

Runo-olohuoneen tehtäviä



Kirsi
Kunnas

100

Runo-
olohuone

NOKIAN KAUPUNGIN
KIRJASTO- JA KULTTUURIPALVELUT



VIRTA

KIRJASTO- JA KULTTUURITALO



NOKIAN
KAUPUNKI

OHJATUT TEHTÄVÄT

1. Herra PiiPoo – liikkuva runoleikki

Herra Pii Poo
oli taikuri.
Hän huusi: hii hoo!
ja maata polkaisi
ja taikoi:
rusinoita
mansikoita
omenoita
perunoita
porkkanoita
prinsessoita
makkaroita,
siis herra Pii Poo oli noita.

Kerran
herra Pii Poo
kulki Espalla.
Hän huusi: hii hoo!
ja maata polkaisi
ja sitten vespalla
hän ajeli.

Se oli herra Pii Poon
suuri erehdys.

Ohjaaja lukee runoa ja opettaa Hii
Hoo- huudon sekä jalanpolkaisun,
tehdään yhdessä aina kun tulee
runossa eteen.

Tehdään liikkeitä taitoile asioille
(mutustelu, poimminta, niaaus jne.)



Selitetään, mikä on Espa
eli Esplanadin puisto
Helsingissä ja kävellään
Herra PiiPoon keksityllä
kävelytyylillä
Mikä on vespa?
Ajellaan hetki rinkiä,
voi myös päästää
mopon ääniä

Herra PiiPoo -runo tehdään liikkuvaksi keksien sanoihin ja runon kulkuun sopivia tai niiden inspiroimia liikkeitä. Tekeminen voi olla isoa tai pientä tilasta ja ryhmästä riippuen.

Näes, noidan mahti
ei pysty koneisiin
ei moottoriin
ei mutteriin
ei polkimiin
ei vaihteisiin
ei kytkimiin

kerta kaikkiaan:
koneella on koneen tahti.

No niin,
herra Pii Poo
ajoi asemalle.
Hän huusi: hii hoo!
ja vespaa polkaisi
ja jäi junan alle.

Kuolen, huusi Pii Poo,
liian aikaisin! Hän huusi: hii hoo!
ja kuoli myöhemmin.

Miltä näytetään kun huomataan,
että nyt menee pieleen?

Minkälainen kone sinä olisit?
Esitetään liikkuvia koneita

Ajellaan jälleen vespalla

Kaadutaan maahan dramaattisesti

Käydään maassa loppukeskustelu.
Junan alle jääminen voi olla hurja
kokemus

2. Kattila ja perunat -runoleikki

KATTILA JA PERUNAT

Oi olen aivan höyrypäinen,
ihan kiehun ja sihisen
kuin sähköäinen,
sanoi kattila
ja nosti hattua
pshiih

ihan kiehun ja kihisen
ja puhisen, pihisen
syljen, sihisen
sähisen, kähisen
ja kiukusta rähisen,
sanoi kattila
ja nosti hattua
pshiih

Voi tätä hoppua hoppua hoppua
huusivat perunat, voi tätä hoppua
ei tule loppua loppua loppua
polkata täytyy polkkaa, polkata polkkaa
kiireistä aikaa, tulta on kengissä
laukata täytyy laukkaa, laukata laukkaa
ei ole tolkkua millään, ei ole tolkun tolkkua
kolkata täytyy kolkkua, kolkata kolkkua
hyvä jos pysymme hengissä, hengissä, hengissä
voi tätä hoppua hoppua hoppua
ei tule loppua.

Aikuiset ja lapset yhdessä (tai toistetaan kaksi kertaa ja vaihdetaan kattilavuoroa)

Noustaan seisomaan.

Aikuiset tekevät piirin eli kattilan,
lapset menevät keskelle mykkyrään pikkupenunoiksi.

Ensimmäiset kaksi säettä ohjaaja lukee runoa ja lapset ovat kattilassa.
Pshiih- kohdassa aikuiset nostavat kädet ylös eli raottavat kattilan kantta.

Kolmannessa vesi alkaa kiehua kovemmin ja kovemmin ja lapset ohjataan hyppimään ja pomppimaan runon mukaan. Lopuksi kattila avaa kannen ja kiehun loppu eli aikuiset nostavat kädet ylös ja lapset palaavat perunamytyiksi. Ohjaaja rauhoittaa hokemalla PSIIH, PSHIIH....

3. Haitula ja tuntosarvet -leikki

Katsotaan yhdessä Haitula hahmon kuvaa näyttelyn kuvaplaansista tai Haitulan taikahattu -kirjasta. Huomataan tuntosarvet ja kerrotaan Kirsi Kunnaksen sanoneen, että Haitula on hänen mielikuvituksensa ja oikeastaan Haitula on runolija hänessä. Kuunnellaan runo Haitula.



HAITULA

Oli kerran Haitula,
joka oli pienempi kuin pieni,
joka oli pikkuruinen tylleryinen,
aivan mahdottoman pieni.

Hän asui korvassa,
joka oli sattumalta sieni,
joka oli korvasieni sattumoisin,
aivan kummallinen sieni.

Otetaan käyttöön sormet tuntosarviksi. Leikissä ohjaaja pyytää etsimään tuntosarvilla erilaisia asiota ja käymään tunnustele-massa niitä: *Etsi jotain pehmeää, jotain kovaa, jotain hassua, jotain tuttua, jotain jännittävää. Viimeiseksi etsitään kolo ja kuunnellaan Haitula -runo ja keskustellaan, millaisessa paikas-sa haluaisi itse asua. Miltä siellä näyttäisi, tuntuisi, kuullostaisi, tuoksuisi? Mitä voisi tehdä?*

*Ja siinä sienessä
oli viiskymmentviisi koloa
sekä viiskymmentviisi kolonkoloa
sekä sata kolonkolonkoloa.*

*Vaan herra Haitula
tuumi että oli vasta noloa,
ettei ollut viiskymmentkuusi koloa.
Ja lähti pois.*

Tehtävä

Haivu, runo havannoista

- TAVOITE:** Pysähtyä omien havaintojen äärelle, havaita runon syntyminen pienistä elementeistä
- KOHDERYHMÄ:** Kouluikäiset
- TILA:** Luokkatila, metsä, koulun piha, mikä tahansa tila
- KESTO:** 15 min
- TARVIKKEET:** Kirjoitusvälineet

TOTEUTUS:

1. Pohjustetaan harjoite kertomalla, että nyt käytetään aisteja ja aistihavaintoja. Kerrataan, mitä ovat aistit.
2. Kaikki ottavat hyvän asennon, jossa ei ole kiinni kenessäkään muussa. Voi asettua vaikka makaamaan lattialle tai ulkona istua puun juurella. Ollaan hetki hiljaa paikoillaan.
3. Ohjaaja antaa tehtävän kerrallaan ja kuhunkin n. 1 minuutin havainnointiajan:
 - Paina mieleen 4 asiaa, jotka näet.
 - Paina mieleen 3 ääntä, jotka kuulet.
 - Paina mieleen 2 tuoksua, jotka haistat.
 - Paina mieleen 1 asia, jonka tunnet
(tämän voi ajatella tunteena tai tuntoaistimuksena).
 - bonuksena vielä yksi ajatus, joka tuli mieleen
(ryhmän mukaan, voi jättää myös pois)Otetaan kirjoitusvälineet ja kirjoitetaan kukin asian omalle rivilleen.

Mitä näit

Mitä kuulit

Mitä haistoit

Mitä tunsit

(Mitä ajattelit)

Esim.

- lamput, hyllyt, kirkas tapetti, sekainen pöytä
- hurinaa, kolinaa, puhetta
- pesuaine, kahvi
- kylmät sormet
- ollapa metsässä, sammalpatjalla

Tehtävä

Lempikirjaimeni

TAVOITE: Virittää mielikuvitusta, leikkiä kielellä, kertoa omista mieltymyksistä
KOHDERYHMÄ: Yli 7-vuotiaat
KESTO: 15–30 minuuttia
TARVIKKEET: Paperia, kyniä

L E M P I K I R J A I M E N I

TOTEUTUS:

Valitse lempikirjaimesi ja kirjoita siitä 5–10 parasta asiaa:

- Minkä muotoinen se on? Piirrä se!
- Millainen ääni sillä on? Tai miten ja mitä se viestii sinulle?
- Liikkuuko se? Missä ja miten?
- Millainen sen luonne on?
- Miksi se on sinulle tärkeä?
- Muistele mitä kaikkia sanoja alkaa juuri sinun lempikirjamellasi.

Kirjoita lempikirjaimestasi enintään viiden rivin teksti. Teksti voi olla vaikkapa lista kirjaimesi tärkeimmistä ominaisuuksista. Se voi olla vaikka ostoslista asioista, jotka alkavat lempikirjaimellasi: mitä kaikkea p-kirjaimella alkavaa P lähtee ostamaan? Esim. *P ostaa porkkanoi- ta, pastilleja ja puolukoita*. Kauppalistaa voi täydentää kuvailemalla millaisia ostokset ovat: esim. *pyöreitä, paketoituja ja pippurisia*. Muodosta lauseita, joissa lempikirjaimesi esiintyy mahdollisimman monta kertaa. Tekstistä voi yllättäen muotoutua vaikka runo.

Tehtävä

Satumainen sanapuu

- TAVOITE:** Oppia tutkimaan sanojen merkityksiä ja laatua, oppia havaitsemaan ihmisten (tai kielten) välisiä eroja sanojen ymmärtämisessä, vahvistaa kielitietoisuutta
- KOHDERYHMÄ:** Yli 6-vuotiaat
- KESTO:** 45 min
- TARVIKKEET:** Kartonkia, värikynät (puun oksa, lankaa)

TOTEUTUS:

Askarrelkaa satumainen sanapuu. Puun rungon voi tehdä kartongista seinälle tai käyttää oikeaa puun oksaa, jonka ripustaa seinälle tai kattoon.

Päättäkää ensin, millaisia sanoja puussanne kasvaa: onko kyseessä esimerkiksi kauniiden sanojen puu, metsäsanojen puu tai harvinaisten sanojen puu? Leikatkaa sitten haluamanne värisiä lehtiä värillisestä kartongista. Jokainen kirjoittaa puun lehteen valitsemansa, teeman mukaisen sanan (kauniin, metsäisen, harvinaisen jne.). Ripustakaa lopuksi lehdet puuhun.

"Hiiriäiti hääää,
häntä tahdin määrää.

– Maista, maista, maista, maista,
maista aamiaista,
sanoo viitosille

– Maista Kalle, maista Kille,
maista, Pelle, Palle, Ville!"

Laita kämmenet yhteen
ja pyöritä käsiä nopeasti ympäri.

Kosketa toisen käden sormia
jokaista vuorollaan.
Taputa kädet yhteen.

Kosketa jokaista
sormea vuorollaan.

Tehtävä

Tarinankertojien taikapiiri

TAVOITE: Suullinen kerronta, tarinan rakenteen hahmottaminen, toisten kuunteleminen, yhteinen ideointi

KOHDERYHMÄ: Yli 5-vuotiaat

KESTO: 60 min

TARVIKKEET: Pelikortin kokoisia korttipohjia, värikyniä (lehtiä, joista voi leikata kuvia, sakset, liimaa)

TOTEUTUS:

Askarrelkaa ensin tarinankerrontakortit: piirtäkää tai liimatkaa pelikortin kokoisiin korttipohjiin erilaisia kuvia, jotka sopisivat tarinoihin: hahmoja, eläimiä, esineitä, paikkoja... Kuvia voi myös leikata lehdistä ja liimata kortteihin.

Tehkää sen jälkeen iso piiri lattialle. Jokainen ottaa omat tarinankerrontakorttinsa mukaan. Aikuisen johdolla sovitaan tarinalle jokin päähenkilö ja kerrotaan tarina tämän henkilön kummallisesta päivästä: mitä kaikkea hassua hänelle tapahtui eräänä päivänä? Jokainen saa omalla vuorollaan jatkaa tarinaa 1–2 lauseen verran niin, että ottaa yhden korteistaan ja keksii sen pohjalta aina uuden käänteen tarinaan.

Kun jokainen on saanut kertoa, voidaan keksiä tarinalle loppuratkaisu niin, että arvotaan jokin kortti ja päätetään sen avulla, mitä lopuksi tapahtuu.

Tehtävä

Runo on tietoa

TAVOITE: Oppia tekemään lyhyt, kuvaileva teksti jostakin, mitä tiedän.
Oppia sanallistamaan ja soveltamaan omaa tietoa.

KOHDERYHMÄ: Yli 7-vuotiaat

KESTO: 45 min

TARVIKKEET: Kirjoitusvälineet

TOTEUTUS:

1. Valitaan jokin asia tai aihe (esimerkiksi luonnosta), jota halutaan tutkia, vaikkapa aurinko, talvi, mänty.
2. Kirjataan muistiin, mitä tiedän asiasta ja mitä se OSAA TEHDÄ: esim. aurinko on keltainen, kuuma, voi polttaa ihon, sijaitsee kaukana avaruudessa.
3. Sommitellaan teksti, jonka pituus on enintään kolme riviä: otsikoksi tulee valittu asia ja riveille kerättyä tietoa halutussa järjestyksessä, vaikkapa näin:

AURINKO
Keltainen ja kuuma,
se voi polttaa ihon,
leijuu kaukana avaruudessa.

Tehtävä

Taikasana-automaatti

KOHDERYHMÄ: Yli 6-vuotiaat

KESTO: 30 min

TARVIKKEET: Paperilappuja kolmea eri väriä, kynä

Äjätnelsuurava plöjöiskis poks!

TOTEUTUS:

1. Leikatkaa valmiiksi paperilappuja kolmea eri väriä.
2. Kirjoittakaa ensin (vaikkapa taululle) ylös pitkiä yhdyssanoja, kuten: makaronilaatikko, suihkusaippua, avaruuslentäjä.
3. Kirjoittakaa nämä pitkät sanat lappuihin lopusta alkuun, tähän tyyliin: okkitaalinorakam, auppiasukhius, äjätnelsuurava.
4. Kirjoittakaa seuraavaksi lappuihin pitkiä hölynpöly sanoja, kuten humpelipampeli, ripitirapiti, plöjöiskis.
5. Kirjoittakaa lopuksi vielä lappuihin lyhyitä äänisanoja, joita voisi kuulua siitä, kun taika tapahtuu, kuten: poks, huis, räks.
6. Jakakaa eri väriset laput omiin pinoihinsa tai astioihin. Käynnistäkää sitten taikasana-automaatti! Nostakaa ensin väärinpäinsana, sitten hölynpöly sana ja lopuksi äänisana.

Saatte hauskoja taikasanoja, kas näin:

"Äjätnelsuurava plöjöiskis poks!"

7. Sitten vain keksimään, mitä tällainen taikasana saa aikaan!

Tehtävä

Lempipaikka

TAVOITE: Paikan kuvaus, oma paikka, minuuden rakentuminen, oman elämän tarinallistaminen

KOHDERYHMÄ: Yli 5-vuotiaat

TARVIKKEET: Oma kuva lempipaikasta/aikakauslehtiä, joista voi leikata kuvia ja liimaa/kuvataidetarvikkeet

AIKATAULU: 45 min

TOTEUTUS: RUNO

VIERAILU

Lontoon sumu tuli Helsinkiin

ja tahtoi päästä

heti uutisiin

puhumaan säästä.

– En viihdy täällä

tällä säällä,

sanoi ja palasi Lontooseen

ajoi hissillä viidenteen

ja tilasi kello viiden teen.

Kirsi Kunnas

Luetaan **Kirsi Kunnaksen** runo 'Vierailu' ja jutellaan runosta:

- Millaisia sanoja runossa on? Mikä runon sana on kiinnostavin? Onko runossa jokin sana, jota et ymmärrä? Mitä runossa tapahtuu? Miten Lontoolle kävi Helsingissä?
- Voitte kirjoittaa sumulle kutsukortteja johonkin Helsinkiä kiinnostavampaan paikkaan. Missä sumu voisi tykätä vierailia?

Lempipaikka

TAVOITE: Leikkiä sanoilla ja äänneillä

JATKOHARJOITUS: LEMPIPAIKKA, JOSSA AISTIT

1. Lapsi saa tuoda kotoa kuvan omasta lempipaikasta tai kuvan voi leikata myös aikakauslehestä. Kuvan voi tietysti myös piirtää tai maalata.
2. Mikä on sinun lempipaikkasi?
Mieti itsellesi tärkeää paikkaa eri aistien näkökulmasta.
Laita silmät kiinni ja ota tarkkailuun yksi aisti kerrallaan.
3. Kirjoita valitsemasi kuvan ympärille sanoja, jotka liittyvät lempipaikkaasi.
Voit myös kirjoittaa kuvauksen lempipaikasta kokonaisilla virkkeillä.
4. Lopuksi esitellään omat kuvat ja tekstit muille ja tehdään kuvista näyttely.

PAIKAN NIMI

Paikassa kuuluu

Paikassa tuntuu

Paikassa tuoksuu

Paikassa maistuu

Paikassa näkyy

Esim.

PUUMAJASSANI

Puumajassani kuuluu lintujen laulua, tuulen suhinaa ja sateen ropinaa.

Puumajassani tuntuu turvalliselta, salaperäiseltä ja tikkujen pistelyä iholla.

Puumajassani tuoksuu metsältä, linnunkakalta ja eväiltä.

Puumajassani maistuu pillimehulta, suklaalta ja porkkanatikuilta.

Puumajassani näkyy paras kaverini, paljon karkkipapereita ja salainen kaukoputki.

Runoleikki

Sammakot sateella

Sade alkaa näin

dip

dip

dip

jatkaa eteenpäin

dip dop dop

Alkaa sammakoitten kuoro:

kvo kvo kvo

Nyt on meidän vuoro:

kvo kvo kvo

Sade jatkaa näin

dip dop

dop

dip

Kun se lakkaa kokonaan

dip

sammakot ne jatkaa vaan:

kvoo!

Vettä tulvii kaikki ojat.

sammakot ja niitten pojat

riemuissaan:

kvo kvo kvoo!

Napauta vasemman käden rystysillä pöytään (dip) x 3.

Napauta ensin vasemman käden rystysillä pöytään (dip) ja sitten oikean käden rystysillä x 2 (dopdop).

Läimäytä molemmilla kämmenillä reisiin x 3 (kvokvokvo).

Läimäytä molemmilla kämmenillä reisiin x 3 (kvokvokvo).

Napauta vasemman käden rystysillä kerran (dip) ja oikean käden rystysillä kerran pöytään (dop).

Napauta oikean käden rystysillä kerran pöytään (dop) ja vasemman käden rystysillä kerran pöytään (dip).

Napauta vasemman käden rystysillä kerran (dip).

Läimäytä molemmilla kämmenillä reisiin (kvoo)!

Koputa jaloilla lattiaan kolmen säkeen verran.

Läimäytä kämmenillä reisiin x 3

ja nouse viimeisen aikana ylös ja hyppää ilmaan!

Tehtävä

Alkusointujuttuja

TAVOITE:	Kielileikki, äänteiden makustelu, alkusointu, henkilöhaamon keksiminen
KOHDERYHMÄ:	Yli 5-vuotiaat
TILA:	Esimerkiksi oma luokka tai muu opetustila, jossa taulu
TARVIKKEET:	Post it -lappuja tai muita pieniä lappuja
AIKATAULU:	Tehtävä A 20 min, Tehtävä B 30 min

TOTEUTUS:

A) Listataan yhdessä ammatteja ja kirjoitetaan ammatit pienille lapuille. Kun ammattilappuja on yhteensä noin 10, nostetaan yksi lappu ja keksitään ammattilaiselle alkusointuinen nimi, kuten *taksikuski Timo* tai *leipuri Liisa*.

Luetaan **Kirsi Kunnaksen** runo 'Salajuttu'.

Keksitään ammattilaiselle alkusointuinen tarina Salajuttu-runon tyyliin:

Millainen hän on? Mitä hän tekee? Millä tavalla ja missä? Esimerkiksi näin: *Taitava taksikuski Timo taikoi tulppaanin tielle Turussa.*

B) Luetaan aluksi **Kirsi Kunnaksen** runo 'Salajuttu'.

Sovitaan yhdessä, mikä on tämän päivän kirjain. Salajuttu-runossa se on s, mutta nyt valitaan joku muu tuttu kirjain. Keksitään ja kerätään tuolla kirjaimella alkavia sanoja taululle: mahdollisimman monenlaisia sanoja, kuten kuvailevia sanoja, esineitä ja asioita ja tekemisen sanoja.

SALAJUTTU

Salainen agentti Aleksanteri,

salaneuvos salamanteri

salapuvussa salamyhkäinen,

väliin pitkä, väliin lyhykäinen

salapaikassa lymyillen

salamielisesti hymyillen

salakielisesti keksi

salakoodin avaimeksi

salasanan ananas alas!

Kirsi Kunnas

Jos lapset osaavat kirjoittaa jo itse, sanoja voi kirjoittaa myös itse esimerkiksi post it -lapuille oikein urakalla. Urakka kannattaa kellottaa, koska aikaraja yleensä inspiroi lapsia. Kun sanoja on syntynyt paljon, niitä voidaan yhdessä tutkia ja lajitella eri tavoin. Niistä voi tehdä erilaisia listoja, kuten tekemislistia, esinelista jne. Sanoista voi koota myös alkusointuisia yhteisiä runoja.

Lopuksi tutkitaan listoja ja runoja ja luetaan niitä ääneen yhdessä.

Tehtävä

Kasvata tuntosarvet

TAVOITE:	Ymmärtää mitä tarkoittaa havainto, tehdä havaintoja tiedostavasti ja sanoittaa niitä itselle ja muille. Ideoida, visualisoida idea ja muotoilla. Kokeilla nonsense-runon tekemistä.
KOHDERYHMÄ:	Esi- ja alakoululaiset
TILA:	Oma luokka tai ryhmätila
KESTO:	45–90 minuuttia riippuen työskentelyn laajuudesta
TARVIKKEET:	Erilaisia materiaaleja tuntosarvien muotoiluun varten esim. rautalankaa, kangastilkkuja, pieniä esineitä ja kierrätysmateriaaleja (jogurttipurkkeja, lehtiä, sanomalehtiä, langanpätkiä, helmiä jne.)
ESIVALMISTELUT:	Kootaan tuntosarvitarpeet, kynää, paperia ja muita luonnostelumateriaaleja tarvikepöydälle. Varmistetaan, että lapset mahtuvat tekemään vapaasti havaintoja ja liikkumaan tilassa. Varataan aikaa keskusteluun sekä ideoiden ja sanojen pyörittelyyn.

1. **Lämmittely:** Puhutaan aisteista ja pohditaan millä ihminen huomaa, hoksaa, huomioi eli havaitsee asioita. Havaintoja tehdään koko ajan, mutta aina ei edes itse hoksaa, mitä ympärillä tapahtuu tai mitä oma mieli huomaa melkein salaa.

2. **Tee omat tuntosarvet:**

- Suunnittele itsellesi tuntosarvet. Piirrä niistä ensin luonnoskuva
- Mieti, missä kohtaa kehoa tuntosarvesi ovat ja miten ne toimivat
- Valmista tuntosarvet olemassa olevista materiaaleista

3. **Havaitse jotain leikki:**

Kulkekaa luokassa ja etsikää tuntosarvilla erilaisia asioita, kuten jotain kaunista, jotain hassua, jotain pelottavaa, jotain rauhallista, jotain jännittävää, jotain kiinnostavaa, jotain kummallista. Menkää sarvien kanssa paikkaan, jossa kohde on. Ohjaaja esittää kysymyksiä kohteesta ja nostaa havaintoja esiin. Kokoontukaa yhteen. Osallistujat kirjoittavat tai opettaja kerää yhteen sanoja havainnoista. Voidaan tehdä omat tai ryhmän yhteinen lista.

4. **Tee nonsense-runo:**

Valitaan kerätyistä sanoista viisi ja kirjoitetaan ne lopusta alkuun eli väärinpäin (pallo – ollap)

- Keksitään viisi hölynpöly- eli nonsense sanaa (juuppis, kerks, hummarkeli)
- Yhdistetään 10 sanaa runoksi, runossa voi leikkiä rytmillä ja käyttää toistoa
- Luetaan runot. Tunnustellaan tilannetta: kuka haluaa esittää kaikille, kuka kuiskata vain yhdelle, kuka vain ajatuksissa?

PURKU: Keskustelkaa lasten kanssa: Miltä havaintojen tekeminen tuntui? Yllättikö jokin? Oliko jokin havainto epätavallinen tai innostava? Pohtikaa, miten havaintojen muokkaaminen runoiksi muutti omia ajatuksia. Opitteko muiden ajatuksista jotain?



Tehtävä

Tunteellinen eläinaforismi

TAVOITE: Harjoitellaan värejä ja eläimiä. Tehdään pieniä runoja kuin vahingossa: kaikki osaavat ja kaikilta onnistuu. Käsitellään tunteita.

KOHDERYHMÄ: Kaikenikäiset

AIKATAULU: 15–30 min (jos kuvittaa aforismeja, koko tunti tai enemmän)

TOTEUTUS:

Aforismi tarkoittaa mietelauseetta eli lyhyttä ajatusta elämästä. Keksitään omia tunteellisia eläinaforismeja.

Mietitään ensin yhdessä tunteita. Mitkä ovat ihmisen perustunteita?

Esimerkiksi ilo, pelko, suru, onni ja ikävä. Valitaan yksi tunne, esimerkiksi ilo.

Keksi jokin omasta mielestäsi iloinen:

1. väri

2. eläin

3. paikka

Yhdistä keräämistäsi sanoista iloinen eläinaforismi vaikkapa näin:

Ilo on oranssi apina pallomeressä tai Ilo on keltainen koira kotona.

Tehkää vastaavia aforismeja myös muista tunteista. Luetaan aforismeja ääneen ja tuumailaan, kuinka erilaisia iloja, suruja tai vaikkapa pelkoja voi olla olemassa.

Omia eläinaforismeja voi myös piirtää tai muovailia ja niistä voi koota tunteellisen eläinaforisminäyttelyn.

Tämän tehtävän yhteyteen sopii hyvin käsiteltäväksi esim. Kirsi Kunnaksen runot 'Tunteellinen siili' tai vaikkapa 'Nimetön elefantti'. Runoihin kannattaa tutustua vasta tehtävän tekemisen jälkeen.

Sama tehtävä löytyy myös Eppu Nuotion ja Liisa Kallion *Minä tykkään nyt* -kirjasta, johon Anna Anttonen ja Kati Inkala ovat tehneet sanataidetehtävät.

HARJOITUS

Unia ja unelmia

TAVOITE: Mielikuvittelu ja omien toiveiden ja haaveiden sanoittaminen, tulevan ajattelevinen
KOHDERYHMÄ: Kaikenikäiset
AIKATAULU: 15–45 min

TOTEUTUS:

Luetaan aluksi ääneen
Kirsi Kunnaksen runo 'Lumous'.

LUMOUS

Taikurilla oli hatussa
tiun verran munia.

Jokaisessa munassa
tiun verran unia.

Jokaisessa unessa
yksi ainoa lumous:
kyyhkysten vallankumous.

Me kaikki näimme ne kyyhkysset,
valkeat pikku nyyhkysset.
Neljäsataa unelmaa
lensi hatusta!

Kirsi Kunnas

A) Kerätkää hattuun tai purkkiin lasten unelmia. Unelma voi olla pieni tai suuri. Voi jutella, mitä toivoo tai unelmoi tällä viikolla tai ensi kesää ajatellen. Toive tai unelma voi liittyä aivan arkiseen asiaan tai vaikkapa seuraavaan lomaan tai vuodenaikaan.

Unelman voi kuiskata aikuiselle, joka kirjoittaa sen pieneen munanmuotoiseen paperiin ja sujauttaa hattuun. Lukekaa lopuksi unelmat ääneen.

B) Unet ovat hedelmällinen juttelun aihe kaiken ikäisten kanssa. Runon lukemisen jälkeen voitte jutella, muistavatko lapset näkemiään unia. Millaisia unia he muistavat edelleen? Voitte myös jutella siitä, millaisen unen haluaisi nähdä. Unessa voi tapahtua mitä vain! Kertokaa, piirtäkää, maalatkaa tai askarrelkaa unia suureen taikurin hattuun ja laittakaa se seinälle.

Tehtävä

Herätetään hahmot

- TAVOITE:** Runojen käytön monipuolistaminen, toiminnallisuuden lisääminen, luovuuteen kannustaminen, kehollisen ilmaisun mahdollistaminen, esiintymisen ja yleisössä olon harjoittelu
- KOHDERYHMÄ:** Kaikenikäiset
- KESTO:** Ryhmän koon mukaan 10–30 min.
- TARVIKKEET:**
- Pukeutumisrekvisiittaa (hattuja, pipoja, huiveja, kankaita, vaatteita, silmälasia, kasseja), voidaan käyttää myös oppilaiden omia vaatteita uusin tavoin, esim. pipot väärinpäin
 - Hahmonimiä lapuilla (seuraavalla sivulla tulostettava lista)
 - Runokirjoja (hahmot on poimittu Kunnaksen kirjoista Tiitaisen pippurimylly, Haitulan taikahattu ja Ken on nähnyt tuulen?)

TOTEUTUS:

1. Jokainen osallistuja poimii yhden hahmonimen hatusta ja pitää sen salassa muilta (ohjaaja voi myös kuiskata nimen). Valitaan hahmoja, joissa on tulkinnan varaa, kuten Haitula, Martti Makkula, Tyhmiö, Peikko Plättä jne.
2. Annetaan noin 2 minuuttia aikaa tekeytyä hahmoksi, eli pukeutua ja miettiä, miten hahmo on (asento tai liikkumistapa). Kaikki pukeutuvat yhtä aikaa tai poimitaan lappu ja pukeudutaan yksi kerrallaan.
3. Hahmot tulevat vuorotellen muun ryhmän nähtäväksi, ottavat asennon tai liikkuvat ja kertovat kuka on. Hahmo voi halutessaan esittää muille runon joko kirjasta lukien tai hatusta heittäen. Yleisö antaa aplodit.
4. Toistetaan kunkin hahmon kohdalla.
5. Etsitään kirjoista runoja, joissa esiintyneitä hahmoja on. Jutellaan hetki, vastasiko hahmon esittäjän ajatus runon hahmoa. Hauskuus syntyy erilaisista näkemyksistä. Ei haittaa, mikäli hahmo ei lainkaan vastaa runoa.

Jotta kaikki halukkaat pääsevät esittämään, voi tehtävän jakaa useammalle oppitunnille, muutama esiintyjä per tunti. Tällöin voi ottaa kirjoista esiin kyseisten hahmojen runot ja lukea ne samalla, kun hahmo esiintyy.

JATKOHARJOITUS:

Kaikki keksivät itselleen runoilijanimen, asun, kävelytyylin ja mahdollisesti kirjoittavat yhden runon kyseisen runoilijanimen innoittamina. Hahmot esitetään ja runot luetaan.

Esim. Huurre Hyhmäinen:

*HUURRE HYHMÄINEN
Kalisevat Huurteen hampaat,
kun hän hyhmäisestä avannosta
riimejä kalastaa
ja paljaana ovat varpaat.*

Runoleikki

Syväjäädytetty hanhi

Aloita kyykystä.

nouse pikkuhiljaa

ylös seisomaan ja

hyppää korkealle ilmaan.

Hypi joko tasajalkaa tai

vuorotahtia

yhdellä jalalla.

Pakastettu hanhi

suli tullen henkiin.

Hyppäs ulos kaapista

professorin kenkiin,

kulki pitkin katuja

lueskellen aapista

ja Andersenin satuja

Kirsi Kunnas: Tiitiäisen satupuu

Runoleikki 'Syväjäädytetty hanhi' löytyvät myös kirjasta *Riimikissa kikattaa – Runohetkiä pienille*. Koonneet Anna Anttonen ja Kati Inkala, kuv. Karoliina Pertamo. Tammi, 2013.



... Lasten
Runo-
vallankumous

Kirsi
Kunnas

100

KASVATA TUNTO- SARVET

Tuntosarvilla tutkitaan maailmaa
ja havaitaan uusia asioita.
Havainnoista syntyy tietoa ja ideoita.
Havainnot ovat mielikuvituksen voimanlähde.

Katso ympärillesi. Mitä näet?
Miltä havaitseminen tuntuu?
Kirjoita ajatus ja tunne paperille.



k i r s i k u n n a s 1 0 0 . f i





... Lasten
Runo-
vallankumous

Kirsi
Kunnas
100

LUE RUNO

Runo on kuvallista ajattelua. Kokeile sitä!

Etsi runo ympäriltäsi, esimerkiksi kirjasta,
kortista, muistiinpanoista, mielestäsi,
kaverin mielestä tai maisemasta.

Ole runosalapoliisi.

Pysähdy runon äärelle ja lue se ajatuksella.
Mitä tuumaat runosta?



k i r s i k u n n a s 1 0 0 . f i



WSOY



... Lasten
Runo-
vallankumous

Kirsi
Kunnas
100

MIKÄ ON LEMPI- KIRJAIMESI?

Kehu kirjainta
ja kerro mielessäsi
tai muille,
miksi se on niin hyvä
ja tärkeä.



k i r s i k u n n a s 1 0 0 . f i





... Lasten
Runo-
vallankumous

Kirsi
Kunnas

100

KIRJOITA RUNO!

Runon voi kirjoittaa kuka vaan.
Sen voi tehdä paperille, puhelimeen muistiin,
omassa mielessä tai lausua ääneen.
Runo voi olla riimipari tai biisin sanat.
Se voi olla hieman hassu lause tai äänimaisema.
Runo voi olla tarina, jossa sanoilla on monia merkityksiä.

Kirjoita runo yhdestä sinulle Tärkeästä Asiasta.
Aloita vaikka antamalla Tärkeälle Asialle nimi,
ja kertomalla mistä sen löytää.

Kirsi Kunnas 100 -runo-olohuone pohjautuu Kirsi Kunnaksen lastenrunoihin ja kuvittaja Jani Ikosen Haitulan taikahattu -juhlavuoden runoantologian (WSOY 2024) kuvituksiin. Toiminnalliset sanataidetehtävät on tehty osana juhlavuoden Lasten runovallankumous -hanketta, jota koordinoi Kulttuurikeskus PiiPoo (Lempäälä).

