

Neljäs luku, jossa Lyyrinen huomaa tarvitsevansa ystävän apua ja tutustuu kekseliääseen (joskin tahmaiseen ja harmillisen epärunolliseen) Pyyteröön.



Lyyrinen oli tehnyt kotinsa vanhaan majaan. Maja oli kapea ja kallellaan, mutta sen katosta pisti esiin kauas kaipaavan huone. Kun Lyyrinen oli muuttanut majaan, se oli kiivennyt siihen ensimmäiseksi. ”Huoneeseen tähän mahtuu olentoja yksi. Hienoa. Saan sen siis yksin itselleni merkityksi”, se ajatteli hyvillään.

Miten voisikaan rauhassa kaivata kauas, jos joku toinen olisi kyljessä kyhäämässä?

Mutta Lyyrisellä oli ongelma. Kauas kaipaavan huoneen ikkunassa ei ollut hakaa. Ikkuna lonksui tuulessa niin, ettei Nipotti saanut öisin unta.

”Apua tarvitsee tää majaparka”, Lyyrinen sanoi itsekseen. ”Vaun keltä pyytää sitä sielu arka?”

Lyyrinen suipisteli hermostuneena suutaan ja harjoitteli hellämielisiä hymyjä. Lopulta se polkaisi kynnyksestä vauhtia ja sanoi reipasta esittäen:

”Nyt suunta Pyyterön on luo. Hän ongelmaani keksintönsä tuo.”

Pyyterön talossa ikkunaluukut avautuivat ja sulkeutuivat itsestään kaiken aikaa. Ovessa oli niin monta salpaa, ettei Lyyrinen uskaltanut tarttua kahvaan, vaan soitti ovikelloa.

Töps, ovikello tälläsi Lyyristä suoraan naamaan. Keltainen sitruuna hyppäsi ovikellosta kuin käkikellon käki.

”Lyyrinen-Pyyrinen!” huusi silloin Pyyterö ikkunasta. ”Avaa ovi!”

Lyyrinen piteli kuonoaan.

”Luuletko, että ovi on lukossa? Höpsis. Minä vain harjoittelen, miltä näyttäisi, jos olisi”, Pyyterö huusi.

Lyyrinen tarttui oveen ja veti kahvasta.

”Tarttuiko tuhmatahmaa tassuun?” hihitti Pyyterö.

Lyyrinen nuoli nolona tahmeaa kypäläänsä ja katseli ympärilleen. Pieni huone oli täynnä kojeita ja vempelitä. Pyyterön sänky leijui ilmassa neljän pörisevän propellin varassa.

”Tämä on hyvä”, sanoi Pyyterö ja tarttui vihreään vispilään. ”Mutta se ei vielä toimi.”

”Tämäkin on hyvä”, se sanoi ja painoi kiiltävän pallon napista. Mitään ei tapahtunut.

”Mun ikkunani öisin ääntä pitää. Keksitkö keinoa sen vaientamiseksi mitään?” Lyyrinen kysyi. Se näytti vähän epävarmalta ja pysytteli lähellä ovea.

Pyyterö alkoi mättää pussiin pihtejä ja piuhoja. Se avasi oven potkaisemalla, ettei olisi itsekkin saanut tassuunsa tahmaa.

Lyyrisen talo ei ollut koskaan ennen ollut yhtä täynnä kuin nyt, kun Pyyterö astui sisään. Lyyrisen korvaa alkoi kutittaa, kun se ajatteli, että Pyyterö nousisi kauas kaipaamisen

huoneeseen ja huutaisi sen ikkunasta ”Pöö!” tai jotakin muuta epärunollista.

”Oi ystäväni, malta vielä hetki!” viivytteli Lyyrinen ja avasi keksipurkin.

”Miksi sinun korvasi huiskii?” Pyyterö kysyi suu niin täynnä keksiä, että murusia lensi pilvenä lattialle.

Lyyrinen silitti hermostuneena korvaansa.

”Kas erikoinen olen ollut aina. Näin tiistaina ja torstaina ja sunnuntaina”, se sanoi.

”Ja siitä minä pidän!” Pyyterö sanoi, pyyhki suunsa ja alkoi kaivella pussiaan.

Kun se nousi kauas kaipaamisen huoneeseen, se ei huutanut ikkunasta ”pöö”, vaan oli niin kauan hiljaa, että Lyyrinen alkoi huolestua. Nirsk narsk, kuului ikkunanpielestä.

”Vaikuttava näköala”, Pyyterö sanoi, kun tuli alas.

”Ei lasi enää lonksu eikä unta vie?” Lyyrinen kysyi.

”Ei lonksu, ei”, sanoi Pyyterö.

Lyyrinen tarjosi Pyyterölle toisenkin keksin. Ne istuutuivat Lyyrisen majan porraspuulle ja katselivat puuta.

”Sano mitä sanot, Pyyterö-Lyyteröllä on virkeät ja varpit vempelät”, Pyyterö sanoi.

Vaikka Lyyrinen ei tuntenut sanaa varppi, sen mielestä Pyyterön lauseessa oli niin hyvä alkusointu, että se mietti hetken, voisiko joskus kaivata kauas myös jonkun kanssa kahdestaan.

Mutta Pyyterö oli ehtinyt jo nousta ja ruveta juttusille ohi kulkeneen Viisakon kanssa.

”Toi sievä sanaseppo on mun rakas ystäväni Lyy”, Pyyterö sanoi.



## Teemat: erilaisuus, suvaitsevaisuus, ystävyys



Lyyrisen ikkuna lonksui.  
– Apua tarvitsee tää majaparka. Vaan keltä pyytää sitä sielu arka? Lyyrinen sanoi.  
– Nyt suunta Pyyterön on luo. Hän ongelmaani keksintönsä tuo.

MISTÄ LÖYTYVÄT PYYTERÖN VIRKEÄT JA VARPIT VEMPELEET?



### Satu lyhyesti:

Lyyrinen, yksinäisyydessä viihtyvä runosielu, tarvitsee apua ikkunaluukkunsa korjaamiseen. Siksi se lähtee rämäpäisen veijarin ja keksijän, Pyyterön, luo. Aina ei ole helppoa lähestyä toista, varsinkin jos toinen on kovin erilainen. Lyyrinen saa kerätä kaiken rohkeutensa, että se uskaltaa mennä Pyyterön talolle. Talo on erikoinen ja täynnä yllätyksiä, niin kuin Pyyterö itsekkin. Pyyterö auttaa Lyyristä vapautumaan olemalla vitsikäs ja puhumalla paljon. Pyyterö on heti valmis auttamaan Lyyristä ikkunan korjaamisessa. Lyyrinen pelkää, että Pyyterö käyttäytyy liian villisti, mutta Pyyterö yllättää hienotunteisuudellaan. Kaksi erilaista ystäväysty.

### Ennen sadun lukemista

- **Keskustellaan:** Mitä sinulle tulee mieleen sanasta ystävyys? Millainen on rakas ystävä?
- **Tutkitaan** yhdessä jotakin vierasta esinettä, esim. vispilää, ja käytetään mielikuvitusta: Mikä esine voisi olla? Keksitään esineelle yhdessä hassuja käyttötarkoituksia Pyyterön tyyliin.

### Jutun juurta

Sadun lukemisen jälkeen tutkitaan kuvasta Pyyterön kotia. Mitä kaikkea sieltä löytyy? Mitä hassua Pyyterön talossa on? Millaista olisi asua Pyyterön talossa?

#### Keskustellaan

##### • **Tarinan hahmoista:**

Millainen Lyyrinen on? Miksi Lyyrinen viihtyy yksin? Millä tavoin Pyyterö ja Lyyrinen ovat erilaisia? Mistä Pyyterö tietää, ettei Lyyrisen tornissa sovi huutaa ”Pöö” tai kolistella?

##### • **Tutustumisesta:**

Mitä voi tehdä, jos ujustuttaa lähestyä toista? Miten voi auttaa sellaista, jota ujustuttaa?

##### • **Yksinäisyydestä ja ikävästä:**

Milloin sinä haluat olla yksin? Millaisia asioita on mukava tehdä yksin? Mitä on kivempaa tehdä yhdessä? Ketä Lyyrinen ehkä ikävöi kauan kaipaamisen tornissa? Mitä tai ketä sinä olet joskus ikävöinyt? Miltä ikävä tuntuu?



Luetaan väittämiä ystävydestä. Nimetään huoneen yksi seinä ”samaa mieltä”- ja vastakkainen seinä ”eri mieltä”-vastaukseksi. Lapset menevät väittämän kuultuaan sille seinälle, mitä mieltä ovat.

- Ystävä toteuttaa aina toiveesi.
- Ystävä voi olla eri ikäinen.
- Ystävä voi olla erilainen kuin sinä.
- Ystävä ei jätä pulaan.
- Ystävä puhuu rumasti.

- Ystävä voi leikkiä myös muiden kanssa.
- Ystävyys voi loppua.
- Ystävä ei voi olla eri mieltä.
- Ystävään voi luottaa.

# MINÄ JA ME



## Epätavallisia ystäviä

Teemaan voi virittäytyä katsomalla Internetistä kuvia tai videoita erilaisten eläinten ystävyyskista. (Google, haku-sana esim. unusual animal friends). Keskustellaan, keitä kenties epätavallisia ystäviä lapsilla on.

## Erilaiset ystävät

Lyyrinen ja Pyyterö ovat hyvin erilaisia, mutta ystävyystyivät silti. Kuljetaan tilassa musiikin soidessa. Kun musiikki loppuu, otetaan pari. Keksitään asia, missä ollaan erilaisia. Ohjataan lapsia puhumaan muustakin kuin ulkomuodosta, kuten kiinnostuksen kohteista, mielleikeistä, lempiruuasta jne. Kun pari on löytänyt erilaisuuden, musiikki jatkuu ja etsitään uusi pari.

## Hassuja lähestymisiä

Pyyterö ihmetteli Lyyrisen korvaa. Lyyrinen ihmetteli tahmaa Pyyterön kahvassa. Keksitään hassuja tai erikoisia tapoja tutustua: kun kohdataan toinen, ravistetaan jalkaa, raavitaan päätä jne. Voidaan ottaa mukaan myös puhe: Anteeksi, mutta asutko kuussa? Pidätkö nonparelleista? jne. Muistetaan kohteliaisuus. Tavoitteena on huumorin ja leikin avulla madaltaa tutustumisen kynnystä ja rohkaistua lähestymään toisia.

## Kauas kaipaavan huone

Rakennetaan eskariin "kauas kaipaavan huone". Se voi olla maja tai pahvilaatikko, johon leikataan ikkuna ja jonka lapset saavat sisustaa ja koristella. Se on rauhoittumisen paikka, jonne voi mennä yksin tai yhdessä ystävän kanssa. Ideana on, että lapsi itse tunnistaa, milloin tarvitsee rauhoittumista ja omaa tilaa. Kauas kaipaavan huone voi olla sisällä tai ulkona.

## Ystävyshelmet purkkiin

Laitetaan aamulla eskarin pöydälle tyhjä purkki ja sen viereen astia, jossa on helmiä. Aina, kun näkee jonkun ystävällisen teon, saa käydä laittamassa helmen purkkiin. Saadaanko purkki täyteen?

# TUTKIN YMPÄRISTÖÄNI

## Lukumerkit 5 ja 6

### Leikitään lukumäärillä

- Kosketa jotakin, mitä on enemmän/vähemmän kuin 5/6.
- Näytä mahdollisimman monella eri tavalla omilla sormilla lukumäärä 5/6.



### Lukumerkin piirtäminen

- Piirretään lukumerkkejä 5 ja 6 opettajan mallista parin selkään/veteen/ilmaan hiekkaan jne.
- Tehdään yksin tai parin kanssa omasta kehosta lukumerkit 5 ja 6.
- Tunnustellaan silmät kiinni hiekkapaperi-, legopalikka-, keppi-, kivi numeroita.
- Keksitään muistisääntöjä: mitä muuta numeromerkki muistuttaa? (Esim. 5 muistuttaa isomahaista miestä lippis päässä.)

### Ikävuodet

Suurin osa eskareista on alkusyksystä 5 tai 6 vuotta vanhoja. Havainnollistetaan ikä ottamalla esim. 5 tai 6 helmeä. Verrataan niitä aikuisen ikään, vaikkapa 40 helmeen.

### Noppa

Tutustutaan noppaan. Tutkitaan, kuinka monta sivua nopassa on, mikä on suurin ja mikä pienin lukumäärä. Heitetään noppaa ja tehdään esim. yhtä monta silmänröpäystä tai hyppyä kuin noppa näyttää.

### Lukumäärän pysyvyys

Monen lapsen mielestä suurikokoisia esineitä on enemmän kuin pieniä esineitä, vaikka niitä olisi lukumäärällisesti yhtä monta.

- Asetetaan esim. 4 isoa pehmolelua leveästi jonoon ja rinnalle 6 pientä legoukkoa tiheään jonoon. Pohditaan, kumpia on enemmän.
- Asetetaan esim. samankokoisia käpyjä erilaisiin kuuden ryhmiin: ympyrään, kasaan, jonoon, lomittain jne. Pohditaan, missä on eniten/vähiten. Kysytään perusteluita: miksi ajattelet, että jossakin on eniten? Osa lapsista voi tarvita esineiden laskemista useaan kertaan ääneen, ennen kuin oivallus lukumäärän pysyvydestä syntyy.

### Salainen kirjanpito

Tarkkaillaan ystävällisiä tekoja eskarissa. Lapset saavat merkit yhteiseen ystävyystauluun tukkimiehen kirjanpidolla kaikki muiden tekemät ystävälliset teot. Voi toki pitää myös kirjanpitoa omista ystävällisistä teoista. Kuinka monta saatiin?

## Matikkapähkinä

Tehdään yhteinen ongelmanratkaisutehtävä: Sähköinen materiaali, Matikkapähkinä 4.

### Sähköttäjät

Istutaan piirissä käsi kädessä. Suljetaan silmät. Aikuinen piirtää jonkun selkään ruksin, ja tästä henkilöstä tulee sähköttäjä. Avataan silmät, ja peli alkaa. Sähköttäjä lähettää piirissä sähköiskuja puristamalla vierustoverin kättä max. 5 krt. Vieressä oleva lähettää sähköiskun eteenpäin vähentäen luvusta kuitenkin yhden. Jos sähköttäjä lähettää 5 puristusta, viereinen lähettää 4 puristusta, seuraava 3 jne. Pelaaja, jonka kättä puristetaan vain 1 kerran, joutuu pois pelistä. Aina, kun joku on joutunut pois pelistä, muut saavat viitata ja yrittää arvata, kuka on sähköttäjä. Aikuinen antaa arvausvuoron yhdelle. Jos tämä arvaa oikein, peli alkaa alusta. Jos arvaaja arvaa väärin, peli jatkuu, ja sähköttäjä voi taas lähettää sähköiskuja.

## Pyyterön propellit

Leikataan ja taitellaan paperista Pyyterön propellit. Katso liite 5 b. Lennätetään propelleja sisällä ja ulkona.

## Siementen lennätys

Syksyllä puiden siemenet valmistuvat. Puilla on omat keinonsa levittää siemeniään. Monilla lehdillä on "siivet" tai "propellit". Vaahteran ja lehmuksen siemeniä voi kerätä ja järjestää siementen lentokisat. Pudotetaan siemeniä esim. kiipeilytelineen päältä ja katsotaan, mikä lentää pisimmälle.

## Elävä kamera kuvaa syksyä

Jaetaan lapset pareiksi. Toinen parista on valokuvaaja, toinen kamera. Valokuvaaja kuljettaa kamerasäkin varovasti sen kohteen luo, josta haluaa ottaa "kuvan". Kameran linssi eli parin silmät ovat kiinni, kunnes valokuvaaja on suunnannut linssin oikeaan kohtaan. Valokuvaaja laukaisee kamerasäkin painamalla korvanlehdestä ja sanomalla: "Auki, kiinni", jolloin kamera hetkeksi avaa silmänsä ja sulkee ne taas. Kuva tallentuu kamerasäkin "muistiin", ja kamera voi myöhemmin piirtää eli "kehittää" jonkin näistä muistikuvista paperille. Vaihdetaan rooleja.

## Ötökkämaja

Rakennetaan ötököille maja tai "hotelli" talvehtimispaikaksi. Kierretään pala kanaverkkoa rullaksi ja työnnetään sen läpi tikkuja lattiaksi. Rulla täytetään puun lehdeillä, kaarnanpaloilla ja risuilla. Laitetaan puun pala katoksi. Käydään välillä tutkimassa, keitä majaan on muuttanut!

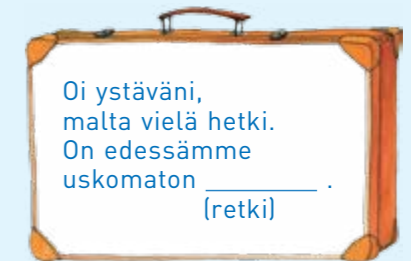
# KIELELLISET TAIDOT

## Sanasto

- Tutkitaan yhdessä sadun sanastoa ja keskustellaan. Mitä tarkoittaa *kauas kaipaaminen*, *kyljessä kyhnääminen*, *ikkuna lonksui*, *sielu arka*, *ovessa oli monta salpaa*, *äänen vaientaminen*, *vaikuttava näköala*, *alkusointu*?

## Lyyrisen riimilaukku

- Otetaan Lyyrisen riimilaukusta riimejä, ja luetaan ne. Keksitään yhdessä puuttuvat sanat. (Riimikortit voi kopioida oppaan liitteestä.)



## S-harjoituksia

### Kadonnut kirjain

- Etsitään aukeamalle piilotettu S-kirjain.
- Etsitään kuvasta asioita, jotka alkavat S-äänteellä.
- Aikuinen piilottaa huoneeseen muutaman suuren S-kirjaimen. Etsitään yhdessä.

### Aakkosjumppa

- Muodostetaan itsestä S-kirjain aakkosjumpan ohjeen mukaan tai itse keksityllä tavalla. Voidaan jumppata myös aiemmin opittuja kirjaimia.



### Kirjaimen piirtäminen

- Opetellaan kirjoitussuuntaa ja piirretään S-kirjaimia maahan, hiekkaan, ilmaan, veteen ja selkään jne. Ajetaan kirjaimen muotoa pikkuautoilla.
- Harjoitellaan sydämen ja muiden kiemuramuotojen piirtämistä.

### Super-Nuutelon S-sanat

- Tunnistetaan ja keksitään S-alkuisia sanoja. Tunnistetaan sanoja, joissa kuuluu S.
- Keksitään Super-Nuutelon lempiherkkuja, jotka alkavat S-kirjaimella.
- Väännellään tuttuja sanoja vaihtamalla alkukirjaimeksi S: säätelö, soira, salka...
- Pidetään sihinäkisa: keksitään mahdollisimman monta erilaista sihinää ja suhinaa.



- • Aikuinen laittaa pussukkaan s-alkuisia esineitä, esim. sukkaa, sydän, sukka. Tunnustellaan ja arvataan, mitä s-alkuista pussukassa on.

### S-tehtävät

Tehdään S-harjoitukset lapsen kirjan tehtäväosasta, s. 62.

### Kuka olen – kuullunymmärtämistehtävä kuvasta

Ensin opettaja kysyy kuvasta arvoituksia: Kuka olen? Minulla on terävät hampaat, jotka harjaan puhtaaksi joka yö? Jne. Sen jälkeen lapset keksivät toisilleen arvoituksia kuvasta.



## LIKUTAAN

### Pyyterön solmut -ristikkäisliikeharjoitus

Pyyterö tykkää olla solmussa. Aina, kun opettaja antaa äänimerkin, lapsi laittaa jonkun osan itsestään ristiin: jalat, sormet, kädet, ranteet jne. Samalla voidaan kerrata ruumiinosien nimet.

### Lihansyöjäkasvi jahtaa

Jaetaan lapset pareiksi. Yksi pari on lihansyöjäkasvi, joka jahtaa muita. Liikutaan pareittain ohjeen mukaan. Maassa saa olla yhteensä:

- kolme jalkaa
- kaksi jalkaa ja kaksi kättä
- neljä jalkaa ja yksi käsi
- jne.

Kun lihansyöjäkasvi saa parin kiinni, parista tulee uusi lihansyöjäkasvi.

### Pyyterön aamutervehdys

Seisotaan niin, että jokaisella on tilaa. Sanotaan "huomenta" yksitellen jokaiselle kehonosalle ja ravistetaan sitä. Aloitetaan esim. jalasta, sanotaan "Huomenta, jalka" ja ravistetaan jalkaa. Jatketaan napaan, nenään, peppuun jne.

## ILMAISU



### Romuaskartelua – Pyyterön varpit vempheet

Kerätään eskarista ja kotoa erilaista romua: säilykepurkkeja, rautalangan- tai johdonpätkiä, pulloja, keräyspahvia, muttereita, pullonkorkkeja, metalliromua, munakennoja jne. Jokainen saa yksin tai parin kanssa suunnitella ja rakentaa romuista jonkin vempelen ja keksiä sille käyttötarkoituksen: hyttysen hätistin, leikin linkoaja, Pyyterön päristin jne.

### Ikävän karkotin

Jokainen lapsi suunnittelee ja toteuttaa oman ikävän karkoitus -pehmolelun. Hahmot suunnitellaan lyijykynällä paperille (esim. A5). Leikataan suunnitelma ääriiviivoja pitkin irti, jolloin siitä tulee kaava. Kaavan avulla leikataan huopakankaasta halutun muotoiset kaksi kappaletta (voivat olla erivärisiä). Ommellaan reunat yhteen värikäillä helmiäislangoilla, yksinkertaisilla reunapistoilla. Kun kappaleet on ommeltu lähes yhteen, täytetään vanulla. Viimeistellään napeilla, värikkäillä huopakankailla tai lapsen valitsemilla koristeilla. Pehmeä voi halailla ikävän yllättäessä.

### Haastattele Lyyristä

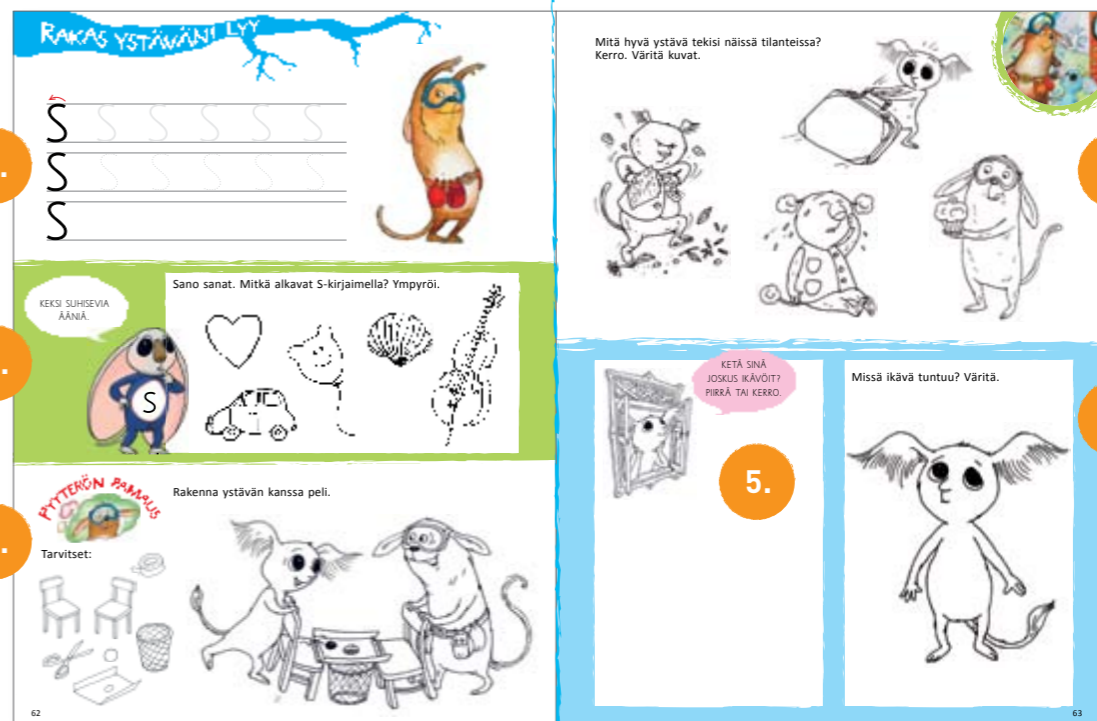
Yksi lapsista valitaan Lyyriseksi. Lyyrinen istuu "kuumaan tuoliin" haastateltavaksi. Muut ovat vuoron perään Pyyteröitä ja kysyvät Lyyriseltä kysymyksiä.

### Pyyterön talossa -äänimaailma


Katsotaan satuaukeamaa ja valitaan parin kanssa tai pienessä ryhmässä Pyyterön kodista jokin esine tai laite. Tuotetaan keholla ja suulla ääntä, jota laite päästää. Muut arvaavat, mikä esine tai laite on kyseessä. Miltä Pyyterön kotona kuulostaa, jos kaikki vempheet ovat käynnissä yhtä aikaa? Voidaan valita myös yksi lapsista kapellimestariksi, joka näyttää, kuka milloinkin saa tehdä oman laitteensa ääntä.

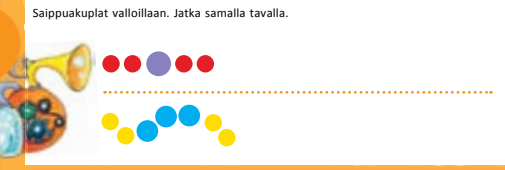
### Elävä ystävyyskone

Rakennetaan ryhmästä elävä ystävyyskone. Ensimmäinen valitsee asennon ja äänen tai pienen liikkeen, jota toistaa paikallaan. Seuraava liittyy koneeseen keksimällä oman asennon ja äänen/liikkeen ja koskemalla samalla ensimmäistä. Näin jatketaan, kunnes kaikki ovat mukana.

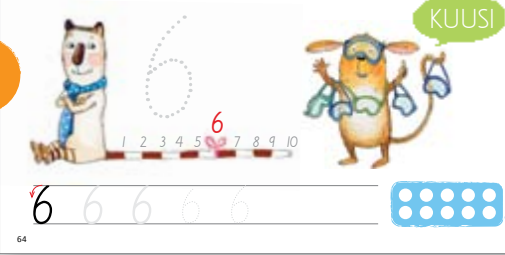


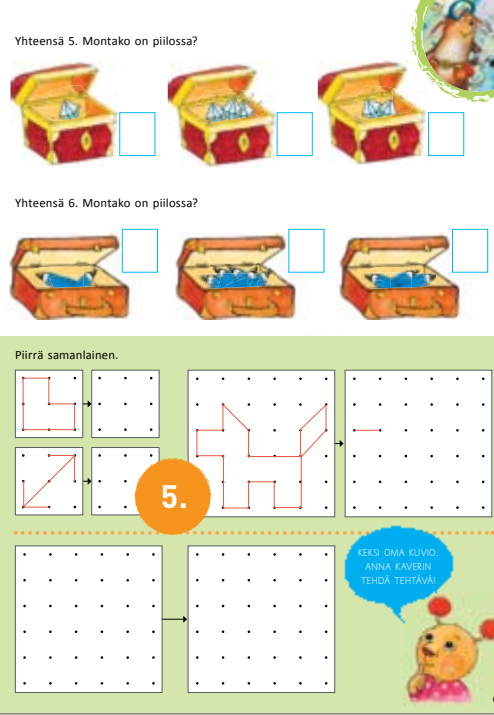
1. > Tutustutaan ensin S-kirjaimen ja -äänteseen, ks. oppaan s. 50.  
> Kokeillaan tehdä keholla S-kirjain Pyyterön mallin mukaan. Muodostetaan kirjain seisten tai lattialla maaten. Saako S-kirjaimen muodostettua ilman häntää?  
> Seurataan sormella Pyyterön muodostama S-kirjain sormenpäistä hännänpäähän.  
> Tehdään S-kynäharjoituksia.
2. > Keksitään Super-Nuutelon vinkistä erilaisia suhisevia ääniä. Pitkiä, lyhyitä, teräviä, pehmeitä. Matkitaan käärmeen ääntä ja tuulen suhinaa, hiljaista ja kovaa.  
> Super-Nuutelon S-tehtävä voidaan tehdä itsenäisesti tai yhdessä, jolloin aikuinen sanoo sanan ensin, ja lapset toistavat perässä. Kuunnellaan, suhiseeko sanan alussa S. Ympyröidään.  
> Eriyttävä tehtävä: Tutkitaan Super-Nuutelon rinnassa olevaa kirjainta. Se on pikku s. Huomataan, että pikku s näyttää samalta kuin iso S.
3. > Tehtävässä on tarkoitus harjoitella pelin rakentamista mallin mukaan sekä yhteistyötaitoja. Pelissä voidaan kerätä ryhmälle yhteisiä pisteitä ja laskea, kuinka monta kertaa pallo saadaan koriin. Lapset voivat keksiä myös omia sääntöjä.  
> Tehtävään tarvitaan kullekin parille/ryhmälle kaksi tuolia, teippiä, sakset, kartonkia, pieni pallo (esim. tennispallo tai muu pehmeä pallo) sekä roskakori tai ämpäri.  
> Huomioidaan, että kartonkiin leikattava reikä on sopiva, kun se on hiukan pallon ympärystä suurempi. Aikuinen auttaa tarvittaessa.
4. > Keskustellaan ensin siitä, millainen on lasten mielestä hyvä ystävä.  
> Tehtävässä lapsi voi oivaltaa, että hyvä ystävä auttaa, estää tekemästä tyhmyyksiä, lohduttaa, jakaa ilot ja surut. Lapsella on kuitenkin vapaus ehdottaa omia ratkaisuja, eli varsinaista "oikeaa vastausta" ei ole.  
> Kertominen voidaan toteuttaa yhdessä keskustellen tai parin kanssa.
5. > Kuvassa on Lyyrinen Kauas kaipaamisen tornin ikkunassa. Voidaan ensin keskustella, millaisissa tilanteissa lapset ovat kaivanneet jotain tai heillä on ollut ikävä. Ketä he ovat kaivanneet tai ikävöineet?  
> Lapsi voi valita, piirtääkö hän kuvan ikävöimästään ihmisestä tai asiasta vai kertooko sanallisesti. Aikuisen (tai kirjoitustaitoinen lapsi) voi kirjoittaa lapsen ajatukset tilaan muistiin.
6. > Keskustellaan aluksi siitä, että tunteet usein tuntuvat jossakin päin kehoa. Missä ilo tuntuu? Missä kiukku? Aikuinen voi kertoa ensin itsestään malliksi, esim. "Minulla ilo kutittaa vatsassa ja kiukku tuntuu kurkussa ja päässä. Miten sinulla?" Voidaan käydä läpi muitakin tunteita.  
> Pohditaan, millainen tunne on ikävä. Onko se hyvä tunne vai ikävä tunne? (Voidaan ajatella, että ikävä on molempia: vaikka se saattaa tuntua kurjalta, se myös kertoo, miten tärkeä ja arvokas ikävöinnin kohde on.)  
> Missä ikävä tuntuu? Jokainen värittää haluamansa kohdat Lyyrisen kehosta.

**1.** 

**2.** 

Saippuakuplat valloillaan. Jatka samalla tavalla.

**3.** 

**4.** 

Yhteensä 5. Montako on piilossa?

Yhteensä 6. Montako on piilossa?

Piirrä samanlainen.

**5.**

KEKSI OMA KUVIO ANNA KAVERIN TEHDÄ TEHTÄVÄ!

- 1.** > Tutustutaan ensin lukumääriin 5 ja 6, ks. oppaan sivu 49.  
> Lasketaan, montako taskua Nipotilla on (5 kpl). Mitä muuta Nipotilla on 5 kappaletta? (nappeja, sormia pystyssä)  
> Väritetään 5 ympyrää palikasta. Ympyrät voi värittää järjestyksessä (yläriivi), jolloin lukumäärän 10 hajotelma (5 + 5) tulee selkeästi esiin – tai ne voi värittää haluamassaan järjestyksessä.  
> Tutkitaan Viisakon häntää, joka on lukusuora 1–10. Sanotaan ääneen luvut, jotka ovat lukusuoralla ennen lukua 5. Luetellaan luvut viidestä taaksepäin. Missä kohdassa lukusuoraa luku 5 sijaitsee?  
> Tehdään iso numero ensin sormella, sitten kynällä.  
> Tehdään numeroharjoitus, nuoli näyttää kirjoitus-suunnan.
- 2.** > Tarkoituksena on oivaltaa, että kuvio toistuu samanlaisena.  
> Sanotaan yhdessä ääneen ympyröiden värit: punainen, punainen, violetti.  
> Sanotaan ääneen ympyröiden koko: pieni, pieni, iso.  
> Sanotaan ääneen ympyröiden koko ja väri: pieni punainen, pieni punainen, iso violetti. Mikä tulee seuraavaksi?  
> Tehdään alempi kuvio samalla tavalla.
- 3.** > Lasketaan, montako suojalasia Pyyteröllä on (6 kpl). Montako sormea Pyyteröllä on pystyssä?  
> Väritetään 6 ympyrää palikasta. Jatketaan samalla tavalla kuin lukumäärän ja numeromerkin 5 harjoituksissa.

- 4.** > Tehtävässä harjoitellaan lukujen hajottamista.  
> Apuna voidaan käyttää nappeja, kiviä tai helmiä: jokaisella lapsella on käytössään 5 ”timanttia” ja niistä otetaan erilleen aina arkussa näkyvä määrä timantteja. Montako jää jäljelle eli montako on piilossa?  
> Alemmassa tehtävässä voidaan käyttää apuna kyniä tai nappeja. Tehdään, kuten ylempässä tehtävässä.
- 5.** > Tehdään ensimmäinen kuvio yhdessä. Lasketaan, kuinka monta pistettä laatikon kullakin sivulla on. Aloitetaan kuvio vasemmassa yläkulmassa olevasta pisteestä. Lasketaan, kuinka monta pistettä menään alaspäin. Jatketaan yhdessä kuvio loppuun samalla tavalla pisteitä laskien ja suuntaa vaihtaan.  
> Isommassa kuviossa kannattaa myös ensin laskea, kuinka monta pistettä laatikon kullakin sivulla on. Kiinnitetään erityistä huomiota aloituspisteeseen, jotta kuvio onnistuu.  
> Viimeisen tehtävän lapset saavat vapaasti suunnitella ja piirtää. Annetaan kaverille tehtäväksi tehdä samanlainen viereen. Halutessaan tehtävän ratkaisija voi kirjoittaa nimensä laatikon viereen.