

# PULMISTA PÄIHIN

## Oheistehtävät



### Tavoitteet

Harjoitusten tavoitteena on *ajattelutoimintojen* (muistaminen, päättely, syy-seuraus jne.), *kielellisten ja sosiaalisten taitojen* kehittäminen vuorovaikutuksellisen ja toiminnallisen työskentelytavan avulla. Tavoitteena on myös *luovaan toimintaan ja motorisiin harjoituksiin* innostaminen tarinasta syntyneiden mielikuvien avulla. Lisäksi harjoitellaan tunteiden tunnistamista ja toisen asemaan asettumista.

### Käsitteiden tunnistaminen

Ennen lukemista on hyvä tarkistaa, että lapset ymmärtävät seuraavien tekstissä esiintyvien *sanojen ja sanontojen merkitykset*: ränsistynyt, venevaja, kaupungintalo, rahtilaiva, majakka, dramaattinen, katastrofi, autio, kidnapata, kidnappaja, olla kiikissä, kuuntelulaite, kaukoputki, älynystyröiden käyttäminen (kuvainnollinen ilmaisu kovasta miettimisestä), hätäsanoma, lirkutella, alkuperäinen, kassakaappi, sana kiirii, ominaisuus, kamiina, johtolanka, orpo, pilke silmäkulmassa, kuisti, valon kajastus, viima, paha saa palkkansa, purukalusto, kateellinen, katkera.

### Lukemistavat

*Aikuinen lukijana*: Voit lukea koko tarinan läpi yhdellä kerralla tai rytmittää lukemista väliotsikoiden avulla pienempiin kokonaisuuksiin. Tarinan aikana voit tehdä kysymyksiä, joiden avulla saat selville lasten kuullun ymmärtämisen ja muistamisen taidot.

*Lapsi lukijana*: Lapset voivat lukea tarinan itseksensä tai pareittain. Aloitteleva lukija voi lukea esimerkiksi yhden luvun päivässä, jolloin lukemista ei tule liian paljon yhdellä kertaa.

Parityöskentelyssä toinen lukee ja toinen kuuntelee. Tarina on jaettu väliotsikoiden avulla pieniin osiin, jolloin vuoron vaihto on helppoa.

Jos kuuntelijan roolissa pysyminen on vaikeaa, saattaa korva-kortin näkyvissä pitäminen auttaa kuuntelijaa muistamaan oma tehtävänsä. Vastaavasti lukijalla on kirja-kortti. Kortit voi tehdä itse pahvista johon toiseen liimataan tai piirretään korvan kuva ja toiseen kirjan kuva.

### Kerro tarinan pääjuoni ja/tai opetus

Lapsen on tärkeää oppia elämässään *erottamaan olennaiset asiat epäolennaisista*. Taito löytää pääasia, ydin, tavoite tai opetus helpottaa kaikenlaisen informaation käsittelyä. Kun lapsi kertoo tiivistetysti tarinan juonen, hän paljastaa samalla omat kognitiiviset ja kielelliset taitonsa löytää tarinan pääkohdat ja opetus (erottaa olennaisen epäolennaisesta, päättelykyky), ymmärtää tarinan sisältöä ja juonenkulkua (kuullun ymmärtäminen) sekä palauttaa mieleen kuulemiaan asioita (muistaminen). Jos tarinan pääkohtien kertominen tuntuu vaikealta, pyydä lapsia kertomaan tarinan alku, keskikohta ja loppu.



## Muistatko?

Valitse lasten taidoille sopivat kysymykset alla olevasta luettelosta.

Miksi Kyllikki oli hyvällä tuulella kertomuksen alussa?  
Kenelle Kyllikin piti viedä viimeinen paketti?  
Miksi Eeron mökin piti olla autiona?  
Minne Kyllikki joutui?  
Mitä kidnappaja käski Kyllikin tehdä?  
Miten Kyllikki sai viestin kirjoitettua?  
Miksi kirjoittaminen oli Kyllikille vaikeaa?  
Mistä Kaarle huomasi, että Kyllikki oli kidnapattu?  
Miten Kaarle reagoi Kyllikin kidnappaukseen?  
Kenelle Kaarle soitti?  
Millä perusteilla Martta-mummo valittiin pelastuspartioon?  
Mitä Martta oli antanut Seelalle edellisenä kesänä?  
Miten Seela kommunikoi eläinten kanssa?  
Kuka haastatteli Pete Pöllöä?  
Missä pelastuspartiolaiset kokoontuivat illalla?  
Mitä Maurille tapahtui mökissä?  
Miten kidnappaja saatiin pysymään unessa?  
Kuka nappasi sopimuksen kidnappaajan takataskusta?  
Mihin kidnappaja heräsi?  
Mihin kidnappaja satutti itsensä?  
Miksi kidnappaja ei päässyt karkuun poliiseilta?

## Päätteleminen ja syy-seuraus

Mistä Seela arvasi, että salaisessa huoneessa oli käynyt joku?  
Miksi Kyllikki kidnapattiin?  
Miksi Martta-mummo siirsi vastuun Seelalle?  
Milloin aarrearkun avain oli vaihtunut?  
Miksi Seelaa ei enää pelottanut kulkea pimeällä metsätiellä?  
Miksi Onervaa ahdisti tunnelissa?  
Miksi Seela ei soittanut poliiseja aikaisemmin?  
Miksi poliiseilla tuli kiire pois Eeron mökiltä?  
Mitä olisi tapahtunut, jos salainen sopimus olisi paljastettu koko kansalle?

## Tunteiden tunnistaminen ja toisen asemaan asettuminen

Miksi Kaarlen järjenjuoksu hidastui kun hän näki Kyllikin?  
Miltä Kyllikistä tuntui kun hän joutui kidnapatuksi?  
Miltä Kaarle Pyystä tuntui, kun huomasi Kyllikin kidnappauksen?  
Miltä Seelasta, Killistä ja Kostista tuntui, kun he avasivat salaisen huoneen oven?  
Mitä Kosti ja Kaarle ajattelivat veneessä, kun näkivät auton valot ja Seelan piiloutuvan mökin nurkan taakse kidnappaajalta.  
Miltä Killistä tuntui, kun hän näki kidnappaajan jahtaavan Onervaa?  
Miltä kidnappaajasta tuntui tieto, että pelastuspartiolaisuus kulkee сувussa?  
Minkälainen tunne valtasi pelastuspartiolaisten mielen, kun pulma oli ratkaistu?

## Kuuntele ja kuvittele

Etsi Papunetin verkkosivuilta

(<http://papunet.net/tietoa/materiaalit/aanipankki.html>) seuraavat äänet:

Liikenne:	auton äänitorvi, lähestyvä mopo,
Ihminen:	pussaamisen ääni
Työ ja työkalut:	hiekan kaivaminen
Ihminen:	mies kuorsaa
Keittiö:	kahvinkeitin käyttö
Koti:	vanha ovi oveen koputetaan
Luonto:	kissa naukuu ruokaa järven aallot

Kuuntele ja tunnista tietokoneelta kuuluvat äänet. Pohdi missä kohdassa tarinaa ääni voisi kuulua.

## Liittäminen omaan arkeen

*Oletko sinä auttanut jotakin pulassa olevaa henkilöä tai eläintä?  
Oletko ollut itse pulassa niin, että olet pyytänyt apua selviytyäksesi tilanteesta?  
Milloin olet ollut mielestäsi rohkea?  
Kuka on mielestäsi rohkea ihminen? Miksi?  
Pelkäätkö pimeässä?  
Oletko ollut huolissasi tai iloinen toisen ihmisen puolesta?  
Kuka sinun lähipiirissäsi on hyvä antamaan neuvoja pulmatilanteissa?*

## Luova ilmaisu

*Esittäkää tarina nukketatterina, pöytäteatterina tai näyttelemällä.* Sopikaa kuka näyttelee kutakin hahmoa. Voitte keksiä myös lisärooleja tarvittaessa. Pohtikaa yhdessä mitkä kohtaukset esitykseen otetaan (tarinan kiteyttäminen) ja niiden vuorosanoja.

*Esittäkää pantomiimina tarinaan liittyviä pysähtyneitä tilannekuvia tai kohtauksia.* Sopikaa ryhmäläisten kanssa minkä tilanteen esitätte. Asettukaa kohtauksen vaatimiin asentoihin ja asetelmiin. Muokatkaa vaatetustanne tai ottakaa mukaan joitakin tilanteen vaatimia esineitä. Pysykää tilanteen vaatimissa asennoissa ja pyytäkää muita arvaamaan, mistä tilanteesta on kyse. Jos muut eivät arvaa mistä tilanteesta on kyse, joku voi käydä haastattelemassa paikallaan pysyviä esittäjiä kysymällä heiltä: Kuka olet? Mitä teet? jne. Asetelma voi myös tarvittaessa lähteä liikkeelle ja esittäjät käyttä ääntään, jolloin arvaaminen helpottuu.

*Piirtäkää tarinasta tiivistetty sarjakuva.* Voitte myös ikuistaa tarinan mieleenpainuvin kohtausta tai hahmo maalaamalla siitä kuva tai askartelemalla tai muovailemalla siitä kolmiulotteinen taideteos.

## Sanataide

Keksikää oma tarina samantyylisestä aiheesta. Kirjoittakaa tai piirtäkää tarina paperille ja kertokaa se muille. Kirjoita tarina lapsen sanelemana paperille, jos lapsi ei itse osaa kirjoittaa.

Keksikää ja kirjoittakaa taikajuomareseptejä, joilla voidaan poistaa esimerkiksi kateellisuus, pelko tai vatsavaivat. Entä mitä tarvitaan reseptiin, joka antaa rohkeutta, auttamistahtoa, lentokyvyn, pimeässä näkemisen taidon tai eläinten ”puheen” ymmärtämisen taidon? Luetelkaa reseptiin kuuluvat ainesosat (esim. 1 rkl kanelia, pussillinen kiukkuisuutta, 1 kpl lohikäärmeen silmä jne.). Keksikää ja kirjoittakaa myös taikajuoman valmistusohjeet ja käyttöohjeet.

Tehkää etsintäkuulutusjuliste kadonneesta Kyllikki Kyyhkystä. Julisteessa voi olla Kyllikin kuva, löytöpalkkio, minne ilmoitetaan havainnot, missä nähty viimeksi ym. Voitte myös tehdä etsintäkuulutuksen Kyllikin kidnappaajasta, joka on karannut vankilasta.

## Sensomotoriset harjoitukset

Näytä miten:

*Kyllikki oli säkissä esimerkiksi menemällä kyykkyyntä viltin tai ison huivin alle.  
Seela ajaa pyörällä esimerkiksi menemällä selälleen pyöräilemään.  
Kyllikki lentää taivaalla.  
Mauri ryömii tunnelissa.  
Seela pysyy liikkumattomana piilossa pelätessään, että kidnappaaja huomaa hänet.  
Onerva juoksee karkuun Mattia (leikitään: yksi Matti, joka jahtaa montaa Onervaa esim. huivilla.)  
Matti hyppii yhdellä jalalla pidellen satuttamaansa jalkaa.*

