

## JÄRVENPÄÄN KIRJASTO

### TEHTÄVÄESIMERKKEJÄ PIKKUTIIKERIN LUKUDIPLOMIIN

1. Millainen kirjan kansi on? Mitä värejä, muotoja, hahmoja tai esineitä siinä on?
2. Piirrä kirjalle uusi kansi. Keksi kirjalle uusi nimi.
3. Miten kirja voisi jatkua? Piirrä ja kerro.
4. Piirrä kuva kirjan päähenkilöstä.
5. Mistä kirjan hahmosta pidit? Miksi? Piirrä tai askartele hahmo.
6. Etsi joltain sivulta esim. kaikki A-kirjaimet. Etsi pisin sana, lyhyin sana.
7. Kirjassa voi olla monenlaisia hahmoja. Mitä ne ovat? Eläimiä, ihmisiä tai jotain muuta? Mitä?
8. Onko kirjassa perheitä? Millaisia?
9. Mikä oli kirjan pelottavin, hauskin, hurjin tai tylsin tapahtuma tai tapahtumapaikka? Voit myös piirtää sen.
10. Kenet kirjan sankareista haluaisit ystäväksi? Piirrä tai kirjoita.
11. Valitse kaverin kanssa joku tapahtuma kirjasta ja esittäkää se muille. Tämän voi myös kuvata.
12. Voitte kirjoittaa kirjasta kirja-arvostelun ja lähettää tai tuoda sen kirjastoon kirjasto.lapset@jarvenpaa.fi

#### **Millaisia kysymyksiä kysyn kirjasta?**

(Eveliina Lesonen, Lue mun kanssa -hanke, Lukemisen menetelmät: dialoginen lukeminen, 2021)

Alle 3-vuotiailla keskitytään sanavaraston kehittämiseen:

- Täydentäminen: Aikuinen lukee alusta ja lapsi täydentää lauseen.
- Kuvailevat MI-kysymykset kirjan kuvista. Mitä, missä, millainen, miksi?

Yli 3-vuotiailla kehitetään em. lisäksi kerrontaitoja ja kirjan tapahtumien yhdistämistä omaan elämään ja lapsen todellisuuteen. MI-kysymysten lisäksi:

- Avoimet kysymykset: Kerro tästä kuvasta. Mitä tapahtuu? Mitä kirjan henkilö ajattelee? Kerronnan ei tarvitse liittyä olemassa olevaan tarinaan. Jos tämä on vaikeaa, aikuinen voi antaa kaksi vastausvaihtoehtoa valittavaksi: Onko kuvassa kissa vai koira.
- Mieleen palauttaminen: Aikuinen kysyy kirjasta, joka on juuri luettu. Mitä tapahtui? Mitä joku kirjan henkilö teki? Ketkä kirjassa seikkailivat?
- Etäännytyt: Aikuinen suhteuttaa kuvat ja sanat lapsen omaan kokemukseen. Onko lapsi kokenut joskus samanlaista? Miten kirjan tapahtumat liittyvät lapsen elämään?

