

TERVETULOA, TARINAT!

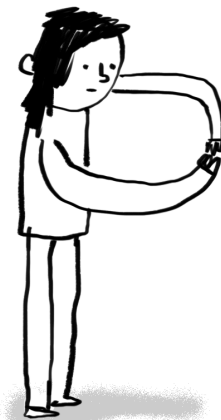
SANATAIDETEHTÄVIÄ JA KIRJAVINKKEJÄ VALMISTAVILLE LUOKILLE

Sanataideyhdistys Yöstäjä



ALKUKIRJAINJUMPPA

Jumppa aloitetaan esittelemällä kaikki ryhmän jäsenet (jos eivät ole jo tuttuja). Sen jälkeen valitaan yksi henkilö aloittamaan alkukirjanjumpan. Ensinnä mietitään, mikä on hänen nimensä alkukirjain, ja miten sen voisi ilmaista keholla (esimerkiksi P:n kaaren voi näyttää käsillä, A:ssä astutaan leveään haara-asentoon ja tehdään käsivarsilla jalkojen väliin ”poikkiviiva”). Kun asento on valittu, lausutaan yhteen ääneen loru: ”Abdullah on minun nimeni, mikä mahtaa olla kirjaimeni? Se on tietenkin A, A niin kuin Abdullah.” Toistetaan loru, kunnes jokainen ryhmän jäsen on esitelty.

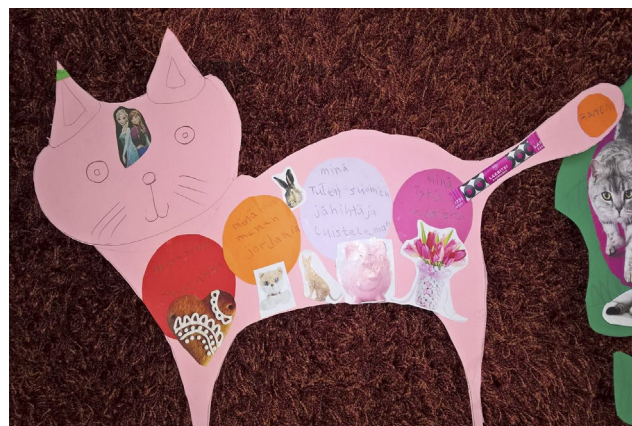


TARINAELÄIN

Tarinaeläin on kartongista askarreltu kaksiulotteinen eläinhahmo, jonka avulla oppilas kertoo oman elämäntarinansa vaiheita itse valitsemillaan sanoilla ja kuvilla.

Tarvikkeet:

- suuria (mielellään A2), eri värisiä kartonkeja
- värillistä paperia A4
- lehdistä leikattuja kuvia (Kannattaa valita kuvia, jotka voisivat liittyä lasten elämäntarinaan, kuten Suomeen liittyviä aiheita, urheiluun, ruokaan, ulkoiluun, leikkeihin ja eläimiin liittyviä aiheita ja erilaisia esineitä.) tai aikakauslehtiä ja mainoksia, joista oppilaat voivat itse leikata
- kirjoitusvälineet, värikynät, sakset ja liima



Työvaiheet:

1. Piirretään itse valitun eläimen ääri viivat suureen kartonkiin ja leikataan irti. Tehdään eläimestä niin suuria kuin kartonkiin vain mahtuu. Eläin voi olla myös mielikuvitusolento, kuten lohikäärme!
2. Piirretään värilliselle paperille (esim. mukin avulla) suurehkoja pyörylöitä 4-8 kpl ja leikataan ne irti. Pyörylöiden pitää olla tarpeeksi suuria, jotta niiden sisään mahtuu kirjoittamaan lauseen tai pari.

3. Liimataan pyörylät tasaisin välein eläinkartonkiin ja kirjoitetaan niiden sisään tapahtumia oman elämän varrelta, esimerkiksi: ”Synnyin Irakissa vuonna 2008.”; ”Autan isää kaupassa 5-vuotiaana.”; ”Tulen lentokoneella Suomeen.” Kannattaa käyttää verbien presens-muotoa, jotta sanat on helpompi taivuttaa.

4. Etsitään elämäntarinan kuvitukseksi sopivia ja kiinnostavia kuvia mainoksista ja lehdistä ja liimataan ne tarinaeläimeen. Lopuksi oman eläimensä voi vielä koristella piirtämällä ja värittämällä.

5. Esitellään lopuksi omat elämäntarinat muille ja opitaan kunkin eläimen nimi.



KUVITTEELLISEN KAUPUNGIN KARTTA

Jokaiseen tarinaan tarvitaan tapahtumapaikka. Paikka voi olla mielikuvitusmaailma tai vaikkapa kaupunki. Se voi sijaita meren pohjassa, ulkoavaruudessa tai tulivuoren sisäissä. Tehtävässä opettaja ja oppilaat tekevät yhdessä kartan tapahtumapaikasta.

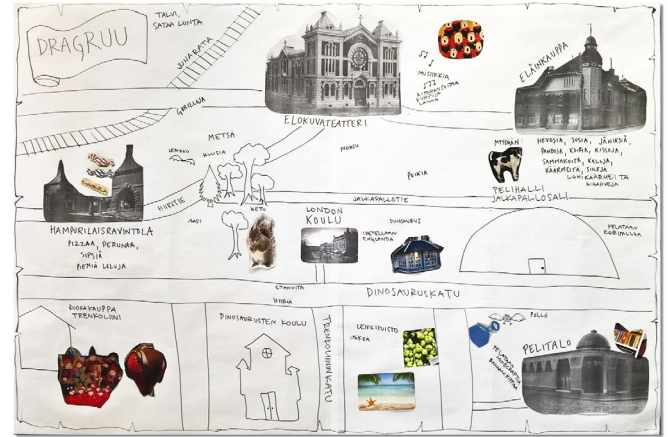
Ennakkovalmistelut:

Leikkaa aikakauslehdistä tai tulosta netistä kuvia erilaisista kasveista, eläimistä, kulkuneuvoista, ruoista ja rakennuksista. Jos haluat ottaa oppilaat mukaan jo tähän vaiheeseen, jaa oppilaille lehtiä ja anna heidän leikata niistä kiinnostavia kuvia. Tarvitset myös yhden tai kaksi fläppipaperia tai vastaavaa (esim. A2) riippuen siitä, kuinka suuren kartan haluat tehdä.

Kartan kokoaminen:

1. Näytä aluksi oppilaille oikeaa karttaa vaikkapa Tampereen kaupungista tai kuvitteellisen maailman karttaa (esim. Muumilaakson tai Keski-Maan kartat löytyvät netistä). Kiinnitä sitten taululle suuri fläppipaperi. Voit piirtää halutessasi kartan ääriiviivat mustalla tussilla. Kerro, että keksimme nyt yhdessä oman paikan ja teemme siitä kartan.

2. Aloittakaa rakennuksista. Esittele luokalle aiemmin leikkaamasi kuvat rakennuksista ja kysy, mitä kussakin rakennuksessa tehdään. Painota, että ei tarvitse tietää oikeasti, vaan voi keksiä ihan itse. Liimaa rakennusten kuvat eri puolille karttaa sitä mukaa, kun oppilaat keksivät mitä ne ovat, kirjoita rakennusten nimet myös muistiin (esim. Hatutakauppa, Eläintarha, Prinsessan linna).



3. Levitä seuraavaksi suurelle pöydälle muut lehdistä leikatut kuvat. Jokainen oppilas valitsee ennalta sovitun määrän kuvia ja liimaa ne karttaan. Ohjeista oppilaita kirjoittamaan kuvan viereen sitä kuvaava sana. Näin opitte hyödyllistä sanastoa. Voitte halutessanne täydentää karttaa myös piirtämällä ja värittämällä.

4. Kysy täsmentäviä kysymyksiä tapahtumapaikasta, jos kaikki oleellinen ei selvi kuvista: millaisia puita tai kasveja paikassa on, onko siellä teitä, jokia tai vuoria, millainen säätila siellä on, ja niin edelleen. Kirjoita ja piirrä tiedot kartalle. Keksikää lopuksi kaupungille tai maailmalle nimi.

5. Kun kartta näyttää valmiilta, käykää vielä läpi kaikki kuvat, joita kartalla on, ja kerratkaa sanastoa.

OMAT SATUHAHMOT

Henkilöhahmotehtävä on helppo yhdistää aiemmin keksittyyn yhteiseen tapahtumapaikkaan. Tehtävässä oppilaat keksivät omat asukkaat kuvitteelliseen tapahtumapaikkaan.

Ennakkovalmistelut:

Tulosta oheismateriaalista satuolentojen kuvat ja nimet sekä adjektiivilista. Leikkaa adjektiivit irti paperista ja sekoita ne pöydälle. Tarvitset myös puolikkaan A4-kartongin jokaista oppilasta varten.



1. Kerro oppilaille, että jokainen keksii oman henkilöhahmon, joka asuu yhteisesti keksityssä paikassa. Tutustukaa ensin oheismateriaalin satuolentoihin ja yrittäkää yhdistää olennon kuva oikeaan sanaan. Käykää lopuksi kaikki olennot ja nimet läpi (esimerkiksi lohikäärme, ritari, merenneito).

2. Jokainen oppilas valitsee yhden hahmon itselleen.

3. Näytä seuraavaksi lista adjektiiveista. Käykää sanoja läpi ja miettikää, mitä ne tarkoittavat. Jokainen oppilas valitsee muutaman sanan, jotka sopivat hänen omaan hahmoonsa. Rohkaise valitsemaan myös odottamattomia sanoja (esimerkiksi "tanssiva ritari" tai "pelokas lohikäärme" on kuttavampi hahmo, kuin vaikkapa "kaunis prinsessa").

4. Oppilaat liimaavat oman hahmonsensa kuvan kartonginpalle ja kirjoittavat kääntöpuolelle olennon ja sitä kuvaavan sanan. Lopuksi oppilaat keksivät olennolle etunimen (esim. "lentävä, iloinen tiikeri Muhammed").

5. Kysy, missä on kunkin oppilaan satuolennon koti. Oppilaat kiinnittävät omat hahmonsensa sinitarralla karttaan sen paikan lähelle, missä hänen olentonsa asuu.

YHTEINEN TARINA ESINEIDEN TAI NOPPIEN AVULLA

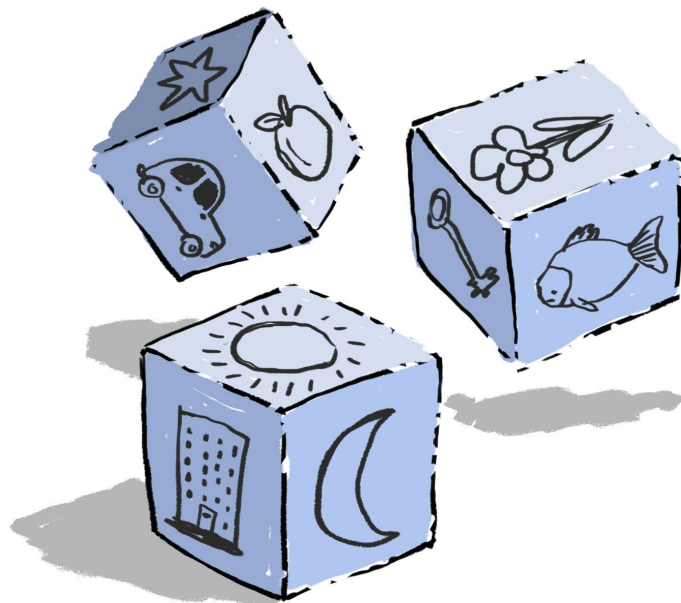
Tarinatoteuttävissä käytetään yhdessä keksittyä tapahtumapaikkaa ja henkilöhahmoja. Tarvitset tehtävää varten kartan ja siihen kiinnitetyt satuhahmot. Voit myös käyttää apuvälineitä, kuten esinepussia tai tarinanoppia. Tarinapussi voi olla tavallinen kangaskassi tai muu pussukka, johon kootaan pieniä, arkisia esineitä. Tarinanoppia saa mm. kirjakaupoista ja hyvin varustetuista marketeista (esim. *Rory's Story Cubes*). Tarinankerronta voi perustua perinteiseen este-ratkaisu -ajatuksen: henkilöhahmolla on ongelma tai tehtävä, joka pitää ratkaista.

1. Opettaja toimii tarinankertojana ja aloittaa tarinan vaikka näin: "Olipa kerran paikka nimeltä X". Kertaa ja kuvaile, millainen yhdessä keksitty tapahtumapaikka on ja millaisia olentoja siellä asuu.

2. Valitse seuraavaksi yksi oppilaiden hahmoista. Kysy oppilaalta, mitä hänen olentonsa haluaa tehdä. Jatka sitten tarinankerrontaa: "Eräänä päivänä lentävä tiikeri Muhammed haluaa lähteä pelaamaan jalkapalloa." Aloita tarina siitä paikasta, jossa hahmo asuu ja kysy oppilailta, missä hahmo voisi pelata jalkapalloa. Irrota hahmo kartasta ja lähde kuljettamaan sitä pitkin karttaa havainnollistaaksesi hahmon etenemistä: "Tiikeri Muhammed lähtee kotoaan elokuvateatterista etsimään jalkapallokenttää."

3. Säännöllisin väliajoin voit ilmoittaa, että nyt tarinassa tapahtuu jotain yllättävää. Yllättävä käänne voi olla kartalla vastaantuleva kulkuneuvo tai toisen oppilaan hahmo. Ehkä tiikeri hyppää junaan tai jää juttelemaan ystävänsä kanssa. Idean yllättävään käänteeseen voi nostaa myös esinepussista tai heittämällä tarinanoppaa. Esimerkki: "Tiikeri on matkalla jalkapallokentälle, mutta silloin tapahtuu jotain yllättävää!" (oppilas nostaa pussista haarukan). "Mitä tapahtuu? Ai tiikerille tulee nälkä? Hän lähtee ravintolaan!"

4. Kun juonenkäänteitä on tullut mielestäsi tarpeeksi, suuntaa tarinaa kohti loppuratkaisua. Muistuta oppilaita alkuperäisestä tavoitteesta: "tiikeri halusi pelata jalkapalloa, löytääkö hän jalkapallokentän?". Lopuksi hahmo palaa kotiinsa. Voit lopuksi antaa oppilaan nostaa pussista esineen tai heittää noppaa ja keksiä, mitä hahmo tekee ennen nukkumaanmenoa.



Vinkki: Jos tunnilla on toinen aikuinen mukana, pyydä häntä kirjoittamaan tarinat muistiin samalla, kun keksit tarinaa lasten kanssa

VALMISTAVILLE LUOKILLE SOPIVIA KIRJOJA

(lähinnä alakouluun, luokat 1-6)

Antony, Steve: *Herra Panda leipoo*

Kuvakirjassa on leipomissanastoa, eri eläimiä ja toisteinen rakenne. Sisältää hyvin vähän tekstiä ja aivan yksinkertaisia sanoja.

Happonen, Kaisa & Vasko, Anne: *Mur, eli karhu*

Karhu ei halua nukkua talviunta. Rungas kuvitus sisältää melko vähän tekstiä perisuomalaisesta aiheesta raikkaasti.

Haughton, Chris: *Ihan hukassa*

Pikkupöly putoaa pesästä ja etsii äitiään. Kirjassa on toisteinen rakenne, yksinkertaisia sanoja ja todella lyhyitä lauseita.

Hurme, Anssi & Hurme, Maija: *Lepakko-poika*

Kuvakirja kertoo 6-vuotiaasta pojasta, joka leikkii Batmania. Sopii pienemmille.

Härmälä, Anna: *Sinä et kuulu tänne, Beiron*

Sekarotuinen koira etsii ystäviä sarjakuvamaisesti etenevässä tarinassa, joka sopii jo hiukan kielitaitoa omaaville.

Kallioniemi, Tuula & Roikonen, Jii: *Reuhurinne: Aapinen*

Reuhurinne-sarjan runsaasti kuvitettu aapinen, jossa suomen kieltä harjoitteleville parasta antia ovat kuvitetut sanakortit sivujen alareunassa. Eri kirjaimilla alkaville sanoille on kullekin oma aukeamansa.

Katajavuori, Riina & Savolainen, Salla: *Mennään jo kotiin*

Esittelee kuvitettuja aukeamia suomalaisten lasten kodeista kuvailevien tekstien kera. Sopii suomalaiseen kulttuuriin tutustumiseen ja kotisanaston opetteluun.

Katajavuori & Savolainen: *Mennään jo naapuriin*

Edellisen sisarteos, jossa tutustutaan Suomessa asuvien, eri kulttuureja edustavien perheiden koteihin.

Klassen, Jon: *Haluan hattuni takaisin*

Karhu etsii kadonnutta hattuaan: kysyy saman kysymyksen kaikilta ja saa aina saman vastauksen. Tekstin rakenne yksinkertainen. Lopussa odottaa mustan huumorin sävyttämä yllätys. Kuvitus ja aihe sopii myös isommille.

Kunnas, Mauri: *Pieni urheilukirja*

Tiiviimpi versio Suuresta urheilukirjasta ilman tarinaa. Sisältää tietoa eri urheilulajeista ja niihin liittyvästä sanastosta runsaasti kuvitettuna.

Kunnas, Mikko: *Noksu auttaa*

Sarjakuvamainen toteutus, jossa ankkahahmo seikkailee. Sisältää paljon yksinkertaisia puhekuplia.

Laajarinne, Jukka & Ruokonen, Martti: *Mummon kone*

Toistoon perustuva kuvakirja, jossa Laura laittaa koneeseen erilaisia asioita, joista kuuluu hassuja ääniä. Teksti on hyvin yksinkertaista ja kuvitus viitteellistä; sopii myös isommille.

Majaluoma, Markus: *Hulda ja Jalmari -kirjat*

Kuvaa aikuisen ja pikkulapsen arkisia touhuja huumorin sävyttämänä; kuvitus sopii myös isommille. Tarina kulkee lyhyinä, yksinkertaisina virkkeinä.

Metsola, Aino-Maija: *Värit*

Pikkulasten luukkukirjassa on paljon eri värisiä asioita. Sopii ihan vasta-alkajille.

Niemelä, Reetta: *Pipsa Pipariviulun 42 kaveria*

Sisältää lyhyitä tekstejä hauskaasti nimetyistä lapsista. Sopii edistyneille. Tärkeää on hoksata, että kyse on mielikuvituslapsista. Monet teksteistä ovat yksinkertaista kieltä.

Pelliccioni, Sanna: *Meidän piti lähteä*

Sanattomassa kuvakirjassa perhe pakenee sotaa. Kuvien pohjalta voi itse kertoa oman sanavarastonsa puitteissa.

Venho, Johanna & Moisseinen, Hanneriina: *Kaksi päätä ja kahdeksan jalkaa*

Kuvakirjassa Amir-poika alkaa kirjoittaa suomeksi runoa ja etenee vaikeuksien kautta voittoon. Sopii edistyneemmille lukijoille.

Vuori, Julia: *Sika ja numerot*

Sika-sarjakuvahahmo laskee erilaisia satuhahmoja. Sisältää myös numeroita ja hahmosanastoa.

Vuori, Julia: *Sika ja harrastukset*

Sika-hahmo kokeilee ystäviensä kanssa erilaisia harrastuksia. Sisältää harrastamiseen liittyviä verbejä.

AHKERA

PEHMEÄ

HAUSKA

PELOKAS

HILJAINEN

PIENI

HIDAS

PIMEÄ

HYMYILEVÄ

PUNAINEN

ILOINEN

ROHKEA

IHANA

REHELLINEN

ISO

SININEN

KILTTI

SULOINEN

KIVA

SURULLINEN

KELTAINEN

SUURI

LOISTAVA

TANSSIVA

LENTÄVÄ

UJO

LAULAVA

VAHVA

LUISTELEVA

VALKOINEN

MAKEA

VALOISA

MUSTA

VIISAS

NOPEA

VIHAINEN

NUKKUVA

VIHREÄ

NÄLKÄINEN

YSTÄVÄLLINEN

ORANSSI

ÄLYKÄS

PARAS

ÄÄNEKÄS

VOIMAMIES

VOIMAMIES

SALAPOLIISI

SALAPOLIISI

VAMPYYRI

VAMPYYRI

LUURANKO

LUURANKO

HIRVIÖ

HIRVIÖ

NOITA

NOITA

TIIKERI

TIIKERI

RITARI

RITARI

KUNINGAS

KUNINGAS

KEIJU

KEIJU

MERENNEITO

MERENNEITO

LOHIKÄÄRME

LOHIKÄÄRME

YKSISARVINEN

YKSISARVINEN

SUPERSANKARI

SUPERSANKARI

