

# *Pelastetaan kirja! -pakopeli*

## *Ohjeismateriaali ja tehtävät*



# 1. Selitä kirjoittaen tai keskustellen seuraavat sanat tai sanonnat:

talttua

neropatti

avainsana

taival, taivaltaa

hyvät hoksottimet

ajautua

ennakkotieto

mukaansatempaava

vinkki, vinkata

koomikko

viitata johonkin

varhaisteini

nokkela

perhesuhteet

tiivis

huveta

erillinen

saada käsiinsä

oiva, oivallinen

intoilla

pureutua

koskettava

maailman joka kolkka

lohtu, tuo lohtua

liitton lähtevä

romaani

kiehtova

fantasia

menopeli

scifi

huumori, humoristinen

teema

mullistua

mittaamattoman arvokas

täpärä



## 2. Keskustele pelistä:

- Millaista oli pelata peliä?
- Miten peli sujui?
- Millaisia vaiheita pelissä oli?
- Millaisia olivat pelin tehtävät?
- Oliko peli mielestäsi helppo tai vaikea?
- Millaisia tunteita tai ajatuksia sinulla oli pelin aikana? Miltä pelaaminen tuntui?

## 3. Pelin käsitteet.

- Pohtikaa yhdessä pelin käsitteitä.
- Selitä kirjoittaen tai keskustellen pelin käsitteet.

### Lukuilo

- Mitä lukuilo tarkoittaa?
- Mistä lukuiloa voi mielestäsi saada?
- Mistä sinä saat lukuiloa?
- Miten voisit jakaa lukuiloa myös muille?

### Pelin avainsanat

- Mitä tarkoittaa informaatio?
- Miten selittäisit sanan elämys? Voisiko elämyksen sanoa olevan mukava kokemus?
- Entä mitä on yhteisöllisyys?

### Pohdi:

- Mihin tarvitsemme kirjoja?
- Mihin kirjoja voi käyttää?
- Millainen olisi maailma ilman kirjoja?
- Miksi kirjoja on hyvä olla olemassa?

### Pelin kolme teemaa:

- Kirjojen tuottama tieto
- Kirjoihin liittyvät elämykset
- Yhteiset lukukokemukset

**Pohdi, miten avainsanat (informaatio, elämys, yhteisöllisyys) liittyvät lukuiloon.**



# Avuksi pohdintaan pelin käsitteistä:

## informaatio

- Informaatio tarkoittaa tietoa. Tietoa voit saada tietokoneen lisäksi myös kirjoista!
- Tietokirjoissa ja harrastuksista kertovissa kirjoissa on usein paljon tietoa; ne ovat tietokirjoja.
- Millaisia tietokirjoja kaikki meistä ovat lukeneet ja käyttäneet? (oppikirjat ja koulukirjat, erityisesti aapinen)

## elämys

- On olemassa paljon erilaisia kirjoja. On olemassa eri tyyllisiä ja eri tavalla kirjoitettuja kirjoja sekä kirjoja eri aihepiireistä. Kirjoja on myös erilaisissa muodoissa, kuten perinteinen kirja, äänikirja ja e-kirja.
- Jokainen voi löytää itseään kiinnostavan kirjan ja nauttia siitä itselleen sopivalla tavalla.
- Millaisista kirjoista sinä pidät? Millaisessa tilanteessa on mukava lukea tai kuunnella kirjaa?
- Onko sinulla jotain kirjoihin liittyviä harrastuksia? Millaisia elämyksiä kirjat saavat aikaan?

## yhteisöllisyys

- Kirja on kuin kaveri, mutta silti lukemisen ei tarvitse aina olla yksinäistä puuhaa!
- Millaisia kirja- tai sarjakuva-aiheisia tapahtumia (esim. messut, kokoontumiset, festarit jne.) tiedät?
- Mistä lukemiseen voi saada vinkkejä?
- Missä ja kenen kanssa voisi keskustella luetuista kirjoista? Miten lukukokemuksia voisi jakaa?



#### 4. Etsi tietoa ja ota selvää seuraavista:

- Finlandia-palkinto
- Finlandia junior
- näköispainos
- käsikirja
- ilmastonmuutos
- luonnonvarat
- kotikoulu
- keppariharrastus
- jokin sinua kiinnostava kirja!

#### 5. Tarkastele pelissä olevia kirjoja tai listaa pelin kirjoista. Vastaa kirjallisesti tai suullisesti kysymyksiin.

- Onko joku tai jotkut kirjat sinulle tuttuja?
- Oletko lukenut jonkun pelin kirjoista?
- Mikä pelin kirjoista kiinnostaa sinua?
- Minkä pelin kirjoista haluaisit lukea? Miksi?



## 6. Avaa kirja!

### Tehtäviä kirjojen ja lukukokemuksen käsittelemiseen.

Näiden tehtävien tekeminen onnistuu missä vain.

Tarvitset vain kirjan, kyniä ja paperia sekä mielikuvitusta!

#### Esitä tai kerro:

1. Kerro lukemastasi kirjasta joko kirjoittamalla tai suullisesti.
2. Valitse mielestäsi kirjan paras kohta. Kirjoita siitä katkelma tai lue se ääneen.
3. Kuvittele, että kirjan päähenkilö tulee uutena teidän luokalle, miten esittelisit hänet?
4. Etsi ympäriltäsi kolme esinettä, mitkä voisivat liittyä kirjaan.

#### Piirustus- ja askartelutehtäviä:

1. Suunnittele ja tee kirjalle uusi kansi.
2. Piirrä kuva kirjan päähenkilöstä. Voit myös askarrella päähenkilöstä paperinuken tai pienoishahmon.
3. Keksi ja piirrä kirjaan uusi henkilöahmo. Miksi juuri tällainen hahmo sopisi kirjaan?
4. Piirrä päähenkilön koti (ulkoa tai sisältä).
5. Piirrä tai askartele tai lavasta jokin kirjan tärkeä tapahtumapaikka. Voit tehdä myös pienoismallin.
6. Piirrä kartta kirjan tapahtumapaikoista.
7. Tee sarjakuva jostakin kirjan tapahtumasta.
8. Piirrä kirjasta houkutteleva mainosjuliste.
9. Piirrä tarinalle vaihtoehtoinen loppuratkaisu.
10. Mikä oli kirjan yllättävin/hauskin/jännittävin kohta? Piirrä siitä.
11. Leikkaa lehdestä kolme kuvaa tai juttua, jotka sopivat jotenkin kirjaan.



## Kirjoitustehtäviä:

1. Etsi ja kirjoita kirjasta henkilöiden ja paikkojen nimiä. Kirjoita viisi lausetta, joissa käytät nimiä.
2. Etsi ja kirjoita kirjasta kymmenen erikoista tai hauskaa sanaa. Kirjoita viisi lausetta, joissa käytät löytämiäsi sanoja.
3. Keksi ja kirjoita kolme kysymystä kirjan tapahtumista.
4. Kirjoita kirje tai kortti jollekin kirjan henkilölle.
5. Jos saisit olla joku kirjan henkilöistä, kuka olisit? Miksi?
6. Kuvittele olevasi kirjan päähenkilö. Mieti, mitä hän kirjoittaisi päiväkirjaansa kirjan tapahtumien jälkeen. Kirjoita ainakin viisi lausetta.
7. Keksi viisi kysymystä kirjan kirjoittajalle.
8. Mikä oli kirjan paras kohta? Miksi?
9. Mitä opit kirjasta?
10. Kirjoita tarinalle jatkoa. Voit kirjoittaa joko lyhyen aloituksen tai pidemmän tarinan.
11. Kirjoita tarinalle uusi, erilainen loppu.
12. Kirjoita jostakin kirjan tapahtumasta runo.
13. Kirjoita kirjasta arvostelu. Kerro arvostelussa oma mielipiteesi kirjasta.

