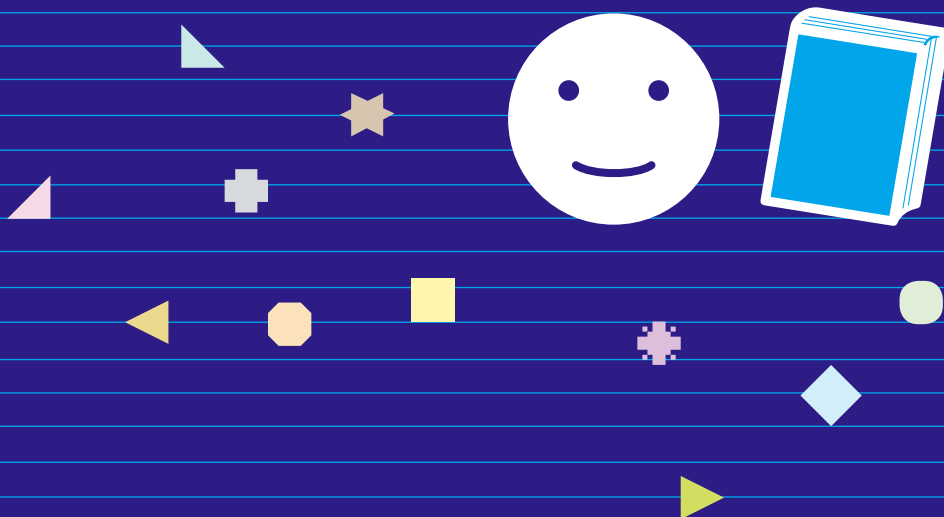


LUKULIIKE  
KOULUSSA

LU E JA LU!

## Sanataidetehtäviä kouluun

toimittanut Pia Krutsin



**TÄMÄ TEHTÄVÄPAKETTI SISÄLTÄÄ** koululaisille suunnattuja hauskoja ja toiminnallisia sanataidetehtäviä. Tarjolla on muun muassa käsinkosketeltavaa avaruusseikkailua, myyttisiä valeutisia ja yököttävän herkullisia runomaistaisia!

Sanataide on tärkeä osa äidinkielen ja kirjallisuuden opetusta ja monialaisena menetelmänä sopii hyvin myös muiden oppiaineiden tunneille. Sanataiteen hyödyntäminen tukee oppilaiden tekstin tulkitsemisen ja tuottamisen taitoja, ilmaisu- ja vuorovaikutustaitoja sekä kirjallisuuden tuntemusta. Sanataiteen ytimessä on ilo omasta luovuudesta ja tekijyydestä.

Kaikki tehtävät ovat sanataideopettajien laatimia ja ne on testattu kouluissa eri puolilla Suomea osana Lukuliike koulussa -hanketta. Tehtävät kannustavat lukemaan, kirjoittamaan ja käsittelemään kirjallisuutta monipuolisin tavoin. Useimmissa tehtävissä on mukana valmis tehtävämoniste oppilaille kopioitavaksi. Jokaisen tehtävän yhteydessä on myös lisävinkkejä kaikista innostuneimmille.

**Sitten vain lukemaan ja luomaan – ja toisinpäin!  
Antoisia hetkiä sanataiteen maailmassa!**

*Pia Krutsin  
Suomen sanataideopetuksen seura*



sanataide.fi  
lukuliike.fi



Graafinen suunnittelu ja kuvitus  
Jani Ikonen / Ai Ai Disain  
2020

# SATUHAHMOJEN ALKUVERRYTTELY

## SUOSITUSIKÄRYHMÄ

1.-9. lk

## KESTO

5-15 minuuttia

## TEHTÄVÄN LAATI

Juulia Soidinaho, Kulttuurikollektiivi Silta ry, Seinäjoki

### TEHTÄVÄOHJE

**1.** Opettaja pyytää oppilaat seisomaan ringiin ja miettimään hetken omaa suosikkiahmoaan saduista. Alakoululaisten kanssa voi käyttää kirjallisuuden ja satujen hahmoja. Yläkoululaisten kanssa voi kokeilla myös sarjakuvahahmoja.

**2.** Opettaja aloittaa kertomalla oman suosikkisatuhahmonsa, esimerkiksi ”Kaunotar”, ja tekemällä hahmoa kuvaavan fyysisen liikkeen, esimerkiksi avaa miimisesti käsillään näkymättömän kirjan. Sitten hän pyytää kaikkia yhtä aikaa toistamaan nimen ja liikkeen. Kannattaa ohjeistaa, että liike voi olla iso tai pieni, tai mitä tahansa ensimmäisenä mieleen juolahtaa.

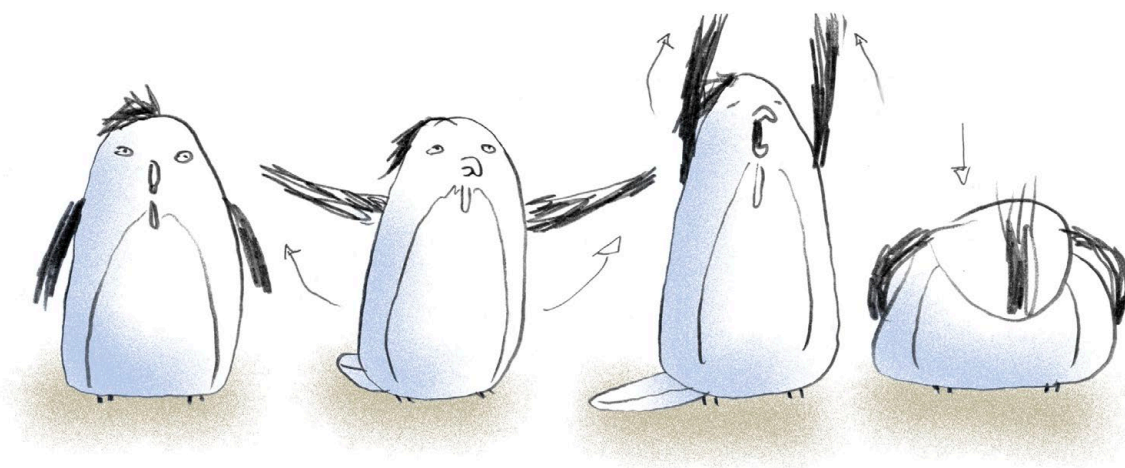
**3.** Seuraavaksi opettaja antaa vuoron ringissä oikealla puolella olevalle oppilaalle. Tehtävää jatketaan samalla tavalla järjestyksessä aina oikealla puolella olevalle oppilaalle, kunnes kaikki ovat saaneet sanoa oman suosikkisatuhahmonsa ja toteuttaa liikkeensä. Jos vuorossa oleva oppilas ei keksi satuhahmoa tai liikettä pienen pohdinnan jälkeen, voidaan tämän oppilaan kohdalle palata takaisin ringin loppuun.

**4.** Tehtävä päätetään yhteisiin aplodeihin.

On tärkeää, että kukin osallistuja saa itse nimetä oman hahmonsa. Jos joku osallistuja pyrkii vaikuttamaan toisen hahmon valintaan, kannattaa opettajan kannustaa kaikkia luottamaan omaan valintaansa.

### VINKKI

Hassutelkaa! Keksikää liikkeitä, joita valitsemanne hahmot eivät oikeasti saduissa tee. Prinsessa Ruusunen donkkaa, Iso Paha Susi harjaa hampaitaan, tai Kaunotar tekee disco-liikkeitä.



### KIRJAVINKKI

**Vehkalahti, Reetta:** *Leikkivä teatteri: Opas teatteri-ilmaisun ohjaajalle*, Lasten keskus 2008

# KIRJAKURKKAUS

## SUOSITUSIKÄRYHMÄ

1.-9. lk

## KESTO

1-2 oppituntia

## TEHTÄVÄN LAATI

Riikka Linjama, Sanaratas ry, Joensuu

## TEHTÄVÄOHJE

### VAIHE 1

#### Kirjavinkit

Opettaja valitsee ikäryhmälle sopivia kirjoja eri kirjallisuudenlajeista. Oppilaat jaetaan pienryhmiin, ja jokaiselle annetaan käteen sattumanvaraisesti valittu kirja, jota ei ole luettu etukäteen. Kirjat pidetään suljettuina, ja niitä tarkastellaan vain ulkopuolelta.

Oppilaat pohtivat hetken, millaisen tarinan oma kirja sisältää. Sen jälkeen pienryhmässä kerrotaan muille oma, keksitty kirjavinkki kirjasta. Kannattaa muistaa kirjavinkkauksen perusjutut:

- kirjan pääasiat: kirjailija, nimi, päähenkilö, tarinan lähtöasetelma
- miksi kirja kannattaa lukea
- loppuratkaisua ei saa paljastaa.

Kun ryhmän kaikki kirjavinkit on kuultu, kirjat voi avata ja tarkastella niitä hetken. Samalla jokainen pohtii, millainen kirja on kyseessä.

Seuraavaksi tehdään 6-8 eri kirjapinoa, joihin jokainen tuo oman kirjansa: a) naurua ja huumoria, b) totta ja tietoa, c) pusuja ja ystävyyttä/rakkautta, d) pulmia ja arvoituksia, e) vauhtia ja sattumuksia, f) taikaa ja fantasiaa, g) runoa ja h) sarjakuvaa. Oma kirja tuodaan siihen pinnoon, mikä aihe omasta mielestä on kirjassa hallitsevin.

Työskentelyä voi kokeilla pienryhmän sijaan myös pareittain.



### VAIHE 2

#### Mielipidejana

Muodostetaan luokkaan oppilaiden mielipidejana. Kuvitellaan, että janan (luokan) toisessa päässä on tietokirjat ja toisessa esimerkiksi taikaa ja fantasiaa. Keskustellaan, mitä kaikkea näiden väliin mahtuu. Jokainen oppilas valitsee oman kohtansa janalla mielikirjojensa mukaan ja kertoo, miksi valitsi juuri tietyn kohdan. Keskusteluun voi ottaa oppilaiden omia kirjavinkkejä eri genreistä tai esimerkkejä kirjapinoista.

Mielipidejanaan voi laittaa myös muita lukemiseen ja kirjoittamiseen liittyviä mielipiteitä: ”Hömppäromaanien lukeminen on ajan hukkaa!”, ”Lapsille ja nuorille ei kirjoiteta riittävän hyviä/älykkäitä/tasokkaita kirjoja.”, ”Sarjakuvat eivät ole kirjallisuutta.”, ”Runous on vaikeaa.”, ”Lukeminen on trendikäs harrastus.”

#### VINKKI

Alakoululaiset voivat suorittaa ”Millainen lukija olet?” -testin Kaisa Laaksosen kirjasta *Suuri lukuseikkailu*. Sitten onkin hauskaa laatia oma, vastaava testi vaikkapa otsikolla ”Millainen kirjoittaja olet?” tai ”Millainen kirjan henkilöhahmo olisit?”.

#### KIRJAVINKKI

**Laaksonen, Kaisa:** *Suuri lukuseikkailu*, Avain 2017

**LUKEMO-lastenkirjaportalista** löytyvät Suomessa julkaistavat lasten- ja nuortenkirjat: lukemo.fi

# KIRJAKURKKAUS



## TEHTÄVÄMONISTE - RUNOSELFIE

### SUOSITUSIKÄRYHMÄ

5.-9. lk

### TEHTÄVÄOHJE

Valitse lukemastasi kirjasta kiinnostavin henkilöhahmo ja mieti, mitä hän vastaisi seuraaviin kysymyksiin. Kirjoita sitten hänestä runoselfie, eli runomuotoinen omakuva, minä-muodossa, niin kuin juuri tämä henkilöhahmo sen kirjoittaisi. Vastauksia ei välttämättä löydy lukemastasi kirjasta, joten käytä mielikuvitustasi!

Täytä ensin numeroidut kohdat ja siirrä sitten vastaukset alimpana olevaan runokaavaan.

Millainen olet? Kuvaile itseäsi kolmella **adjektiivilla**:

Olen:

1. ....
2. ....
3. ....

Vastaa yhdellä sanalla:

4. Mikä on lempivärisi? .....
5. Mikä on lempihedelmäsi? .....
6. Mikä eläin muistuttaa sinua eniten? .....
7. Jos olisit jokin rakennus, mikä rakennus olisit? .....
8. Millainen sää kuvailee sinua parhaiten? .....

### RUNOSELFIE

.....  
(henkilöhahmon nimi)

- |                      |           |
|----------------------|-----------|
| Minä olen (1.) ..... | (5) ..... |
| Minä olen (2.) ..... | (6) ..... |
| Minä olen (3.) ..... | (7) ..... |
| Minä olen (4.) ..... | (8) ..... |

# LUO HENKILÖHAHMO

## SUOSITUSIKÄRYHMÄ

1.-6. lk

## KESTO

1 oppitunti

## TEHTÄVÄN LAATI

Laura Kauppinen, Jyväskylän kansalaisopiston sanataidekoulu

### TEHTÄVÄOHJE

Matalan kynnyksen hahmonluontiharjoitus antaa hyvän pohjan tarinan ideoimiselle. Huolellisesti suunniteltu, mielenkiintoinen hahmo motivoi aloittamaan myös pidemmän tekstin kirjoittamisen.

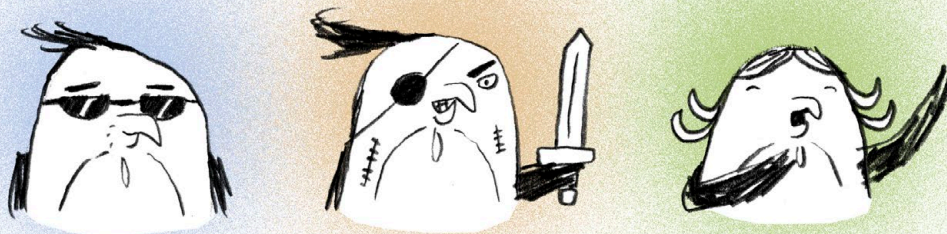
Harjoitus vaatii opettajalta hieman ennakkovalmistelua. Opettaja kerää vaikkapa kangaskassiin esineitä, jotka oppilaat nostavat sieltä yksi kerrallaan. Esineitä on hyvä olla vaikkapa kuusi kappaletta (esim. vesivärit, pehmolelu, vauvan kenkä, lankakerä jne.), jotta jokainen löytää mieleisensä, mutta valinnanvaraa ei ole liikaa. Oppilaita kehoitetaan jokaisen esineen kohdalla miettimään henkilöä, joka kyseisen tavaran voisi omistaa. Kukin oppilas valitsee esineen, joka herättää eniten ajatuksia. Esineen pohjalta luodaan oma henkilöhahmo tehtävämonisteeseen.

Tunnin loppuksi jokainen oppilas esittelee luomansa hahmon. Keskustellaan siitä, miksi samojen esineiden inspiroimana syntyi erilaisia hahmoja. Herättivätkö tietyt esineet useissa oppilaissa samoja ajatuksia: miksi moni ajattelee lankakerän nähdessään ensin mummoaan?

Kun hahmot ovat valmiit, voidaan kirjoittaa tarina. Mitä tapahtuu, kun hahmo yrittää tavoitella unelmaansa? Millaisessa tilanteessa hahmo kohtaa pahimman pelkonsa, ja mitä siitä seuraa?

### VINKKI

Syventäkää hahmojen tuntemusta toiminnallisella harjoituksella: oppilaat asettuvat väittämien mukaan kuvitteelliselle janalle sen mukaan, miten oma hahmo toimisi. Väittämät voivat olla esimerkiksi: ”Hahmoni asuisi mieluiten maaseudun rauhassa/kaupungin vilinässä.” tai ”Hahmollani on paljon ystäviä/hahmoni on yksinäinen.”



### KIRJAVINKKEJÄ

**Loivamaa, Ismo:** *Kuka kukin on lastenkirjoissa*, Avain 2018

**Niemelä, Reetta,** kuvitus **Mander, Sanna:** *Pipsa Pipariviulun 42 kaveria*, Otava 2017

# LUO HENKILÖHAHMO



## TEHTÄVÄMONISTE

### Oma henkilöhaahmoni

Laatikkoihin voit kuvittaa lisätietoja, esimerkiksi hahmon ulkonäön, harrastuksen, pelon, haaveen tai ystävän.

Nimi:

Ikä:

Asuinpaikka:

Ammatti:

Tärkeä esine:

Harrastukset:

Suurin salaisuus:

Pahin pelko:

Suurin haave:

Eriytynen taito:

Paras ystävä:

# LUO TAPAHTUMAPAIKKA

## SUOSITUSIKÄRYHMÄ

3.-6. lk

## KESTO

1-2 oppituntia

## TEHTÄVÄN LAATI

Pia Krutsin, Suomen sanataideopetuksen seura, Tampere

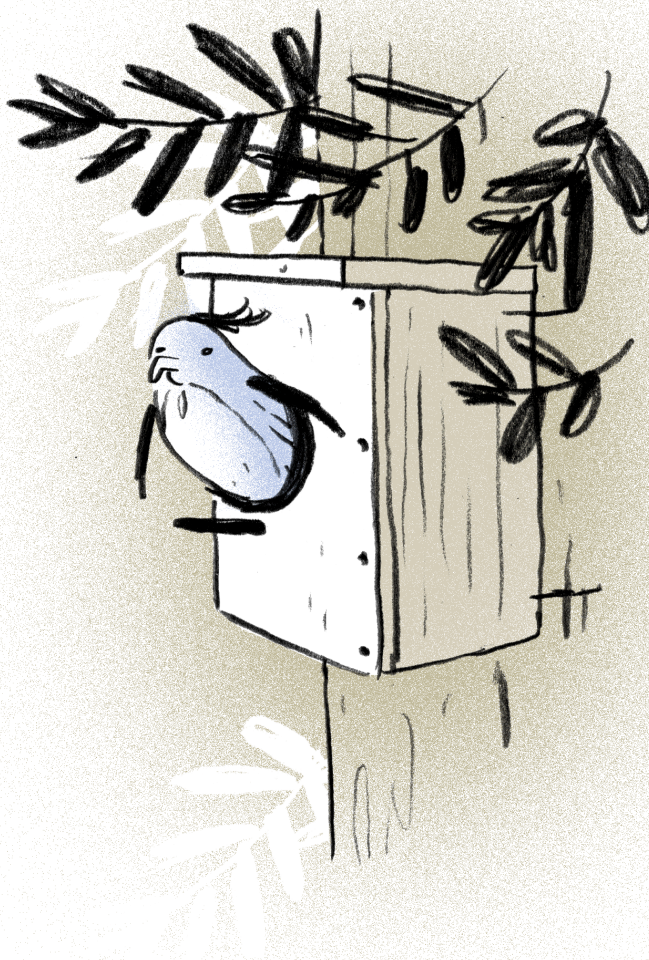
## TEHTÄVÄOHJE

Tapahtumapaikan luominen on hyvä tapa aloittaa tarinan tekeminen! Tapahtumapaikasta kannattaa tehdä kartta kirjoittaen ja piirtäen, ja näin kartta toimii myös ajatuskarttana tekstiä varten. Mielenkiintoisesta tapahtumapaikasta saa aineksia tarinoihin, runoihin ja vaikkapa pelikäsikirjoihin.

Tekemällä ihan omanlaisen kartan voi luoda tapahtumapaikaksi myös vaikkapa fantasiaolentojen metsän tai kauhujen kartanon.

## VINKKI

Kokeilkaa yhteisöllistä työskentelyä! Luokaa tapahtumapaikka isolle paperille tai taululle pienryhmän tai koko luokan yhteisenä projektina.



## KIRJAVINKKEJÄ

**Hepo-oja, Briitta:** *Hylättyjen lasten kaupunki*, Myllylahti 2017

**Itkonen, Jukka & Pikkujämsä, Matti:** *Kaupunkiretki: lastenrunoja*, Kirjapaja 2011

**Teräs, Mila:** *Kadonnut kaupunki*, Otava 2019



# LUO TAPAHTUMAPIIKKA



## TEHTÄVÄMONISTE

Suunnittele karttaan oma mielikuvituskaupunkisi. Voit ideoida esimerkiksi supersankarien, velhojen, kummitusten, avaruusolioiden tai eläinten kaupungin.

Keitä kaupungissa asuu, ja millä kulkuneuvoilla he liikkuvat?

Millaisia tärkeitä paikkoja ja rakennuksia siellä on?

Löytyykö sieltä puistoja tai vesistöjä, tai muuta luontoa?

Onko kaupungissa tärkeitä maamerkkejä tai kuuluisia nähtävyyksiä?



# KERRO, KERRO, KIRJA!

## SUOSITUSIKÄRYHMÄ

3.-6. lk

## KESTO

1-2 oppituntia

## TEHTÄVÄN LAATI

Petra Norrgård, Sydkustens ordkonstskola, Uusimaa

## TEHTÄVÄOHJE

Tehtävään tarvitaan:

- **Kirjoja jokaiselle oppilaalle**

Valitse kirjoja hiukan enemmän kuin luokan oppilasmäärä. Ota mukaan eri lajien kirjoja: runokirjoja, kuvakirjoja, helppolukuisia sekä oppilaiden ikäryhmään soveltuvia lastenromaaneja. Kirjoja voi olla useampi samanlainen. Ota huomioon oppilaiden lukutaidon taso valitessasi kirjat. Tehtävässä ei kilpailla lukutaidossa, vaan sanoitetaan omaa lukukokemusta.

- **Pöydät järjestettyinä kolmeksi pöytäryhmäksi (A, B ja C) sekä istumapaikat kaikille**
- **Oheiset keskustelupohjat jokaiselle ryhmälle**
- **Paperia ja kyniä lisätehtävää varten**

Asettele kirjat houkuttelevasti pöydille ja aseta näkyviin pöydän kirjain. Keskustelupohjien on hyvä olla valmiina pöydillä tekstipuoli alaspäin.

Jaa luokka kolmeen yhtä suureen ryhmään:

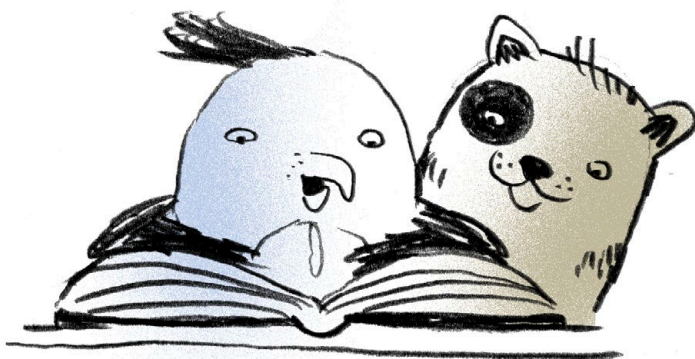
A-ryhmäläiset valitsevat kirjan kansikuvan perusteella.

B-ryhmäläiset valitsevat kirjan sen nimen perusteella.

C-ryhmäläiset valitsevat kirjan takakannen tekstin perusteella.

Ryhmäjaon jälkeen oppilailla on **2-3 minuuttia** aikaa valita pöydästä kirja yllämainittujen ohjeiden mukaan. Kun oppilaat ovat löytäneet mieluisan kirjan, kirjaa ei enää saa vaihtaa. Tehtävä alkaa, ja kaikilla on tasan **10 minuuttia** aikaa lukea kirjaa antaen muille työrauhan. Jokainen lukee omaan tahtiin.

Kymmenen minuutin kuluttua jokainen ryhmä keskustelee omassa ryhmässä keskustelupohjien avulla. Tehtävä on suullinen, ja sen tarkoituksena on sanoittaa omaa lukukokemusta. Keskusteluun on aikaa **10 minuuttia**. Tämän jälkeen on pöytätehtävän vuoro. Jos tehtävään on varattu kaksi oppituntia, kannattaa lukutehtävää tehdä kaksi kierrosta lisää, jotta kaikki oppilaat saavat valita kirjan eri näkökulmista.



# KERRO, KERRO, KIRJA!



## KESKUSTELUPOHJAT PÖYTÄRYHMILLE

---

### A: KANSIKUVA

Keskustelkaa ryhmässä näiden kysymysten pohjalta:

- Kerro miksi valitsit kyseisen kirjan?
  - Mistä kirja kertoo?
  - Onko valitsemasi kirja helppo tai hankala lukea? Miksi?
  - Ajattelitko jatkaa kirjan lukemista? Miksi tai miksi et?
  - Kenelle kirja on suunnattu?
- 

### B: KIRJAN NIMI

Keskustelkaa ryhmässä näiden kysymysten pohjalta:

- Kerro miksi valitsit kyseisen kirjan?
  - Vastaako kirja odotuksiasi? Miksi?
  - Kerro kirjan päähenkilöistä.
  - Oletteko lukeneet vastaavanlaisia kirjoja aikaisemmin?
  - Kenelle suosittelisit kirjaa?
- 

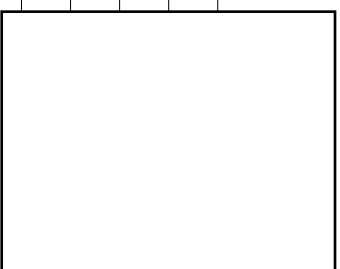
### C: TAKAKANSI

Keskustelkaa ryhmässä näiden kysymysten pohjalta:

- Miksi valitsit kyseisen kirjan?
- Mistä kirjasi kertoo?
- Onko valitsemasi kirja helppo tai hankala lukea? Miksi?
- Kuka on kirjan kirjailija? Onko kirjasi käännetty jostakin toisesta kielestä?  
Onko kirjailija sinulle tuttu entuudestaan?
- Ajattelitko jatkaa kirjan lukemista? Miksi tai miksi et?



Pähenkiö



Muut henkilöt

Tapahumapaikka

Kirjan aihe

Kirjoita tähän kirjasi ensimmäinen sivu!  
Kuinka mukaansatempaava tarina alkaa?

## I LUKU

# RUNOMAISTIAISIA

## SUOSITUSIKÄRYHMÄ

3.-5. lk

## KESTO

30-45 minuuttia

## TEHTÄVÄN LAATI

Saara Laakso, Vantaan sanataidekoulu

### TEHTÄVÄOHJE

#### 1. Johdatellaan makujen maailmaan.

Opettaja piirtää taululle janan, jonka toisessa päässä lukee ”NAM” ja kysyy, mitä toiseen päähän voisi kirjoittaa (usein sanotaan ”YÖK”). Mitkä maut voisivat olla NAM-päässä? Oppilaiden tehtävä on kuvailla makuaistimuksia ja sijoittaa niitä NAM/YÖK-janalle. Siirrytään kuvailemaan kirjojen lukukokemuksia. Mikä tekee kirjasta sellaisen, että sitä haluaa lukea ahmien? Entä mikä jää lautaselle?

#### 2. Runoja maistellaan kuunnellen.

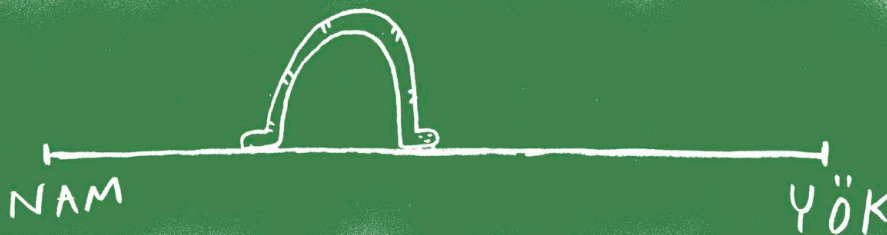
Opettaja lukee ääneen viidestä kuuteen ennalta valitsemaansa runoa, jokaisen kaksi kertaa hieman eri sanoja painottaen. Jokaisen runon jälkeen oppilaat kertovat NAM/YÖK-janaa apuna käyttäen vaikutelmistaan tai kirjaavat niitä tehtävämonisteelle.

#### 3. Keskustellaan jokaisen runon herättämistä vaikutelmista ja miellelyhtymistä.

Kannusta oppilaita käyttämään omissa arvioissaan myös taululle yhdessä kerättyä ruokasanastoa. Näin oppilaat pääsevät itse keksimään kielikuvia. Kielikuvan toimintaperiaatteen hahmottaminen on runouden lukemisessa keskeistä. Kielikuvissa asiat rinnastuvat toisiinsa yllättävillä tavoilla ja tuottavat uusia miellelyhtymiä ja merkityksiä. Esimerkiksi ”Hän riisui surun ja pakkasi sen säkkiin.”

### VINKKI

Tutustukaa yhdessä viiniarvioihin! Millaisilla adjektiiveilla viinien makuja kuvaillaan? Pohtikaa, onko makuja mahdollista kuvailla niin, että kaikille tulisi sama vaikutelma.



### RUNOVINKKEJÄ

**Pispa, Kaija:** 'Spastinen asparagus' teoksessa *Kärpäslätkää*, WSOY 2006

**Rasa, Rasa:** 'Toukka tiskaa' teoksessa *Suomen lasten runotar*, toim. Kaarina Helakisa & Leena Lumme, Otava 2009

**Ruohonen, Laura:** 'Karsea mato' teoksessa *Allakka pullakka/Yökyöpelit*, Otava 2013



# VIERAALLA PLANEETALLA

## SUOSITUSIKÄRYHMÄ

3.-6. lk

## KESTO

1-2 oppituntia

## TEHTÄVÄN LAATI

Timo Harju, Valveen sanataidekoulu, Oulu

## TEHTÄVÄOHJE

**1.** Opettaja valmistaa ”planeettoja” laittamalla tyhjien (kenkä)laatikoiden pohjalle erilaisia materiaaleja: kangasta, jyviä, heinää, hiuksia, pieniä nauloja, hiekkaa jne. Oppilaat tunnustelevat sokkona jonkin laatikon sisältöä ja kirjoittavat kuvauksen tuntemattomasta planeetasta, joka tuntuisi samalta kuin laatikon sisältö. Tässä vaiheessa ei vielä kuvailla planeetalta mahdollisesti löytyvää älyllistä elämää.

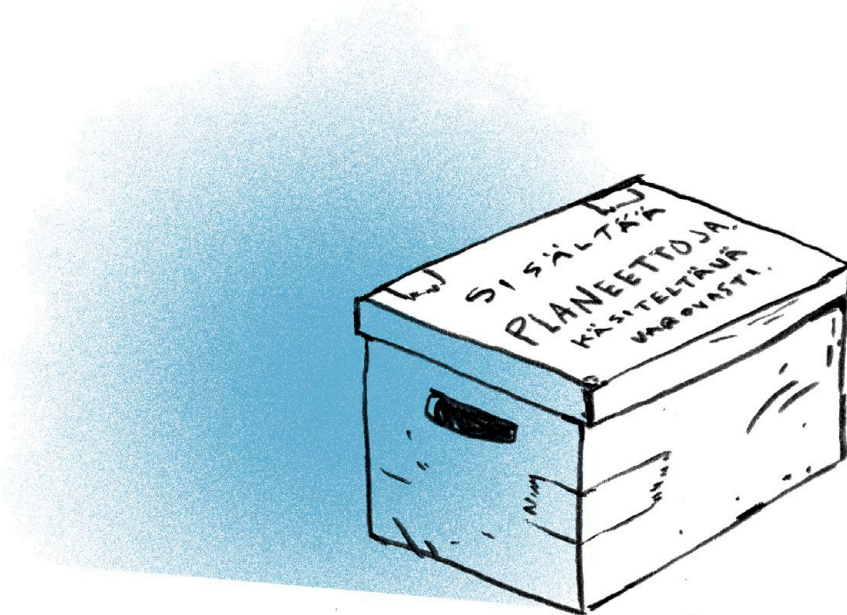
**2.** Kuvitellaan, miltä kuulostaa planeetan tutkijoiden alukseensa vastaanottama ääniviesti avaruusolennoilta heidän kielellään. Inspiraatioksi opettaja voi lukea nonsense-runoja esimerkiksi Reetta Niemelältä tai Stina Saarelta, tai soittaa äänirunoutta [nokturno.org-sivustolta](http://nokturno.org-sivustolta).

**3.** Kirjoitetaan 5-10 kohdan ohjeet avaruusolennon kohtaamiseen.

## VINKKI

Tunnustelulaatikoita voi käyttää mitä moninaisimpien kirjoitusharjoitteiden inspiraationa. Ne soveltuvat hyvin esimerkiksi unien keksimiseen.

Avaruusolentojen kieltä on hauskaa lukea eläytyen kuin äänirunoa. Mainio mahdollisuus innokkaalle esiintyjälle, niin opettajalle kuin oppilallekin!



---

## KIRJAVINKKEJÄ

Niemelä, Reetta & Hirvonen, Inna: *KAKADUU!*, Ntamo 2009

Saari, Stina: *Änimling*, Teos 2018

Sortland, Bjørn, Parvela, Timo, & Pitkänen, Pasi: *Kepler 62, Kirja 2: Lähtö*, WSOY 2015





## TEHTÄVÄMONISTE

### 1. KUVAILE TUNTEMATONTA PLANEETAA.

Millaisia pinnanmuotoja planeetalla on? Millainen sää siellä on?

Onko siellä kasvillisuutta tai rakennuksia? Miltä planeetalla tuoksuu, tai millaisia ääniä kuuluu?

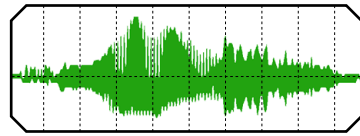
.....

.....

.....

### 2. KIRJOITA ÄÄNIViesti AVARUUSOLENNOILTA.

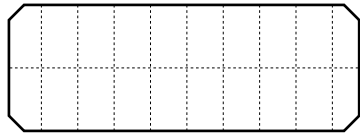
Näyte rauhallisesta ja tynnyttävästä avaruusolentokielestä



1.1.245

.....

.....

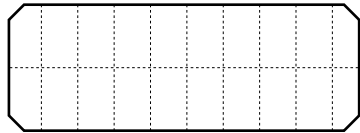


1.1.246

Näyte aggressiivisesta avaruusolentokielestä

.....

.....



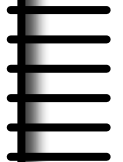
1.1.247

### 3. LAADI TOIMINTAOHJEET AVARUUSOLENNON KOHTAAMISEEN

Kun kohtaa avaruusolennon, miten tilanteessa kannattaa toimia ja mitä pitää muistaa? Mitä ei ehdottomasti kannata tehdä? Pitääkö ehkä kumartaa syvään, välttää katsomasta silmiin, tai työntää korviin ruohosipulia ystävällisyyden merkiksi? Muista, että kummallisetkin touhut voivat olla avaruusolioiden silmissä hyvin tavallisia! Kirjoita toimintaohjeet kohta kohdalta.

1. ....
2. ....
3. ....
4. ....
5. ....
6. ....
7. ....
8. ....
9. ....
10. ....

OLENTO HAVAITTUNA 2.3.6552



# LOHIKÄÄRMEEN KASVATUS

## SUOSITUSIKÄRYHMÄ

3.-6. lk

## KESTO

2 oppituntia

## TEHTÄVÄN LAATI

Outi Lähteenlahti, Sanataideyhdistys Skriivari ry, Satakunta

## TEHTÄVÄOHJE

Mitä jos voisi kasvattaa itselleen lemmikiksi oman lohikäärmeen? Millainen se olisi?

Tässä tehtävässä keksitään omia lohikäärmeitä ja tutustutaan samalla fiktiivisen henkilöihahmon luomiseen. Aluksi voidaan luokassa keskustella siitä, millaisista lemmikeistä kullakin on jo kokemusta.

Entä lohikäärmeet? Millaista tietoa on saatavilla lohikäärmeistä, ja minkä nimisiä lohikäärmeitä on kirjoissa tai elokuvissa? Tarinoissa lohikäärmeen voi hankkia esimerkiksi talon vartijaksi, lentämistä varten, erikoisemmaksi lemmikiksi tai vaikkapa näyttelyissä käyntiä varten. Oppilaita voi johdatella aiheeseen myös lukemalla katkelmia vinkkirjoista.

## VINKKI

Kirjoittakaa omia loitsuja tai taikasanoja! Millä taikasanoilla lohikäärme saadaan kesytettyä tai karkotettua tarpeen vaatiessa?



## KIRJAVINKKEJÄ

**Drake, Ernest & Steer, Dugald A. & Breck, Aslak:** *Dragonologia: suuri lohikäärmekirja*, Kirjalito 2004

**Lehtinen, Emilia & Valojärvi, Laura:** *Ohjeita lohikäärmeen kasvattajille*, WSOY 2009

**Lehtinen, Emilia & Valojärvi, Laura:** *Kulta, voisitko syöstä tulta? Tarinoita edistyneille lohikäärmeiden kasvattajille*, WSOY 2010

**Topsell, John & Nigg, Joseph:** *Lohikäärme: hoito ja kasvatust*, Nemo 2008

# LOHIKÄÄRMEEN KASVATUS



## TEHTÄVÄMONISTE

Millainen lohikäärme sopisi sinulle? Vaarallinen ja arvaamaton vai kiltti ja ystävällinen? Minkä kokoinen ja näköinen se olisi? Tarvitseeko se asuinpaikakseen järven tai luolan tai mahtuuko se vaatekaappiin? Anna lohikäärmeellesi myös nimi! Nimi on tärkeä, koska lohikäärmeesi elää sen kanssa jopa vuosisatojen ajan.

**Lohikäärmeen omistaa** .....

**Lohikäärmeen nimi** .....

**Asuinpaikka**

**Vaarallisuusaste** (ympyröi sopiva luku)

1 = ei lainkaan vaarallinen

10 = supervaarallinen

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

**Koko** (täysikasvuisena)

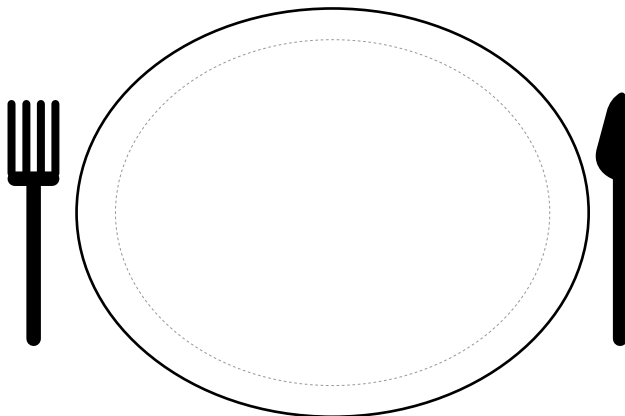
..... cm ja ..... kg

eli

pikkiriikkinen  keskikokoinen

jättiläismäinen  muu, mikä? .....

**Luonne:** .....



**Ravinto ja lempiruuat**

**Taidot**

osaa: .....

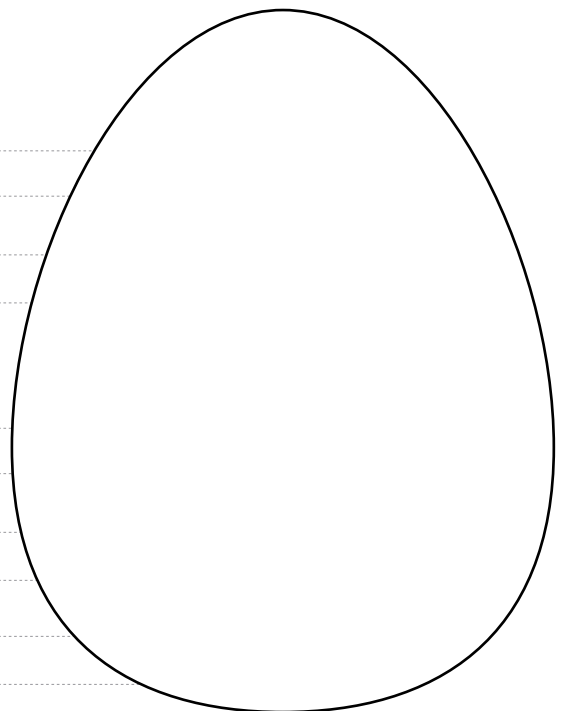
ei osaa: .....

**Hoito-ohjeet:**

1. ....

2. ....

3. ....



Piirrä tähän kuva omasta lohikäärmeestäsi.

# TARINAKONE

## SUOSITUSIKÄRYHMÄ

4.-9. lk

## KESTO

1-2 oppituntia

## TEHTÄVÄN LAATI

Minttu Tervaharju, Sanataideyhdistys Yöstäjä, Tampere

## TEHTÄVÄOHJE

Luokaa luokan yhteinen Tarinakone! Tarinakone koostuu erilaisista tarinan perusaineeksista ja toimii satunnaisgeneraattorina, joka auttaa pääsemään alkuun tarinan keksimisessä. Tarinakoneen voi toteuttaa myös tiettyyn kirjallisuuden lajiin liittyen (kuten fantasia, salapoliisitarina, sci-fi tai kauhu). Samalla tutustutaan kyseisen lajin kirjallisuuteen. Yläkoululaisten kanssa voi Tarinakoneen avulla harjoitella myös lyhyen novellin kirjoittamista.

### VAIHE 1

Jokainen oppilas keksii yhden tai useamman esimerkin neljästä eri kategoriasta. Ideat kirjoitetaan erivärisille paperi- tai kartonkilapuille niin, että tietty väri edustaa tiettyä kategoriata.

#### KATEGORIA 1: HENKILÖHAHMO

Jokainen oppilas kirjoittaa lapulle vähintään yhden kiinnostavan hahmon tai olennon (esim. lohikäärme, sirkus-tirehtööri tai mutanttietana).

#### KATEGORIA 2: HENKILÖHAHMON OMINAISUUS

Hahmoin voi tuoda huumoria ja syvyyttä lisäämällä adjektiivin tai määrittävän piirteen: pelokas, lumottu, eläkkeelle jäänyt, muistinsa menettänyt. Jokainen oppilas kirjoittaa lapulle vähintään yhden ominaisuuden.

#### KATEGORIA 3: ONGELMA

Jokainen oppilas kirjoittaa lapulle vähintään yhden ongelmatilanteen. Ongelmatilanteet kirjoitetaan ilman tekijää, esim. ”ei löydä silmälasiaan”, ”on yksinäinen”, ”haluaa löytää aarteen”. Ongelmatilanne toimii tarinan motiivina ja liikkeellepanevana voimana. Usein sankarin täytyy lähteä kotoaan ratkaisemaan ongelmaa. Tarina ei pääty, ennen kuin ongelma on ratkaistu tavalla tai toisella.

*Vinkki: salapoliisitarinaa keksiessä tässä kohdassa voi keksiä rikoksia.*

#### KATEGORIA 4: YLLÄTTÄVÄ KÄÄNNE TAI ESTE

Jokainen oppilas kirjoittaa lapulle vähintään kaksi yllättävää käännettä, jälleen ilman tekijää: ”törmää zombiarmeijaan”, ”jää jumiin juoksuhiekkaan”, ”oppi lentämään”.

### VAIHE 2

Kun kaikki ovat kirjoittaneet lappunsa jokaiseen kategoriaan, samanväriset laput kerätään neljään eri astiaan. Sitten laitetaan Tarinakone käyntiin! Jokainen oppilas nostaa yhden satunnaisen lapun kategoriaista **1**, **2** ja **3** sekä kaksi lappua kategoriasta **4**. Nämä yhdistämällä saadaan aikaan tarinan runko, esim.

**”Muistinsa menettänyt mutanttietana ei löydä silmälasiaan. Niitä etsiessään hän törmää zombiarmeijaan ja jää jumiin juoksuhiekkaan.”**

### VAIHE 3

Seuraavaksi oppilaan tehtävä on kirjoittaa valmis tarina saaduista aineksista. Luonnollisesti hänen täytyy myös ratkaista yllättävät käänneet tai esteet, jotta sankari pääsee jatkamaan kohti päämääräänsä. Esteitä on hyvä olla useampia, jotta tarinassa riittää juonenkäänteitä.

Viimeisenä oppilas keksii loppuratkaisun, eli miten sankarin ongelma ratkeaa (esim. ”Lopulta mutanttietana löysi silmälasit päältaaltaan”, tai ”Velho paransi mutanttietanan näön, eikä hän koskaan enää käyttänyt silmälasia”).

### VINKKI

Tehtävän voi tehdä myös suullisesti koko luokan kesken. Opettaja nostaa laput kategoriaista 1, 2 ja 3, jolloin saadaan tarinalle lähtötilanne, ja kategoriasta 4 yksi kerrallaan niin monta yllättävää käännettä kuin tarvitsee. Luokka ideoi vuorotellen tarinapiirissä kertoen, miten sankari toimii päästäkseen pinteestä. Muistakaa pitää mielessä päähenkilön alkuperäinen ongelma, joka pitää saada ratkaistua ennen tarinan päättymistä!

## KIRJAVINKKEJÄ

### Luovan kirjoittamisen oppaita

**Heikkilä, Mervi & Leinonen, Anne**, kuvitus **Broci**: *Kauhumaan kartta: Kirjoita, jos uskallat*, Haamu 2019

**Nuotio, Eppu & Kallio, Liisa & Anttonen, Anna & Inkala, Kati**: *Minä tykkään nyt: Ilosta, ujoelusta ja muista tunteista*, WSOY 2019

**Puikkonen, Arja & Emma**, kuvitus **Bast, Terese**: *Käsikirja mielikuvituksen matkaajille: Kirjoittamisen seikkailuopas*, Kirjapaja 2015

# MYYTISTÄ UUTISEKSI

## SUOSITUSKÄRYHMÄ

4.-9. lk

## KESTO

1-2 oppituntia

## TEHTÄVÄN LAATI

Salla Tuukkanen, Sanataidekoulu Kratti, Turku

## TEHTÄVÄOHJE

Myytit ovat mahtipontisia tarinoita esimerkiksi maailman, ihmisten ja jumalten synnystä. Myytit pyrkivät selittämään asioita ja ilmiöitä symbolien eli vertauskuvien avulla. Myyttien pohjalta voi syntyä uskomuksia siitä, miten asiat ovat. Erilaisia myyttejä on myös arkielämässä.

Pohtikaa yhdessä, millaisia myyttejä tiedätte. Tutustukaa myös eri kulttuurien myyttisiin tarinoihin ja hahmoihin.

Kirjoittakaa myyttien pohjalta uutisjuttuja. Uutiset voivat liittyä mihin aihealueeseen tahansa ja ne voivat liioitella ja suorastaan huijata lukijaansa. Esimerkiksi vaurheilutuutinen ”*Neitsyt Maria voitti Venus Williamsin tennisottelussa*” tai poliittinen uutinen ”*Seireenit kaappasivat vallan Antiikin Kreikassa!*” Uutinen voi saada skandaalin piirteitä, kuten uutisessa ”*Väinämöinen meni naimisiin lampaan kanssa!*” tai se voi liittyä paikallisiin, ajankohtaisiin tapahtumiin, kuten ”*Syy ongelmiin selvisi vihdoin: Turun Funikulaarista löytyi demoni!*”.

## VINKKI

Uutiset voi kuvittaa itse lavastetuilla valokuvilla! Valmiit uutiset voi myös koota luokan omaksi sanomalehdeksi.



## KIRJAVINKKEJÄ

**Cotterell, Arthur:** *Maailman myytit ja tarinat*, WSOY 1991

**Duprat, Guillaume:** *Pannukakusta päärynäksi*, Nemo 2009

**Sabuda, Robert & Reinhart Matthew:** *Myyttien sankarit*, Nemo 2010



# MINÄKIRJA: KUKA MÄ OON?

## SUOSITUSIKÄRYHMÄ

7.-9. lk

## KESTO

2-3 oppituntia

## TEHTÄVÄN LAATI

Riikka Viinikanoja, Sanataidekoulu Aapeli, Pohjois-Savo

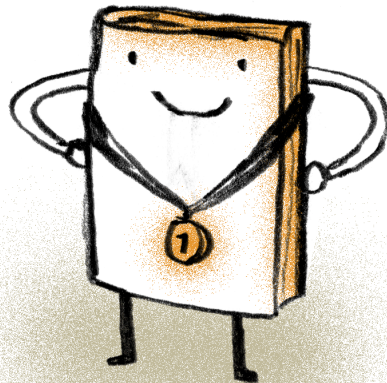
## TEHTÄVÄOHJE

Minäkirja on henkilökuva tekijästään. Se ohjaa pohtimaan itseä ja peilaamaan sitä kautta maailmaa. Minäkirja ottaa mallia ystäväkirjoista, joissa kerrotaan kaverille omista lempi- tai inhokkiasioista.

Lopputuloksena minäkirjat voidaan lukea luokassa runoina. Apuvälineenä kirjoittamisessa voi käyttää valokuvaa, jossa itsekkin on. Ensin voi kuvailla ulkonäköä, sitten hypätä ajatuksiin ja mielipiteisiin. Jos kuvassa on luokkakaverin kanssa, voi lopuksi tehdä yhteisen runoesityksen.

## VINKKI

1. Kokeilkaa tehdä myös omia TOP 5 -listoja, esim. TOP5 kenet haluaisin tavata (kuten kirjassa *ZOO - Viraalit nerot*)!
2. Yhdistäkää tehtävä kuvataiteeseen! Etsikää omia mielen syvyyksiä maalaamalla vesiväreillä paperi täyteen yhtä tai kahta väriä. Maalauksen kuivuttua sinne muodostuneista lammikoista etsitään huopakynillä näitä omia mietteitä kuvina ja teksteinä
3. Täytä minäkirjaa joka päivä, niin siitä tulee päiväkirja!



## KIRJAVINKKEJÄ

**Delikouras, Aleks:** *Nörtti - New game*, Otava 2012

**Forsström, Ted & Korkea-aho, Kaj,** kuvitus **Otsamo, Pentti:** *ZOO! - Viraalit nerot*, Otava 2018

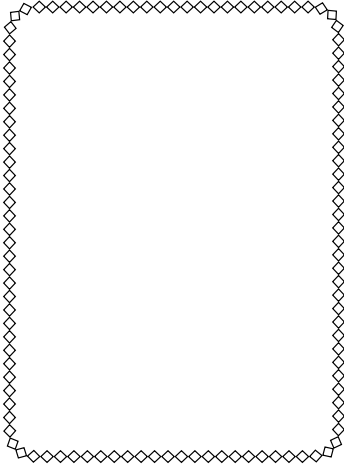
**Katajavuori, Riina:** *Omakuvat*, Tammi 2011

**Kuronen, Kirsti:** *Likkojen lipas*, Karisto 2011

# MINÄKIRJA: KUKA MÄ OON?

## TEHTÄVÄMONISTE

Täytä minäkirja. Voit jatkaa rivejä haluamallasi tavalla ja keksiä kohtia myös lisää.



Nimeni .....

Synnyin .....

Hiukseni .....

Lempiruokani .....

Paras biisi .....

Pelkään .....

Hartain toiveeni .....

Eniten pidän .....

Mottoni .....

En haluaisi kuulla .....

Lempipaikkani .....

Olen huolissani .....

Olen tosi hyvä .....

Ystäväni .....

Olen surkea .....

Harrastukseni .....

En koskaan .....

Haluaisin tavata .....



Two columns of horizontal dotted lines for writing.

## KIELIKUVAKONE

Lukeminen, kirjoittaminen ja sanataide ovat tärkeitä juttuja koulussa. Niitä ja niiden herättämiä tunteita voi kuvailla myös luovasti, kielikuvien avulla!

Kirjoita kielikuvakoneen pystysarakkeisiin mielikuvituksellisia sanoja (adjektiiveja, substantiiveja ja paikkoja). Ensimmäiseen sarakkeeseen voit tietysti kirjoittaa myös muita, itse keksimiäsi sanoja, esimerkiksi tunteita.

	ADJEKTIIVI	SUBSTANTIIVI	PAIKKA
lukeminen	myrskyisä	pöttö	autioma
kirjoittaminen	keltainen	taivas	tunturi
sanataide			

Kun ruudut on täytetty, muodosta kielikuvia valitsemalla yksi sana jokaisesta sarakkeesta. Sanoja saa taivuttaa ja niiden järjestystä voi muuttaa!

*Lukeminen on kuin myrskyisän autiomaan pöllöt.*

*Kirjoittaminen on keltaista taivasta tunturissa.*

*Sanataide on*

---

---