

## TEHTÄVÄPAKETTI (1.–7. LK): MÖRKÖKIRJA

Harri István Mäki (Teksti & kuvitus): Mörkökirja (Haamu 2015) | ISBN 978-952-7100-12-7

Mörkökirja on salaviisas ja hauska lastenkirja, joka on suunnattu alakouluikäisistä yläkoulun seitsemänteen.

Tässä opetuspaketissa on enimmäkseen äidinkielen ja kuvataiteen tehtäviä, mutta osa ideoista soveltuu esimerkiksi alakoulun ympäristötietoon. Luokanopettajalla on aina mahdollisuus yhdistää, soveltaa ja integroida. Yläkoulussa integrointi on mahdollista yhteistyössä kuvataideopettajan kanssa. Kuvia voi toki tehdä myös kameralla ja julisteita tietokoneella.

Tehtävät on sijoitettu novellikohtaisesti, mutta moni tehtävä on sellainen, että sitä voi soveltaa muihinkin teksteihin. Aina voi myös laittaa tekstin henkilöt kirjoittamaan toisilleen kirjeitä, monista tapahtumista voi laatia uutisia ja kaikkia tarinoita voi jatkaa tai kirjoittaa uusiksi.

Ennen tehtävien aloittamista on hyvä selvittää sellaiset käsitteet kuin *fakta* (=tosi) ja *fiktio* (=sepitetty), *päähenkilö*, *sivuhenkilöt*, *miljö* (tapahtumapaikka ja -aika), *juoni* ja *teema* (tekstin pääajatus) sekä kirjoittamisen tekniikoista *selostus*, *kuvaus* ja *kerronta*. Myös *kehyskertomuksen* käsite avautuu Mörkökirjan ensimmäisen tarinan myötä.

### MÖRKÖJEN KUUMALINJA

1. Kuvaile Takkiaista mahdollisimman monen aistin kautta. Miltä Takkiainen sinun mielestäsi näyttää, tuntuu, tuoksuu, maistuu, kuulostaa?
2. Piirrä Takkiainen.
3. Piirrä uusi eläin, niin että yhdistät kaksi olentoa esim. tiikerirapu, kärvihirpanen, hiirikoira ym.
4. Esittäkää tilanteita, joissa perheen lapset haluavat jotain. Tutkikaa, millaisia perusteluja käytitte esim. "Kaikki muutkin saavat." (yleistys)
5. Kerro omista lemmikkieläimistäsi tai niistä lemmikeistä, joita haluaisit.

### MÖRKÖ SUDEN VAATTEISSA

1. Poimi tarinasta *adjektiiveja* ja vertaile niitä vertailuasteissa. Ääneen lukiessa voi luokka esimerkiksi reagoida jollain sovitulla merkillä kuullessaan adjektiivin.
2. Kirjoita uusi satu, jossa yhtenä henkilönä on susi, esimerkiksi "Susi ihmisen vaatteissa".
3. Millainen eläin on marsu? Etsi tietoa sen ominaisuuksista ja elintavoista.
4. Laatikaa tietopuolisia esityksiä suullisesti tai kirjoittaen kiinnostavista eläimistä.

### MÖRÖNKARKOTTAJA

1. Mitä mörönkarkotuskeinoja tiedät? Keksi lisää!
2. Poimi tekstistä *verbejä* ja keksi niille synonyymeja.
3. Tee lehtijuttu Oskarín ja Rozikan kokemuksista.
4. Mikä on sinun paras paikkasi? Piirtäkää pareittain piirros "Paras paikka" niin, että pari istuu selät vastakkain. Vuorollaan kumpikin selostaa, millainen paras paikka on ja toinen piirtää ohjeiden mukaan. Työt katsotaan vasta valmiina. Paria saa siis ohjata vain sanallisesti.

### ONNELISET MÖRÖT

1. Mitkä asiat tekevät sinut iloiseksi?
2. Kerätkää ilokukka luokan seinälle. Jokainen kirjoittaa terälehteen yhden iloa tuottavan asian.
3. Piirrä hassu muotokuva kaverista. Ota paperi (ja jokin kova alusta, vaikka kirja) rintaasi vasten. Katso kaveria edessäsi ja piirrä hänen kasvonsa rintaasi vasten olevaan paperiin niin hyvin kuin pystyt. Joudut tunnustelemaan paperia ja silti silmät ja nenä voivat mennä vähän vääriin kohtaan, koska piirrettiin niin, että paperi on sinuun nähden väärin päin. Väritätkää kuvat mielikuvituksellisesti, esimerkiksi violetti tukka ja vihreä iho. Taatusti hauskoja!

### KODITON KUMMITUS

1. Piirrä ihmisen ja eläimen sekoitus, esimerkiksi ihmisen ylävartalo ja hevosen jalat.
2. Kuvaile omin sanoin, miltä Kodittoman kummituksen kaupunki näytti, tuoksui, kuulosti ja tuntui ennen vanhaan.
3. Keskustelkaa pelaamisesta ja peliriippuvuudesta. Vertailkaa, kuinka paljon pelaatte ja mitä pelejä.
4. Laatikaa neuvoja peliriippuvuuden välttämiseksi ja siitä irti pääsemiseksi.

### VIISAS PÖLLÖ

1. Tutkikaa ruokaympyrää!
2. Paljonko kasviksia olisi hyvä syödä?
3. Mitä tarvitset lisää, jos syöt vain kasviksia?
4. Pidä ruokapäiväkirjaa esimerkiksi viikon ajan.
5. Piirtäkää tai valokuvatkaa havainnekuvia siitä, paljonko limsassa ja karkeissa on energiaa, esimerkiksi montako kaalia saisi syödä saadakseen saman energiamäärän kuin limsapullossa, montako sokeripalaa on limsapullossa, kauanko pitää juosta, että sen energia kuluu ja niin edelleen. Laatikaa julisteita aiheesta!

### HATTUTEMPPU

1. Vuohimöröllä on huono kunto. Laatikaa sille viikon harjoitusohjelma kunnon kohottamiseksi.
2. Leikkikää hippaa, jossa vuohimörkö yrittää kiinni vuohea. Turvana on Juliskan hattu. Sopikaa, mikä tai missä se on.
3. Suunnittele Juliskan hattu.
4. Toteuttakaa mahdollisuuksien mukaan hassuja hattuja.
5. Pitäkää hattupäivä.
6. Suunnitelkaa pyöräilijän tyylikäs turvakypärä.

### HUBA, ISÄ JA METSÄMÖRKÖ

1. Anoppi on lähisukulainen. Laatikaa sukutauluja lähisuvusta ja selvittäkää, kuka on teidän perheissänne anoppi ja kenelle.
2. Etsikää perhesanoille vastineita muista kielistä. Jos luokassa on monikielisiä oppilaita, laatikaa sanastoja seinälle.
3. Laatikaa uutisia metsämöröstä.
4. Laatikaa etsintäkuulutus metsämöröstä.
5. Laatikaa etsintäkuulutus metsämörön laittomista metsästäjistä.

### TÖRMÄILEVÄ MÖRKÖ

1. Mitä vaaranpaikkoja on koulussasi, koulumatkalla ja kotona?
2. Tee ohjeita vaarojen välttämiseksi.
3. Mitä tarkoittaa kolmen koon ohje? (Koho, kylmä ja kompressio eli puristus loukkaantumisissa).
4. Harjoitelkaa yksinkertaisia ensiaputaitoja.

### PIRAATTIJUHLAT

1. Milloin sinun syntymäpäiväsi on? Tehkää jana, jolle asetetaan sen mukaan, milloin oma syntymäpäivä on. Toisessa päässä janaa on tammikuu ja toisessa joulukuu.
2. Kerro tai kirjoita mieleen jääneistä synttäreistä.
3. Leikkikää jotain vanhanaikaista synttäreilleikkiä kuten esimerkiksi "Aasille häntä", "Sokko" tai "Kynä pulloon". Leikkikirjoista löytyy lisää.
4. Etsikää synttärilauluja ja toivotuksia muilla kielillä. Jos luokassa on monikielisiä, opetelkaa toivotuksia heidän äidinkiellillään.
5. Tehkää syntymäpäiväkortteja.

### PIKKURUISIN MÖRKÖ

1. Mikä on sinun toiveammattisi?
2. Etsikää ammattien nimiä englanniksi (tai jollain muulla kielellä).
3. Esittäkää pantomiimina ammatteja ja arvailkaa, mistä on kyse.
4. Keksikää uusia tulevaisuuden ammatteja kuten esimerkiksi avaruuspiirtäjä, eläintulkki, kasviterapeutti ynnä muita.
5. Tutkikaa avoimna olevien työpaikkojen ilmoituksia. Mitä taitoja niihin vaaditaan?
6. Tehkää työnhakua varten ansioluettelo eli CV (curriculum vitae) itselle, Miskalle tai kuvitteelliselle itsellenne 10 vuoden kuluttua.

### JÄRVIMONSTERI

1. Tehkää uutisia kadonneesta saaresta.
2. Miten Muhulin lopulta kävi? Kirjoittakaa uusi loppu tarinalle.
3. Kirjoittakaa kirjeitä esimerkiksi Muhulilta äidille, äidiltä Muhulille tai kortti turistilta kotiin.
4. Laatikaa matkailumainos Luukopan majatalolle.

### HILJAINEN MÖRKÖ

1. Kokeilkaa äänettämiä harjoituksia, esimerkiksi ketjussa jonkin kuvion piirtäminen kaverin selkään.
2. Mitatkaa desibelimitarilla luokan, käytävän, ruokalan ja pihan melutasot.
3. Selvittäkää, mitä melu aiheuttaa korville.
4. Tehkää silmät kiinni ryhmässä maiseman ääniä, esimerkiksi tuulen suhinaa, linnun laulua tai sirkan sirtystä.
5. Tehkää rentoutumisharjoituksia mahdollisimman rauhallisessa ympäristössä.

- - -

**Tehtäväpaketti on vapaasti käytettävissä opetuskäyttöön.** Opetusmateriaalilauksissa ota yhteys oman alueesi oppimiskeskukseen tai oman koulun kirjastoon. Haamun tuotantoa myyvät kustantajan lisäksi mm. Porvoon kirjakeskus (tilaukset@kirjakeskus.fi), Kirjavälitys Oy (koulut@kirjavälitys.fi) ja BTJ (koulukirjat@btj.fi). Lisätietoa: info@aaveet.com. Tehtäväpaketin on laatinut FM, äidinkielen opettaja Jaana Ala-Huissi.

HAAMU KUSTANNUS

info(at)aaveet.com | haamukustannus.com | youtube.com/haamukustannus | facebook.com/haamukustannus | twitter.com/HaamuKustannus