

UUSI

KUMMAA

ESIOPETUS

OPETTAJAN OPAS

SISÄLLYS

MITÄ KUMMAA?	4
KUMMAA-MATERIAALIN KÄYTTÖOHJEET	6
KIRJAINTEEN JA NUMEROMERKKIEN HARJOITTELU	16
NÄKÖKULMIA PEDAGOGIIKKAAN	19

JAKSOT

1. TULLAAN TUTUIKSI

- ★ tutustuminen, itsestä kertominen, omien vahvuuksien tunnistaminen, toisten kuunteleminen, mielipiteen ja ajatusten ilmaiseminen, hyvät tavat
- ◆ hahmottaminen, lukujonotaidot, yksi yhteen -vastaavuus
- nimisanahahmot, kirjaimet aakkosjoukkona, tavurytmit, kuvien tulkinta
- ▶ haastattelu, diagrammi

2. SUPERKELLUJA

- ★ ryhmäytyminen, toimintatavat, tunteiden ilmaisu ja tulkinta
- ◆ vertailu, luokittelu, lukumäärän käsite
- kirjain-äänne-vastaavuus, sanahahmot, leikkikirjoittaminen, logot
- ▶ kelluminen

3. KIIKUNKAAKKU

- ★ luonnossa toimiminen, kunnioittava luontosuhde, perheiden moninaisuus ja erilaiset tavat, juhlaperinteet
- ◆ vertailu, luokittelu, sarjat, lukumäärän käsite, symmetria
- kirjain-äänne-vastaavuus, sanahahmot, omien havaintojen kuvaaminen, säämerkit graafisena esitystapana
- ▶ säähavaintojen kirjaaminen

4. KAUTTA KUTKULIN KUUTAMON!

- ★ pelit, reilu pelaaminen, kannustaminen, pettymysten sietäminen, ristiriitojen selvittely
- ◆ lukumäärät ja numeromerkit 1–6, lukumäärien vertailu, looginen päättely
- digitaalisiin peleihin ja ohjelmiin liittyvät ikärajamerkit ja symbolit, kuvien järjestäminen, tarinankerronta
- ▶ hyrrät tutkimusvälineenä

5. PÖRRÖPUVUT PAKKASSÄÄSSÄ

- ★ talvi vuodenaikana ja siihen liittyvät ilmiöt, tunteiden käsittely ja tunnistaminen
- ◆ kokojen vertailu, pituuden mittaaminen ja sarjat
- kerronta, kuvanlukutaito, videonin hyödyntäminen toiminnassa
- ▶ veden olomuodot

6. LOHIKÄÄRME JA PALLO

- ★ omat taidekokemukset, erilaisiin taidemuotoihin tutustuminen, eleiden ja kehonkielen tulkinta
- ◆ geometriset muodot, looginen päättely, lukumäärät, rytmit
- lasten suosikkikirjat, kuvien tutkiminen ja tulkinta, tavuttaminen
- ▶ värioppi, valo ja varjot

7. VARAOSIA ETSIMÄSSÄ

- ★ tutustuminen rakennettuun ja teknologiseen ympäristöön sekä kestävään kehitykseen
- ◆ kolmiulotteinen hahmottaminen, sarjoittaminen, symmetria, lukumäärät 7–10
- alkuäänteen kuuntelu, tavuttaminen, mainonta
- ▶ sähkö

8. KEVÄTTÄ ILMASSA

- ★ positiivinen luontosuhde, kevään merkit luonnossa ja lähiympäristössä, kasvu
- ◆ mittaaminen (paino, pituus ja pinta-ala), päättely
- luontohavaintojen dokumentointi, alkuäänteiden ja kirjainhahmojen tunnistamisen vahvistaminen
- ▶ kasvien kasvun edellytykset

9. LEIKKIPUISTOSSA

- ★ unelmat suunnitelmiksi ja suunnitelmat todeksi, myötätunto, lohduttaminen ja kannustaminen
- ◆ lukumäärien päättely, geometriset muodot
- tavujen tunnistaminen ja yhdistäminen sanoiksi, ilmeillä viestiminen, tunteiden ilmaisu
- ▶ ilmapallo tutkimusvälineenä

10. KUTKULI KUTSUU

- ★ päättyvän eskarivuoden juhlistaminen, kouluun suuntaaminen, avaruus
- ◆ lukujonotaidot, lukumäärän ja numeromerkin vastaavuus, aika
- tarinan ja ohjeiden mukaan piirtäminen, sarjakuva ilmaisumuotona
- ▶ mittaaminen, aistit

TARINAT SELKOKIELELLÄ

225

LAULUT

239

LIITTEET

256

TIEDUSTELUT:

Lasten Keskus
www.lastenkeskus.fi

1. uudistettu painos

© 2025 Aino Gunn, Heli Hemilä, Jerkka Laakkonen, Reetta Niemelä, Teemu Juhani ja Lasten Keskus / Publiva Oy

TOIMITUS: Rauna Sirola

ULKOASU JA TAITTO: Teemu Juhani

KUVITUS: Teemu Juhani

TARINAT: Reetta Niemelä

SELKOVERSIOT TARINOISTA: Marja Simola

LAULUT: Jussi Lampela, Pauliina Lerce, Iiro Rantala

LAULUJEN SANAT: Maisa Tonteri, Reetta Niemelä

NUOTTIPIIRROKSET: Jussi Lampela

KOPIOINTIEHDOT

Tämä opettajan opas on suojattu tekijänoikeuslailla. Saat kopioida tai skannata tätä opettajan opasta Kopioston kopiointiluvan ehtojen mukaisesti niiltä sivuilta, joille on erikseen annettu kopiointilupa. Lisätietoja Kopioston kopiointiluvasta löydät kopiosto.fi/oppilaitokset. Et saa muokata tai muullakaan tavalla muunnella, esimerkiksi tehdä eri versioita tai kääntää toiselle kielelle, tätä opettajan opasta tai sen osia. Tämän kirjan sisältöä tai sen osia ei saa syöttää mihinkään tekoälypohjaiseen tai vastaavaan työkaluun tai palveluun.

ISBN 978-952-413-125-4

www.lastenkeskus.fi

MITÄ KUMMAA?

innostava ja monipuolinen Kummaa-esiopetusmateriaali on ollut käyttäjien suosiossa jo pitkään. Vaikka esiopetuksen tavoitteet ja sisällöt ovat säilyneet ennallaan, halusimme päivittää Kummaa-materiaalin vastaamaan tämän hetken ilmiöihin ja tarpeisiin entistäkin paremmin.

Kummaa-materiaalin uudistusta varten saimme arvokasta palautetta materiaalin käyttäjiltä. Halusimme säilyttää valloittavan Kummaa-maailman ja rakastetut hahmot sekä materiaalin monipuolisuuden, selkeyden ja helppokäyttöisyyden. Uudistetussa materiaalissa on vahvistettu kielellisiä valmiuksia sekä tunne- ja vuorovaikutustaitoja kehittäviä sisältöjä, mikä näkyy muun muassa lapsen kirjan uudessa rakenteessa ja uusissa tehtävyyteissä.

Edelleenkin Kummaa-materiaalin tavoitteena on sadunomaisuuden ja tutkimalla oppimisen kautta ylläpitää lapsen luontaista ihmettelyä ja uteliaisuutta ja valjastaa ne osaksi pedagogiikkaa. Lähtökohtana on esiopetuksen opetussuunnitelman perusteiden mukainen lasten osallisuuden tukeminen osana toiminnan suunnittelua, toteutusta ja arviointia. Muita tärkeitä lähtökohtia materiaalissa ovat leikki, yhdessä tekeminen ja toiminnallisuus. Kummaa-materiaalin hahmot tarjoavat luontevan mahdollisuuden yhdenvertaisuuden, tasa-arvon ja moninaisuuden pohdintaan.

Kummaa on jaettu kymmeneen jaksoon, joihin jokaiseen liittyy oma tarinansa sekä teema, johon tutustutaan monipuolisesti lasten kanssa.

Jaksojen teemat ovat laajoja, ja ne perustuvat esiopetuksen opetussuunnitelman yhteisiin ja laaja-alaisen osaamisen tavoitteisiin. Teemoja ovat muun muassa pelit, taide, vuodenaajat ja rakennettu ympäristö. Tarkoituksena on, että jokainen ryhmä käsittelee aiheita ryhmän lasten mielenkiinnon kohteiden mukaisesti haluamassaan järjestyksessä, aloittaen aina siitä, mitä lapset jo aiheesta tietävät.

Kummaa-materiaalin mainiot tarinat on kirjoittanut palkittu kirjailija Reetta Niemelä. Tarina alkaa Kutkuli-planeetalla, jossa neljä lasta, Vipi, Ämmy, Tiksu ja Bobo, ovat aloittamassa eskarin.

Sekaannuksen vuoksi he päätyvät maapallolle. Uudessa ympäristössä kaikki on heille uutta ja ihmeellistä. Taustatarina antaa luontevan lähtökohdan tutkimalla oppimiseen, jossa tilaa jää lasten omille kokemuksille ja oivalluksille. Neljä erilaista hahmoa tarjoavat samaistumiskohteita ja tuovat jokainen erilaisen lähestymistavan tutkittavaan teemaan. Hahmojen ja koko Kummaa-maailman mielikuvitusrikas ja selkeä kuvitus on Teemu Juhanin käsialaa.

Kummaa lapsen kirja on dokumentoinnin väline, jota voi käyttää portfolion tapaan. Sen keskeisenä tehtävänä on tallentaa ja tehdä näkyväksi lapsen kokemukset ja oppiminen. Kirja herää eloon toiminnassa, ja sitä on tarkoitus myös kuljettaa mukana esimerkiksi retkillä. Kirjassa on paljon yhteistoiminnallisia, vuorovaikutteisia tehtäviä ja pelejä. Kirjan toistuvat rakenteet tuovat lapsille varmuutta ja toimintaan ennustettavuutta. Lapsen kirjan rakenteesta ja käytöstä kerromme tarkemmin sivulta 8 alkaen.

Opettajan oppaasta olemme halunneet tehdä selkeän ja keittokirjamaisen. Ideat, leikit ja menetelmät on jaoteltu jokaisessa jaksossa Kummaa-materiaalin hahmojen mukaan. Hahmot perustuvat esiopetuksen opetussuunnitelman perusteiden (2014) oppimiskäsitykseen. Yksi hahmoista on tieteilijä, toinen taiteilija, kolmas liikkuja ja neljäs leikkijä. Ajatuksena on, että jokainen opettaja poimii ideoista juuri omalle ryhmälleen sopivat.

Kummaa-materiaaliin olemme sisällyttäneet välineitä mm. opettajan suunnittelu- ja arviointityön tueksi. Välineiden tarkoituksena on auttaa opettajaa oman työn arvioinnissa ja ryhmän havainnoinnissa sekä nostamaan lasten vahvuudet osaksi pedagogiikkaa. Opettajan oppaassa on osio *Näkökulmia pedagogiikkaan* (s. 19), johon on koottu kirjan keskeisiin teemoihin liittyviä tekstejä asiantuntijoilta. Jari-Matti Vuorio (lehtori, Helsingin yliopisto) kirjoittaa tutkimalla oppimisesta, Kati Rintakorpi (KT, LTO) pedagogisesta dokumentoinnista, Jenni Vartiainen (FT, tutkijatohtori) tiedekasvatuksesta ja Pekka Mertala (KT, LTO, tutkijatohtori) leikistä ja luovuudesta medioituvassa ja teknologisoituvassa maailmassa. Oppaan rakennetta avaamme tarkemmin sivulta 12 alkaen.

Kummaa-tuotepereheeseen kuuluvat myös digitaalinen aineisto, Kummaa laulut -äänite sekä Mitä Kummaa! -logicot. Digiaineiston kautta lapset pääsevät tutustumaan hahmojen koteihin Kutkuli-planeetalla. Jokaisen hahmon kodista löytyy runsaasti erilaisia tehtäviä yksin ja yhdessä pelattaviksi. Tehtävät on jaoteltu hahmoja kiinnostavien teemojen mukaan. Bobon talosta löytyy erilaisia pelejä, Tiksun talosta matematiikkaan liittyviä tehtäviä, Ämmyn talosta kielellisiä tehtäviä ja Vipun talosta lapsia liikuttavaa touhua ja tekemistä. Myös digiaineiston tehtävissä on huomioitu yhdessä tekeminen ja toiminnallisuus; tehtävät yhdistävät digitaalisen ja todellisen maailman muun muassa liikuntaleikkien kautta. Digiaineiston opettajan osuus sisältää mm. Kummaa-materiaalin **sadut** äänitteenä sekä tarinakuvat yhdessä tutkittaviksi, Kummaa-laulut kuunneltaviksi ja karaokena laulettaviksi, tulostettavaa lisämateriaalia työn tueksi sekä Extrakummaa-osion. Laulut ovat saatavilla myös cd-levyllä, ja sanoitukset sekä nuotit löytyvät opettajan oppaasta. Mitä Kummaa! -logicot toimivat eriyttävinä tehtävinä matemaattisten ja kielellisten taitojen harjoittelussa.

Esiopetuksen tehtävänä on edistää lapsen kasvu-, kehitys- ja oppimisedellytyksiä sekä vahvistaa lapsen myönteistä minäkuvaa ja käsitystä itsestään oppijana. Kummaa-materiaalissa olemme pyrkineet vastaamaan tähän tehtävään tarjoamalla mahdollisimman runsaat, monipuoliset ja innostavat eväät seikkailuntäyteiselle eskarivuodelle.

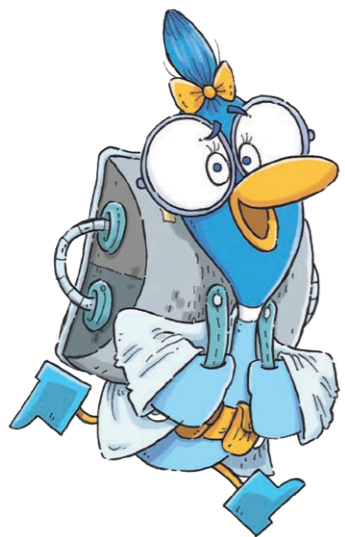
Keväällä 2025
Varhaiskasvatuksen opettajat
KK Aino Gunn
KM Heli Hemilä
KK Jerkka Laakkonen

MATERIAALIN KÄYTTÖOHJE

SATUHAHMOT JA MAAILMA

Kummaa-materiaalissa seikkailevat satuhahmot Tiksu, Vipi, Bobo ja Ämmy sekä Lilli-kotilo. He ovat kotoisin Kutkuli-planeetalta ja saapuvat maahan vahingossa tutkimusaluksella. Lilli-kotilon kadottua he jäävät maahan etsimään Lilliä ja tutustuvat samalla monenlaisiin asioihin aina vuodenajoista taiteeseen, peleihin, rakennuksiin ja leikkipuistoihin.

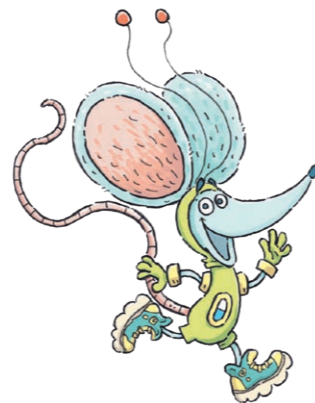
Kaikki maailmassamme on näille satuhahmoille uutta. Hahmot seikkailevat halki eskarivuoden ihmetellen yhdessä ympäröivän todellisuuden asioita, ilmiöitä, sävyjä ja vivahteita. Jokaisella hahmolla on omanlaisensa tapa hahmottaa maailmaa. Tiksu on tieteilijä, Ämmy taiteilija, Vipi liikkuja ja Bobo leikkijä. Jokainen heistä tarjoaa tutkittavaan ilmiöön erilaisen näkökulman ja käsittelytavan. Hahmojen kautta esiopetuksen opetussuunnitelman yhteiset tavoitteet nivoutuvat tutkittavaan teemaan ja laaja-alaisen osaamisen sisältöihin monipuolisia työtapoja hyödyntäen. Opettajan oppaassa kullakin hahmolla on oma osionsa.



TIKSU on utelias tutkija, joka haluaa tietää asioita. Uudet tilanteet ja ongelmatkin hän ottaa haltuun tieteellisellä otteella. Tiksu haluaisi ratkaista kaikki asiat omalla tavallaan, ja joskus hänen on vaikea antaa tilaa muille. Tiksulla on oma supersalkku, jossa on tietokone ja muita tutkimusvälineitä. Päässään hänellä on tutkimuksissa hyödylliset suojalasit.



BOBO on hyväntuulinen ja empaattinen kaveri, joka haluaa, että kaikilla on hyvä mieli – välillä jopa niin, että hän unohtaa itsensä. Bobon sydänliekki lepattaa, kun hän on jännittynyt tai onnellinen. Bobon itsetunto on joskus huono, eikä hän osaa arvostaa omia hienoja ominaisuuksiaan. Vähitellen Bobo saa lisää itseluottamusta, ja jonakin päivänä hän vielä oppii lentämään. Bobolla on superpallo, joka muotoutuu moneksi ja on hyödyllinen monessa tilanteessa.



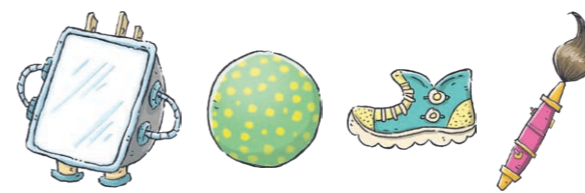
VIPI rakastaa urheilua, vipinää ja vauhtia. Hän ratkoo tilanteet toimimalla – usein ennen kuin ajattelee – eikä aina muista odottaa muita. Vipi pitää eläimistä, ja hänellä on oma lemmikkikotilo, Lilli. Vipi on rohkea. Hänellä on kätevät superlenkkarit, joilla pääsee vauhdikkaasti paikasta toiseen.



ÄMMY on taiteellinen, ja hän ratkoo tilanteita pohtimalla ja taiteen keinoin. Hän on luonteeltaan herkkä, intuitiivinen ja ujo. Hän keksii luovia ratkaisuja – ja jos toiset malttavat kuunnella, Ämmyllä on viisaita ajatuksia. Ämmyllä on superpensseli, jolla voi poimia värejä ja maalata uskomattomia luomuksia.



LILLI on Vopin lemmikkikotilo. Vipi ja ystävät luulevat Lilliä kadonneeksi ja etsivät sitä lähes koko eskarivuoden. He eivät tiedä, että Lilli on koko ajan aivan lähellä ja kokee omia seikkailujaan Maassa. Lilli on ehkä hidas liikkuja, mutta ajatuksiltaan se on nokkela. Lillillä on joka jaksossa oma pieni tarinansa, josta voi lukea sen viisaita oivalluksia ja kokemuksia.



SUPERESINEET

Kaikki Kutkuli-planeetan lapset saavat eskariin lähtiessään jonkin superesineen lahjaksi. Superesineet muotoutuvat moneen ja ovat tarpeellisia välineitä maailman tutkimisessa. Jokainen Kutkulin eskarilainen saa juuri omalle luonteelleen sopivan superesineen, ja esineet ovat parhaimmillaan silloin, kun niiden avulla ratkaistaan ongelmia ja autetaan ystävää.



KUMMAA-MATERIAALIN TARINAT

Kummaa-materiaalin tarinat on kirjoittanut kirjailija Reetta Niemelä. tarinat muodostavat kokonaisen kaaren, jolla on selkeä alku ja loppu ja jossa esimerkiksi vuodenajat näkyvät. Ensimmäisen ja viimeisen jakson välissä voi tarinoiden etenemisjärjestyksessä kuitenkin huomioida lasten kiinnostuksen kohteet ja eskarin muun toiminnan.

Tarinoiden teemat nousevat esiopetuksen opetussuunnitelman perusteiden yhteisistä ja laaja-alaisista tavoitteista ja virittävät lapsia elämyksellisesti kunkin jakson teemaan. Tarinoissa käytetty kieli on rikasta mutta selkeää. Uudistetussa Kummaa-materiaalissa on lisäksi lihavoitu tarinoiden ymmärtämisen kannalta keskeisiä sanoja. Näin opettajan on helppo löytää sanat ja käsitellä niitä lasten kanssa (lisätietoa aiheesta oppaan sivulla 13). Ryhmän tarpeiden mukaan ja esimerkiksi S2-opetuksessa voi hyödyntää myös tarinoista tehtyjä selkokieliä versioita, jotka on toteuttanut Marja Simola/Selkokeskus. Selkokielliset tarinat löytyvät oppaan sivulta 225 alkaen. Myös lapsen kirjan tarinakuvaan liittyvä kuvasanasto sekä kuvasanakortit tukevat ymmärtämistä ja rikastavat sana- ja käsitevarantoa. Vinkkejä kuvasanakorttien käyttöön on koottu oppaan sivulle 18.

Tarinoiden määrä on mitoitettu siten, että kullekin tarinalle ja teemalle jää riittävästi käsittelyaikaa. Tarinoita voi halutessaan lukea useaan kertaan kuvan kanssa ja ilman, ja niitä voi palauttaa mieleen omin sanoin ja esittää. Tarinoiden dramatisoinnissa voi käyttää Kummaa-materiaalipaketin sisältämiä keppinukkehahmoja. tarinat ovat kuunneltavissa äänitiedostoina myös Kummaa-digiaineistossa.

LAPSEN KIRJA

Lapsen kirjan tehtävät kannustavat toiminnallisuuteen ja vuorovaikutukseen ja ohjaavat tutkimaan. Selkeänä toistuva rakenne tukee oppimista ja helpottaa kirjan käyttöä. Kirja on dokumentoinnin väline, jota voi käyttää portfolion tapaan. Kirjan sisällöt heräävät eloon toiminnassa, ja sitä on tarkoitus kuljettaa mukana esimerkiksi retkillä ja ottaa se osaksi pistetyöskentelyä. Kirjaan kertyvät lapsen käden ja toiminnan jäljet ovat oppimisen näkyväksi tekemistä, ja näin kirjasta muodostuu luontevasti lapsen oppimisen arvioinnissa ja itsearvioinnissa käytettävä pedagoginen dokumentti.

TOISTUVAT RAKENTEET

Lapsen kirjan ensimmäisessä jaksossa tutustutaan tarinamailmaan ja hahmoihin sekä tunnustetaan eskarilaisten omia vahvuuksia. Tutustumiselle on annettu jaksossa runsaasti tilaa, joten se on rakenteeltaan hiukan erilainen

kuin muut jaksot. Ensimmäisen jakson jälkeen lapsen kirjan rakenne toistuu samanlaisena, mikä helpottaa kirjan käyttöä.

Kuva-aukeama

Kukin jakso alkaa jakson tarinaan liittyvällä kuva-aukeamalla, jolla on kuvaan, tarinaan sekä tunne- ja vuorovaikutustaitoihin liittyviä tehtäviä. tarinat löytyvät opettajan oppaasta ja digiaineistosta. Aukeaman kuvaa hyödynnetään monin tavoin: sen perusteella pohditaan ennen lukemista, mitä tarinassa voisi tapahtua, sitä voidaan katsoa tarinan kuuntelun aikana, sen avulla voidaan palauttaa tarina mieleen ja kertoa se omin sanoin. Kuvasta lasketaan lukumääriä ja tunnustetaan tunteita sekä etsitään Lilli-kotilo. Jokaisella kuva-aukeamalla on monilukutaitoa tukeva piirrostehtävä lapsille, ja lisäksi kuvaan liittyen pohditaan mm. kuvan äänimaailmaa. Kuva-aukeamalla on huomioitu myös lukutaidon eri vaiheissa olevat lapset. Kuvassa on luettavaksi isoilla kirjaimilla kirjoitettuja puhekuplia ja kylttejä. Puhekuplien tekstit on tavutettu. Aukeamalla on myös lyhyt teksti tarinasta sekä uutena elementtinä tavutettu kuvasanasto.

KUVA-AUKEAMA

Kuva johdattaa jakson tarinaan ja teemaan.



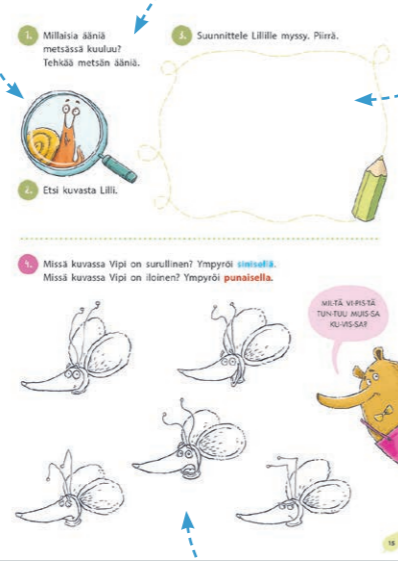
Iina on rakas. Lapsen ihmettelivät outoja kasveja. Kaikki on erilaisia kuin kotona. Kulkulissa. Tikku ottaa näyttöä. Minne Lilli on mennyt?



Eritasoiset tekstit tarjoavat tutkittavaa ja luettavaa lukutaidon eri vaiheisiin.

Kuvasanasto tukee ymmärtämistä ja rikastaa sana- ja käsitevarantoa.

Lillin etsintä on hauska ja jännittävä toistuva tehtävä.



Tunne- ja vuorovaikutustaitojen harjoittelun tueksi tarjotaan monipuolisia tehtäviä.

Monilukutaito kehittyy kuvaa tutkimalla ja täydentämällä.

Tunnuskuva auttaa löytämään oikean jakson.

Kuvasanakortit

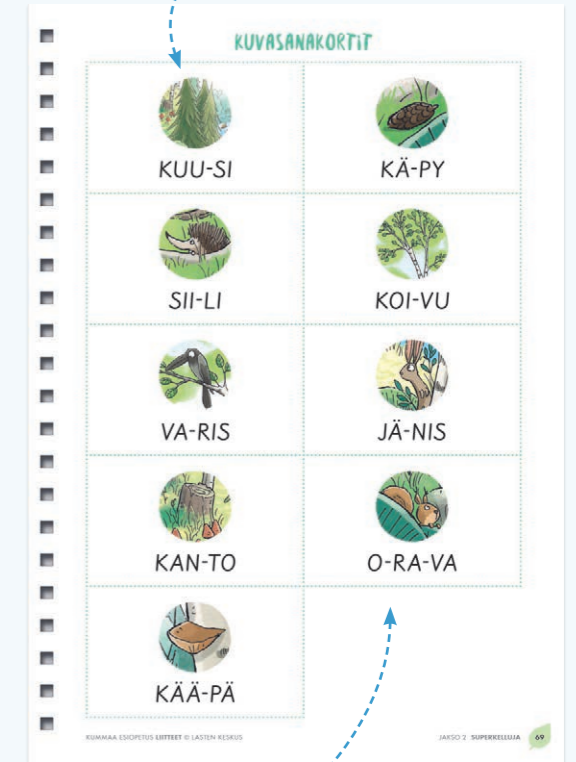
Uudistettuun Kummaa-materiaaliin on tuotu uutena rakenteena tarinakuvaa avaava kuvasanasto sekä siihen liittyvät kuvasanakortit, jotka voi kopioida oppaan liitteistä tai tulostaa Kummaa-digiaineistosta. Kuvasanastoa ja kortteja voi hyödyntää esimerkiksi toiminnan eriyttämisessä tai niitä voi tutkia yhdessä pelaten ja leikkien. Kuvien tutkiminen rikastuttaa sana- ja käsitevarantoa. Kuvien yhteydessä olevat sanat tarjoavat tutkittavaa ja luettavaa lukutaidon eri vaiheisiin. Vinkkejä kuvasanakorttien hyödyntämiseen löydät oppaan sivulta 18.

Matemaattiset tehtävät

Kuva-aukeama seuraava lapsen kirjan aukeama liittyy matemaattisiin taitoihin. Toiminnalliset ja monipuoliset tehtävät soveltuvat tehtäväksi sekä itsenäisesti että parin tai pienryhmän kanssa. Matemaattinen kieli ja käsitteet vahvistuvat vuorovaikutuksessa. Lähtökohdana on, että matemaattisia valmiuksia harjoitellaan monitasoisesti, konkreettisilla välineillä ja tuttua oppimisympäristöä hyödyntäen, ja kirja toimii havaintojen ja tulosten kirjaamisen paikkana.

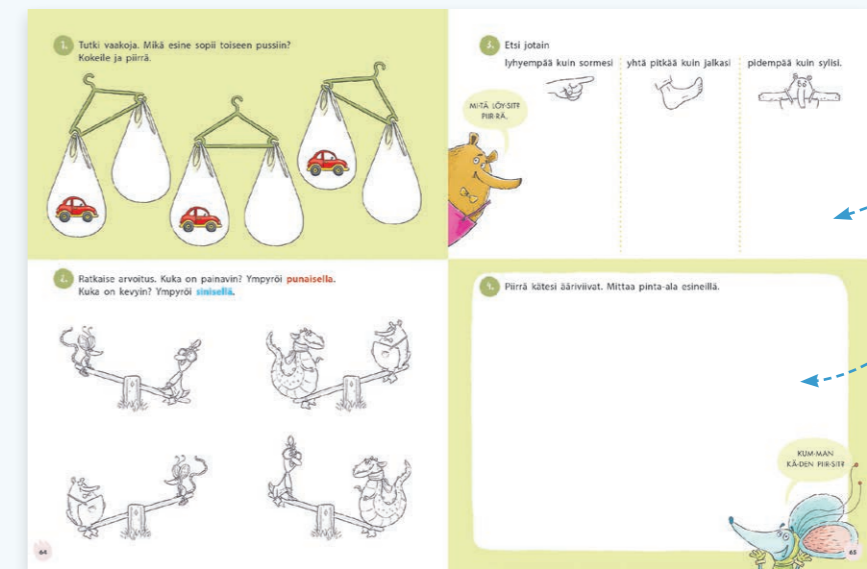
KUVASANAKORTIT

Korttien kuvat ovat yksityiskohtia lapsen kirjan tarinakuvasta.



Sanoja voidaan tutkia yhdessä leikkien ja pelaten.

MATEMAATTISET TEHTÄVÄT



Yhdessä tekeminen motivoi ja vahvistaa käsitteiden ymmärtämistä.

Kielellisiin taitoihin liittyvät tehtävät

Seuraava lapsen kirjan aukeama liittyy kielellisiin taitoihin. Kielellisissä tehtävissä harjoitellaan monipuolisesti mm. kirjain-äänne-vastaavuutta, kirjain- ja sanahahmojen tunnistamista, tavuttamista ja kerrontaa sekä kartutetaan sana- ja käsitevarantoa. Aukeamilla toistuva rakenne on salakirjoitustehtävä, jonka lapset ratkaisevat kirjan kannen liepeen näppäimistöä hyödyntäen. Näppäimistöllä on jokaisen kirjaimen kohdalla myös sitä vastaava kuva.

Salakirjoitusviestejä ratkoessa vahvistuu mm. alkuäänteiden ja kirjainhahmojen tunnistaminen, ja viestien ratkominen motivoi oppimaan lukutaidon valmiuksia. Periaatteen opittuaan lapset voivat itse keksiä viestejä toisilleen.

Salakirjoitusviestin kanssa samalla sivulla on myös Lillin tehtävä. Tehtävään liittyy pieni Lillin tarina, jonka voi lukea opettajan oppaasta. Näissä tarinoissa lapset kuulevat, missä Lilli seikkailee Vipin, Ämmyn, Bobon ja Tiksun etsiessä sitä.

KIELELLISET TEHTÄVÄT

Kielitietoisuus vahvistuu tutkimalla salakirjoitusta.



Monipuolisten kielellisten tehtävien avulla harjoitellaan äänteitä, kirjaimia, tavutusta ja kerrontaa.

Lillin tehtävä ja seikkailut tuovat tarinoin uusia näkökulmia ja kutsuvat mielikuvitusta.

Teema- ja tiedetehtävät sekä itsearviointi

Jakson viimeisellä aukeamalla on jakson teemaan liittyviä tehtäviä, Tiksun tiedetehtävä sekä itsearviointi. Jakson teemaan liittyvät tehtävät herättelevät lapsen omaa ajattelua. Tehtäviä voi hyvin tehdä myös eskarin ulkopuolella, esimerkiksi retkillä, ja niihin dokumentoidaan lasten kanssa heidän kokemuksiaan, joita käsitellään yhdessä. Tiksun tiedetehtävien kautta tutustutaan yhdessä erilaisiin ilmiöihin,

kuten kellumiseen sekä sähköön. Samalla päättelytaidot ja oman ajattelun kielellistäminen kehittyvät, ja lapset oppivat esittämään oletuksia ja testaamaan niitä. Toistuva rakenne itsearvioinnissa auttaa lapsia tunnistamaan omia vahvuuksiaan ja kiinnostuksen kohteitaan sekä kertomaan niistä muille. Opettajalle tehtävät antavat arvokasta lisätietoa lasten osaamisesta ja kiinnostuksen kohteista.

TEEMATEHTÄVÄT

Lapsen omat muistiinpanot ja yhteiset keskustelut ovat osa pedagogista dokumentointia.

Kirja voi kulkea mukana retkillä.



TIEDETEHTÄVÄ JA ARVIOINTI

Toistuvat tiedetehtävät kehittävät ajattelua ja vahvistavat tutkimisen taitoja.

Itsearviointia ja omien vahvuuksien tunnistamista harjoitellaan läpi eskarivuoden.

LAPSEN KIRJAN KANNET

Hahmokuvat ja liepeet

Lapsen kirjan kannet sisältävät paljon tutkittavaa, ja niitä voi hyödyntää monella tavalla. Etukannen sisäpuolella ovat Vipin, Ämmyn, Bobon ja Tiksun kuvat, joita tutkimalla voi tutustua hahmoihin. Etukannen liepeen sisäpuolella on kirjan sisällysluettelo. Sen saa avattua näkyville samalla, kun kirjaa selaa. Näin lapset voivat etsiä oikean sivunumeron ja verrata kirjoitettuja sanoja toisiinsa. Etukannen liepeet toimivat myös kirjanmerkinä. Takakannen liepeessä ovat tunnekuvat. Niitä hyödynnetään opettajan oppaan tehtävissä, mutta niitä kannattaa käyttää myös esimerkiksi toiminnan arvioimisessa tai päivän tunteen valitsemisessa.

Näppäimistö

Etukannen liepeessä on salakirjoitusten ratkaisuun tarkoitettu näppäimistö, joka käännetään esille salakirjoitusta ratkaistaessa. Näppäimistöä voi hyödyntää salakirjoitustehtävien lisäksi pitkien eskarivuotta kirjain-äänne-vastaavuuden harjoitteluun: eskaripäivä kaverin kanssa voi alkaa esimerkiksi kirjainbingoa pelaten.



KIRJAIN- JA NUMEROSIVUT

Kirjaimiin ja äänteisiin tutustumisessa lähdetään liikkeelle ryhmän lasten nimistä ja muista läheisistä sanoista, joita tutkitaan yhdessä – ja kielellisiä taitoja syvennetään lukuvuoden mittaan. Kirjaimia ja numeroita harjoitellaan pitkän vuotta monipuolisesti. Lapsen kirjassa kirjain- ja numerosivut ovat omana kokonaisuutenaan kirjan lopussa, jotta niissä voidaan edetä ryhmän ja yksittäisen lapsen taitotason ja innostuneisuuden mukaan.

Opettajan oppaan jakojen yhteydessä on kattavasti ideoita kirjainten ja numeroiden harjoitteluun, ja lisäksi ideoita on koottu oppaan sivuille 16–17.

Kummaa-peli

Lapsen kirjan takakannen sisäpuolella on pelipohja, jota voi hyödyntää koko toimintavuoden ajan. Pelin taustalla on kirjan tarinan kuvitusta, jota voi tutkia pelatessa. Pelin tavoitteena on, että pelaajat pääsisivät yhdessä pelilaudalla mahdollisimman pitkälle. Se vaatii pelin kuluessa yhteistyötä.

Alkuvalmistelut

Pelissä tarvitaan pelipohja, jokaiselle pelinappula, yhteinen noppa sekä pelikortit. Tulostettavat pelikortit löytyvät Kummaa-digiaineistosta sekä Lasten Keskuksen [netti-sivuilta](https://www.lastenkeskus.fi) osoitteesta www.lastenkeskus.fi. Ennen peliä kortit sekoitetaan ja asetetaan pelilaudalle pinoon niille varattuun kohtaan.

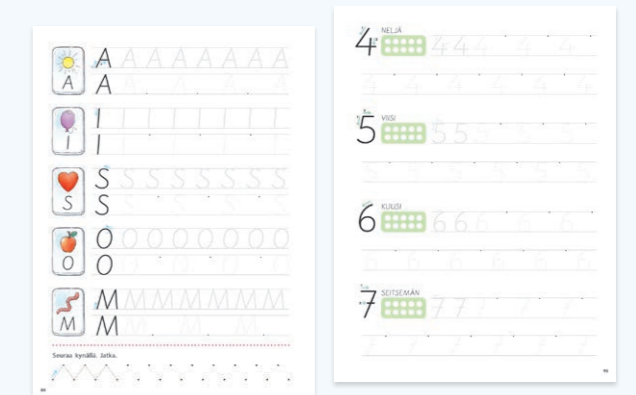
Pelin kulku

Pelin aloittaja arvotaan heittämällä noppaa. Pelinappulaa siirretään niin monta askelta eteenpäin kuin nopan silmäluku osoittaa. Kun pelaaja ohittaa suuren ympyrän, hän ottaa pinosta tehtäväkortin, joka voi olla sanakortti tai liikuntakortti.

- Sanakorttia ei saa näyttää muille pelaajille, vaan pelaajan tehtävänä on selittää sanakortin kuva niin, että muut pelaajat arvaavat sen. Kun joku arvaa oikein, saavat sekä arvuuttaja että arvaaja heittää ylimääräisen kerran noppaa.
- Jos pelaaja nostaa liikuntakortin, hän kääntää sen pöydälle niin, että kaikki näkevät sen. Kaikki pelaajat tekevät kortissa kuvatun liikkeen viisi kertaa. Tämän jälkeen peli jatkuu seuraavan pelaajan heittovuorolla.

Peli päättyy opettajan merkistä.

KIRJAIN- JA NUMEROSIVUT



OPETTAJAN OPAS

MATERIAALIN PAINOTUKSET

Uudistettuun Kummaa-materiaaliin on lisätty tunne- ja vuorovaikutustaitojen harjoittelua sekä kielellisiä valmiuksia vahvistavaa sisältöä. Materiaalin lähtökohdat tukevat tutkimalla oppimista ja lasten aikaisempien kokemusten huomioimista oppimisessa. Tiedekasvatus on nostettu esille kautta koko materiaalin. Monilukutaito ja mediakasvatus näkyvät muun muassa kuvien monipuolisena hyödyntämisenä, tutkimisena ja tulkitsemisenä sekä vinkkeinä erilaisten digivälineiden käyttöön esiopetuksessa.

Myös opettajan oppaan asiantuntijatekstit on valittu näitä alueita rikastuttamaan ja tuomaan uusia näkökulmia työhön.

YLEISET OHJEET

Opettajan opas koostuu johdanto-osasta ja asiantuntijateksteistä sekä kymmenestä jaksosta, jotka vastaavat lapsen kirjan jaksoja. Oppaan sivuilla 16–17 on vinkkejä ja ideoita kirjainten ja numeromerkkien harjoitteluun, ja sivulla 18 on toimintaideoita kuvasanakorttien hyödyntämiseen. Kopioitavat kuvakortit löytyvät kunkin jakson lopusta. Lisäksi opettajan oppaasta löytyvät Kummaa-laulujen nuotit ja sanat sivuilta 239–255 sekä tarinat selkokielellä sivuilta 225–238. Oppaan lopusta löytyvät kopioitavat liitteet sivuilta 256–295.

Sisällysluetteloon on koottu jokaisen jakson keskeiset yleiset, kielelliset ja matemaattiset sisällöt. Lisäksi sisällysluettelosta löytyy jokaisen jakson tiedetehtävän aihe.

Opettajan opas on runsas ja keittokirjamainen. Ajatuksena on, että lukuisista leikki- ja toimintaideoista jokainen opettaja valitsee omalle ryhmälleen parhaiten sopivat. Leikki- ja toimintaideat on jaoteltu jokaisessa jaksossa materiaalin satuhahmojen Tiksun, Bobon, Ämmyn ja Vipin mukaan tutkijan, leikkijän, liikkujan ja taiteilijan tehtäviin. Tehtävien eheyttävän ja monipuolisen luonteen vuoksi niihin on lisätty **tunnisteita**, jotka nostavat esille kussakin tehtävässä tai leikissä harjoiteltavia taitoja.



Kielelliset taidot

Kummaa-materiaalissa kielellisiä taitoja harjoitellaan monipuolisesti ja säännöllisesti vuoden mittaan. Opettajan oppaassa on runsaasti toimintaideoita ja leikkejä kirjainten-äänne-vastaavuuden, tavutuksen, sanahahmojen tunnistamisen ja kerronnan harjoitteluun. Kirjaimia tutkitaan aluksi aakkosjoukkona. Kirjainten opettelussa lähdetään liikkeelle tutuista kirjaimista, kuten oman ja eskarikavereiden nimien kirjaimista.

Kirjainmuotojen harjoitteluun liittyvät tehtävät on koottu lapsen kirjan loppuun omaksi osiokseen. Ajatuksena on, että opettaja suunnittelee kirjainten harjoittelussa etenemisen ryhmän valmiuksien ja innostuksen mukaan. Opettajan oppaan sivuilla 16–17 on ideoita kirjainten harjoittelun tueksi. Oppaan liitteissä ja digiaineistossa on lisäharjoituksia, joita voi hyödyntää tarpeen mukaan.

SISÄLLYS

- Jakson yleiset sisällöt
- Jakson matemaattiset sisällöt
- Jakson kielelliset sisällöt
- Jakson tiedetehtävän aihe

SISÄLLYS	
MISÄ KUMMAA? 4	4. KEVÄTTÄ ILMASSA 109
KUMMAA-MATERIAALIN KÄYTTÖOHJEET 6	5. LEIKKIPÖYDÖSSÄ 109
KIRJAINTEIDEN JA NUMEROMERKKIEN HARJOITTELU 16	6. LÄHETÄÄN KUTSUUN 127
NUMEROMERKKIEN PEDAGOGIIKKA 19	7. VÄRIKASVATUKSESSA 151
JAKSOT	
1. TULLAAN TUUFUSSI 29	8. KÄYTTÄÄ KUKKULIN KUUTAFONI 145
2. SUPERKELLUJA 43	9. PÖRRÖPUVOT PAKKASÄÄSSÄ 113
3. KÄYNNIKKÄÄ 73	10. VÄRIKASVATUKSESSA 151
4. KÄYNNIKKÄÄ 73	11. KÄYNNIKKÄÄ 73
5. KÄYNNIKKÄÄ 73	12. KÄYNNIKKÄÄ 73
6. KÄYNNIKKÄÄ 73	13. KÄYNNIKKÄÄ 73
7. KÄYNNIKKÄÄ 73	14. KÄYNNIKKÄÄ 73
8. KÄYNNIKKÄÄ 73	15. KÄYNNIKKÄÄ 73
9. KÄYNNIKKÄÄ 73	16. KÄYNNIKKÄÄ 73
10. KÄYNNIKKÄÄ 73	17. KÄYNNIKKÄÄ 73
11. KÄYNNIKKÄÄ 73	18. KÄYNNIKKÄÄ 73
12. KÄYNNIKKÄÄ 73	19. KÄYNNIKKÄÄ 73
13. KÄYNNIKKÄÄ 73	20. KÄYNNIKKÄÄ 73
14. KÄYNNIKKÄÄ 73	21. KÄYNNIKKÄÄ 73
15. KÄYNNIKKÄÄ 73	22. KÄYNNIKKÄÄ 73
16. KÄYNNIKKÄÄ 73	23. KÄYNNIKKÄÄ 73
17. KÄYNNIKKÄÄ 73	24. KÄYNNIKKÄÄ 73
18. KÄYNNIKKÄÄ 73	25. KÄYNNIKKÄÄ 73
19. KÄYNNIKKÄÄ 73	26. KÄYNNIKKÄÄ 73
20. KÄYNNIKKÄÄ 73	27. KÄYNNIKKÄÄ 73
21. KÄYNNIKKÄÄ 73	28. KÄYNNIKKÄÄ 73
22. KÄYNNIKKÄÄ 73	29. KÄYNNIKKÄÄ 73
23. KÄYNNIKKÄÄ 73	30. KÄYNNIKKÄÄ 73
24. KÄYNNIKKÄÄ 73	31. KÄYNNIKKÄÄ 73
25. KÄYNNIKKÄÄ 73	32. KÄYNNIKKÄÄ 73
26. KÄYNNIKKÄÄ 73	33. KÄYNNIKKÄÄ 73
27. KÄYNNIKKÄÄ 73	34. KÄYNNIKKÄÄ 73
28. KÄYNNIKKÄÄ 73	35. KÄYNNIKKÄÄ 73
29. KÄYNNIKKÄÄ 73	36. KÄYNNIKKÄÄ 73
30. KÄYNNIKKÄÄ 73	37. KÄYNNIKKÄÄ 73
31. KÄYNNIKKÄÄ 73	38. KÄYNNIKKÄÄ 73
32. KÄYNNIKKÄÄ 73	39. KÄYNNIKKÄÄ 73
33. KÄYNNIKKÄÄ 73	40. KÄYNNIKKÄÄ 73
34. KÄYNNIKKÄÄ 73	41. KÄYNNIKKÄÄ 73
35. KÄYNNIKKÄÄ 73	42. KÄYNNIKKÄÄ 73
36. KÄYNNIKKÄÄ 73	43. KÄYNNIKKÄÄ 73
37. KÄYNNIKKÄÄ 73	44. KÄYNNIKKÄÄ 73
38. KÄYNNIKKÄÄ 73	45. KÄYNNIKKÄÄ 73
39. KÄYNNIKKÄÄ 73	46. KÄYNNIKKÄÄ 73
40. KÄYNNIKKÄÄ 73	47. KÄYNNIKKÄÄ 73
41. KÄYNNIKKÄÄ 73	48. KÄYNNIKKÄÄ 73
42. KÄYNNIKKÄÄ 73	49. KÄYNNIKKÄÄ 73
43. KÄYNNIKKÄÄ 73	50. KÄYNNIKKÄÄ 73
44. KÄYNNIKKÄÄ 73	51. KÄYNNIKKÄÄ 73
45. KÄYNNIKKÄÄ 73	52. KÄYNNIKKÄÄ 73
46. KÄYNNIKKÄÄ 73	53. KÄYNNIKKÄÄ 73
47. KÄYNNIKKÄÄ 73	54. KÄYNNIKKÄÄ 73
48. KÄYNNIKKÄÄ 73	55. KÄYNNIKKÄÄ 73
49. KÄYNNIKKÄÄ 73	56. KÄYNNIKKÄÄ 73
50. KÄYNNIKKÄÄ 73	57. KÄYNNIKKÄÄ 73
51. KÄYNNIKKÄÄ 73	58. KÄYNNIKKÄÄ 73
52. KÄYNNIKKÄÄ 73	59. KÄYNNIKKÄÄ 73
53. KÄYNNIKKÄÄ 73	60. KÄYNNIKKÄÄ 73
54. KÄYNNIKKÄÄ 73	61. KÄYNNIKKÄÄ 73
55. KÄYNNIKKÄÄ 73	62. KÄYNNIKKÄÄ 73
56. KÄYNNIKKÄÄ 73	63. KÄYNNIKKÄÄ 73
57. KÄYNNIKKÄÄ 73	64. KÄYNNIKKÄÄ 73
58. KÄYNNIKKÄÄ 73	65. KÄYNNIKKÄÄ 73
59. KÄYNNIKKÄÄ 73	66. KÄYNNIKKÄÄ 73
60. KÄYNNIKKÄÄ 73	67. KÄYNNIKKÄÄ 73
61. KÄYNNIKKÄÄ 73	68. KÄYNNIKKÄÄ 73
62. KÄYNNIKKÄÄ 73	69. KÄYNNIKKÄÄ 73
63. KÄYNNIKKÄÄ 73	70. KÄYNNIKKÄÄ 73
64. KÄYNNIKKÄÄ 73	71. KÄYNNIKKÄÄ 73
65. KÄYNNIKKÄÄ 73	72. KÄYNNIKKÄÄ 73
66. KÄYNNIKKÄÄ 73	73. KÄYNNIKKÄÄ 73
67. KÄYNNIKKÄÄ 73	74. KÄYNNIKKÄÄ 73
68. KÄYNNIKKÄÄ 73	75. KÄYNNIKKÄÄ 73
69. KÄYNNIKKÄÄ 73	76. KÄYNNIKKÄÄ 73
70. KÄYNNIKKÄÄ 73	77. KÄYNNIKKÄÄ 73
71. KÄYNNIKKÄÄ 73	78. KÄYNNIKKÄÄ 73
72. KÄYNNIKKÄÄ 73	79. KÄYNNIKKÄÄ 73
73. KÄYNNIKKÄÄ 73	80. KÄYNNIKKÄÄ 73
74. KÄYNNIKKÄÄ 73	81. KÄYNNIKKÄÄ 73
75. KÄYNNIKKÄÄ 73	82. KÄYNNIKKÄÄ 73
76. KÄYNNIKKÄÄ 73	83. KÄYNNIKKÄÄ 73
77. KÄYNNIKKÄÄ 73	84. KÄYNNIKKÄÄ 73
78. KÄYNNIKKÄÄ 73	85. KÄYNNIKKÄÄ 73
79. KÄYNNIKKÄÄ 73	86. KÄYNNIKKÄÄ 73
80. KÄYNNIKKÄÄ 73	87. KÄYNNIKKÄÄ 73
81. KÄYNNIKKÄÄ 73	88. KÄYNNIKKÄÄ 73
82. KÄYNNIKKÄÄ 73	89. KÄYNNIKKÄÄ 73
83. KÄYNNIKKÄÄ 73	90. KÄYNNIKKÄÄ 73
84. KÄYNNIKKÄÄ 73	91. KÄYNNIKKÄÄ 73
85. KÄYNNIKKÄÄ 73	92. KÄYNNIKKÄÄ 73
86. KÄYNNIKKÄÄ 73	93. KÄYNNIKKÄÄ 73
87. KÄYNNIKKÄÄ 73	94. KÄYNNIKKÄÄ 73
88. KÄYNNIKKÄÄ 73	95. KÄYNNIKKÄÄ 73
89. KÄYNNIKKÄÄ 73	96. KÄYNNIKKÄÄ 73
90. KÄYNNIKKÄÄ 73	97. KÄYNNIKKÄÄ 73
91. KÄYNNIKKÄÄ 73	98. KÄYNNIKKÄÄ 73
92. KÄYNNIKKÄÄ 73	99. KÄYNNIKKÄÄ 73
93. KÄYNNIKKÄÄ 73	100. KÄYNNIKKÄÄ 73

Matemaattiset taidot

Matemaattisia taitoja harjoitellaan säännöllisesti, toiminnallisesti ja monipuolisesti pitkin toimintavuotta. Jokaisessa lapsen kirjan jaksossa on matemaattisiin taitoihin liittyvä tehtäväaukeama, jonka teemojen käsittelyyn on opettajan oppaassa monenlaista toiminnallista tekemistä. Opettaja voi käsitellä lasten kanssa matemaattisiin taitoihin liittyviä teemoja haluamassaan järjestyksessä, lasten kiinnostuksen kohteet ja osaaminen huomioiden.

Lapsen kirjan ja opettajan oppaan tehtävissä hyödynnetään monipuolisesti oppimisympäristön välineistöä mm. erilaisissa peleissä ja luokittelu- ja sarjoittamistehtävissä sekä käyttämällä omaa kehoa mittavälineenä (pituus, paino ja pinta-ala). Toiminnallisissa tehtävissä työskennellään pääsääntöisesti pienryhmissä tai pareittain. Numeromerkkien harjoitteluun liittyvät tehtävät on koottu lapsen kirjan loppuun omaksi osiokseen, jota opettaja voi hyödyntää ryhmän tarpeiden mukaan. Oppaan liitteistä ja Kummaa-digiaineistosta löytyy runsaasti lisäharjoituksia.

Monilukutaito

Monilukutaidolla tarkoitetaan erilaisten viestien tulkinna ja tuottamisen taitoja. Sen kehittymistä tuetaan Kummaa-materiaalissa monipuolisesti mm. tutkimalla, tulkitsemalla, käyttämällä ja tuottamalla erilaisia viestejä. Kirjan tehtävissä harjoitellaan kuvanlukutaitoa täydentämällä, tulkitsemalla ja tutkimalla kuvitusta. Omaa ajattelua ja oppimista tehdään näkyväksi piirtämällä ja kuvaamalla. Tunteiden tulkintaa ja ilmaisemista pohditaan ja harjoitellaan myös hyödyntäen kuvallista ilmaisua. Kirjoittamisen, lukemisen ja numeerisen lukutaidon sekä medialukutaidon kehittymistä tuetaan monipuolisesti mm. purkamalla salaviestejä ja tuottamalla erilaisia mediasisältöjä esimerkiksi digivälineitä hyödyntäen: kuvaten, videoiden ja äänittäen. Kummaa-materiaalista löytyy runsaasti tehtäväideoita digivälineiden hyödyntämiseen.

TOISTUVAT RAKENTEET

Tarina-aukeama

Jokainen jakso alkaa opettajan oppaassa aukeamalla, jossa on tarinakuva, jakson sisällöt tiivistetysti, jakson tarina ja tarinaan liittyviä kysymyksiä.

Sisällöt tiiviisti -otsikon alle on koottu jakson keskeisimmät sisällöt yleisistä ja laaja-alaisista tavoitteista sekä kielellisistä ja matemaattisista taidoista.

Ennen tarinaa on lyhyt kertaus edellisestä tarinasta. Sen voi joko lukea lapsille tai yhdessä muistella ja kysellä, mitä edellisen jakson tarinassa tapahtui.

Uudistetussa Kummaa-materiaalissa on lihavoitu tarinoiden ymmärtämisen ja sanavarannon rikastamisen kannalta keskeisiä sanoja. Sanoja voi käydä lasten kanssa yhdessä läpi joko ennen tarinaa, tarinan lukemisen aikana tai sen jälkeen. Sanat on värikoodattu yhteisen työskentelyn helpottamiseksi: tunnesanat on merkitty sinisellä, verbit punaisella ja substantiivit vihreällä. Sanoja voi käsitellä monin tavoin: niiden merkityksestä voi keskustella, niitä voi arvuutella, esittää liikkeen, elein ja äänin jne.

Tarinaa tarinasta-osiossa on apukysymyksiä keskusteluun tarinan lukemisen tueksi. Selkokieliset tarinat löytyvät opettajan oppaasta sivuilta 225–238.

Oppaan tarinat muodostavat ehjän kokonaisuuden, mutta niiden järjestystä voi myös osin vaihdella lasten kiinnostuksen kohteiden mukaisesti. Esimerkiksi teatteri- tai taidenäyttelyretken jälkeen voi teemojen käsittelyä jatkaa Lohikäärme ja pallo -jaksoa hyödyntäen.

TARINA-AUKEAMA

Jakson tarinakuva



Jakson keskeiset sisällöt koottuna

Lyhyt kertaus edellisestä tarinasta muistin tueksi

Ääneen luettava tarina

Lihavoitujen sanojen käsittely helpottaa tarinan ymmärtämistä.

Kysymyksiä keskustelun tueksi tarinan luvun jälkeen

JAKSO 2: SUPERKELLUJA

SISÄLLÖT TIIVISTY

TARINA: SUPERKELLUJA

TURINA TARINASTA

KIRJAINTEEN JA NUMEROMERKKIEN HARJOITTELU

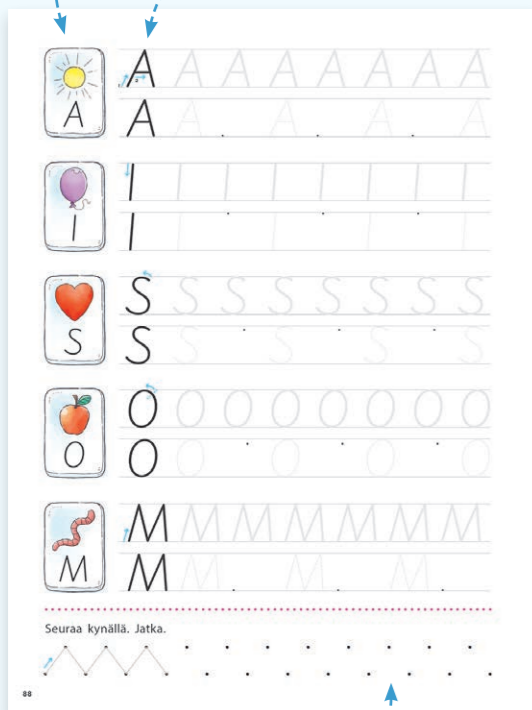
Kummaa-esiopetusmateriaalissa kirjainten ja numeromerkkien harjoitukset on koottu lapsen kirjan loppuun. Ajatuksena on, että kirjaimia ja numeromerkkejä harjoitellaan ensin runsaasti toiminnallisesti ja kirjaan tehtävissä harjoituksissa edetään kunkin ryhmän ja lapsen innostuksen ja tavoitteiden mukaisesti.

Kirjaimia ja numeromerkkejä voi harjoitella monin eri tavoin. Seuraavassa on koottuna erilaisia vinkkejä toiminnalliseen työskentelyyn. Toimintaideoita voi käyttää myös pistetyöskentelyssä (ks. s. 18), jolloin valittuja kirjaimia ja numeromerkkejä harjoitellaan samalla kertaa monipuolisesti. Näiden toimintaideoiden lisäksi opettajan oppaassa on kaikissa jaksoissa lukuisia vinkkejä kirjainten ja äänteiden sekä numeroiden ja lukumäärien harjoitteluun.

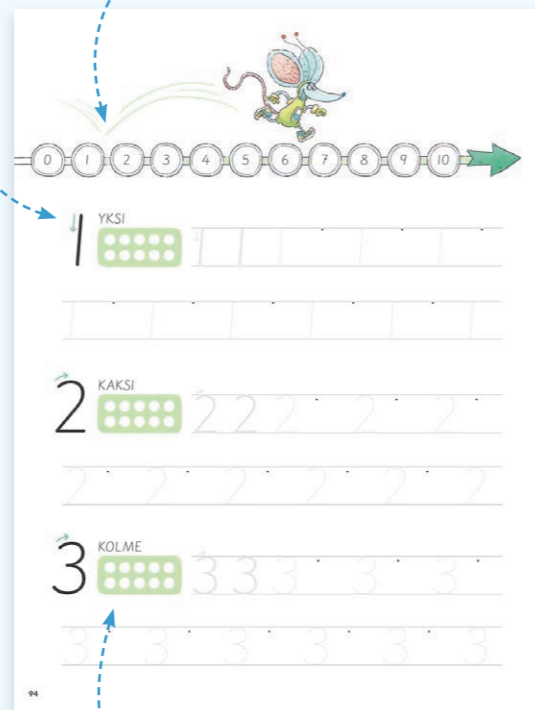
Alkuääne-näppäin on tuttu lapsen kirjan liepeen näppäimistöstä.

Kirjoitussuunnat on merkitty nuolilla ja numeroilla.

Lukujonon avulla voi pelata erilaisia pelejä.



Kirjainsivuilla on myös muutamia kynäharjoituksia.



Numerosivuilla väritetään ensin numeromerkkin kuvaama lukumäärä palloja kennosta.

TOIMINTAIDEOITA LUKUMÄÄRIEN JA NUMEROMERKKIEN HARJOITTELUUN

- Tunnustellaan, kuinka monta esinettä on pussissa.
- Lukumääräkortit: etsitään yhtä monta nappia/kiveä/käpyä kuin kortissa.
- Lajitellaan napit/tikut/mosaiikit/pikkulegot värin mukaan.
- Heitetään noppaa ja otetaan yhtä monta nappia kuin silmäluku näyttää.
- Pelikortit (ilman kuvakortteja): nostetaan pakasta kortti ja otetaan yhtä monta nappia/helmeä kuin kortissa on symboleja.
- Uno-pelikortit: Nostetaan pakasta kortti ja otetaan numeromerkkin osoittama lukumäärä helmiä. Luokitellaan Uno-pelikortit numeroiden mukaan.
- Jäljennetään numeromerkki kepillä hiekkaan / katuliidulla asfalttiin / vedellä maalaten asfalttiin.
- Piirretään numeromerkki alustalle, jossa on ohut kerros sokeria, suolaa tai mannaryynejä.
- Vertaillaan numerokortteja: etsitään joukosta kaikki ykköset/kakkoset jne.
- Asetellaan narua/hernepusseja numeroiksi.
- Teipataan maalarinteipillä numerot lattiaan ja tehdään kilparata pikkuautoille.

- Poimitaan esineitä sanallisen ohjeen mukaan, esimerkiksi: Nosta kasasta viisi/kahdeksan/kymmenen helmeä. / Ota pinosta kolme punaista palikkaa. / Ota käteen ensin kaksi tikkua, ja sitten kolme tikkua lisää. Kuinka monta tikkua on yhteensä? / Ota oikeaan käteen kaksi helmeä ja vasempaan käteen neljä helmeä. Kummassa kädessä on enemmän helmiä? Jne.
- Hyödynnetään monipuolisesti Kummaa-digiaineiston tulostettavia materiaaleja ja Tiksun huoneen tehtäviä.
- Hyödynnetään lapsen kirjan numeroharjoitukset sivulta 94 alkaen sekä oppaan liitteistä.
- Pelataan numeroaliasta Uno-korteilla tai muilla numerokorteilla: Pienryhmä menee rinkiin korttipakan ympärille. Tehtävänä on selittää, mikä numero kortissa on, mahdollisimman nopeasti. Kun numero on arvattu, seuraava ottaa kortin. Selitettäessä on käytettävä matematiikan kieltä, esim. "Jos viiteen lisätään kaksi..." jne. Samaa peliä voi pelata myös niin, että numerot näytetään sormia käyttämällä ilman puhetta.

TOIMINTAIDEOITA KIRJAINTEEN HARJOITTELUUN

- Tehdään taideteos oman nimen alkukirjaimesta.
- Väritetään kirjaimia (värityskuvat).
- Maalataan kirjain vedellä asfalttiin isolla siveltimellä.
- Piirretään kirjain ilmaan.
- Piirretään aakkoset maahan katuliiduilla.
- Muodostetaan kirjain keholla kaverin kanssa.
- Kootaan kirjaimia helmistä/napeista.
- Muovailaan kirjaimia muoviluvahasta.
- Kootaan kirjaimia tikuista/kepeistä.
- Jäljennetään oma nimi / viikonpäivä / kutkulaisten nimet tms. kuultopaperin läpi. Käytetään apuna lapsen kirjan kannen näppäimistöä.
- Sujautetaan kirjainkortti muovitaskuun ja jäljennetään kirjain vesiliukoisella tussilla.
- Tunnistetaan muovisia kirjainmuotoja sokkona, piirretään tunnusteltu kirjain.
- Heijastetaan muovisten kirjainmuotojen varjoja seinälle, jäljennetään varjot paperille.
- Kootaan oman nimen alkukirjain tai koko nimi puutikuista/helmistä/mosaiikkipaloista.
- Piirretään kirjaimia kaverin selkään tai puhtaalla pensselillä kämmeneen.
- Tehdään ratkaise viesti -tehtäviä liepeen näppäimistön mukaisia kuvia hyödyntäen.

- Peitetään napeilla opettajan kertomat äänteet/kirjaimet liepeen näppäimistöä.
- Tutkitaan kirjaimia eri fonteilla: Kirjoitetaan ja tulostetaan tekstinkäsittelyohjelman avulla samoja kirjaimia eri fonteilla. Tutkitaan luupeilla tai suurennuslasilla kirjainten muotoja.
- Kokeillaan leikkikirjoittamista näppäimistöllä. Tulostetaan dokumentti tutkittavaksi ja etsitään ja ympyröidään tekstistä esimerkiksi kaikki U-kirjaimet jne.
- Kirjoitetaan oma nimi itse valitulla erikoisella fontilla.
- Tutkitaan luupeilla lastenkirjallisuutta: tutkitaan ja etsitään tekstistä sovitut kirjaimia.
- Etsitään ja leikataan aikakauslehdistä ja mainoksista kirjaimia ja liimataan ne kartongille.
- Kuvataan älypuhelimella kirjoitettua kieltä ja sanoja oppimisympäristöstä. Tehdään havaintoja.
- Muodostetaan esimerkiksi Kummaa-materiaalin lapsen kirjoista jättikokoisia kirjainmuotoja lattialle.
- Piirretään paperille esimerkiksi oma kämmen. Tutkitaan kirjoittamalla, kuinka monta oman nimen alkukirjainta saa mahtumaan piirretylle alueelle.
- Hyödynnetään Kummaa-materiaalin kirjainharjoitukset lapsen kirjan sivulta 88 alkaen sekä oppaan liitteistä s. 280 alkaen ja Kummaa-digiaineistosta.