

KUMMA

NÄYTESIVUT



Petronella Grah

## SATUSEIKKAILUKORTIT

Tutustu kirjaan  
verkkokaupassamme



## Satumaailma kutsuu seikkailuun!

Näiden mukaansatempaavien Satuseikkailukorttien kanssa pääset seikkaillemaan Pomenian ihmeelliseen taikamaailmaan!

Korttipakan sisäkansissa on alku- ja loppusatu, joka kutsuu leikkimään satuseikkailien ja eläytymään eri taikaolentoihin. Korttien tarkoituksena on lohtia luova leikki ja mielikuvitus voimiinsa sekä oppia samalla tärkeitä taitoja. Lapsi oppii parhaiten eläytymällä, tuntemalla ja leikkimällä. Korttien mukana pääset myös tutustumaan monenmoisiin Pomenian taikamaailman hahmoihin, sillä jokaisessa kortissa päätähtenä on joku Pomenian asukkaista.


Kortteja voi käyttää kuka tahansa ja missä tahansa! Ne ovat täynnä mielihuvittelua, satuseikkailua ja yhdessä tekemistä. Tehtäväkorttien suunnittelusta ja taianomaisesta kuvituksesta vastaa satutaiteilija Petronella Grahn. Sadut ovat kirjoittaneet satukirjailija Päivi Tuulikki Koskela ja Petronella Grahn.


Voiko aloittaa aamun, iloita iltapäivän tai päättää päivän paremmin kuin satuseikkaillemalla Pomenian taikamaailmassa! Tervetuloa isot, pienet, pienemmät, suuret, jättiläiset, takkuiset, takuttomat, hännälliset, hännättömät... ja ihan joka ikinen. Ovi Pomenian taikamaailmaan on avattu ja satuseikkailu voi alkaa. **Tervetuloa!**




# Käyttöohjeet

Kortteja voi käyttää missä järjestyksessä tahansa ja täysin haluamallaan tavalla niin varhaiskasvatuksessa kuin kerhojen toimintatuokioissa tai vaikka kotona. Hipetihei! Ne sopivat sekä yhden lapsen että lapsiryhmän kanssa käytettäväksi. Tärkeintä on innostus heittäytyä sadun ja luovan leikin maailmaan. Kortit käyvät myös Pomenia-lautapelin lisätehtäväkortteiksi.

Jokaisen kortin alussa on pieni  **TARINA**, jonka voi lukea lapselle ennen tehtävää – tai jättää lukematta. Tunteella eläytyen luettu pienikin satu kutittelee mielikuvituksen hereille ja saa luovuuden lentämään leikkeihin, joissa mahdoton on mahdollista ja seikkailu suurenmoista.

 **TEHTÄVÄT** liittyvät satuun ja kortin satuhahmoon. Niiden tehtävä on tukea lapsen motorista ja aistitoiminnallista kehitystä ja eläytymiskykyä leikin, liikunnan, itseilmaisun sekä mielikuvituksen voimin. Tehtävät voi tehdä niin sisällä kuin ulkona, ja pienillä muutoksilla eri versioita voi luoda loputtomasti.

 **MIETTITÄVÄÄ**-osiossa pohditaan kysymysten avulla yhdessä lapsen kanssa tarinan sisältöä, tehtävää ja satuhahmoa erityisine ominaisuuksineen. Ole itsekkin rohkea ja keksi lisää kysymyksiä jutellen samalla lapsen kanssa. On ihanaa saada kokea ja nähdä maailma aina silloin tällöin satusilmin.



*"Maailmassa ei koskaan ole liikaa satua, seikkailua, taikuutta eikä taikapölyä!"*

*– Petronella Grahn*





Petronella Grahn: Satusseikkailukortit  
Näytesivut kirjasta © Kumma-kustannus & tekijä

# Lila Lempeä



Lila Lempeä on rauhallinen ja sovitteleva keiju. Joskus aamu alkaa huonosti keijujen kinastelellulla. Mutta vaikka tilanne on millainen tahansa, pysyy Lila aina tyynenä ja jaksaa sovittaa sisarustensa riitoja. Lila tietää, ettei riitelyllä ja tappelulla saavuteta mitään tärkeää. Siksi pitää yrittää olla liikaa riitelemättä ja osata sopia. Tämä vasta onkin tärkeä taito! Tappeluun tarvitaan aina kaksi, ja niin myös sopimiseen.



Lilasta on hienoa, kun hän näkee joidenkin sopivan riitansa. Harjoitellaanpa mekin. Näytä kaverin kanssa, miten sovitaan. Pyydä anteeksi ja sovi riita, lyö kättä päälle sekä tee pikkurillisopimus. Lopuksi halaa harmitus pois. **Osaat kyllä.** Vaihtakaa vuoroja.



- Miksi pitää sopia, pyytää ja antaa anteeksi?
- Mitä tapahtuisi, jos kukaan ei ikinä pyytäisi tai antaisi anteeksi?
- Mikä on pikkurillisopimus?
- Pyytävätkö eläimet anteeksi? Miten?



Petronella Grahn: Satusykkailukortit  
Näytesivut kirjasta © Kumma-kustannus & tekijä



# Herra Hiiren show



Pomenian puheenjohtaja herra Hiiri rakastaa pukeutumista. Pukeutumalla Hiiri leikkii olevansa joku muu kuin oikeasti on. Esimerkiksi suden puvussa Hiiri voi kokeilla, miltä tuntuu olla susi, ja keijumekossa hän tutustuu keijun elämään. Herra Hiirellä on kolossaan valtava vaatekaappi täynnä erilaisia asuja.

*Trésors!*



Mieti kuka tai mikä haluaisit olla, ja etsi sopivia asusteita, tehosteita ja rekvisiittaa. Anna muiden arvata, kuka olet tai mitä esität. Muista näytellä, ja laulaakin saa, jos ja kun siltä tuntuu! *La-la-laa!*



- Mitä vaatteilla koreilu tarkoittaa?
- Mikä on lempivaatteesi?
- Entä lempivärisi?



Petronella Grahn: Satuseikkailukortit  
Näytisivut kirjasta © Kumma-kustannus & tekijä



# Kämälä Käämä



Pimeydenvelho Käämä ei pidä naurusta, laulusta, väreistä, juhlista eikä muutoksista. Pomenian värit ja äänet ärsyttävät Käämää. Velho loitsii ja juonii, tekee *kämäliä* saadakseen ilosta edes osan pois, jotta Pomeniassa olisi hiljaisempaa. Kun Käämä tulee paikalle, muut menevät peloissaan piiloon.



Ollaanpas kuten velho. Yksi on Käämä, ja hän katselee oikein pahantuulisena ja kiukkuisena ympärilleen. Muut ovat ihan hiljaa. Kukaan ei saa nauraa, laulaa, hymyillä eikä varsinkaan puhua, vaikka Käämä kuinka yrmeänä häntä tuijottaisi. Jos pieninkin hymynhäive karkaa huulillesi, joudut pelistä pois. Se, kuka pysyy pisimpään paikoillaan ja on hiljaa, voittaa. *Hurraa!*



- Miksi Käämä ei pidä väreistä?
- Miksi Käämä ei laula, naura eikä ole iloinen?
- Onko Käämä *kämälä*?
- Voiko ihminen olla kuin Käämä? Kerro kuinka.