

Mila Teräs ja Karoliina Pertamo (kuv.): *Telma ja salaisuuksien saari* (Otava 2011)

Rantaan ajautunut pulloposti nappaa Telman ystävineen seikkailuun salaperäiselle Tyrskyluodon saarelle. Telman salaisuuskorva suihkii ja supisee, ja saari on täynnä kummallisuuksia. Minne Tähtiinkatsojan vanha kartta kuljettaa? Kuka on saaren outo vieras? Mila Teräksen hurmaava kieli vie lukijansa keskelle tunnelmallista salaisuuskuisketta ja saaren arvoituksia.

Kenelle? 1.–3.-luokkalaisille pojille ja tytöille. Tartu tähän kirjaan, jos pidät seikkailusta tai ripauksesta fantasiaa!

Vinkki! Sanataideharjoituksia voi tehdä lukemisen lomassa luvuittain tai niistä voi poimia mieleisensä vaikkapa kirjan lukemisen jälkeen. Useat harjoitukset toimivat itsenäisesti, mutta niistä voi myös koota pala palalta laajemman kokonaisuuden: oman satujen saaren päähenkilöineen ja seikkailuineen.

LUKU 3 (Pieni, iso tyttö)

SAAREN KARTTA

Aterian jälkeen koko perhe kokoontuu tietokoneen ääreen. Mutta kaikessa viisaudessaan edes se ei tunne Tyrskyluotoa. Saarta ei ole merkitty yhteenkään karttaan. (s. 28.)

Kirjan sisäkannesta löytyy salaperäisen Tyrskyluodon kartta. Saarella on jännittävän kuuloisia paikkoja, sellaisia kuin Kuiskiva kuusikorpi tai Kuukallio. Suunnittele ja piirrä ikioma satujen saaren kartta. Etsi saarelle ja sen eri paikoille salaperäiset nimet.

LUKU 4 (Tähtiinkatsojan vanha kartta)

NIMIÄ

Tyttö tanssii talon alakertaan. Hän seisautuu sen oven kohdalle, jossa lukee Koukkunen. Taimi-Tulppaani Koukkunen on mummelin virallinen nimi. (s. 34.)

Telman kotitalon ja Tyrskyluodon saaren asukkailla on satumaiset nimet: Villiina Maininki, Lempi Lampi, herra Sade, Taimi-Tulppaani Koukkunen ja Tarjuska Raspi. Listaa etunimiä, joilla on jokin merkitys – sellaisia kuin Onni, Rauha, Tuuli, Taika tai Nietos. Kuinka monta keksit? Tee samanlainen lista myös sukunimistä. Koeta valita merellisen tai vetisen kuuloisia sukunimiä: Maininki, Ahtisaari, Saarela, Järvinen, Merikallio, Jokitalo jne.

Kun listat ovat valmiit, yhdistä summanmutikassa etunimiä ja sukunimiä toisiinsa. Valitse nimijoukosta kaikkein kiinnostavin: nyt sinulla on nimi tarinasi päähenkilölle! Kirjaa hänestä talteen muutamia tärkeitä tietoja: Minkä ikäinen hän on? Miten hän pukeutuu? Mistä hän unelmoi? Jos olet tehnyt myös edellisen tehtävän ja suunnitellut oman satujen saaren, valitse ja piirrä henkilöllesi mukava asuinpaikka saarelle.

LUKU 5 (Tervetuloa Fantasokselle)

SAAREN AARRE

Telma on pakannut laukkuunsa Tähtiinkatsojan antaman kartan. Se oli kopsahtanut edellisenä päivänä postiluukusta Kumpuloiden eteiseen. Kartan keskelle Edvard Syrjälä on merkinnyt salaperäisen rastin. Kuiskivan ruksin. Telman salaisuuskorva on sähköistynyt. Kartassa kahisee monta vanhaa tarinaa. (s. 41– 42.)

Millainen aarre sinun saarellesi on kätkeyty? Kuka sen on kätkenyt ja milloin? Merkitse omaan karttaasi yksi salaisuusruksi. Kirjoita tai piirrä muistiin hieman salaista tietoa aarteesta.

LUKU 6 (Pumpernikkelin talo)

KOTI

Telma panee merkille liukumäen portaiden vieressä. Sitä pitkin pääsee nopeasti yläkerrasta alakertaan. Yhdestä huoneesta löytyy pinoittain lautapelejä. Toisessa salissa on trampoliini ja vanhoja jousisänkyjä, joiden päällä saa pomppia mielin määrin. (s. 49.)

Kuvittele ja piirrä oman tarinasi päähenkilölle koti. Mieti tarkkaan, minkälaisia esineitä ja asioita juuri tämä henkilö tarvitsee tai haluaa. Tässä harjoituksessa saa hullutella: piirrä vesiliukumäki talon katolta suoraan mereen tai maailmanpyörä takapihalle. Voit myös keksiä taloon jonkun toisen asukkaan, sellaisen, josta tarinasi päähenkilö ei kenties tiedä mitään.

LUKU 7 (Minne varikset lentävät?)

UUSI ELÄINLAJI

Hän kertoo ryhtyvänsä isona suojelemaan eläimiä. Hän aikoo rakennuttaa tarhan uhanalaisille lajeille. Erityisesti häntä kiinnostavat muurahaiskarhut.

– Onhan se kiinnostavaa, Telma myöntää, – että miten joku voi olla karhu ja muurahainen yhtä aikaa. (s. 57.)

Suunnittele uusi eläinlaji yhdistämällä kaksi eläinten nimeä toisiinsa. Kokeile yhdistää jokin tuttu eläin hieman oudompaan: miltä näyttäisi esimerkiksi krokotiiliperhonen tai kissakilpikonna? Piirrä kuva keksimästäsi oudosta eläinlajista ja kirjoita kuvan viereen muutamia tärkeitä lajitietoja. Kirjaa ylös ainakin eläinlajin nimi, tuntomerkit, asuinpaikka ja ruokavalio. Jos olet aiemmin suunnitellut tarinaasi päähenkilön, voit keksiä tällä tavoin hänelle oudon lemmikkieläimen.

LUKU 9 (Nurinkurin)

NURINKURINJUTTUJA

Villiina nousee ylös pöydästä. Hän tarttuu vadin viimeiseen räiskäleeseen ja kohottaa sen ilmaan.

– Lätyn voi saada tarttumaan seinään, Villiina sanoo. – Mutta se pitää osata iskeä todella kovaa!
(s. 67.)

Kirjoita pieni tarina, jossa kaikki tapahtuu aivan nurinkurin tai joku ei piittaa säännöistä lainkaan. Mitä muut paikallaolijat tekevät? Liittyvätkö he mukaan hassutteluun vai muistuttavatko nurinkurisesti toimivaa säännöistä? Voit myös laatia omat nurinkurinpäivän säännöt. Mitä nurinkurinpäivän aamulla täytyy tehdä, että miten tällaisena päivänä käydään kirjastossa tai peseydytään? Millaisia sääntöjä nurinkurinpäivänä on aikuisille, että lapsille?

Villiina kulkee aina innostuessaan takaperin. Se on vain yksi hänen nurinkurisista tavoistaan. Mieti myös oman tarinasi päähenkilölle yksi tai useampi tavallinen asia, jonka hän tekee jollain tapaa erikoisesti.

LUKU 10 (Uni ei löydä ullakolle)

KYSYMYKSIÄ

Maailmassa on muutamia mielenkiintoisia kysymyksiä.

Pyöriikö maapallo, vaikka he eivät tunne sitä?

Nukkuuko kello silloin, kun hekin nukkuvat? (s. 72–73.)

Keksi kummallisia kysymyksiä, joissa jokin normaalisti eloton saa ihmismäisiä piirteitä: Mitä kivi pelkää? Miksi tuuli itkee? Missä lumiukko asuu kesäisin? Mieti myös vastauksia keksimiisi kummallisiin kysymyksiin.

LUVUT 11 (Lepakkoretellä) JA 12 (Ikkunan synkkä naama)

SEIKKAILU

Telma, Eetu ja Villiina laskeutuvat alas pihaan. He pudottautuvat syvälle yön varjojen puutarhaan. Villa parahtaa ikkunalla kysyvästi. Tännekö te minut aiotte jättää, naukaisu kysyy. (s. 77.)

Yhtäkkiä kuuluu kova rusahdus.

Oksa repeää rungosta Eetun alta. Poika tumpsahaa sammaleelle.

Verhot heilahtavat. Maribetin synkkä naama liimaantuu ikkunaan. (s. 86.)

Kirjoita pieni seikkailutarina. Laita päähenkilösi liikkeelle sellaiseen vuorokaudenaikaan, milloin hän normaalisti nukkuu tai pysyttelee kotonaan. Seikkaileeko päähenkilösi yksin vai yhdessä jonkun toisen kanssa? Mitä jännittävää hän näkee seikkailuretkensä aikana? Jos olet aiemmin piirtänyt kartan omasta satujen saaresta, merkitse sinne katkoviivalla päähenkilösi seikkailureitti.

LUKU 13 (Purkkipuhelimet)

PUHELINPUUHIA

He virittävät langan muovikulhojen väliin ja tekevät sen päihin solmut.

Villiina ja Telma pingottavat langan tiukaksi.

– Nyt kuuloke korvalle! täti neuvoo. (s. 90.)

Purkkipuhelimilla saa kätevästi yhteyden kaveriin. Ota kaksi pestyä jogurttipurkkia, paina kummankin pohjaan pieni reikä ja pujota reiästä naru. Solmi tai teippaa narunpää kiinni puhelimeen ja kokeile soittaa purkkipuhelimella kaverille. Pingottakaa naru tiukalle ja käykää salainen puhelinkeskustelu. Viimeistele purkkipuhelin värikkäillä paperinpaloilla tai muilla kivoilla koristeilla.

LUKU 14 (Niin pieni ja piilossa)

LÖYTNYT

Täti kertoo ajoista, jolloin Pumpernikkelissä vielä pidettiin lasten kesäleirejä. Talosta löytyi aina silloin tällöin lapsia, jotka eivät tahtoneet lähteä takaisin kotiin. He kätkeytyivät rappusten alle tai kaappikelloihin. Kerran eräs lapsi löydettiin vanhan kampauspöydän peilin takaa. Yksi oli piiloutunut Lempi Lammen pyhätakkiin. (s. 92.)

Kuvittele löytäväsi yksi Pumpernikkeliin piiloutunut lapsi ja laadi ilmoitus sanomalehden Löytynyt-palstalle. Kirjoita ilmoitukseen löytyneen lapsen tuntomerkit ja löytöpaikka. Muista kertoa myös, mistä löytyneen lapsen voi noutaa ja milloin. Jos olet jo aiemmin suunnitellut omalle päähenkilöllesi talon, voit hyvin kirjoittaa ilmoituksen asiasta tai ihmisestä, joka on löytynyt keksimästäsi talosta.

LUKU 15 (Saaren outo vieras)

SUPERAISTI

– Nenäni kutisee siihen malliin, että lähipäivinä on tulossa lunta. Tai ainakin rakeita. (s. 96.)

Telmalla on salaisuuskorva, jolla hän kuulee esimerkiksi tuulen ja puiden puhetta. Herra Sade puolestaan haistaa sään. Keksi omalle päähenkilöllesi superaisti. Listaa asioita, joita hän voi superaistinsa avulla tehdä. Yritä keksiä erityisesti sellaisia asioita, joita ihminen ei tavallisesti voi kuulla, nähdä, haistaa, maistaa tai tuntea.

LUKU 17 (Pyykkikorilennolla)

KUMMA KULKUVÄLINE JA ERITYINEN LUONNONMERKKI

Voimakas tuulenpuuska tempaisi pyykkikorin palloineen ikkunasta ulos. Eetu jäi roikkumaan korin sankaan.

– Kyllä siinä kalsarit tärisivät, Eetu kuvailee ensimmäisiä lentometrejään. (s. 113.)

Keksi kummallinen kulkuväline, joka riistyy hallinnasta. Kirjoita pieni matkakertomus. Laita päähenkilösi oikein kiperiin ja jännittäviin tilanteisiin. Miten ja mistä matka alkaa? Mikä on kauneinta mitä matkan varrella näkyy? Entä pelottavinta?

– Ei tuo ole mikä tahansa tammi, Telma kuulostelee mahtavaa puuta. – Se on se aarrekarttaan merkitty Kuningastammi. (s. 115.)

Toisinaan vanhoista puista, kivistä tai muista luonnonmerkeistä tulee Tyrskyluodon Kuningastammen tapaan aivan erityisiä. Keksi omalle satujen saarellesi yksi erityinen luonnonmerkki. Anna sille nimi ja piirrä siitä kuva saaren karttaan tai erilliselle paperille.

LUKU 18 (Madagaskarin prinsessan aarre)

AARRETTA ETSIMÄSSÄ

Taikuri löytää takkinsa rintataskusta pienen lapion. Hän alkaa kaivaa siitä, mistä lapset ovat jo kuopineet kohmeista multaa. Pokkus kaivaa. Hän kaivaa ja kaivaa. Kunnes lapio kilahtaa johonkin. (s. 123–124.)

Laita lukija jännittämään! Kirjoita lyhyt kuvaus siitä, kuinka tarinasi päähenkilö etsii aarretta. Päästä henkilösi jo aarteen lähelle, mutta älä vielä paljasta, mitä aarre sisältää. Herkuttele tarkoilla yksityiskohdilla ja eri aisteilla: laita hiekka rahisemaan ja linnut vaikenemaan jännityksestä. Mille odotus tuoksuu? Miltä aarre mahtaa maistua?

LUKU 19 (Kätkeyty kuunsilta)

AARREARKKU AUKEAA

Lipas on lukossa. Pokkus lausuu muutaman seesam aukene -kehotuksen. Lopulta hän vetää taskustaan taikurin yleisavaimen. Kriik. Arkun kansi raottuu parahtaen.

Ja sinä hetkenä koko metsä on pelkkää valoa. (s. 125.)

Keksi erityisen kaunis tai ihmeellisen hauska aarre. Laita päähenkilösi avaamaan aarrearkku: kuvaile aarretta, mutta älä heti paljasta, mikä se on. Säästä paljastus vasta aivan tekstisi loppuun!

LUKU 20 (Telmalla on tarinakorvansa)

JUHLAMENU

Telma höristää vasenta korvaansa. Kuu laulaa lauluja, joita hän ei ole koskaan ennen kuullut. Aivan kuin juuri tänä iltana siellä kaukana pidettäisiin juhlat. (s. 129–130.)

Kuun juhlat kuuluvat maahan asti lauluina. Keksi omat kiehtovat kuujuhlat, jotka kuuluvat ja näkyvät satusaarellesi asti. Laadi juhlia varten menu eli lista tarjottavista juhlaherkuista. Jaa kuujuhlien herkut alkupaloihin, pääruokaan ja jälkiruokaan. Millaistahan juotavaa kuujuhlissa juodaan? Voit keksiä kuujuhlien herkuille omat kiinnostavat nimet.

LUKU 21 (Kuunvaloa kirjastoon)

UINTISÄÄ JA LUMIUKKOKELI

Pian pilvet pudottelisivat pisaroiden sijaan pitsiä, lunta.

– Kohta tulee lumiukkokeli, Telma haaveilee. (s. 139–140.)

Mieti erilaisia asioita, joita mielellään teet syksyllä, keväällä, talvella tai kesällä. Kokoa keksimistäsi asioista uusia säänimiä. Jos esimerkiksi puet pakkasella mielelläsi jalkaan villasukat, voi kyseessä olla villasukkapakkanen. Tai jos pidät syksyisestä lehtien haravoinnista, voit kirjoittaa listaasi haravointikelin. Millaista säätä mahtaa tarkoittaa uintisää tai narskulumikeli? Jos olet aiemmin suunnitellut tarinaasi päähenkilön, valitse hänelle yksi lempisää ja yksi inhokkisää keksimiesi säänimien joukosta.