

Satu Alajoki ja Ella Kurki (kuv.): Valon sankari (Myllylahti, 2017)

Kaikki tuntevat Nukku-Matin, mutta Valve-Villestä ei ole kukaan kuullut mitään. Tai ei ennen **Satu Alajoen** keksimää tarinaa valon sankarista, tuosta tuntemattomasta Nukku-Matin velipojasta, joka herättää aamuisin meistä jokaisen. Veljekset eivät ole olleet puheväleissä vuosikymmeniin, ja *Valon sankari* -satu kertoo meille miksi. Satu Alajoen kirjoittamassa ja Ella Kurjen kuvittamassa tarinassa seikkaillaan unimaailmassa ja opitaan pyytämään ja antamaan anteeksi.

Kenelle? Satukirjaikäisille ääneenluettavaksi. Kuvitettu, laajahko satu sopii mainiosti myös pienille koululaisille.

ARKIPÄIVÄN HALTIOITA

- *Ilman minua sinä tai kukaan toinenkaan ei koskaan heräisi uuteen aamuun. Kaikki vain nukkuisivat ikiunta.*
- *Herätyskelloni ei petä koskaan, sanon asiaa sen enempää miettimättä.*
- *Pirisevä kello tai kiehuva kukko, molemmat ovat vain työvälineitäni, Valve-Ville tuhatta loukkaantuneena. (s. 4–5.)*

Valve-Ville herättää aamuisin, samalla tavalla kuin nukuttaminen iltaisin on Nukku-Matin tehtävä. Mitä jos kaikilla elämäämme liittyvillä taidoilla ja tapahtumilla olisi oma haltijansa. Millainen olisi haltija, joka opettaa pienen lapsen kävelemään? Entäpä puhumaan oppimisen haltija? Tai kitaran soittamisen, kärrynpyörän tekemisen, autolla ajamisen, englannin puhumisen, virkkaamisen, purjehtimisen, ratsastamisen tai minkä vaan taidon tai tekemisen haltija? Vai onko niitä monenlaisia? Onko minun puhumaan oppimisen haltija ollut erilainen kuin sinun? Keksi joku taito tai tekeminen, oma tai jonkun muun, ja keksi sille oma haltija. Kirjoita ja piirrä, miltä hän näyttää? Minkä kokoinen hän on? Miten hän liikkuu? Millaisia työvälineitä ja työskentelytapoja hänellä on? Mistä hän pitää ja ei pidä?

HALTIAKOTI

Nukkumatin koti on korkealla suuren ja vahvan puun oksistossa. Siellä on puumaja, jonka portaat kiertävät runkoa ylös puun juurelta latvustoon asti. Korkeimmalla oksalla on tähtitorni. Maailman huipulla taivas on lähellä. Nukkumatti on alhaalla kuistilla. Hän järjestelee meille istumapaikkoja, pyyhkii puutarhakalusteita ja kasaa pöydältä likaisia astioita tarjottimelle. (s. 31.)

Nukkumatin pikkuruinen koti sijaitsee suuren puun oksistossa. Koti on puumaja pitkine portaineen, kuisteineen ja tähtitorneineen. Siellä on melko sotkuista, ja vierailleen Nukkumatti tarjoilee jäätelöä. Keksitkö jo oman haltian edellisen tehtävän pohjalta? Millainen oman haltiasi koti on? Missä hän asuu? Millaista haltian kodissa on sisällä entäpä ulkona? Mitkä kodin yksityiskohdat viittaavat haltian tehtävään? Mitä haltia tarjoilee vierailleen? Piirrä haltian koti ja keksi ruokalista, jonka haltia tarjoilee kutsuvierailleen.

SEIKKAILUJA JA SEIKKAILUKAVEREITA

Pidän veneistä, meriseikkailuista ja matkoista tuntemattomiin maihin. Mielikuvitusmatkoillani olen nähnyt kaikenlaista. Ystävän kanssa matkanteko on vielä hauskempaa. Saankohan uskollisesta unikaveristani matkaseuraa? Riennän takaisin alas kajuuttaan. Nalleni makaa liikkumatta riippukeinussani ja tuijottaa kattoon.

-Mitä sinä teet? kysyn hölmistyneenä.

-Leikin elotonta. Olenhan pehmonalle, hän vastaa.

-Tänään sinä olet merikarhu ja veneen kapteeni.

-Niinkö? Kuulostaa hauskalta. Voit kutsua minua kapteeni Nalle Merikarhuksi. Mihin olemme matkalla? (S. 9.)

A) Tarinan sankari lähtee uniseen seikkailuun uskollisen pehmonallensa kanssa. Jos sinä saisit valita omista pehmoleluistasi seikkailukaverin, kenet ottaisit ja miksi? Tarinan pehmonalle sai seikkailun kunniaksi nimekseen Nalle Merikarhu. Minkä uuden nimen sinä haluaisit antaa omalle pehmolelullesi yhteisen seikkailunne kunniaksi?

B) Keksi mihin haluaisit oman pehmolelusi kanssa matkustaa? Piirrä seikkailumatkanne kartta? Millainen on seikkailunne reitti? Millä kulkuneuvoilla matkustatte? Mitä kaikkea näette matkallanne? Millaista maastoa, puustoa, kasvillisuutta? Millaisia eläimiä, taloja, otuksia, kylttejä? Piirrä karttaan paljon yksityiskohtia.

UHKA, VAARA TAI PELOTTAVA PETO

Yhtäkkiä kivenjätkäle liikahtaa rajusti allamme. Yritän tarttua sammaleeseen, mutta en saa siitä otetta. Kierähdän kivetä alas ja putoan juurakkoiseen maahan. Lepopaikkamme ei ollutkaan kivi vaan peto, joka herää vihaisena unistaan. Se nousee takajaloilleen kuin hurjistunut karhu ja riuhtoo itseään puolelta toiselle varmistaakseen, että on saanut ravistetun muukalaiset selästään. Se ärjyy ja repii raivoissaan puita, jotka ovat melkein yhtä korkeita kuin se itse. (s. 21.)

Jännittävä seikkailu tarvitsee aina jonkun sankaria uhkaavan vaaran tai pelottavan pedon. Joko keksit edellisessä tehtävässä, millaiselle seikkailulle haluaisit lähteä oman pehmolelusi kanssa? Keksi, millainen vaara teitä seikkailunne aikana uhkaa? Millaisen pelottavan olennon tapaatte tai uhkaavan tilanteen selvitätte? Keksi, kerro, piirrä ja kirjoita.