

Pingviinikolmoset ja vaarin yllätys



Myrsky, Sade ja Valo olivat Pöhkömaan ainoat pingviinikolmoset. Myrsky oli kolmikosta vanhin – hän vihasi myrskyjä ja rakasti isoja jäätelötötteröitä. Kolme minuuttia nuorempi Sade taas rakasti myrskyjä mutta ei voinut sietää jäätelötötteröitä. Kuopus Valo piti molemmista, varsinkin jäätelötötteröiden syömisestä myrskysäällä. Pöhkömaa oli kolmosta maailman paras paikka asua, koska siellä tapahtui aina jotain jännittävää!

Aivan pingviinien kotikylän vieressä oli **SALAINEN ALUE**, mutta vain harva tiesi, mitä siellä oli. Kolmoset epäilivät, että alueella asui erakoitunut pappainen, joka oli kyllästynyt kaikkiin muihin paitsi itseensä. Kylällä supistiin, että kolmosten vaari oli ainoa asukas, joka oli koskaan vierailut Salaisella alueella.



Kolmosten vaari olikin Pökömaan rohkein ja hauskin asukas. Vaari oli ikäloppu mutta hullutteli kuin lapsi. Vaarilla oli tapana ajella pinkillä portkulaudalla ympäri Pökömaata ja kailotella elämänohjeita. Vaarin harrastuksiin kuului myös sambatuntien vetäminen lähialueen lokeille.

Kun vaarilta kysyttiin, miksi hän opetti lokkeja tanssimaan, vastasi vaari aina vain:

Kun lokit osaa Samba, ei ne häiritse mua, vanhaa pappaa. Ai caramba?

Toisinaan vaari ylpeli sillä, että osasi taikoa. Kolmosten äiti oli kuitenkin sitä mieltä, että vaarin erikoiskyky ei ollut taikuu vaan muiden jekuttaminen. Kaikkein parasta vaarissa olikin, että hän keksi kolmosille jännittäviä arvoituksia.



Vaarin uusi arvoitus oli saapunut aamulla postin mukana. Se oli kynä, jossa oli punainen nappi. Mitä tapahtuisi, jos nappia painaisi?

- Ehkä kynä muuttuu tanssivaksi popcorniksi? Myrsky ehdotti.
- Tai taikurin sauvaksi, Säde jatkoi.
- Pah, ei se ole mahdollista, Valo vastasi ja painoi nappia. Kynä katkesi kahtia ja sen sisältä tipahti vaarin käsialalla kirjoitettu paperilappu.

Päivää, vaan ei huolen häivää!
Uusimman yllätykseni luokse pääseminen vaatii teiltä sekä rohkeutta että kartanlukutaitoa! Teidän pitää nimittäin löytää tienne Jaakarkukukkulake! Ottakaa mukaan myös haarukkaa - saatatte tarvita niitä.

PS. Kartta ilmestyy kun painatte kynän nappia kolmesti.

Tehtäviä

*Jihaa! Pingviinivaari on keksinyt sinulle satuun liittyviä hupsuja tehtäviä.
Niiden tarkoitus on virittää sinut Pöhkömaan tunnelmaan!*

Vaarin lempileikki

Tarvikkeet: erilaisia musiikkikappaleita, jotka saavat varpaat heilumaan

Pingviinikylän vaari keksii mielellään leikkejä muille. Vaarin lempileikki on loppidisko. Leikissä yksi osallistujista on DJ-lokki ja muut diskossa tanssivia lokkeja. DJ-lokki laittaa musiikin päälle, ja muut lokit alkavat tanssia loppimaisiin elkein. Kun DJ-lokki pysäyttää musiikin, on loppkien jähmettyttävä siihen tanssiliikkeeseen, mitä he olivat tekemässä. Mikäli lokki liikaahtaa, kun musiikki on pois päältä, joutuu hän vaihtamaan paikkaa DJ-lokin kanssa ja tanssivasta lokista tulee vuorostaan DJ. Mikäli lokit pysyvät paikoillaan, DJ-lokki laittaa musiikin takaisin ja lokit saavat jatkaa tanssia.

Vinkki! Ennen leikkiä voidaan katsoa videoita tai kuvia loppkeista ja kokeilla, miten lokit liikkuvat. Miten loppkien jalat liikkuvat? Entä siivet? Miten lokin liikkuminen eroaa ihmisten liikkumisesta? Leikissä voi kokeilla myös kehon liikuttamista eri musiikkilajien tahtiin (klassinen, rock, pop, iskelmä, yms.).

Hymypostia

Tämän sadun sivuilla seikkailee Pipru. Pipru on ollut viime aikoina surullinen ja kaipaisi piristystä. Pipru pitää hymyistä ja kivoista jutuista. Piprulla olisi pyyntö sinulle.

Tarkkaile päivän aikana, millaiset asiat saavat sinut hymyilemään tai nauramaan. Kun huomaat hymyn tai naurun hiipivän poskille, lähetä hymy myös Piprulle. Se tapahtuu niin, että sanot ääneen "Yksi hymy lähetetty Piprulle." Yhdessä lapsen kanssa voi laskea, kuinka monta hymyä lähetätte päivän aikana Pöhkömaahan Piprua piristämään.

P.S. Löydätkö Piprun joka sivulta?

Pöhköjä yhdistelmiä

Tarvikkeet: paperia ja värikyniä, liituja tai maaleja

Pingviinikolmoset keksivät sadussa talkasuksille pöhköjä asioita piirrettäväksi, kuten kultakalan vaiפוissa. Jos sinulla olisi talkasukset, millaisia hupsuja asioita pyytäisit suksia piirtämään?

Keksikää yhdessä 1–2 hassua asiaa ja piirtäkää ne paperille. Voitte myös keksiä piirroksille hassut nimet. Harjoitusta voi jatkaa useampana kertana ja piirtää oman höpsöjen asioiden gallerian.

Mihin aukko johtaa?

Tarvikkeet: narua tai lankaa, valokuvia ja satukirjoja

Pöhkömaan suosituin urheilulaji on niinkin kummallinen juttu kuin aukkoon hyppääminen. Ehkä huomasit, että tämän sadun toisella sivulla on lumiukko hyppäämässä aukkoon?

Aukkoon hyppääminen toimii niin, että ensin piti löytää aukkoonhyppytorni. Kun tornista hyppää aukkoon, saattaa päätyä minne vain – jopa muille planeetoille! Aukkoon hyppääminen on pöhkömaalaisten tapa tutkia maailmaa ja oppia uutta.

Aukkoon hyppäämistä voi myös leikkiä. Leikkiin tarvitaan vähintään kaksi leikkijää. Oman aukon voi tehdä langasta tai narusta. Leikkijät saavat vuorollaan hypätä aukon keskelle ja kertoa, missä ovat. Paikan keksimisessä kannattaa käyttää apuna satukirjoja tai valokuvia. Se, joka hyppää aukkoon, voi valita valokuvista tai kirjoista paikan, johon haluaa hypätä ja kuvaila paikkaa muille. Ne, jotka ovat aukon ulkopuolella, kuuntelevat, mitä hyppääjä kertoo, ja voivat halutessaan sulkea silmänsä. Kun hyppääjä on kuvailut paikan, muut yrittävät arvata, missä tai mikä paikka on. Sen jälkeen vaihdetaan vuoroja.

Hyppääjää voi auttaa kysymällä häneltä seuraavia kysymyksiä.

1. Mitä paikassa tapahtuu?
2. Millaisia asioita paikassa on? Onko siellä ihmisiä, eläimiä tai kasveja?
3. Millaisia värejä hyppääjä näkee?
4. Kuuluuko joltain ääniä? Millaisia?