

AIKAKAUSLEHTIVIIKON TEHTÄVÄT

1.–3. luokat

Tehtävät voi suorittaa kirjaston lehtiosastolla tai Aikakauslehtiviikon sivustolla lasten digilehtien parissa.

Aineisto: Sarjakuvat

Tunnista tunteet

1. Tutki sarjakuvien hahmoja ja etsi vähintään kolme erilaista tunnetilaa: iloinen, surullinen, vihainen, yllättynyt, miettelias, epäileväinen, pettynyt, hämmästynyt, pelästynyt, väsynyt, innostunut, utelias, ystävällinen
2. Kun olet löytänyt eri tunteita kuvaavat hahmot, tutki sarjakuvaa ja mieti, mistä hahmon tunne johtuu.
3. Käykää ryhmän kanssa yhdessä läpi, millaisia hahmoja ja tunteita löysitte. Pohtikaa yhdessä, mistä tunnistitte erilaiset tunteet. Tulkitsitteko kenties samoja hahmokuvia eri tavalla? Mitkä tunnetilat voivat näyttää samalta?

Tutki puhekuplia

1. Tutki sarjakuvien puhekuplia. Etsi vähintään kolme näistä: Tervehdys, huudahdus, käsky, kysymys, toteamus, kesken jäänyt virke
2. Käykää yhdessä läpi, millaisia puhekuplatekstejä löysitte. Mistä tunnistaa esimerkiksi käskyn tai kesken jääneen virkkeen?
3. Lukekaa ääneen toisillenne löytämäne virkkeet. Yrittäkää tavoittaa hahmon tunne: Miltä hän kuulostaa huudahtaessaan? Entä silloin, kun hän kysyy jotain?

Selitä ja arvaa

Valitse haluamastasi sarjakuvalehdestä yksi ruutu, jossa on hahmoja, mutta älä näytä valintaasi muille. Jakautukaa tämän jälkeen pareihin.

Kuvaile parille, mitä ruudussa tapahtuu, mutta älä paljasta hahmojen nimeä tai ulkonäköä. (Esimerkki: Kaksi eläintä istuu punaisessa autossa. He ajelevat kaupungissa ja toinen on äkäinen.)

Osaako pari arvata, mistä sarjakuvasta on kyse ja mitä hahmoja ruudussa esiintyy?

Jatka sarjakuvaa

Valitkaa parin kanssa yksi sarjakuvaruutu. Miettikää yhdessä, mitä sarjakuvassa on tapahtunut. Entä mitä voisi tapahtua seuraavaksi? Keksikää parin kanssa tarina ruudun ympärille. Ei haittaa, vaikka olisit lukenut koko sarjakuvan – nyt voit keksiä vaihtoehtoisen tarinan!

Jos meinaatte jäädä jumiin, leikkikää ”Ja sitten...” -leikkiä: molemmat sanovat vuorotelle yhden asian, joka tarinassa tapahtuu, ja toinen jatkaa sitä sanomalla ”ja sitten...”.

Apukysymyksiä:

- Miten hahmot ovat päätyneet tilanteeseen, jossa he ovat?
- Oliko hahmoilla jokin suunnitelma tai ongelma, jota he yrittävät tarinassa ratkaista?
- Millaisia tunteita hahmoilla on? Mistä tunteet voisivat johtua?
- Mistä hahmot puhuvat?
- Mihin hahmot menevät seuraavaksi?
- Ketä he siellä kohtaavat?
- Miettikää tarinalle myös loppu: onko se onnellinen, jännittävä tai opettavainen?
- Toteutuiko hahmojen suunnitelma tai ratkesiko ongelma?

Kirjoittakaa tai piirtäkää tarinanne ja esitelkää ne luokassa toisillenne.

Ääninäyttelijä

Valitkaa ryhmässä yksi sarjakuva. Jakakaa sarjakuvahahmojen roolit siten, että yksi oppilas lukee aina yhden hahmon puhekuplat. Harjoitelkaa eläytymistä: jos hahmo näyttää iloiselta, lukekaa repliikki iloisesti, tai jos hahmo näyttää äkäiseltä, lukekaa repliikki äkäisesti.

Toistakaa tehtävä monta kertaa, että kaikki pääsevät kokeilemaan eläytymistä. Voitte kokeilla myös erilaisia tunnetiloja. Miten tarina ja sen tunnelma muuttuvat, kun repliikit lukeekin erilaiseen tunnetilaan eläytyen ja erilaisella äänenpainolla?

Sarjakuva kertomukseksi

Valitse sinua kiinnostava sarjakuva. Pohdi ensin tarinan tapahtumia näiden kysymysten avulla:

- Millaisia hahmoja siinä on?
- Kuka on tarinan päähenkilö?
- Mitä tarinassa tapahtuu?
- Millainen tunnelma tarinassa on?
- Millainen loppu tarinassa on?

Kirjoita tai kerro sitten tarina omin sanoin. Mieti, miten selittäisit sen kaverille, joka ei ole lukenut valitsemaasi sarjakuvaa.

Erotlele tarinasta alku, keskikohta ja loppu. Muista kirjoittaa omin sanoin, tarkoitus ei ole kopioida puhekuplien tekstejä.

Muuta osa repliikeistä kertovaksi tekstiksi. Jos esimerkiksi Aku Ankan puhekuplassa lukee "Apua!", voit muuttaa sen muotoon: "Aku Ankka huusi apua, koska..."

Piirrä oma sarjakuva

Mieti, millaisista sarjakuvista pidät. Suunnittele oma sarjakuva, jossa voit käyttää joko valmiita sarjakuvahahmoja tai keksiä omia hahmoja. Mieti, millainen tunnelma sarjakuvassasi voisi olla. Onko se esimerkiksi humoristinen tai jännittävä?

Piirrä vähintään kolmen ruudun pituinen sarjakuva. Voit halutessasi myös kirjoittaa puhekuplia.

Laittakaa sarjakuvat esille luokan seinälle tai koostakaa ne luokan omaksi sarjakuvalehdeksi. Voitte hyödyntää esimerkiksi Lasten lehtikonetta (lastenlehtikone.fi)