustellaan:

*Millaisissa pesissä eri eläimet asuvat?
Millaisessa pesässä olisi kiva lukea?
Millainen on lukupesä?*

- **Muna**

Tehkää pääsiäismunan sisuksen päälle huovuttamalla muna (munaan saa äänen, jos laittaa esim. pieniä kiviä/hiekkaa/riisiä sisään). Vaihtoehtoisesti munan voi muovailta taikataikinasta ja painella kauniita pikku-helmiä pintaan.

Kun muna on valmis, pohditaan:

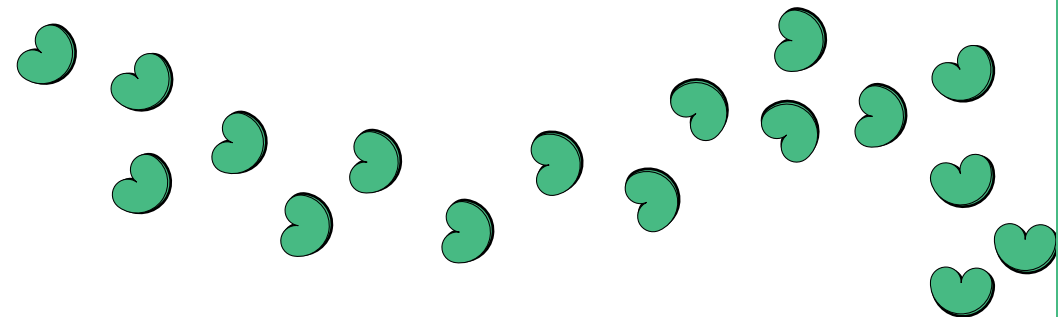
Kenen on muna? Mikä siitä syntyy?

- **Kerrostalo ja asukkaat**

Brien talossa asui hauskan nimisiä perheitä ja asukkaita: Popo Flagger, Pumila, Mössenhjelm, Pöllöja Isosusi.

Keitä teidän talossa asuu?

Tehkää kerrostalon rappukäytävä ovineen esim. eskarin seinälle. Jokainen saa tehdä maalaten & kollaasitekniikalla oman persoonallisen oven, johontulee nimikyltti.

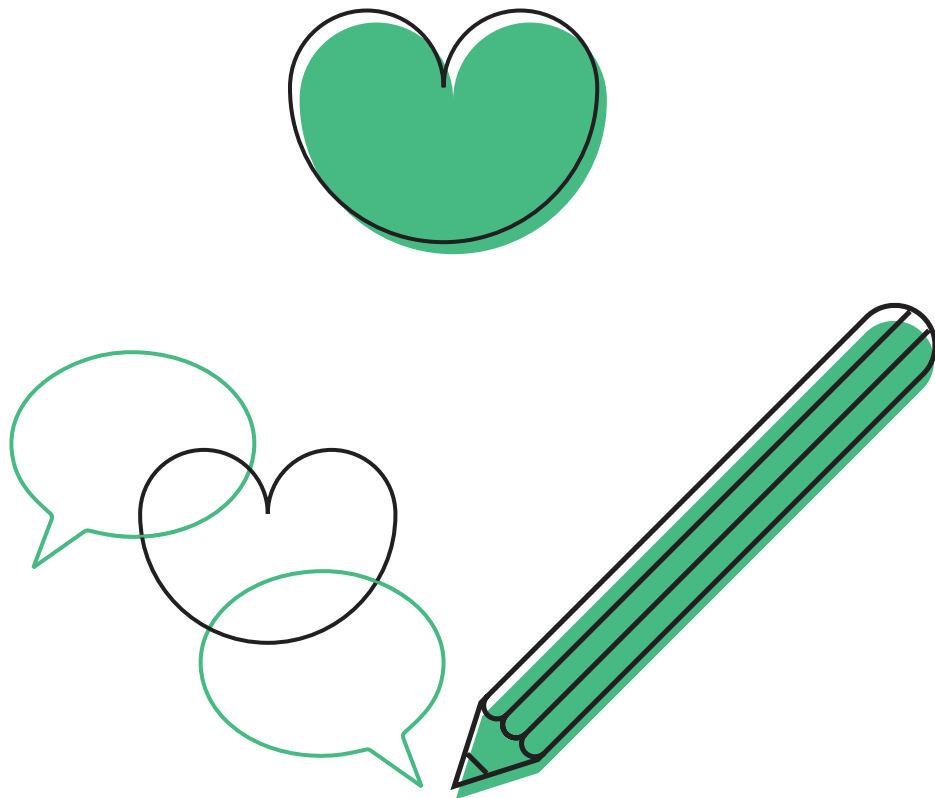


- **Munasta syntyy**
Kaikki sulkevat silmänsä ja menevät munan muotoiseksi möykyksi lattialle. Aikuinen peittää yhden lapsen paksulla peitolla. Muut avaavat silmät & yrittävät arvata, kuka on peiton alla eli,

"Kuka syntyy munasta"?

Kun arvaus osuu oikeaan, leikitään leikki uudestaan.

- **Onnittelukortti**
Roseukset järjestävät pihalla kuoriutumisjuhlat kirjan lopussa. Tehkää onnittelukortitkuoriutumisiin.



ALKUOPETUKSEN HARJOITUSPAKETTI

KAIKILLE YHTEISET HARJOITUKSET

Työpajoissa käytetyt kaikille yhteiset runot:

- **Draamasopimuksen tekeminen:**
 - Kaikki leikkivät kaikkien kanssa.
 - Toista ei saa loukata, vaan jokainen saa osallistua toimintaan omana itsenään.
 - Annetaan kaikille työrauha.
 - Muita lasten keksimiä toimintaa tukevia asioita.

Draamasopimus allekirjoitetaan ilmaan jokaisen työpajan aluksi. Allekirjoittamisen voi tehdä aina eri tavalla:

- taikakynällä (näkymätön)
- "väärällä kädellä", oikeakätiset kirjoittavat vasemmalla ja vasenkätiset oikealla
- jalalla ja varpaalla
- jne.
- **Ohjaaja Pikkiriikkinä** (roolimerkki)
Leikin ohjaaja esittelee ja kertoo Prinsessa Pikkiriikin hahmosta Prinsessa Pikkiriikin astetta paremmat iltasudut -kirjaa apuna käyttäen (s. 4-12). Ohjaaja myös pukeutuu Pikkiriikin hahmoon työpajan alussa (hame, kruunu ja Makkara-koira). Pukeutumisen aikana keskustellaan lasten kanssa mielikuvituksen käytöstä ja kerrotaan, että roolin kautta päästään leikkimään yhdessä. Leikki on sovellus Opettaja roolissa -draamaharjoituksesta.



- **Satuolennot** (Hedelmäsalaatti)
Istutaan piirissä, jossa on yksi tuoli liian vähän kuin leikkijöitä. Jaetaan lapset tuhkimoiksi, punahilkoiksi ja ankanpoikasiksi. Leikin ohjaaja voi aloittaa ensin keskeltä. Keskellä oleva huutaa joko tuhkimot, punahilkat tai ankanpoikaset, jolloin huudettujen tulee vaihtaa paikkaa. Viereiseen tuoliin ei saa istua. Keskellä oleva yrittää päästä samalla istumaan jollekin tyhjälle tuolille. Keskellä oleva voi myös huutaa **"satuolennot"**, jolloin kaikki vaihtavat paikka.

- **Pikkiriikki kuumassa tuolissa**
Kutsutaan Pikkiriikki haastateltavaksi kuumaan tuoliin. Mukaan voi tulla myös Makkara-koira. Asettaudutaan lava-katsomo -tilanteeseen. Lavalla on yksi tuoli. Leikin ohjaaja toimii Pikkiriikkinä (roolimerkki eli hame ja kruunu päällä) ja istuu *"kuumaan tuoliin"*. Lapsille kerrotaan ennen leikin alkua, että kun ohjaaja istuu tuoliin, hän puhuu silloin vain Pikkiriikin ajatuksia.

Pikkiriikki kertoo vähän itsestään ja sanoo: *"Teillä oli jotain kysyttävää minulta."*, jolloin lapset saavat vuoron esittää kysymyksiä Pikkiriikille. Istuessaan kuumassa tuolissa Pikkiriikkinä leikin ohjaaja yrittää vastailta kysymyksiin oman tietämyksensä pohjalta. Ristikkäiset tai ns. väärät tiedot ovat kuitenkin sallittuja. Lasten kanssa harjoitusta tehdessä kannattaa vielä tarkentaa, että roolihenkilö kuvitellaan tuoliin sellaisena kuin hän on, eikä esim. voi kommentoida *"Miksi sinulla on naisen vaatteet, vaikka olet mies?"* -tyyppisesti. Heitetään mielikuvitus kehiin!

Kokeilkaa kuuma tuoli -harjoitusta myös jollain toisella hahmolla.

- **Valokuvat ja ajatusäänet**
Ryhmän oma aikuinen jakaa lapset pienryhmiin. Ryhmä tekee valokuvan (still-kuva) valitun polun tarinasta, joka on luettu ennen harjoituksen tekemistä Prinsessa Pikkiriikin astetta paremmat iltasadut -kirjasta. jokainen ryhmä näyttää vuorollaan muille tekemänsä *"valokuvat"* ja muut arvaavat, mitä tarinan kohtaa ryhmä esittää.

Ohjaaja käy koskettamassa jokaista ryhmän henkilöä, jolloin valokuva herää henkiin ja kosketettu kertoo esittämänsä asian tai olennon ajatusäänen eli mitä juuri sillä hetkellä se henkilö voisi sanoa tai ajatella.

- **Peukkumielipide**
Lapset ilmaisevat peukalon asennolla, mitä pitivät työpajasta. Käydään läpi vaihtoehdot eli mitä peukku ylös, keskelle ja alas tarkoittavat. Mielipide kerrotaan esim. väittämiin: *"työpaja oli kiva"*, *"draamaleikit olivat vaikeita"* ja *"kirjat olivat minulle uusia"*.
- **Salainen tervehdys**
Keksitään ryhmän kanssa työpajojen ajaksi salainen tervehdys: keksitään & tehdään sana ja liike, joilla tervehditään työpajan alussa.
- **Lukukaverit esittäytyy**
Musiikin soidessa oppilaat kulkevat lukukaveri kinalossaan. Musiikin pysähtyessä annetaan erilaisia tapoja liikkua: peruuttamalla, hyppiä, kyykyssä, hiippiä jne.

Jokaisella pysähdyksellä otetaan uusi lähimpänä oleva kaveri ja kerrotaan hänelle lukukaverista yksi lukukaverin henkilökorttiin kirjoitettu asia: lukukaverin nimi & ikä, missä asuu, lempiruoka ja mikä on sen lempilukupaikka jne.

- **Pikkiriikin unelmien talo**
Luetaan Prinsessa Pikkiriikin Kootut tuhmuroinnit kirjasta sivut 53-57. Rakennetaan Pikkiriikin unelma talo patsailla, eli mennään yksi kerrallaan sovittuun kohtaan fyysisessä tilassa, johon talo rakentuu. Asetutaan tilassa patsasasentoon ja sanotaan, mitä asiaa esitän. Esim. "Minä olen ovi", "Minä olen sänky" jne. Muistutetaan, että jokainen voi olla mikä tahansa. Kun tila on valmis, Pikkiriikki (ohjaaja roolissa) menee tutustumaan taloon ja "käyttämään" sitä.

Työpajoissa käytetyt kaikille yhteiset sanataideharjoitukset:

- **Pikkiriikin versio sadusta ja klassikkosatu**
Prinsessa Pikkiriikin astetta paremmat sadut kirjan satujen lukeminen ja vertaaminen alkuperäiseen satuun.
- **Prinsessa Pikkiriikkiin tutustuminen**
Luetaan Prinsessa Pikkiriikin kootut tuhmuroinnit kirjasta sivut 7-31 eli ensimmäinen tarina, jossa Pikkiriikki ja Makkara taikoivat aikuiset himpskattiin määräälemästä. Keskustellaan Pikkiriikin toiminnasta:

*Miksi se haluaa taikoa aikuiset pois?
Millaisia tunteita Pikkiriikillä on? Jne.*

- **Lukukaveri**
Katsotaan Parasta lukemista video 3: Lukukaveri. Keskustellaan, millainen ja mikä lukukaveri voi olla.

Mikä on lukukaverin tärkein ominaisuus (korvat)?

Tehdään itse tai etsitään jokaiselle oma lukukaveri (lelu) ja täytetään lukukaverin henkilökortti (Ks. liitteet).

Tehdään itse tai etsitään jokaiselle oma lukukaveri (lelu) ja täytetään lukukaverin henkilökortti (Ks. liitteet).

- Vinkkejä lukukaverin tekemiseen löydät kirjasta Sytytä lukukipinä – pedagogisia keinoja lukuinnon herättelyyn (Julia-Anna Aerila ja Merja Kauppinen)
- Lastenkulttuurikeskus Lastun ohje lukukaverin tekemiseen kierrätysmateriaaleista: https://lastu.fi/wp-content/uploads/2020/10/tekemiskortti_sukkamaskotti.pdf

- **Kirjan kuvituksesta oma tarina**
Pienryhmissä tutkitaan Pikkiriikin matkalaukussa tuomia teemaan liittyviä kirjoja ja valitaan yksi kirja. Tehdään kirjan kuvitusten pohjalta oma tarina tarinakaavalla (Ks. liitteet):

- Valitaan kirjasta hahmo ja nimetään se. Tarina kertoo hänestä.
- Valitaan kirjan samalta sivulta paikka, jota kuvaillaan.
- Keksitään muihin kohtiin omaa tarinaa.

Lopuksi luetaan kaikkien pienryhmissä tekemät tarinat ja näytetään valitut kirja ja kuva, josta tarina on kirjoitettu.

- **Tarua vai totta**
Luetaan Prinsessa Pikkiriikin Kootut tuhmuroinnit kirjasta Prinsessa Pikkiriikin talvi osan sivut 24-26. Keskustellaan, mitkä asiat tarinassa ovat totta ja mitkä ovat tarua.
- **Luetaan pienryhmissä**
Pikkiriikin matkualukussa tuomat teemaan sopivat kirjat on aseteltu houkuttelevasti esille ympäri tilaa. Ryhmän oma aikuinen jakaa lapset pienryhmiin. Ryhmä valitsevat teemakirjoista kiinnostavan kirjan ja kokeilevat erilaisia lukemisen tapoja. Harjoitusta ennen on hyvä tutustua erilaisiin lukemisen tapoihin valitun polun toisen kirjan (Eläinkirja / Kaupunki Kukaties / Tuhat ja yksi otusta) harjoitusten tapaan.

- **Unelmien lukupaikka**

Tehtävä on kaksivaiheinen:

Vaihe 1: Pyydetään lapsia ottamaan kotona kuva, jossa lapsi on lukukaverin kanssa lukemassa kirjaa kodin lempilukupaikassa. Kuva lähetetään ryhmän aikuisille.

Vaihe 2: Liikutaan musiikin tahdissa: sammakkona, hiirenä, dinosauruksena, kummituksena jne. Kun musiikki pysähtyy, kerro kaverille:

- Missä luen kotona.
- Kenen kanssa luen kotona.
- Mikä on lempikirjasi.

Katsellaan lopuksi yhdessä otetutuista valokuvista, millaisia lukupaikkoja lasten kotoa löytyy.

PUNAHILKAN POLUN KIRJAT JA HARJOITUKSET

MILA TERÄS & SANNA PELLICCIONI: LENTÄVÄ MUMMINI

- **Mummin tukka**

Luetaan kirjaa alusta sivulle kahdeksan, jossa mummin tukasta tippuu tavaroita.

Keskellä piiriä on kuvitteellinen mummin tukka, josta vuorotellen "kammataan", mitä ihmeellisempiä tavaroita. Nostetaan kuvitteellinen tavara syliin miimisesti huomioiden tavarankokoa, painoa ym. ja nimetään kuviteltu esine. Esim. "Mummin tukasta tippui maailman suurin timantti!"

Keksitään lopuksi tarina Mummin tukasta löytyneitä tavaroita hyödyntäen. Käyttäkää apuna tarinakaavaa (Ks. liitteet).

- **Kehumiskilpa**

Keksitään pareittain hurjimpia ja hurjempia seikkailuja, joihin oma mummi on joutunut. Vuoro alkaa "Minun mummini...", johon toinen jatkaa "Mutta minunpa mummini...". Kehutaan oma mummi aina paremmaksi.

- **Sirkus Mummila ja eläinten kouluttajan temput**

Luetaan sivulle 16 asti, jonka jälkeen ryhmän oma aikuinen jakaa lapset pareiksi. Toinen parista on ensin eläinkouluttaja ja toinen valitseman eläin. Kouluttaja antaa ohjeita "temppeihin", joita eläin tekee, kuten "kieri" tai "hyppää". Molemmat ovat vuoronperään eläimiä ja kouluttajia. Temput voidaan harjoitella myös sirkusesitykseksi, jolloin jokainen pari harjoittelee kolme temppua, jotka esittävät lopuksi muille. Leikin ohjaaja toimii tirehtöörinä.

- **Minun tukka & tarinat**

Tehdään omakuva kollaasi-tekniikalla teemalla Minun tukka & tarinat. Mallia voi ottaa Lentävä mummini -kirjan sivuilta 7-8. Leikkaa & liimaa A3 kokoiselle vahvalle paperille tai pitkälle suorakaiteen muotoiselle paperille erivärisistä papereista pää ja iso tukka. Silkkipaperi toimii hyvin tukkana, koska siihen saa helposti liimatessa luontevia laineita. Tukan voi toteuttaa myös maalaamalla. Piirretään kasvopiirteet (nenä, silmät, suu) ja tarvittaessa kaula ja rintakehä.

Leikataan lehdestä kuvia erilaisista itseä kiinnostavista asioista. Kuvia voi piirtää myös itse erilliselle paperille ja leikata ääri viivoja pitkin irti. Liimataan leikatut kuvat omakuvan tukkaan. Lopuksi tehdä kuvan pohjalta tarina alla kuvattua kerronnan kaavaa käyttäen tai vapaasti saduttaen.

Esimerkki/kaava:

Minun päässäni on tarinoita polkupyöristä ja leivoksista. Minun päässäni on tarinoita kukista ja linnuista. Kaikkien eniten päässäni on kissa -tarinoita, koska kissat ovat suloisia.

- **Sirkuksen taiteilijanimet**

Tarinassa seikkaillaan Mummon sirkuksessa (s. 15-22), jossa tavataan mm. voimakaksikko Patti-Muskeli ja Voima-Pate, Pelle Höpönassu sekä eläinten kesyttäjät Rosalie ja Raimo.

Mitä sinä haluaisit tehdä sirkuksessa?

Olisitko taikuri, tirehtööri, jonglööri, pelle tai balleriina?

Keksitään jokaiselle sirkusnimi ja esittäytyään omalaatuisilla tervehdyksillä. Tervehdys on yksi liike, joka kuvaa omalla tavallaan sirkustaiteilijaa (taikurin sauvan heilautus, trapetsitaiteilijan pyörähdys, voimailijan voima-asento jne.) Jokainen sanoo vuorollaan sirkusnimensä ja näyttää itse keksimänsä tervehdyksen. Muut tervehtivät takaisin toistamalla nimen ja tervehdyksen/liikkeen.

- **Maisemakuvia lentävästä matosta**

Lentävä mummini -tarinassa lapset nousevat korkeuksiin ja tempautuvat seikkailun tuuliin mummon hiuksista muotoutuvan lentävän maton kyydissä (s.9-14). "Nouskaa kyytiin, mummi kehottaa ja osoittaa hiuksiaan, jotka ovat alkaneet latvastaan muistuttaa itämaista mattoa. --- Niin korkealta näkyy kauas. --- Näettekö, mitä tuolla alhaalla on? mummi kysyy.

Keskustellaan, millaisiin paikkoihin lapset matkaavat lentävän maton kyydissä?

Rakennetaan legoista, palikoista, kankaista ja muista leluista kaupungeja, metsiä, teitä, lampia, tehtaan piippuja pienissä ryhmissä. Katsellaan rakennettua maisemaa lintu-perspektiivistä, esim. tuoilta seisten. Mitä näkyy? Annetaan rakennetulle kaupungille tai maalle nimi. Otetaan rakennelmasta "ilmakuvia" tabletilla ja tulostetaan ne. Nimetään ilmakuvaan rakennukset, tiet, polut, lammet.

VUOKKO HURME & ANNI NYKÄNEN: ELÄINKIRJA

- **Erilaiset lukemisen tavat**

Tutustutaan kirjaan etu- ja takakannessa olevan pelin avulla. Pelataan peliä 2-3 kertaa ja luetaan kohdat kirjasta.

Jatketaan lukemista eri tavoin:

- Luetaan sivuilta 10-15 pätkiä (s. 11 hirvi / s. 13 kolossalmaria / s. 14 lumileopardi) paljastamatta, mistä eläimestä on kyse. Kun teksti on luettu valikoiden, lapset arvaavat, mistä eläimestä on kyse. Kuva näytetään, kun joku arvaa mistä on kyse tai kun kaikki vihjeet on annettu.
- Heitetään noppaa ja lasketaan aukeamia tai sivuja eteen- tai taaksepäin nopan osoittaman luvun mukaan.
- Kysytään muutaman lapsen ikä ja etsitään iän mukainen sivunumero.
- Valitaan sisällysluettelosta mielenkiintoisin, oudoin tai hauskin kuva ja luetaan kirjaa siitä kohdasta.
- Aloitetaan lukeminen kirjan lopusta alkuun päin.
- Tutkitaan kuvia kääntäen kirja nurinpäin.
- Tehdään eläinten ääniä ja liikkeitä.
- Tutkitaan kuvia ja mietitään, mitä ne kertovat meille.
- Tehdään patsaita kirjan kuvista.

- **Eläimiä, joilla on / jotka ovat...**

Valitaan millaisia eläimiä esitellään: koväänisiä, hiljaisia, pöröisiä, meidän mielestä pelottavia jne. Valitaan esiteltävät eläimet ja piirretään tai etsitään niistä kuvat. Kirjoitetaan kuvien puhekupliin eläinten ääntelyä ja ajatuskupliin, miksi eläin ääntelee niin tai millaisessa tilanteessa se tekee ääniä. Etsitään eläimistä tietoa tietokirjoista ja muista medioista.

- **Eläinten oudot työt**
Luetaan kirjasta sivut 22-23 ja keskustellaan eläinten oudoista töistä. Keksitään uusille eläimille outoja töitä.

*Miksi juuri se eläin on hyvä siinä työssä?
Mitä erityistaitoa tai -vahvuutta eläin käyttää työssään?*

Kootaan eläinten oudoista töistä kollaasi piirtämällä eläimet työssään ja kirjoittamalla kuvaukset kollaasiin..

Jatketaan tehtävää tulevaisuuden töihin. Mietitään millaisia töitä vuonna 3022 maapallolla tai avaruudessa tehdään ja miten eläimet auttavat töiden tekemisessä. Tehdään samalla tavalla kollaasi tulevaisuuden eläinten töistä.



LAURA ERTIMO & SATU KONTINEN: LUMOTUN MAAN KARTASTO

- **Kolme still-kuva**
Tutustutaan kirjan karttoihin ja tutkitaan millaisia ne ovat ja miten eroavat toisistaan. Mietitään minne kukakin haluaisi matkustaa.

Mikä paikka vaikuttaa pelottavalta, hauskalta ja erilaiselta?

Valitaan yksi kirjan kartoista ja luetaan se. Keskustellaan yhdessä luetusta.

Ryhmän kasvattaja tai opettaja jakaa oppilaat pienryhmiin, jotka keksivät tarinan karttaan liittyen. Muistellaan tarinakaavaa (kuka / missä / mitä tekee / muutos / mitä sen jälkeen). Ryhmä tekee kolmen kuvan still-kuvan eli patsas sarjan, jolla esittävät tarinansa toisille.

- **Tarina sana kerrallaan**
Valitaan kartta kirjasta ja luetaan karttaan liittyvä teksti. Tehdään pienryhmissä sana kerrallaan tarinaa kartan pohjalta. Jokainen sanoo vuorotellen sanan tarinaan ja muiden on hyväksyttävä se. Kielteisiä muotoja ei saa käyttää. Työtapaa voi harjoitella ensin koko ryhmän kanssa ohjaaja -vetoisesti.
- **Ihmiskartta**
Leikin ohjaaja kertoo, että joku tilan nurkista kuvaa tässä leikissä koulua. Sitten hän pyytää lapsia asettumaan "kartalle" suhteessa kouluun (eli nurkkaan). Se joka asuu lähempänä koulua, tulee lähimmäksi nurkkaa ja se joka kaukana, menee kauimmaksi nurkasta. Tarkastellaan yhdessä tilaan muodostunutta karttaa.

Piirretään jokainen oma kartta kotoa kouluun. Nimetään itselle merkittävät paikat, kuten "Hämärä tunneli", "Mutkan puu" tai "Ruostuneen polkupyörän oja".

- **Rajuilma**
Sivulla 19 kerrotaan rajuilmasta.

Millainen on sinun rajuilmasi?

Jokainen piirtää paperille oman rajuilmansa. Millainen liike rajuilmassa on, minkä värinen se on, miten rajuilma alkaa ja loppuu. Kuvitellaan, että rajuilmalla on asiaa. Piirrä sille puhekupla ja kirjoita, mitä rajuilma sanoo? Kerro tai kuvaa, mikä rajuilman aiheutti ja miten sen saa tyyntymään.

Valitaan ryhmästä muutama erilainen rajuilma ja ryhmän oma aikuinen jakaa oppilaat pienryhmiin. Ryhmä suunnittelee ja esittää äänimaiseman valitusta rajuilmasta tai sen puhkeamisesta.

- **Polku unelmien paikkaan**
Sivulla 47 kerrotaan matkustamisesta tarinan keinoin.

Minne sinä haluat matkustaa?

Jokainen piirtää polun mielikuvittelemansa paikkaan, johon haluaisi mennä.

Mikä paikka on ja mikä polun nimi on?

Minkä nimisiä paikkoja löytyy polun varrelta?

- **Mysteerikasvi**
Tutkitaan kirjasta kasvien salajuonia sivuilta 30-31. Mietitään minkälaisen kasvien haluaisimme itävän tai säilyvän hengissä tulevaisuudessa? Jokainen piirtää haluamansa kasvin siemenen ja antaa siitä kasvavalle kasville nimen. Siemenen viereen voi kirjoittaa myös kasvatus- ja kylvöohjeet. Millaiseen maahan, mihin aikaan ja miten syvälle siemen tulee kylvää. Miten kastelu hoidetaan sekä muita huomioita kasvin kasvamiseen liittyen.

- **Äänimaailma**
Valitaan joku aikaisemmin tehty tehtävä (polku unelmien paikkaan, mysteerikasvi ta rajuilma) ja tehdään sille äänimaailma. Kaikki lapset osallistuvat äänimaailman tekoon, jossa vuorottelevat hiljaisuus ja äänet. Nauhoitetaan äänimaailma ja kuunnellaan se.

Valitaan ryhmästä muutama erilainen rajuilma ja ryhmän oma aikuinen jakaa oppilaat pienryhmiin. Ryhmä suunnittelee ja esittää äänimaiseman valitusta rajuilmasta tai sen puhkeamisesta.

TUHKIMON POLUN KIRJAT JA HARJOITUKSET

ELIAS VÅHLUND & AGNES VÅHLUND: KÄSIKIRJA SUPERSANKAREILLE

- **Arvaa supersankari**
Luetaan kirjaa alusta alkaen sivulle 21 ja sivun 22 ylin teksti.

Arvuutellaan pareittain, millainen kirja Käsikirja supersankareille on. Toinen pareista miettii mielessään jonkin supersankarin, kenestä kirja kertoisi. Toinen parista kysyy kysymyksiä, joihin vastataan kyllä/ei-vastauksilla. Molemmat saavat olla arvaajia vuorollaan.

Lopuksi kerätään yhdessä arvausleikin aineksista tarina tarinkaavaa (ks. liitteet) apuna käyttäen.



- **Supervoimat**

Kirjan sivulla 28 puhutaan supervoimista. Keksikää jokaiselle kolme omaa supervoimaa ja kirjatkaa ne ylös kuten kirjassa (1. Lentotaito – osaa liittää ja lentää).

Valitse yksi supervoima ja kirjoita tarina itsestäsi supersankarina. Voitte käyttää apuna tarinakaavaa (Kuvallinen tarinakaava). Lisäksi voitte piirtää omat kuvat supersankarina.

- **Hypnosormus**

Toimitaan pareittain. Kuvitellaan, että jokaisella on oma hypnosormus (selitetään hypnoosi-sana tarvittaessa kaikille). Mieti millainen sormus sinulla on.

Miltä se näyttää?

Kerro parillesi lyhyesti sormuksen ulkonäöstä.

Toinen parista laittaa kuvitellun ”hypnosormuksen” sormeen ja nostaa kätensä n. 30 cm. päähän parin kasvoista. Pari seuraa käden liikkeitä koko ajan saman etäisyyden päästä. Hypnosormusta käyttävän ja tällä tavoin ”sormuskädellä kuljettavan” parin pitää huolehtia oman parin turvallisuudesta (luottamusharjoitus). Kun toiminta sujuu, voi pari kulkea koko tilassa, mutta rauhalliseen tahtiin. Taustalla voi soida rauhallinen musiikki.



PIA KRUTSIN & JANI IKONEN: KAUPUNKI KUKATIES

- **Erilaiset lukemisen tavat**

Tervetuloa Kukaties nimiseen kaupunkiin. Kaupunki on vähän eriskummallinen paikka, uskalletaanko kurkistaa?

Luetaan runo Kaupungin järjestyssäännöt, jotta osataan toimia oikein.

Jatketaan lukemista eri tavoin, mutta jätetään Hautausmaan takana -runo myöhemmäksi.

Heitetään noppaa ja lasketaan aukeamia tai sivuja eteen- tai taaksepäin nopan osoittaman luvun mukaan.

Seuraavaksi tutustumme kaupungin asukkaisiin. Luetaan runot Zoomaa, Gränd Hotel tähtitaivas ja Tunnetunneli. Tehdään runojen pohjalta kaupungin asukkaista patsaita.

Sitten mennään keskikaupungille. Oppilaita pyydetään kertomaan luku väliltä 1-8? Luetaan runosta Keskikaupungin sanakirja luvun mukainen säkeistö. Pyydetään luku kaksi kertaa.

Leikin ohjaaja kysyy oppilailta, joko me tiedetään kaupungista tarpeeksi? Uskalletaanko



- **Oma kaupunki**
Tutkitaan kirjasta, millaisia asioita se kertoo kaupungista ja millaisista asioista kaupunki koostuu. Rakennetaan palikoista, legoista tai pahvista, askarrellaan, piirretään jne. koko ryhmän voimin oma kaupunki ja keksitään kaupungille nimi. Tehdään pienryhmissä yksityiskohtia kaupunkiin: järjestysäännöt, asukkaita, kadunnimiä ja niiden kuvauksia, jännittäviä ja hauskoja paikkoja, jne.

Tutustutaan myös kirjan runojen tyyleihin ja valitaan yksi tyyli. Tehdään valitun tyylin tapaisia runoja (mallia voi ottaa esim. Etana-etana, Haiku, Ravintolapäivä tai Vanhus ja meri runoista).

CARL JOHANSON: LENTÄVÄ SANAKIRJA

- **Rakennetaan erikoislentokone**
Tutkitaan kirjan ensimmäisiä aukeamia: mikä lentovälineistä on totta ja mikä tarua. Keskustellaan lentämisestä. Tutkitaan tarkemmin avaruus-aukeamaa faktojen pohjalta.

Mietitään, minne kulkuneuvoilla voisi matkustaa?

Tehdään pienryhmissä erikoislentokoneet, johon lapset asettuvat koneen osiksi. Koneesta pitää lähteä myös jokin ääni ja sen tulee pystyä liikkumaan tilassa. Koneelle voi keksiä myös nimen. Lopuksi esitellään lentokoneet toisille. Leikin ohjaaja toimii lentonäytöksen juontajana ja kuuluttajana.



- **Rakennetaan yhteinen lentolaite**
Päätetään yhdessä, millainen lentolaite rakennetaan. Lapset menevät yksi kerrallaan osaksi lentolaitetta asettumalla paikoilleen valitsemaansa kohtaan ja sanomalla esim. "Minä olen helikopterin takasiipi", "Minä olen helikopterin ovi" jne. Kun kaikki ovat paikallaan ja koko kulkuneuvo valmis, aikuinen voi "käyttää konetta" eli laittaa koneeseen äänet, liikkeen jne.

RUMAN ANKANPOJAN POLUN KIRJAT JA HARJOITUKSET

LAURA MERZ: TUHAT JA YKSI OTUSTA

- **Erilaiset lukemisen tavat**
Luetaan sivujen 6-11 aukeamat vaiheittain ja paljastamatta, mistä eläimestä on kyse. Kun teksti on luettu valikoiden, lapset arvaavat, mikä eläin oli. Kuva näytetään, kun joku arvaa mistä on kyse tai kun kaikki vihjeet on annettu.

Jatketaan lukemista eri tavoin:

- Heitetään noppaa ja lasketaan aukeamia tai sivuja eteen- tai taaksepäin nopan osoittaman luvun mukaan.
- Kysytään muutaman lapsen ikä ja etsitään iän mukainen sivunumero.
- Valitaan sisällysluettelosta mielenkiintoisin, oudoin tai hauskin kuva ja luetaan kirjaa siitä kohdasta.
- Aloitetaan lukeminen kirjan lopusta alkuun päin.
- Tutkitaan kuvia kääntäen kirja nurinpäin.
- Tehdään eläinten ääniä ja liikkeitä.
- Tutkitaan kuvia ja mietitään, mitä ne kertovat meille.
- Tehdään patsaita kirjan kuvista.

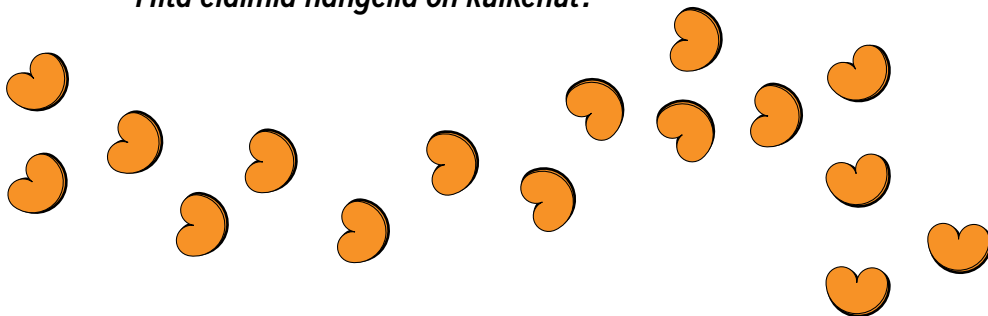
- **Oma mustetahraeläin**
Tehdään kirjan kuvituksen tapaan (painamalla, väriä valuttamalla, tussilla piirtämällä) omia eläimiä. Ideana on tehdä ensiksi pintaa ja sitten tutkia tussin avulla, millaisia eläimiä sieltä löytyy. Oikeiden eläinten seassa piileksii myös mielikuvituseläimiä. Piirretään nekin esiin. Tutkitaan sitten tietokirjoista, miten eläinten lajitiedot on niissä esitetty. Kirjoitetaan jokaisen omasta mielikuvituseläimestä lajitietokortti.
- **Kehosta muovailut eläinpatsaat**
Toimitaan pareittain ja muovaillaan vuorotellen toisesta joku kirjan eläimistä. Muut yrittävät arvata, mistä eläimestä on kyse.
- **Jälkiä lumessa**
Tutkikaa kirjoista ja netistä erilaisten eläinten jälkiä.

Tunnistattekko joitakin?

Mitkä jäljet ovat erikoisia? Mitkä isoja, pieniä tai pitkiä?

Tarvitsette mustaa pulloväriä, ison valkoisen koko ryhmän yhteisen paperin sekä erilaisia esineitä ja välineitä jälkien tekemiseen (palikoita, töpöttimiä, pumpulipuikkoja, korkkeja, keppejä, sormet, tyhjiä lankarullia, putkia, leluja jne.). Tehkää esineillä & välineillä jälkiä paperille "painotekniikalla". Jos haluaa jälkien kulkevan ristiin-rastiin, voi paperin reunoille hahmotella rastilla lähtö- ja päätepisteitä.

Mitä eläimiä hangella on kulkenut?



- **Voimaeläin**
Luekaa kirjasta kertomuksia erilaisista eläimistä & niiden vahvuuksista (mm. pieni rohkea hampaiden puhdistajalintu, avulias haikara ja älykäs apina).

Millaisia vahvuuksia sinulla on?

Millä eläimellä on samoja vahvuuksia tai mikä eläin omasta vahvuudestasi tulee mieleen?

Piirrä, maalaa tai muovaile oma voimaeläin. Tee myös kyltti tai leikkaa lehdestä kirjaimet omaan voimauseeseen: "Älykäs kuin apina" / "rohkea lintu" / "avulias haikara" tms.

SANNA SOFIA VUORI & LINDA BONDESTAM: MUNA

- **Mitä munan sisällä on?**
Luetaan kirjaa siihen asti, missä ystävät halaavat juuri löytynyttä muna. Toimitaan pareittain. Toinen miettii mielessään esineen/asian, joka "salaisen munan" sisällä on. Toinen kysyy kysymyksiä, joihin vastataan kyllä/ei -vastauksilla ja yrittää arvata, mikä munassa on. Vaihdetaan vuoroja, kun arvaus menee oikein.

Keskustellaan yhdessä, mitä munista kuoriutui. Valitaan yksi munasta kuoriutunut hahmo, josta tehdään yhdessä tarina käyttäen apuna tarinakaavaa (Ks. liitteet).
- **Vakoojakirja**
Maud pitää vakoojakirjaa, johon hän kirjoittaa muistiin kaikkea näkemäänsä ja kuulemaansa. Pitäkää tekin vakoojakirjaa! Lähtekää vakoojamatkalle lähiympäristöön tai pihalle & ottakaa pienet vihkoset mukaan. Piirtäkää/kirjoittakaa ylös, mitä kaikkea näette ja kuulette.

Kun kirja alkaa täyttyä, pitäkää vakoojien salaisia "kokouksia", joissa pienissä ryhmissä tai pareittain kerrotte jännistä tai epäilyttäivistä havainnoistanne.

- **Kuoriutumisjuhlat**
Luetaan kirjaa siihen asti, kun muna kuoriutuu ja nähdään kuka / mikä munasta syntyy. Keskustellaan kuoriutumisjuhlasta.

Mistä juhlasta siinä on kyse?

Pohditaan, ketä kuoriutumisjuhlaan kutsutaan, mitä siellä tarjotaan ja millaista ohjelmaa siellä on.

Kuvitelkaa, että kuoriutuisitte itse munasta.

Millainen muna olisi? Miten kuoriutuminen tapahtuisi? Ketä olisi paikalla? Miten kuoriutumista juhlittaisiin.

Kirjoittakaa omat tarinat omasta kuoriutumishetkestä tai -juhlasta. Voitte käyttää apuna tarinakaavaa (Ks. liitteet). Lisäksi voitte piirtää tilanteesta kuvan.

- **Nimitanssi**
Keskustellaan yhdessä nimistä.

Miten olet saanut oman nimesi? Mikä on koko nimesi? Millainen nimen historia on suvussa ja yleisesti? jne.

Keskustellaan myös kirjassa olevista nimitaulun nimistä & mitä nimistä tulee mieleen.

Tehdään omasta etunimestä nimitanssi. Keksitään pienryhmissä tai yhdessä jokaiselle kirjaimelle liike hyödyntäen eri kehon osia. Laitetaan taustalle musiikkia soimaan ja tehdään oma nimi opetelluilla liikekirjaimilla vähintään kolme kertaa peräkkäin. Jaetaan sitten ryhmä kahteen osaan, jolloin toiset ensin katsovat ja toiset tekevät. Vaihdetaan vuoroja.

- **Mielipidejana**
Ensimmäisellä aukeamalla Brie, Lu ja Maud kertovat asioita, joista pitävät ja eivät pidä. Aikuinen sanoo eri väittämiä tai asioita. Asetutaan tilan läpi kulkevalle janalle sen mukaan, mitä itse asiasta ajattelee. Toisessa päässä janaa seisominen merkitsee: "tykkään paljon" ja toisessa päässä: "en tykkää yhtään". Keskellä tarkoittaa: "en osaa sanoa". Janan voi havainnollistaa vaikka narulla.

PAULA NORONEN & TERESE BAST: SUPERMARSUN ROHKEUSKIRJA

- **Pelottavat asiat**
Luetaan kirjasta sivut 56 ja 23 ja keskustellaan, mitkä asiat pelottavat.

Mitä silloin voi tehdä, kun pelottaa?

Kokeillaan Emilian ohjeiden mukaan erilaisia tapoja:

- Otetaan rohkeusasento ja sanotaan pelko ääneen.
- Mietitään, miten pelkoa voisi pikkuhiljaa siedättää.
- Mietitään, missä kohtaa kehoa pelon tunne tuntuu ja miten sen voi tunnistaa pelottavassa tilanteessa. Luetaan myös sivu 54.

- **Rakennetaan tilaa**
Valitaan paikaksi jokin jännittävä paikka (esim. kummitustalo), jossa tarvitaan rohkeutta. Tehdään yhdessä patsailla "valokuva" valitusta paikasta, eli mennään yksi kerrallaan sovittuun kohtaan fyysisessä tilassa, johon paikka rakentuu. Asetutaan tilassa patsasasentoon ja sanotaan, mitä asiaa esitän. Esim. "Minä olen kummitus" ja "Minä olen nariseva lattia"jne. Muistutetaan, että jokainen voi olla mikä tahansa.

Kun tila on valmis, ryhmän aikuinen käy koskettamassa jokaista vuorollaan. Kosketus on merkki, että on oma vuoro tehdä patsaalle sopiva ääni tai liike.

- **Tunnustuksia**

Liikutaan tilassa musiikin soidessa leikin ohjaajan antamalla tavalla. Musiikkina voi olla vaikka jonkin elokuvan supersankari -musiikki. Ohjaaja antaa eri kierroksille erilaisia tapoja liikkua. Esim. liiku kuin lentäisit supermiehenä, liiku kuin osaisit leijua tai liiku kuin jalkasi olisivat hyppykepit jne. Kun musiikki pysähtyy, ota lähimpänä oleva pari. Molemmat parit vastaavat vuorotellen ohjaajan antamaan kysymykseen.

Kysymykset:

Mikä sinua pelottaa? Mikä sinusta on rohkeaa?

Mitä asioita jännität? Mitä kilttiä olet tehnyt viimeksi?

Mikä on sinun "supertaitosi" eli missä sinä olet hyvä?

Minkä uuden taidon haluaisit osata?

- **Kosketa sitä, joka...**

Leikin ohjaaja sanoo jonkun ominaisuuden/ vahvuuden/taidon esim. "Kosketa sitä, joka on hyvä ryhmätoissa." tai "Kosketa sitä, joka on hyvä piirtämään." tai "Kosketa sitä, joka on rohkea." tai "Kosketa sitä, joka on hyvä kuuntelija" jne. Jokainen leikkijä menee koskettamaan yhtä muuta leikkijää. Kosketus voi olla sormen tai kämmenen laittaminen selkään. Sovitaan, että kosketus ei saa tuntua pahalle. Syntyy ketjuja. Kosketetaan joka kierroksella eri ryhmäläistä. Toisen käden voi aina laittaa omaan olkapäähän, jos kokee saman omaksi vahvuudeksi tai taidokseen. Ohjaajan hyvä ryhmäntuntemus auttaa valitsemaan sellaisia vahvuuksia, että kaikki varmasti tulevat jossain vaiheessa kosketetuksi.

- **Rohkeuspastilli**

Napataan mielikuvituspastilli suuhun.

Millaisia vaikutuksia rohkeuspastilli tuo meille?

Tehdään rohkeuspatsaita. Leikin ohjaaja kiertelee patsaiden seassa ja esittelee patsaat.



Lukukaverin henkilökortti

Lukukaverin henkilökortti


Kenen lukukaveri?

Nimi?

Asuu?

Millaisista kirjoista pitää?

Paras lukupaikka?

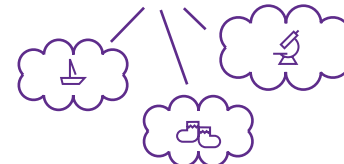


Tarinan kaava

Kuka / Missä?



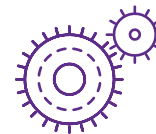
Mitä tekee?



Yllättävä juttu



Mitä uutta keksii tehdä?



Pia Krutsin Kaupunki Kukaties

Runomatikka 1

Miten aurinko oppi
laskemaan?
Harjoitteli päivät
pitkät, kunnes
oikein loisti:

Ohjeen koontanut:
Riikkamaria
Korhonen

21  PARASTA
LUKEMISTA 22

 Sanataidekoulu
Aapeli

Runo	Viittoma	Viittoma	Liike
laskutehtävä	laskun osa	laskun osa	tulos
pilvi + pilvi = kurakeli	<p>pilvi</p> 	<p>pilvi</p> 	hypitään paikoillaan
tuuli + pilvi = paleleva pikkuveli	<p>tuuli</p> 	<p>pilvi</p> 	otetaan käsivarsista kiinni ja hytistään
aurinko - tuuli = hikinen päivä	<p>aurinko</p> 	<p>tuuli</p> 	pyyhitään hikeä otsalta ja puuskutetaan



PARASTA LUKEMISTA

Millainen kirja olisi parasta lukemista juuri sinulle?
Onko se lyhyt ja jännä vai pitkä ja kaunis? Sinä päätät!

Vastaa ja voita parhaan kirjan etsintäretki kirjastossa kirjaston työntekijän kanssa!

Kenelle kirjaa etsitään?

_____ (nimi ja ikä)

Puhelinnumero, johon voi tarvittaessa ilmoittaa,
kun työntekijä löytää sinulle parhaita kirjaehdokkaita: _____

Merkitse vaihtoehdoista itsellesi sopiva.

1. Haluan, että

- kirjassa on paljon kuvia.
 ei ole paljon kuvia.

2. Nautin

- lyhyistä tarinoista.
 pitkistä tarinoista.

3. Haluan, että

- teks-ti on ta-vu-tet-tu-a.
 tekstiä ei ole tavutettu.

4. Minua kiinnostaa kirja, jossa on

- ystävyysjuttuja
 eläimiä
 kulkuneuvoja
 hevosia
 päiväkoti- ja hoitopaikkajuttuja
 koulujuttuja
 yökyläjuttuja
 tunteita
 urheilua
 kummituksia

- dinosauruksia
 taikuutta
 seikkailuja
 taruelontoja
 avaruusjuttuja
 tavallisia arjen asioita
 jännitystä
 huumoria
 runoja
 tietoa
 vitsejä

- kepposia
 asiaa peleistä
 asiaa elokuvista
 asiaa harrastuksista
 luontoa
 ruokajuttuja
 kummallisia otuksia
 vieraita maita
 erilaisia ihmisiä
 salapoliiseja

Teen mielelläni / harrastan / pidän

Ota täytetty lomake mukaan, kun menet kirjastoon. Anna lomake kirjaston työntekijälle. Voitte lähteä yhdessä parhaan kirjan etsintään. Lomakkeen voi jättää myös työntekijälle, jotta hänellä on vähän enemmän aikaa etsiä juuri sinulle sopivia kirjoja lainattavaksi.

Kirjan/kirjat voit hakea vaikkapa seuraavalla kirjastoreissulla.

Onnea matkaan!

Runo

Viittoma

Viittoma

Liike

laskutehtävä

laskun osa

laskun osa

tulos

aurinko

huulet

aurinko + huuli
= sulanut
mehujää



valutaan
sulavana
jätskinä lattialle

salama

kylmä

salama +
pakkonen =
sähköistä lunta



Liikutetaan käsiä
ja jalkoja nykien

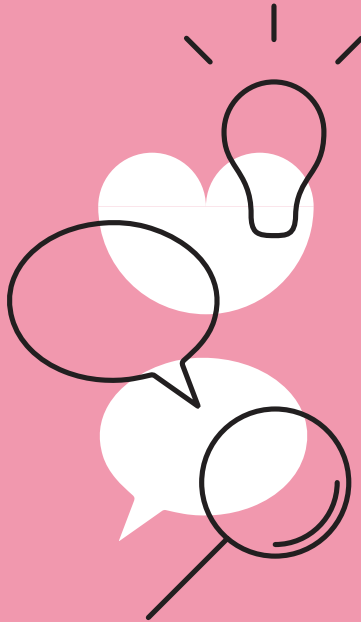
kuu

nälkä

täysikuu + tyhjä
maha



syödään silmät
kiinni ja hierotaan
mahaa



Parasta lukemista -hanke