



Lukuhöperö –diplomin tehtävälista 2023

Lukuhöperö- diplomiin luetaan yhdessä yhteensä kuusi kirjaa. Kirjan voi valita mistä tahansa kirjaryhmästä. Aikuinen lukee kirjan ääneen ja lapset nauttivat kuuntelusta. Kuuntelun ja keskustelun jälkeen tehdään yhdessä kirjaan liittyvä tehtävä. Tässä on esimerkkejä ja ideoita tehtävistä, joiden avulla voi käsitellä luettuja kirjoja. Tehtävissä on otettu huomioon erilaiset ilmaisun muodot. Kun tehtävä on tehty, lapsi saa merkinnän omaan suorituspassiinsa. Osa kirjoista, esimerkiksi yksi tai kaksi kirjaa voidaan lukea myös kotona aikuisen kanssa.

Voitte valita mistä tahansa ryhmästä kirjan teemaan sopivan tehtävän tai vapaasti keksiä oman tavan käsitellä yhdessä kirjan aiheita. Tehtävät voi dokumentoida tehtäväpohjaan haluamallaan tavalla: ottaa kuvan leikistä tai valmiista työstä, piirtää... – toteutustapa on vapaa.

<https://www.ouka.fi/oulu/kirjastoreitti/esiopetuksen-lukuhopero>

Musiikki

1. **Miltä musiikki tuntuu?** Leikkiin tarvitaan ”tunnekepit” tai kartonkiympyrät, joissa on iloinen ja surullinen naama. Aikuinen soittaa musiikkia ja kun musiikki pysähtyy jokainen nostaa sen naaman ylös, joka vastaa hänen tunnettaan musiikista. Voidaan käydä kierros, miltä musiikki kenestäkin tuntui.
2. **Musiikkipatsaat.** Kuunnellaan klassista musiikkia ja tanssitaan sen tahtiin. Kun musiikki loppuu, mennään lähimmän kaverin luo ja muodostetaan yhdessä patsas. Käydään kierros, jossa lapset kertovat, mitä patsas esittää.
3. **Laulu kirjasta.** Muistellaan kirjan aiheesta jokin laulu ja lauletaan se.

4. **Kirjan äänimaisema.** Tuotetaan lasten kanssa erilaisiin kuviin äänimaisemia. Kokeillaan, millaisia tunnelmia ja viestejä erilaiset äänet voivat kirjan kuviin tuoda. Tutkitaan, miten tunnelma ja kuvan viesti muuttuvat, kun äänimaailma vaihdetaan toisenlaiseksi. Tehdään ääniefektejä omalla keholla ja äänellä, sekä etsitään mielenkiintoisia ääniä omasta ympäristöstä. Kerätään ja tallennetaan ääniä esim. kännykällä tai tabletilla.
5. **Nuotit.** Tarkastellaan yhdessä nuotteja kirjoista. Opettaja kertoo, mitä nuotit merkitsevät ja antaa esimerkkejä korkeista, matalista, nopeista ja hitaista äänistä pianolla tai muulla soittimella. Lapset saavat tehdä omat nuottiviivastot ja kopioida nuotteja viivastoille.

Kuvailmaisu/ kuvallinen ajattelu

6. **Piirtäkää kartta** kirjan tapahtumapaikoista.
7. **Omat tunteet.** Lapset piirtävät kuvan itsestä iloisena sekä itsestä surullisena. Piirustukseen voidaan myös kirjoittaa mikä tekee lapsesta iloisen, mikä taas surullisen.
8. **Tehtävä jatkokertomuskirjalle.** Lapset piirtävät sarjakuvaa kirjan tapahtumista jokaisen lukukerran tai joidenkin lukukertojen jälkeen. Lapset kirjoittavat itse tai lapsia haastellaan kuvien tapahtumista. Lapset voivat muistella kirjan tapahtumia sarjakuvien avulla.
9. **Maalattut kivet.** Maalataan kivistä jokin hahmo tai asia, joka löytyy sadusta. Tarvitaan sileäpintaisia kiviä, akryylimaalia ja siveltimiä. Kivet pestään ja kuivataan ennen maalaamista. Kiviin maalataan kuvioita ja tarvittaessa lakataan maalin kuivuttua. Kiviä voi käyttää esim. pöytäteatterin hahmoina, pihaleluina, oven auki pitäjinä yms. Käyttötarkoituksia voi keksiä lisää.
10. **Kuvittele** mitä päähenkilö syö aamupalaksi ja piirrä se.
11. **Oma lemmikkieläin.** Sanomalehdestä rutistellaan jonkin eläimen vartalo ja raajat ja teipataan ne toisiinsa maalarinteipillä. Vartalon ja raajojen ympärille kiedotaan napakasti

kipsinauha- tai liisterissä kasteltuja sanomalehtisuikaleita. Kun lemmikki on kuivunut, se maalataan akryylimaaleilla. Lemmikeillä voi leikkiä vaikka eläinkauppaa. Yhdessä mietitään lemmikkien elintapoja ja laaditaan niille hoito-ohjeet.

12. **Tehdään** kirjan tapahtumista kolmen kuvan sarjakuva, jossa on tarinan alku, keskikohta ja loppu.
13. **Mitä kuvista löytyy?** Tutkitaan tarkasti kirjan kuvia ja mietitään, mitä kirjan kuvat kertovat katselijalle. Tehdään paperista tai pahvista pienet kehykset, joiden avulla rajataan sivuilta pieniä yksityiskohtia. Jokainen lapsi valitsee yhden yksityiskohtan, jonka piirtää tai maalaa paperille.
14. **Millaisia jälkiä minusta jää?** Värjätään jalat askartelumaalilla tai värjäävällä ruoka-aineella (esim. mustikalla). Tepastellaan sitten ison paperin päällä musiikin tahdissa. Lopuksi tarkastellaan omia jälkiä ja kierretään katsomassa muiden jälkiä.
15. **Avaruus.** Kuunnellaan avaruusmusiikkia ja maalataan musiikin luomien mielikuvien mukaan (siveltimen vedot, muodot, värit ja tunteet). Tarkastellaan yhdessä töitä.
16. **Piirretään** runosta kuva.
17. **Luontoretki.** Lähdetään retkelle digikamera/puhelin ja muistiinpanovälineet mukana. Retkellä tehdään luontohavaintoja ja merkitään muistiin säätila, paikka sekä havainnot linnuista ja muista eläimistä. Tulostetuista kuvista ja muistiinpanoista tehdään näyttely vanhemmille.
18. **Tunteiden metsästys.** Tutustutaan yhdessä kirjaan ja etsitään sen sisällöistä tunnesanoja tai tunnetta ilmaisevia ilmeitä ja eleitä, äänensävyjä tai kosketusta. Aikuinen voi myös lukea tarinaa, ja kun lapset havaitsevat jonkin tunneilmaisun, he huutavat yhdessä sovitun huudahduksen, esim. Hep! Ottakaa yhdessä kuvia ilmeistä ja eleistä, jotka kertovat, miten lapsi tulee iloiseksi, millainen lapsi on, jos häntä pelottaa tai suututtaa tai miltä rakkaus tai uteliaisuus näyttää.

19. **Supersankarit.** Suunnitellaan omat supersankarihahmot, jolla on jokin erityinen taito sekä yksi heikkous. Hahmo voi olla kirjasta tai sarjakuvasta, kokonaan itse keksitty tai yhdistelmä. Oman sankarihahmon voi piirtää tai toteuttaa roolivaatteilla, kasvomaaleilla tai muulla rekvisiitalla. Koko lapsiryhmän supersankaritaidot ja ominaisuudet voi suunnitella niin, että ne tukevat ja täydentävät toisiaan.
20. **Piirretään tai kirjoitetaan** millainen oli päähenkilön koti.
21. **Kuvasuunnistus.** Lapset jaetaan ryhmiin. Kukin ryhmä saa neljä erilaista kuvaa esikoulurakennuksen sisätiloista. Lasten tulee etsiä paikat, joista kuvat on otettu. Lopuksi käydään läpi, mitä paikat olivat. Kuviin saa haastetta, kun kohteen rajaa tiukasti. Lapset voivat toimia kuvaajina.

Käsityöt

22. **Rohkeuseläin.** Lapset saavat suunnitella rohkeutta tuovan eläimen tai hahmon, joka valmistetaan esim. ompelemalla, huovuttamalla tai massasta. Keskustellaan yhdessä, millaisessa tilanteessa rohkeuseläin voisi auttaa. Lapsia kannustetaan itsenäisesti käyttämään eläimiä tilanteissa, joissa he kokevat tarvitsevansa niitä.
23. **Tehdään kirjan maisema.** Rakennetaan luonnonmateriaaleista jokin kirjan tapahtumapaikka. Kerätään sammalia, varpuja, jäkälää yms. esim. tarjottimelle. Jäkäliä ja sammalia kerätessä täytyy muistaa, että niiden kerääminen ei kuulu jokaisenoikeuksiin, vaan se tarvitsee maanomistajan luvan. Tarjottimen pohjalle voi laittaa hieman vettä, jos haluaa materiaalien pysyvän kosteina. Maisemaa voidaan käyttää leikkimiseen tai pöytäteatterialustana esim. omille kivi- tai pahvihahmoille.
24. **Askarrellaan keppinukke** pahvista käyttäen tilkkuja ja langanpätkiä somisteena. Keppinukelle voi tehdä irrallisia vaatteita.
25. **Tarina ystävydestä.** Keksitään yhteinen satu ystävydestä ryhmäsadutusmenetelmällä.

26. **Tunnearina.** Opettaja etsii esim. kirjasta tai lehdestä kuvan, jossa jollakin on jostain syystä paha mieli. Keksitään yhdessä ryhmäsadutusmenetelmällä kuvasta tarina.
27. **Näytellään** kirjasta jokin kohta tai koko tarina. Teatteriesitys voidaan tehdä nukketatterina sormi-, käsi- tai keppinukeilla, pöytäteatterina luonnonmateriaaleista tehdyillä hahmoilla, varjoteatterina tai itse näytellen käyttäen roolivaatteita apuna. Aina ei tarvitse tehdä suuritöisiä lavastuksia ja puvustuksia vaan riittää, kun näyttelijällä on jokin roolimerkki, eli esimerkiksi hattu tai huivi. Katselkaa roolivaatevarastoonne ja antakaa mielikuvituksen lentää!

Kehollinen ilmaisu

28. **Miten kirjan hahmot liikkuvat?** Liikutaan kuin jokin kirjan hahmo tai henkilö. Tässä leikissä voi apuna käyttää musiikkia. Kun musiikki pysähtyy, vaihdetaan hahmoa ja liikettä.
29. **Runohyppely.** Luetusta runokirjasta valitaan yksi runo ja hypitään hyppynarulla tai trampoliinilla runon tahtiin, jolloin runon rytmi ja sanat tulevat tutuiksi.
30. **Tarinan paikkoja.** Tehdään lasten kanssa rata, jossa esiintyy tarinassa kuultuja paikkoja, esim. liikuntasaliin tai pihalle. Käydään rata yhdessä läpi ja muistellaan samalla tarinan kulkua.
31. **Äänet ja liikkeet runoon.** Valitaan luetusta runokirjasta runo. Keksitään runoon yhdessä liikkeet. Osa lapsista voi tehdä runoon yhdessä äänimaisemaa suulla ja kehonsoittimilla. Runoteos voidaan esittää jossain esikoulun tilaisuudessa.
32. **Leikkiä ilman puhetta.** Leikkijät valitsevat yhdessä roolileikin, jota leikitään tai opettaja antaa leikin aiheen (esim. kauppa, kampaamo, juna tai auto). Leikin ideana on leikkiä ilman ääntä kehonkielen ja ilmeiden avulla. Kuinka selittää bussikuskille ilman sanoja, minne on menossa tai kampaajalle minkälaisen kampauksen haluaa?
33. **Omantunnonkuja.** Joku lapsista on kirjan henkilö ja toiset asettuvat kujaksi, josta henkilö kulkee. Toiset toimivat ikään kuin henkilön omanatuntona ja antavat tälle neuvoja, miten henkilön tulisi toimia, että kirjassa käsitelty tilanne (esim. riita) muuttuisi paremmaksi.

34. **Halhippa.** Valitaan yksi tai kaksi leikkijää hipaksi. Hipan kosketuksesta pitää mennä kyykkyyn. Toiset leikkijät voivat pelastaa kyykyssä olevan halilla, joka kestää ”yy-kaa-ko” laskun ajan. Peli loppuu, kun kaikki ovat kyykyssä.
35. **Pelko ja rohkeus – pantomiimi.** Opettaja näyttää esim. kuvallisista lapuista toiminnan (imurointi, koiran ulkoilutus jne.) ja lapsi esittää sen joko pelokkaasti tai rohkeasti. Toiset lapset arvaavat, mitä lapsi esittää ja onko hän pelokas vai rohkea. Pantomiimin tarkoitus on myös naurattaa!
36. **Varjoteatteria keholla.** Tehdään varjoteatteria keholla. Kokeillaan, minkälaisia erilaisia hahmoja tulee esim. käsistä ja keksitään teatteriesitys. Aiheena voi olla myös jokin tuttu satu.

Suullinen ilmaisu/ keskustelutehtävät

37. **Erilaiset perheet.** Mietitään parin kanssa kolme asiaa, joissa ollaan samanlaisia ja kolme asiaa, joissa ollaan erilaisia. Voidaan miettiä erikseen ulkonäköön liittyviä piirteitä ja mielipiteisiin liittyviä asioita.
38. **Pelottavat äänet ja ilmeet.** Lapset saavat kertoa, millaisia ääniä kuuluu päivällä, ja millaisia yöllä. Asian havainnollistamiseksi laitetaan valot pois ja päälle. Keskustellaan yhdessä, pelottaako pimeä ja miksi? Mietitään ratkaisuja pimeänpelon voittamiseksi. Sen jälkeen näytetään itse mahdollisimman pelottavilta ja tehdään pelottavia ääniä.
39. **Mikä oli suosikkiahmosi kirjassa?** Keskustellaan yhdessä, piirretään/ kirjoitetaan. Otetaan kuva hahmoista yhdessä.
40. **Kirjan tutkimustehtävä.** Tutkitaan erilaisia kirjoja kaikkien aistien sekä esim. suurennuslasin avulla. Nimetään etukansi, takakansi, kirjan selkä. Tutkitaan millaisia tekstejä kirjan kansista ja selästä löytyy ja mikä on näiden tekstien merkitys.
41. **Miten tarina jatkuu?** Pysähdytään kirjaa lukiessa kohtaan, johon kuvitellaan yksin tai yhdessä saduttamalla jatko. Jutellaan erilaisista tarinan jatkoista, ja luetaan myös kirja loppuun.

42. **Huumorisanastus.** Etsikää kirjasta kuusi hauskaa sanaa ja tehkää niistä yhdessä runo tai pieni tarina.
43. **Runot ja tunteet.** Opettaja lukee runokirjasta runoja. Lapset valitsevat jonkun tunteen esillä olevista tunnekuvista, aikuinen lukee samaa runoa ilmaisten erilaisia tunteita. Rohkaistaan lapsia liikkumaan runojen ja tunteiden luomien mielikuvien mukaisesti. Pohditaan, miksi joskus on niin vaikeaa näyttää, mitä sisimmässään tuntee? Voiko tunteen salaamisesta olla jotain hyötyä? Voiko siitä olla jotain haittaa, jos ei näytä rehellisesti sitä mitä tuntee? Esimerkkejä siitä, joissa oma tunne on ollut erilainen kuin minkä on näyttänyt toisille.
44. **Tarina ystävydestä.** Keksitään yhteinen satu ystävydestä ryhmäsadutusmenetelmällä.
45. **Pohdintaa.** Mietitään tilanteita, joissa joku on jäänyt yksin tai tullut kiusatuksi. Miltä se tuntuu? Onko jollain omaa kokemusta?
46. **Tunnelmalorut.** Opettaja lukee runokirjasta runoja. Millainen tunnelma lorussa oli? Kaikki saavat sanoa pitivätkö runosta vai eivät. Apuna voidaan käyttää iloisia ja surullisia pahvinaamoja tai muita merkkejä. Keskustellaan, miksi joku piti runosta ja joku taas ei.