

OLIPA KERRAN KÄPSÄKKÄ HUONE

Sanataidetehtäviä 3.–6. luokille

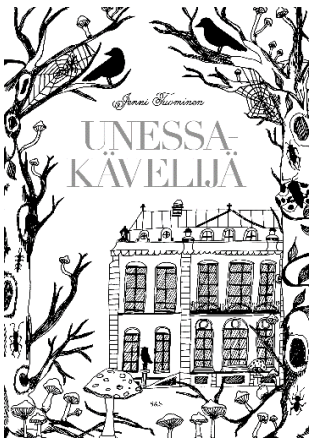


ARVOITUKSELLISTA ANTIIKKIA

Saimi viihtyi antiikkikaupassa. Hän kävi siellä melkein joka päivä koulun jälkeen, sillä vanhat esineet olivat hänestä kiinnostavia. Lisäksi herra Wenzel osasi kertoa niistä monia tarinoita. Puuttuvat kohdat he keksivät yhdessä: puuarkussa säilytettiin hurjien merikapteenien kaukoputkia ja lasivitriinissä lepäsivät puhvihaiasten aatelisneitojen rintarossit. Himmeästi hohtavassa messinkilampussa taas asui toiveita toteuttava henki, joka heräsi öisin kuuntelemaan soittorasian hämyisiä säveliä. Vanhoissa tavaroissa oli seikkailun tuntu.

Myry Voipio: Ylipainoinen yksisarvinen (Lasten Keskus 2010)

Etsi kotoa jokin kummallinen tai kiinnostava esine. Keksi sille oma tarina ja taikavoima! Askartele kyltti, johon on kirjoitettu esineen nimi, ikä, löytö- tai kotipaikka sekä sen erityinen taikavoima. Ota esineestä ja kyltistä valokuva. Kootkaa valokuvista luokan yhteinen outojen esineiden näyttely!



OLIPA KERRAN JA VIELÄ TOISENKIN

On yö ja yksi sänky on tyhjänä. Kartanon väki ja vieraat on herätetty etsimään kadonnutta.

Jenni Tuominen: Unessakävelijä (S&S 2016)

Kirjoita oma öinen kertomus, joka on oikeastaan peli! Pelin idea on, että jokainen uusi virke alkaa sanalla, johon edellinen on loppunut. Lopulta tarina kiertyy takaisin alkuunsa, sillä viimeiseksi sanaksi valitaan jälleen aloituslauseen viimeinen sana. Peli toimii siis samaan tapaan kuin suomalainen kansanruno *Oli ennen onnimanni, Onnimannista matikka...*

1. Aloita tekstisi Unessakävelijästä lainatulla virkkeellä *On yö*.
2. Seuraavan virkkeen ensimmäinen sana pitää olla yö. Esim. *Yö on pikimusta*.
3. Jatka tarinaa samaan tapaan muutaman – tai mikseipä vaikka kymmenen – virkkeen verran. Esim. *Pikimusta kissa istuu kartanon aidalla. Aita on korkea ja sulkee kartanon turvallisesti omaan rauhaansa. Rauha on vain harhakuva, ei totta*.
4. Kun olet päässyt tarinasi loppumetreille, lopeta viimeinen virke sanaan yö. Näin tarinan sykli on valmis kiertämään loputtomasti ympäri, ympäri. Esim. *Totta on se, että kartanossa kummittelee joka yö*.

KÄPSÄKKÄ HUONE

Eppu Nuotio
Radio Villillä



Minun huoneeni on siisti, se on täynnä silmiä hiveleviä ja sormia syyhyttäviä yksityiskohtia. Katso vaikka: kaksi purettua radiota ja yhden vanhan tietokoneen sisäkalut, muttereita, ruuveja, rautalangan pätkiä. Erilaisia karamellipapereita, tyhjiä, ruttaantuneita säilytysrasioita, päättömiä ja jalattomia ukkoja, pyörättömiä autoja. Purkaantunut videonauha, jääkiekkokortteja, örkkikansio, taikurintempulaatikko, superlimaklöntti-purkki. Kyniä. Papereita. Suunnitelmia. Minun huoneessani voi tehdä mitä vain, Auroran huoneessa voi vain sipsutella. Siksi minun huoneeni on parempi, sanalla sanoen: käpsäkkä.

Eppu Nuotio: Radio Villillä (Tammi 2004)

Millainen sinun huoneesi on? Tai teidän kodin keittiö tai vaikka olohuone? Kirjoita kuvaus valitsemastasi huoneesta Antonin tapaan. Älä paljasta huoneen nimeä tekstissäsi!

1. Aloita kuvailevalla virkkeellä:
 2. Jatka Antonin tapaan kehotuksella katsoa:
 3. Luettele sitten 10–20 asiaa, mitä huoneestasi löytyy.
 4. Kerro, mitä huoneessasi voi tehdä:
- Voit keksiä tekstisi loppuun Antonin tapaan aivan uuden, juuri sinun huonetta kuvailevan adjektiivin.

Minun huoneeni on... (MILLAINEN?).

Katso vaikka:

Minun huoneessani voi... (MITÄ?).

Minun huoneeni on... (MILLAINEN?),

sanalla sanoen: (MILLAINEN?).

Ylipainoinen yksisarvinen, Unessakävelijä ja Radio Villillä ovat Lumotut sanat – lasten ja nuorten sanataideviikkojen teemakirjoja vuosilta 2016, 2017 ja 2019. Festivaalin teemakirjoihin liittyvät sanataideharjoitukset löytyvät osoitteesta www.lumotutsanat.fi/sanataideharjoitukset.