

TEHTÄVÄPAKETTI

Naapurimme Eskelmus ja luontokadon kesyttäjät

Tehtävät: Meri-Maaria Kivekäs

Kuvat: Leea Simola



OPETTAJALLE

Haluaisitteko lukea *Naapurimme Eskelmusta* koko luokan voimin, lukutaidon tasoeroista huolimatta? Tästä tehtäväpaketista löytyy neljänlaisia tehtäviä tarinan lukemisen ja ymmärtämisen tueksi. Eri tehtävät on suunnattu eritasoisille lukijoille.

SANAJAHTI-tehtävät on tarkoitettu sanaston kartuttamisen ja luetun ymmärtämisen tueksi. Ne sopivat erityisesti S2-opiskelijoille ja lukemista opetteleville oppilaille, mutta antavat mahdollisuuden myös esimerkiksi synonyymien, kielikuvien ja kuvailevien sanojen tutkimiseen. Tehtävät toimivat myös luokan eteen heijastettuina.

Kirjan kuvitusta hyödynnetään luetun ymmärtämisen tukena. Kuvista etsittävät sanat on järjestetty sanalistoihin siten, että synonyymit ja samaan kohteeseen viittaavat sanat ovat peräkkäin. Näin esimerkiksi niiden merkityserojen tarkastelu on helpompaa.

JUONIPUUNTI-tehtävät on suunniteltu tarinan hahmottamisen ja luetun ymmärtämisen tueksi. Ne sopivat kaikille luettua kertaaviksi ja syventäviksi tehtäviksi. Niitä voi hyödyntää myös lukemisharjoituksena sellaisille oppilaille, jotka eivät vielä itse pysty lukemaan koko tarinaa.

Tehtäväpaketin kuviin on numeroitu elementtejä, joihin tekstipätkät liittyvät. Numeroilla varustetun kuvan voi heijastaa kaikkien nähtäväksi lukemisen ajaksi. Kuvat löytyvät Sana-jahti-tehtävien yhteydestä.

AJATUKSENJUOKSU-tehtävät on suunnattu kokeneemmille lukijoille, joiden kanssa tarinan kerroksia on mahdollista tulkita jo monitahoisemmin. Tehtävät auttavat suuntaamaan huomiota lukiessa tulkinnan kannalta olennaisiin asioihin ja vihjaavat, millaisiin kysymyksiin tarinasta kannattaa etsiä vastauksia.

Kysymykset voi antaa oppilaille joko lukemisen tueksi tai esimerkiksi lukupäiväkirjan pohjaksi, tai niistä voi keskustella yhdessä lukuprosessin aikana tai sen jälkeen. Osiossa kurkistetaan myös nimienkeräämiskirjaan ja tutkitaan tarinan hahmojen nimien merkityksiä.

KIELILEIKKI sisältää kaikille sopivia, toiminnallisia tehtäviä tarinan käsittelyyn.

Mielin kielin -tehtävissä tarinaa ja kieltä tutkitaan toiminnallisesti ja kehollisesti.

Suolletaan sukkeluuksia -tehtävät puolestaan kutsuvat leikkimään kielellä ja tarjoavat luovuutta kutittelevia harjoituksia kielen ihmeiden tutkimiseen.

ENNEN LUKEMISTA



HAHMOT TUTUIKSI

KURKISTETAAN NIMIENKERÄÄMISKIRJAAN:

Oheisessa kuvassa näet aukeaman nimienkeräämiskirjasta. Se on Aalekaapin ja hänen pikkuveljensä Unekisjan kallein aarre. He keräävät kirjaan kohtaamiensa tuttavuuksien nimiä ja keksivät heille nimetkin usein itse – joskus nimiä kertyy useampikin!

Tutkikaa nimienkeräämiskirjan aukeamaa. Mitä uskotte sen paljastavan tarinan päähenkilöistä, Aalekaapista ja Unekisjasta? Entä heidän kohtaamistaan tuttavuuksista? Nyt saa arvailla! Tarinan luettuanne voitte palata tähän tehtävään ja tutkia, osuivatko arvauksenne oikeaan.

LUVUT 1-2



PUU
KO-TI-KA-TU
MÄR-KÄ
VE-SI-LÄ-TÄK-KÖ
PO-LII-SI
AI-KUI-NEN
NAA-PU-RI
SIL-MIN-NÄ-KI-JÄ
KÄT-KEY-TY-NYT
TA-KA-NA
PORT-TI
PI-HA
PUU-TAR-HA
PEN-SAS
LUON-TO
HUU-LEN-MUT-RIS-TUS
VIL-KU-TUS
KIS-SA
PO-LII-SI-AU-TO
VILK-KU-VA-LOT
HYÖN-TEI-NEN
PÖ-LYT-TÄ-JÄ

SANAJAHTI

ETSI KUVASTA SANALISTAN ASIAT:

Yhdistä sana ja oikea kuvan kohta viivalla. Useampi sana voi sopia samaan kohtaan kuvassa. Etsitkö eron tällaisten sanojen merkityksessä?

TUTKI KUVAA:

Osa aikuisista käyttäytyy kuvassa hieman hassusti. Mistä luulet sen johtuvan? Entä löydätkö kuvaan kätkeytyn sanaleikin?

JUONIPUINTI

Etsi kuvasta kunkin tekstinpätjän edessä oleva numero. Katso, mitä sen luota löytyy. Muistele, mitä tarinassa on tähän mennessä kerrottu kyseisestä asiasta tai henkilöstä. Lue sitten teksti.

1. Minä olen *Aa-le-kaap-pi Huis-kin-hais-kin Höp-sö-hei-nä Ri-ta-ri-ku-nin-gas*. Keksin nimeni itse. Olen hyvä keksimään nimiä. Kirjoitan niitä muistiin ni-mi-en-ke-rää-mis-kir-jaan. Minulla on myös pik-ku-ve-li. Hän on U-nek-si-ja.
2. Ko-ti-ka-dul-tam-me katosi yön aikana ko-ko-nai-nen puu. Tapaus sai naa-pu-rus-ton sekaisin. Paikalle kutsuttiin jopa poliisi. Aikuisten mielestä kyseessä on rikos: luon-to-ka-to. Poliisit kysyivät meiltäkin tietoja.
3. Pik-ku-ve-li ei kuitenkaan kertonut po-lii-seil-le kaikkea. Hän oli nimittäin tajunnut, että ri-kos-pai-kal-la nähty musta kissa oli Velmunen. Velmunen on naa-pu-rim-me Es-ke-l-muk-sen kissa. He olivat siis palanneet kotiin!
4. Ys-tä-väm-me Kaste tuli mukaan Es-ke-l-muk-sen talolle. Hän oli pitkään toivonut, että saisi tu-tus-tu-a naa-pu-riim-me. Eskelmus oli juuri saapunut matkoilta kotiin. Hänellä oli mukanaan hyön-teis-ho-tel-li pihan pö-lyt-tä-jil-le.

AJATUKSENJUOKSU

Pohdi oheisia kysymyksiä. Miten vastaisit niihin tällä hetkellä? Palaa kysymysten äärelle myöhemmin, viimeistään kun olet lukenut koko kirjan. Ovatko vastauksesi säilyneet samanlaisina?

1. Kun kotikadulta katoaa puu, aikuiset ovat varmoja, että kyseessä on rikos, jonka he nimeävät luontokadoksi. Millainen rikos luontokato voisi olla?
2. Löytyykö tekstistä johtolankoja, jotka voisivat liittyä puun katoamiseen?
3. Miksi kadonnut puu saa aikuiset ensin ihan sekaisin, vaikka he jo hetkeä myöhemmin tuntuvat unohtaneen koko asian?
4. Eräät naapurit kutsuvat toisiaan selvänäkijäksi ja suurentelijaksi. Miksi?
5. Mihin pölyttäjiä tarvitaan? Entä hyönteishotelleja?
6. Millä sanoilla tekstissä leikitellään ja miten?

KURKISTETAAN NIMIENKERÄÄMISKIRJAAN:

Tarinan päähenkilö keksii ja keräilee nimiä yhdessä veljensä kanssa. Tässä on joukko heidän keksimiään nimiä. Tutki sanoja, joista ne on luotu. Mitä nimet kertovat kantajistaan?



- Aalekaappi Huiskinhaikin Höpsöheinä Ritarikuningas (*päähenkilö, kertoja*)
- Uneksija (*päähenkilön pikkuveli*)
- Eskelmus Dumbellusdoore Merenvangitsija Kynsiäinen (*naapuri*)
- Sateenkaaren Kaste (*ystävä*)
- Kuninkaallinen vilkuttaja (*poliisi*)
- Huulenmutristaja (*toinen poliisi*)

KIELILEIKKI

MIELIN KIELIN:

Keksi itsellesi nimi, joka mielestäsi kuvaa sinua mahdollisimman hyvin, muttei kuitenkaan heti paljasta, kenelle se kuuluu. Nimeen voi sisällyttää esimerkiksi lempijuttuja, suosikkisankareita, luonteenpiirteitä, (taru)eläimiä, värejä tai vaikka vain hauskalta kuulostavia sanoja. Kerätkää lopuksi kaikkien keksimät nimet yhteen ja koettakaa arvata, mikä nimi kuuluu kenellekin.

SUOLLETAAN SUKKELUUKSIA:

Asetelkaa lattialle langasta tehty johtolankareitti. Ripotelkaa lankareitin varrelle satunnaisia esineitä ja asioita. Päättäkää sen jälkeen yhdessä tutkittava rikos (*esim. timantin- tai villasukan-ryöstö, rikottu ikkuna, väärennetty taideteos, kadonnut puu tai lemmikimuurahainen, hillokellariin tehty murto*). Mitä vähemmän rikoksen aihe liittyy esineisiin langan varrella, sitä hauskempaa!

Kulkekaa johtolankareitti alusta loppuun pareittain niin, että pari pysähtyy jokaisen esineen kohdalla keksimään, miten se liittyy rikokseen. Langan lopussa pari vetää johtolangat yhteen ja päättää, miten rikos ratkeaa. Ratkaisuisa saa hassutella! Lopuksi parit voivat raportoida oman versionsa rikoksen ratkaisusta muille.

LUVUT 3-4



MUM-MO
HEN-KI-LÖ
HAR-MAA-HIUK-SI-NEN
NUT-TU-RA
NAU-RUN-RY-PYT
HAL-KO
KLA-PI
TAK-KA-PUUT
MÖK-KI
KO-TI
TA-LO
PU-NAI-NEN
KUIS-TI
POR-TAAT
KUP-PI
MU-KI
TUO-LI
SEL-KÄ-NO-JA
SIL-MÄ-LA-SIT

SANAJAHTI

ETSI KUVASTA SANALISTAN ASIAT:

Yhdistä sana ja oikea kuvan kohta viivalla. Useampi sana voi sopia samaan kohtaan kuvassa.
Keksitkö eron tällaisten sanojen merkityksessä?

TUTKI KUVAA:

Mummon pihamaalla kasvaa paljon kukkia. Huomaatko, mitä muuta pihalla on monin kappalein?
Liittyvätkö nämä asiat jotenkin toisiinsa?

JUONIPUINTI

Etsi kuvasta kunkin tekstinpätjän edessä oleva numero. Katso, mitä sen luota löytyy. Muistele, mitä tarinassa on tähän mennessä kerrottu kyseisestä asiasta tai henkilöstä. Lue sitten teksti.

1. Kerroimme Es-kel-muk-sel-le ja Kasteelle ka-don-nees-ta puusta. Kaste taas kertoi meille pu-nai-ses-sa talossa a-su-vas-ta naisesta, eli Punaisen mökin mummosta, jolla oli huimia ta-ri-noi-ta. Päätimme lähteä tapaamaan häntä.
2. Mummo kantoi juuri valtavaa hal-ko-ka-saa sisään. Hän kuitenkin horjahti ja polttopuut le-vi-si-vät pitkin pihaa. Mummolla oli hui-ma-tu-leh-dus ja kipeä selkä. Hän e-sit-te-li itsensä U-noh-dus-ten aavikon Ullaksi.
3. Mummo kutsui meidät kuumalle mehulle. Hän tarinoi e-lä-mäs-tään ja seik-kai-luis-taan maail-man-lai-doil-la. Mummo kertoi mat-kus-te-le-van-sa yhä. Hänen pojastaan Kapteeni Mau-ris-ta-kin oli tullut merimies.
4. Ka-don-nees-ta puusta mummo ei tiennyt mitään, mutta lupasi kysellä ys-tä-vil-tään. Eskelmus vaikutti koko vierailun ajan kovin miet-te-li-ääl-tä.

AJATUKSENJUOKSU

Pohdi oheisia kysymyksiä. Miten vastaisit niihin tällä hetkellä? Palaa kysymysten äärelle myöhemmin, viimeistään kun olet lukenut koko kirjan. Ovatko vastauksesi säilyneet samanlaisina?

1. Millaiselta ihmiseltä Punaisen mökin mummo vaikuttaa?
2. Mitä mummon perheestä saadaan tietää hänen kertomansa perusteella?
3. Eskelmus on kovin mietтелиäs kyläreissun aikana. Mistä se voisi johtua?
4. Mummo matkustelee erikoisissa paikoissa. Millaisista matkakohteista hän pitää niiden nimien perusteella?
5. Mitä mummo tarkoittaa, kun hän sanoo: *”Ihmisluento on katoavainen. Mutta minun luontoni ei anna periksi.”*

KURKISTETAAN NIMIENKERÄÄMISKIRJAAN:

Punaisen mökin mummo on matkustellut paljon. Millaisiksi kuvittelet hänen matkakohteensa niiden nimien perusteella?

- Unohdusten aavikko
- Muistojen metsä
- Mielestä livahtamisen meri
- Kadonneiden aikojen viidakko
- Maailmanlaita



KIELILEIKKI

MIELIN KIELIN:

Luvussa 4 Punaisen mökin mummon kotia kuvaillaan äänien avulla eli kuuloaistia hyödyntäen: *”Tulen lämmin rummutus rätsi puuhellassa. Sitä säesti kattilassa kuumentuvan herukkamehun kohina. Tupa oli pölyisen kotoisa ja leikkisän värikäs. Ja ääniä täynnä. Kaikkea tahditti kaappikellon tikitys ja tasatunnein kajahtava kong kong kong. Lattia narahteli, kun se kutisi jalkapohjien kosketuksesta, ja vanhat seinälaudat hyrisivät tuulen silitellessä niitä.”*

Luokaa äänillä tilaan mummon koti. Jakautukaa kahteen ryhmään, suunnitelkaa niissä äänimaailmat ja esittäkää ne toisillenne. Ideoita voi poimia oheisesta tekstistä, mutta niitä saa keksiä myös itse. Suunnitellessa kannattaa selkeästi päättää, mistä äänimaailma alkaa ja mihin se loppuu. Toisen ryhmän äänimaailma kannattaa kuunnella silmät suljettuina.

SUOLLETAAN SUKKELUUKSIA:

Perustakaa matkatoimisto, jossa tarjotaan matkoja Punaisen mökin mummon seikkailukohteisiin. Millaisia paikkoja voisivat olla *Kadonneiden aikojen viidakko*, *Muistojen metsä*, *Mielestä livahtamisen meri* tai *Unohdusten aavikko*?

Valmistakaa houkuttelevia kuvia, esittelyvideoita ja kiehtovia kirjoitettuja kuvauksia matkakohteista niin, että mahdollisimman moni haluaisi matkustaa niihin. Mitä nimi paljastaa paikasta? Mikä matkaajaa voisi siellä kiinnostaa? Entä millaisia seikkailuja kohteet tarjoavat? Voitte kirjoittaa matkakohteisiin tehdyistä reissuista myös kuviteltuja matkapäiväkirjoja.

Kun kaikki on valmista, matkatoimistoon voi lopuksi kutsua vierailemaan vaikka naapuri- tai kummiluokan – tai jopa omat vanhemmat!

LUVUT 5-6



PIK-KU-VE-LI
LEM-MIK-KI
VEL-HO
NO-JA-TUO-LI
VIH-RE-Ä
SI-NI-NEN
ME-RI
TU-LI-VUO-RI
LAA-VA
TU-LI
KIR-JA
KART-TA
RUL-LAT-TU
REIT-TI
SUUN-TA
SE-KA-MELS-KA
KAA-OS
PAR-TA
JAL-KA

SANAJAHTI

ETSI KUVASTA SANALISTAN ASIAT:

Yhdistä sana ja oikea kuvan kohta viivalla. Useampi sana voi sopia samaan kohtaan kuvassa. Keksitkö eron tällaisten sanojen merkityksessä?

TUTKI KUVAA:

Mitä erilaisia karttoja kuvasta löytyy? Mihin niitä käytetään?

JUONIPUINTI

Etsi kuvasta kunkin tekstinpätjän edessä oleva numero. Katso, mitä sen luota löytyy. Muistele, mitä tarinassa on tähän mennessä kerrottu kyseisestä asiasta tai henkilöstä. Lue sitten teksti.

1. Ko-ti-mat-kal-la veli paljasti, että hänestä Punaisen mökin mummo vaikutti yk-si-näi-sel-tä. Veli mietti, voi-sim-me-ko auttaa mummoa jotenkin. Vaikkapa hankkia hänelle uusia ystäviä Es-ke-l-muk-sen pos-ti-laa-ti-kon avulla.
2. Kun o-hi-tim-me pos-ti-laa-ti-kon, vilkaisin sen sisään. Meillä oli siihen lupa, sillä autoimme Es-ke-l-mus-ta postin seu-ran-nas-sa. Sisällä oli kortti mummolta ja ukilta. He olivat Mal-lor-cal-la.
3. Minua harmitti, kun kaikki muut mat-kus-ti-vat. Veli lohdutti, että vain harvat u-ni-mat-kus-ta-vat. Hän aikoi käydä unessa tut-ki-mas-sa mummon mainitsemia maa-il-man-lai-to-ja. Pääsisin mukaan, kun reitti olisi selvillä.
4. Veli ei kuitenkaan löytänyt yöllä perille. Niinpä lähdimme aamulla kysymään Es-ke-l-muk-sel-ta neuvoa. Hä-nel-lä-kin oli suunta hukassa. Eskelmus kuitenkin uskoi että Punaisen mökin mummo osaisi neuvoa meille reitin.
5. Kun olimme pa-laa-mas-sa kotiin, huo-mi-om-me kiinnitti sininen välke. Poliisit olivat palanneet tutkimaan kadonneen puun tapausta. Vaikutti nimittäin siltä, että puu oli todella va-ras-tet-tu.

AJATUKSENJUOKSU

Pohdi oheisia kysymyksiä. Miten vastaisit niihin tällä hetkellä? Palaa kysymysten äärelle myöhemmin, viimeistään kun olet lukenut koko kirjan. Ovatko vastauksesi säilyneet samanlaisina?

1. Mistä pikkuveli on päätellyt, että Punaisen mökin mummo on yksinäinen?
2. Mitä Eskelmus mahtaa tarkoittaa sanoessaan, että aikuiset luulevat kasvaneensa moneen suuntaan tärkeäksi?
3. Kun pikkuveli yön jälkeen herää unestaan, lapset kohtaavat muun muassa nukkuvia karhuja ja laavaa. Mistä tämä johtuu?
4. Miksi Eskelmus uskoo, että Punaisen mökin mummo osaa neuvoa lapsille reitin perille?
5. Mikä saa poliisit epäilemään, että kadonnut puu on varastettu? Entä mitä lapset asiasta ajattelevat?

KURKISTETAAN NIMIENKERÄÄMISKIRJAAN:

Tutki uusimpia sisarusten keräämiä nimiä. Mitä nimet kertovat kantajistaan?

- Punaisen mökin mummo JA Unohdusten aavikon Ulla (*naapuruston mummo*)
- Taivaankannen vartija (*mummon edesmennyt mies*)
- Kapteeni Mauri (*mummon poika*)
- Karttojenkerääjä (*Eskelmus*)



KIELILEIKKI

MIELIN KIELIN:

Aalekaapin ja Uneksijan vanhemmat ovat kovin kiireisiä ja jatkuvassa menossa. Aalekaappi kertoo heidän olevan milloin missäkin: *"Kaupassa, ruuhkassa, marjassa, migreenissä, oikeassa, väärässä, pihahommissa, pinteessä, uuvuksissa."*

Missä muualla vanhemmat voisivat olla? Jatkakaa listaa sanoilla, jotka päättyvät kirjaimiin -ssa tai -ssä. Keksikää mahdollisimman hoopoja juttuja. Ovatko kaikki listanne sanat paikkoja, vai päätyvätkö päähenkilöiden vanhemmat jonnekin muuallekin?

SUOLLETAAN SUKKELUUKSIA:

Homonymia tarkoittaa ilmiötä, jossa sama sana tarkoittaa useampaa eri asiaa. Tällaisia sanoja ovat esimerkiksi *kurkku, kuusi, voi, lähde, lehti, maksa, tuli, juuri, kohta, sataa, vasta ja luuta*. Keksittekö, missä kohdin tarinaa tämänkaltaiset sanat aiheuttavat väärinymmärryksiä?

Keksikää yhdessä lisää lausahduksia, joissa homonymia voisi aiheuttaa väärinymmärryksiä. (*Esimerkiksi: Etsi mahdollisimman suora ja vihreä kurkku.*) Halutessanne voitte myös esittää tilanteita niiden väärinymmärrettyinä versioina.

LUVUT 7-8



VA-JA
O-VI
HAL-KO-KA-SA
HAL-KO-PI-NO
SY-LI
KUOR-MA
TAAK-KA
IH-MI-NEN
ME-RI-MIES
KAP-TEE-NI
HY-MY
KUK-KA
ME-HI-LÄI-NEN
SU-RI-SI-JA

SANAJAHTI

ETSI KUVASTA SANALISTAN ASIAT:

Yhdistä sana ja oikea kuvan kohta viivalla. Useampi sana voi sopia samaan kohtaan kuvassa. Keksitkö eron tällaisten sanojen merkityksessä?

TUTKI KUVAA:

Kuvassa katsotaan moniin eri suuntiin. Mitä luulet kunkin henkilöistä katsovan? Paljastuuko heidän kasvoiltaan, mitä he tuntevat tai ajattelevat?

JUONIPUINTI

Etsi kuvasta kunkin tekstinpätkän edessä oleva numero. Katso, mitä sen luota löytyy. Muistele, mitä tarinassa on tähän mennessä kerrottu kyseisestä asiasta tai henkilöstä. Lue sitten teksti.

1. Koh-ta-sim-me Kasteen Punaisen mökin mummon por-til-la. Kerroin hänelle po-lii-seis-ta ja puu-var-kaas-ta. Kasteella oli kuitenkin muita huolia. Hän osoitti mummoa, joka istui ul-ko-por-tail-la ja höpisi itsekseen.
2. Mummo kuitenkin vakuutti o-le-van-sa kunnossa. Vain selkä oli kipeänä. Veli ehdotti, että hän voisi pyytää kipua syövän Hör-me-lii-nin käymään. Mummo innostui ideasta. Hän väitti myös käyneensä matkoilla, mikä kuulosti oudolta.
3. Samassa joku astui ulos hal-ko-va-jas-ta. Tulija oli mummon poika, Kapteeni Mauri. Hänkin oli huolissaan äidistään. Mummo väitti tie-tä-vän-sä reitin puun luo. Hän kehotti meitä pyytämään apua aalloilta ja seuraamaan tu-li-vuor-ta. Mauri torui äitiään nar-raa-mi-ses-ta.
4. Pik-ku-ve-li oli kuitenkin ym-mär-tä-nyt, mitä mummon sanat tar-koit-ti-vat. Eskelmus vahvisti hänen e-päi-lyk-sen-sä: mummokin oli Uneksija. Vanhat ihmiset saivat joskus lap-suu-den tai-an takaisin. Puu löytyisi unten mailta.

AJATUKSENJUOKSU

Pohdi oheisia kysymyksiä. Miten vastaisit niihin tällä hetkellä? Palaa kysymysten äärelle myöhemmin, viimeistään kun olet lukenut koko kirjan. Ovatko vastauksesi säilyneet samanlaisina?

1. Kaste miettii, miksi kukaan haluaisi varastaa puun. Keksitkö sinä?
2. Punaisen mökin mummo kertoo olleensa matkoilla. Miksi Aalekaappi on tilanteessa niin epäileväinen?
3. Minkä takia Mauri epäilee äitinsä narraavan lapsia?
4. Millaiset raskaat ajatukset ovat vajottaneet Eskelmuksen sohvalle?
5. Eskelmuksen mukaan vanhojen ihmisten mieli muuttuu joskus uudelleen nuoreksi, jolloin he saavat myös lapsuuden taian takaisin. Mistä luulet sen johtuvan?

KURKISTETAAN NIMIENKERÄÄMISKIRJAAN:

Eskelmuksen postilaatikko on taianomainen kapistus, joka liittää yhteen niin ihmisiä kuin asioitakin. Mitä kaikkea tiedät Yksinäisten kirjeiden hotellista?



KIELILEIKKI

MIELIN KIELIN:

Hörmeliini on tarinan lasten keksimä otus, joka syö kipua. Kumpikin lapsista kuitenkin kuvittelee Hörmeliinin aivan erilaiseksi mielessään. Millainen Hörmeliini on teidän kuvitelmissanne?

Aloittakaa tutkiminen maistelemalla nimeä: Lausukaa nimeä ”HÖRMELIINI” ääneen hitaasti, nopeasti, kuiskaten, muristen, laulaen, venyttäen. Millaisia mielikuvia nimi herättää?

Tutkikaa sitten toistenne mielikuvia Hörmeliinistä. Voitte tehdä mielikuvat näkyviksi joko piirtämällä omat Hörmeliinit tai hyödyntämällä patsas-tekniikkaa. Patsas-tekniikassa oppilaat työskentelevät pareittain ja muovailevat toisistaan vuorollaan Hörmeliinit. Aina kun puolikkaan luokan patsaat ovat valmiit, ne katsotaan. Sitten vaihdetaan roolit toisinpäin.

SUOLLETAAN SUKKELUUKSIA:

Tutkikaa kirjainten ja sanojen painoa. Mitkä kirjaimet tuntuvat erityisen raskailta tai kevyiltä ääntää tai piirtää? Mistä se voisi johtua? Entä mitkä sanat maistuvat painavilta ja mitkä kepeiltä?

Kokeilkaa lopuksi kirjoittaa loitsuja: Lentämisloitsuissa käytetään mahdollisimman paljon kevyitä sanoja ja kirjaimia. Tömistystaikaan ja liimaloitsuun puolestaan tarvitaan painavia sanoja ja raskaita kirjaimia. Voitte keksiä loitsujen aiheitakin itse lisää.

LUVUT 9–10

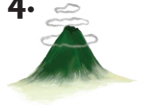
1.



3.



4.



VE-TU-RI
JU-NA
VAU-NU
LÄH-TE-VÄT JU-NAT
KEL-LO-TAULU
JU-NA-A-SE-MA
A-SE-MA-LAI-TU-RI
KIS-KO
RAI-TEET
MAT-KUS-TA-JA
KANS-SA-MAT-KUS-TA-JA
KU-NIN-GA-TAR
KRUU-NU
MEK-KO
KEL-TA-MUS-TA
RAI-DAL-LI-NEN
PUS-SUK-KA
SOR-MI
KAS-VOT
VYÖ-TÄ-RÖ

2.



SANAJAHTI

ETSI KUVASTA SANALISTAN ASIAT:

Yhdistä sana ja oikea kuvan kohta viivalla. Useampi sana voi sopia samaan kohtaan kuvassa. Keksitkö eron tällaisten sanojen merkityksessä?

TUTKI KUVAA:

Keksitkö, mistä lähtötaulussa olevat asemien nimet ovat peräisin?

JUONIPUINTI

Etsi kuvasta kunkin tekstinpätjän edessä oleva numero. Katso, mitä sen luota löytyy. Muistele, mitä tarinassa on tähän mennessä kerrottu kyseisestä asiasta tai henkilöstä. Lue sitten teksti.

1. Unessa oli ensin pimeää. Sitten eteemme ilmestyi ju-na-a-se-ma ja ih-mi-si-ä. Veli oli hakenut minut ja Velmusen uneen mukaan. Kaste kai valvoi vielä. Häntä veli ei ollut löytänyt. Etsimme läh-te-vi-en junien taulusta junan, joka matkasi Aalloille. Nousimme sen kyytiin.
2. Kun olimme löytäneet junasta paikkamme, kyytiin asteli vielä ku-nin-ga-tar. Hänellä oli Kasteen kasvot, kel-ta-mus-ta mekko, kruunu ja pussukka, josta hän heitteli pölyä. Pöly sai kasvit ja kukat kasvamaan. Luonto valtasi vaunun.
3. Ku-nin-ga-tar jäi pois samalla a-se-mal-la kanssamme. Hän lahjoitti meille pus-suk-kan-sa, koska olimme riittävän pieniä ol-lak-sem-me fiksua. Ohi vilisi pitkä juna. Ku-nin-ga-tar kertoi sen kul-jet-ta-van ihmisten turhia ta-va-roi-ta.
4. Ku-nin-ga-tar-ta nauratti, kun kerroimme me-ne-väm-me lai-tu-ril-le kysymään apua aalloilta. Kävi ilmi, että ku-nin-gat-ta-ren nimi oli Aalloi. Hän neuvoi meille reitin U-noh-dus-ten aa-vi-kol-le, tu-li-vuo-ren luo. Ku-nin-ga-tar kuitenkin varoitti, että vuori oli suuttunut. Se ei pitänyt ta-va-ra-ju-nas-ta.

AJATUKSENJUOKSU

Pohdi oheisia kysymyksiä. Miten vastaisit niihin tällä hetkellä? Palaa kysymysten äärelle myöhemmin, viimeistään kun olet lukenut koko kirjan. Ovatko vastauksesi säilyneet samanlaisina?

1. Mitä tarinassa ja kuvissa esiintyneitä asioita löydät lasten uniseikkailusta? Ovatko ne säilyneet täysin samanlaisina?
2. Millaiset asiat paljastavat, että lapset seikkailevat unessa?
3. Miksi tulivuori ei pidä Unohdusten aavikolle kulkevasta junasta?
4. Kuningatar sanoo lapsille: *"Ajatelkaa, että jokin näin pieni voi saada aikaan jotakin näin suurenmoista. Nykyään on muotia suurennella itseä ja asioita. Mutta siinä on sellainen ongelma, ettei suurta ole olemassa ilman pientä. Minäkin muuttuisin mitättömäksi, jos maailmasta katoaisi kaikki pikkuruinen ja huomaamaton. Hehän täällä saavat eniten aikaan."* Mitä hän tällä tarkoittaa?

KURKISTETAAN NIMIENKERÄÄMISKIRJAAN:

Miksi kuningatar Aalloi saa tarinassa myös nimen *Kuninkaallinen luonnonvoima*?

Entä mistä luulet sellaisten unen juna-asemien kuin *Hiirivuori*, *Luon Tokato*, *Kong Kong* tai *Mustikka* saaneen nimensä?



KIELILEIKKI

MIELIN KIELIN:

Yksi lukee tarinan lukua 9 hitaasti, lause kerrallaan. On tärkeää, että muut ehtivät reagoida kerrottuun ennen kuin tarinassa mennään eteenpäin. Muiden tehtävä on kuvittaa lavalle kaikki, mitä tarinankertoja kertoo. Siis ihan kaikki: henkilöt, otukset, esineet, rakennukset... Jos pimeydestä esimerkiksi ilmestyy juna, jonkun tai joidenkin täytyy kiiruhtaa lavalle sitä esittämään. Näyttelijät eivät puhu, mutta he voivat tuottaa ääntä, jos kertoja sitä pyytää (esim. junasta kuuluu kiskojen kirahdus). Kun esittäjällä ei ole enää tehtävää lavalla (esim. junaa ei enää näy), siirtyy hän katsomon puolelle odottamaan seuraavaa rooliaan.

SUOLLETAAN SUKKELUUKSIA:

Keksikää kuviteltuja paikannimiä niin, että yhdistelette nimissä tämän päivän aikana kokemianne asioita. Jos teillä on ollut esimerkiksi matematiikan tunnilla vähennys- ja kertolaskuja, liikunta-tunnilla polttopalloa ja ruokana puuroa, voisi näitä sekoittamalla aikaansaada esimerkiksi paikat *"Palopuuro"*, *"Kertovelli"* ja *"Polttomiinus"*.

LUVUT 11–12

TU-LI-VUO-RI
LUON-NON-VOI-MA
VA-LAS
KUK-KA-LOIS-TO
KAS-VIL-LI-SUUS
VI-HER-TÄÄ
KÖYN-NÖS
RYÖP-SY
NE-NÄN-PÄÄ
PER-HO-NEN
LIN-TU
KOR-VA
TAM-MEN-TER-HO
SAA-RI



SANAJAHTI

ETSI KUVASTA SANALISTAN ASIAT:

Yhdistä sana ja oikea kuvan kohta viivalla. Useampi sana voi sopia samaan kohtaan kuvassa. Keksitkö eron tällaisten sanojen merkityksessä?

TUTKI KUVAA:

Eskelmuksen kartassa on jotakin lystikästä. Oivallatko sanaleikin?

JUONIPUINTI

Etsi kuvasta kunkin tekstinpätkän edessä oleva numero. Katso, mitä sen luota löytyy. Muistele, mitä tarinassa on tähän mennessä kerrottu kyseisestä asiasta tai henkilöstä. Lue sitten teksti.

1. U-noh-dus-ten aavikko oli täynnä ihmisten u-noh-ta-mi-a a-si-oi-ta. Tavarat ja hiekan keskellä kohosi sa-vu-a-va tu-li-vuo-ri. Kau-em-pa-na maassa lojui puunrunko, jolla istui mies. Hän näytti Kapteeni Maurilta, muttei tiennyt puusta mitään. Mies oli tullut kuun-te-le-maan valaiden laulua.
2. Mekin jäimme kuun-te-le-maan, kunnes veli tajusi, mitä valaat ha-lu-si-vat meidän tekevän. Hän avasi ku-nin-gat-ta-ren antaman pussukan ja heitti pölyä ilmaan. Aavikko alkoi vihertää. Vuori lopetti sa-vu-a-mi-sen ja ryöpsäytti kukkia. Sitten unimaailma alkoi vavista ja he-rä-sim-me.
3. Pihalla oli väkeä: naa-pu-rei-ta, poliisit, Punaisen mökin mummo ja Mauri. Hör-me-lii-ni-kin oli kyläillyt mummolle ja syönyt kivut. Kaste oli ratkaissut puun mysteerin yön aikana. Myrsky oli kaatanut puun, ja Mauri oli tehnyt siitä äidilleen polt-to-pui-ta. Koska tarkoitus oli hyvä, poliisit antoivat asian olla.
4. Kadonneen puun tilalle is-tu-tet-tiin uusi vanhan puun tam-men-ter-hois-ta. Juoksimme kertomaan a-si-as-ta Es-ke-l-muk-sel-le, mutta hän ei ollut kotona. Pos-ti-laa-ti-kos-ta löytyi mummolta ja ukilta tullut kortti. Vain teksti oli uusi: Mal-lor-cal-ta terveiset lä-het-ti-vät-kin Eskelmus ja Velmunen.

AJATUKSENJUOKSU

Pohdi oheisia kysymyksiä. Miten vastaisit niihin tällä hetkellä? Palaa kysymysten äärelle myöhemmin, viimeistään kun olet lukenut koko kirjan. Ovatko vastauksesi säilyneet samanlaisina?

1. Mikä Valaiden laulussa paljastaa pikkuveljelle, mitä heidän täytyy tehdä?
2. Miksi kuningattaren antama pöly saa tulivuoren paremmalle tuulelle?
3. Miten luulet Kasteen ratkaisseensa puun arvoituksen?
4. Millainen tapaus luontokato vaikuttaisi olevan koko tarinan perusteella?
5. Mitä tarinan loppu mielestäsi tarkoittaa? Ja mihin Eskelmus ja Velmunen ovat kadonneet?
6. Jokaisen luvun nimeen on kätkeyty sanaleikki. Keksitkö ne kaikki?

KURKISTETAAN NIMIENKERÄÄMISKIRJAAN:

Kuka on Kana-Ria? Entä keltamustamekkoinen hotellin asiakas Eskelmuksen pihalla?



KIELILEIKKI

MIELIN KIELIN:

Tutkitaan, mitä kaikkea loputtoman tavarajunan kyydissä matkaa kohti Unohdusten aavikkoa! Asettukaa piiriin ja päättäkää kirjain. Peli alkaa lausahduksella: ”*Juna on lastattu A:lla* [tähän valitsemanne kirjain]”. Sen jälkeen kukin vuorollaan keksii jonkin kyseisellä kirjaimella alkavan asian. Kaveria saa auttaa! Kun kaikki ovat saaneet keksiä yhden asian, vaihdetaan kirjainta.

Mikäli peli alkaa tuntua liian helpolta, voi kokeilla vaikeutettuja versioita:

Variaatio 1 – Ajanotto: Kellotetaan kierrosaikaa. Miten nopeasti ryhmä saa keksittyä täyden kierroksen asioita?

Variaatio 2 – Muistipeli: Omalla vuorolla toistetaan ensin järjestyksessä kaikki jo sanotut asiat ja lisätään letkaan vielä yksi. Pelin aloittanut sanoo lopussa vielä koko letkan läpi. Kaveria saa auttaa!

Variaatio 3 – Kaksintaistelu: Pelataan pareittain päätetyllä kirjaimella niin, että kirjaimella alkavia asioita sanotaan vuorotellen. Jos ei keksi uutta sanaa riittävän nopeasti tai sanoo jo sanotun asian, toinen saa pisteen. Aina pelatun pisteen jälkeen vaihdetaan kirjainta. Ensin kolme pistettä kerännyt voittaa.

SUOLLETAAN SUKKELUUKSIA:

Kielikuva on ilmaus, jota ei ole tarkoitus ymmärtää kirjaimellisesti. Se pyrkii havainnollistamaan jotakin asiaa toisen asian herättämän mielikuvan avulla.

Nyt leikitään kehoilla ja kielikuvilla! Tutkikaa, miten voisi liikkua ihminen, jonka liikkumistavasta tulee mieleen:

- 1.) kuninkaallinen vilkuttaja
 - 2.) huulenmutristaja
 - 3.) karttojenkerääjä
 - 4.) suurentelija
 - 5.) selvänäkijä
 - 6.) unohtelija
 - 7.) kapteeni
 - 8.) luonnonvoima
 - 9.) sokerista tehty.
- Keksikää itse lisää.