

Laatineet: Alekski Heikola ja Katja Kärkkäinen



HARRAS- TUUKSET

TEHTÄVÄPAKETTI 1/6



Opettajalle ohjeeksi:

Yhden osion tekemiseen ja tarkastamiseen
voi varata ainakin yhden oppitunnin.

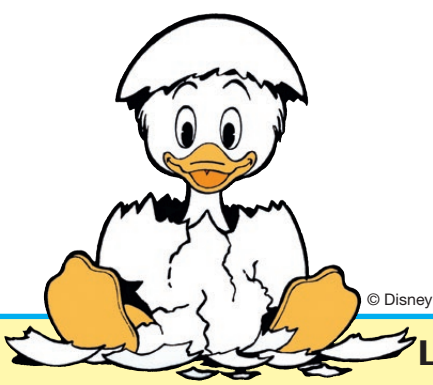


Toiminnalliset tehtävät on merkitty
Liikkeelle!-logolla. Niiden toteuttaminen
vie enemmän aikaa ja voi vaatia esimerkiksi
tiedonhakua tai suunnittelua.



Mukana on myös Superpähkinä!-logolla
varustettuja tehtäviä, joista löytyy
tarvittaessa lisähaastetta.

WALT DISNEY
AJU ANKKA



UNTUVIKOT

Lue tarina *Luissa ja ytimissä*
https://lataamo.akuankka.fi/lue/e1695d2da2b0152f8349f677d4361542?ref=search&utm_source=email
ja tee tehtävä 1.

1.

Tutustu tarinaan

a) Vastaa kysymyksiin.

★ Touhuaisivatko Tupu, Hupu ja Lupu mieluummin sisällä vai ulkona?

★ Mikä estää poikia harrastamasta heille mieluisia juttuja?

★ Mitä Mummo harrastaa?

b) Ympyröi tarinassa mainitut harrastukset. Jos et muista, tarkista tarinasta.

lukeminen laulaminen leikkiminen jalkapalloilu
onkiminen leijan lennättäminen pyöräily askartelu

c) Joskus harrastuksia on liikaa ja ainaiset aikataulut ahdistavat. Kirjoita kuvien alle kiireettömiä vapaa-ajanviettotapoja.







2.

Piirrä

Pojat leikkivät sokkoa. Piirrä kartta, jossa on kiviä, kantoja, puita ja pensaita. Piirrä sitten vasempaan alakulmaan Tupu ja oikeaan yläkulmaan Hupu. Piirrä Tupulle reitti Hupun luo siten, ettei hän törmää esteisiin.

3.



Valitse sinulle mieluisa puuha tai harrastus ja kirjoita se viivalle. Esitä harrastus pantomiimina ja anna luokan arvailla, mistä tykkäät.

Lue tarina *Käyttötaidetta*

https://lataamo.akuankka.fi/lue/af35da9e74b4345e8e28b30911d3c5e6?ref=search&utm_source=email
ja tee tehtävä 4.

4.

Selvitä tarinan tausta

a) Miksi pojat roikkuvat Akussa? *Alleviivaa oikea vastaus.*



- He kinuavat karkkia.
- He haluavat piirtää.
- He vaativat päästä museoon.
- He yrittävät estellä Aku-setää.
- He haluavat leikkiä Aku-sedän kanssa.

b) Yhdistä kuva ja teksti.

Taide inspiroi ja kehittää mielikuvitusta.



Aku on innostunut nykyaiteesta.



Pojat eivät ole kiinnostuneita taiteesta.





Tutustu suomalaiseen kuvanveistäjä Ville Vallgréniin.
Pyydä tarvittaessa apua tiedonhakuun esimerkiksi
opettajaltasi tai luokkatovereiltasi.

★ Etsi kuva Ville Vallgrénin teoksesta Kaiku. Mitä näet?

★ Mikä on hänen kuuluisin patsaansa?

★ Missä patsas sijaitsee?

★ Piirrä ruutuun oma näkemyksesi jostakin Ville Vallgrénin teoksesta.



NUORISO

Lue tarina *Aku Ankka ja kalakaverit*

[https://lataamo.akuankka.fi/lue/e855f970cb62ac1dc692e81a5f1403d2?](https://lataamo.akuankka.fi/lue/e855f970cb62ac1dc692e81a5f1403d2?ref=search&utm_source=email)

[ref=search&utm_source=email](https://lataamo.akuankka.fi/lue/e855f970cb62ac1dc692e81a5f1403d2?ref=search&utm_source=email)

ja tee tehtävät 1–2.

1.

Tarinan juoni on mennyt sekaisin!

Järjestä tapahtumat takaisin oikeaan järjestykseen numeroimalla virkkeet.

a) Aku ja Roope matkustavat lautalla Kalasaareen.



b) Hotellivieraat saavat ruuaksi itse pyydystettyä taimenta.



c) Roope-setä määrää Akun auttamaan hotellillaan.



d) Aku antaa hotellivieraille kalastusvinkkejä.



e) Entiset hotellin työntekijät varoittavat Akua hotellin asiakkaita.



a) Vastaa lukemasi perusteella seuraaviin kysymyksiin.

★ Minkä kalastusvälineen Aku oli piilottanut laukkuunsa?

★ Miksi Roope-setä antoi Akulle potkut?

★ Mitkä kolme asiaa Aku otti huomioon, kun hän alkoi kalastaa saarella?

b) Selitä, mitä seuraavat tarinasta löytyvät sanat tarkoittavat.

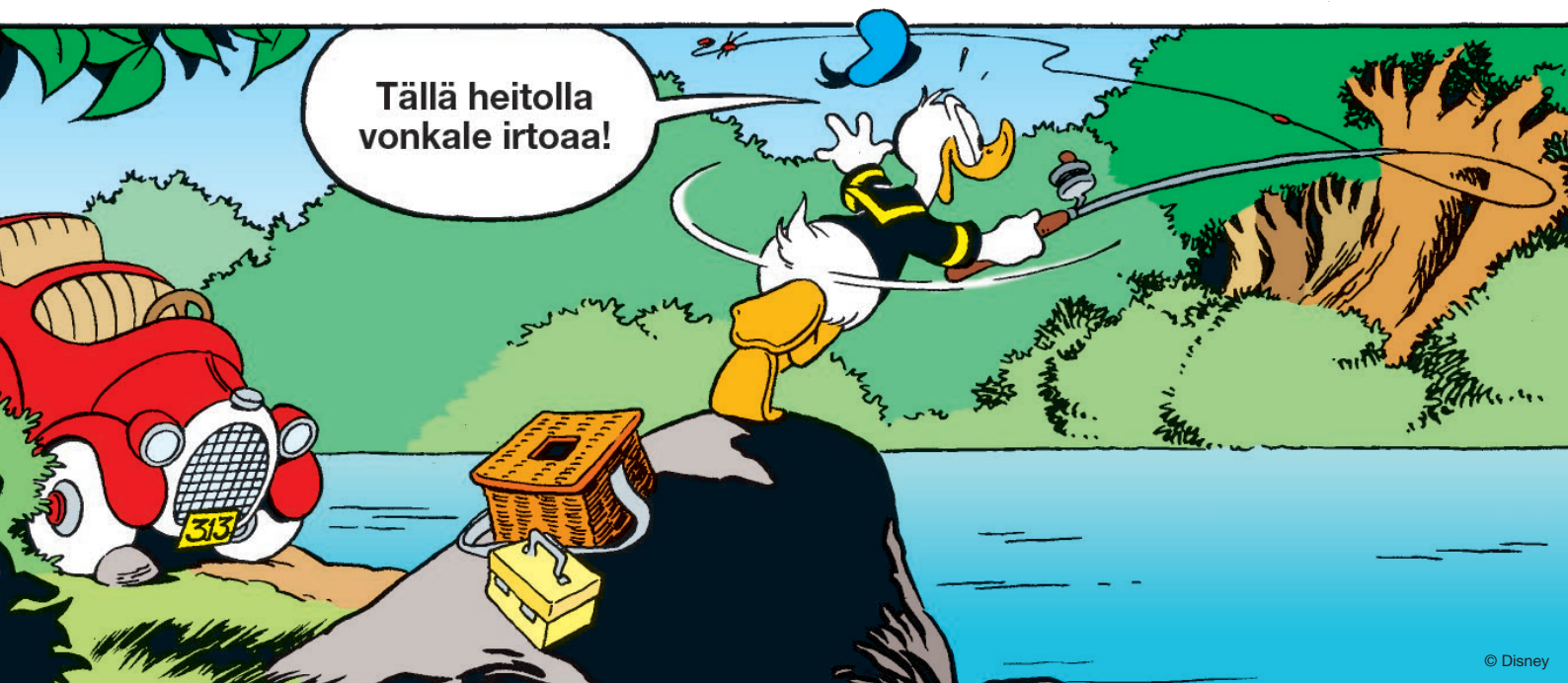
Norkoileminen _____

Luopio _____

Poloinen _____

Roppakaupalla _____

Sintti _____



3.



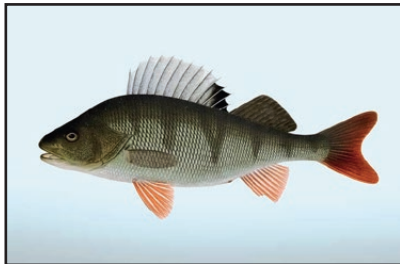
Yhdistä kuva oikeaan kalalajiin. Voit etsiä apua esimerkiksi internetistä osoitteesta <http://www.luontoportti.com/suomi/fi/kalat>.



ahven



hauki



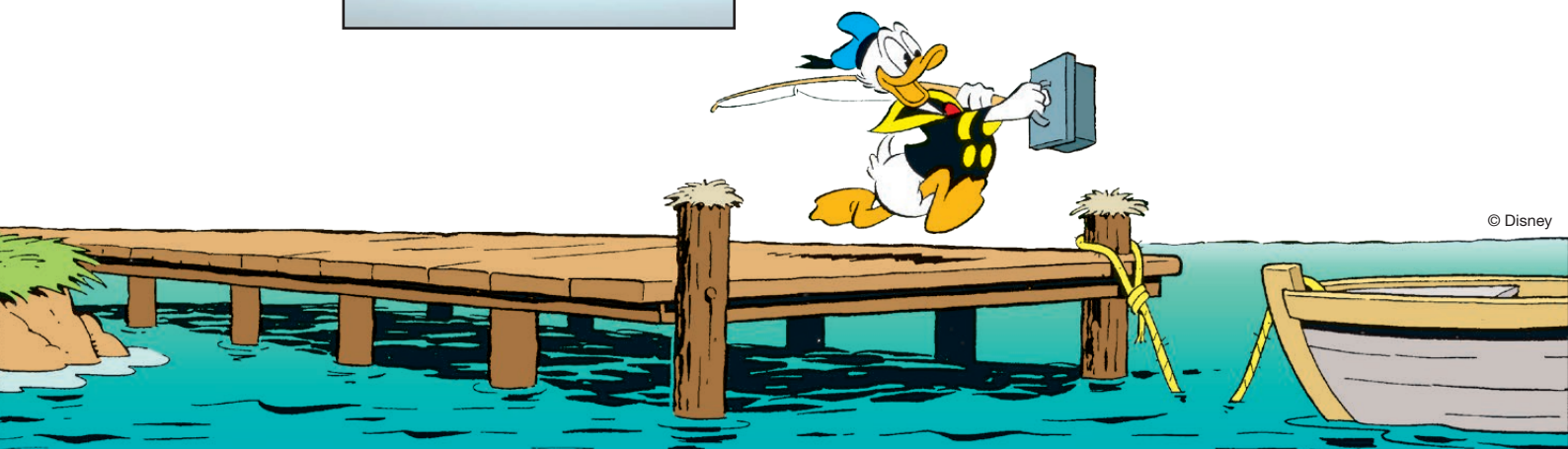
lohi



taimen



kampela

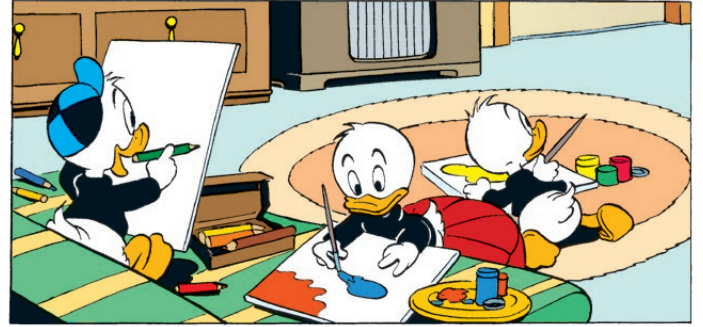


4.

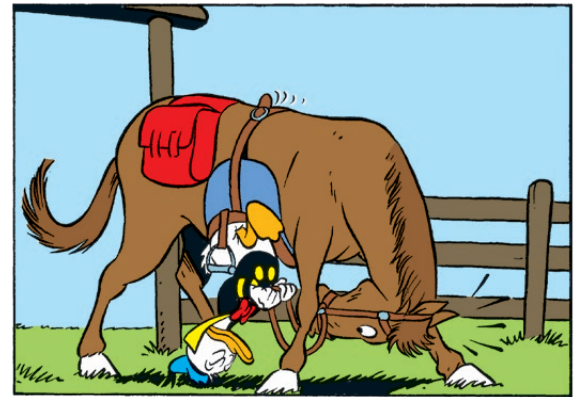
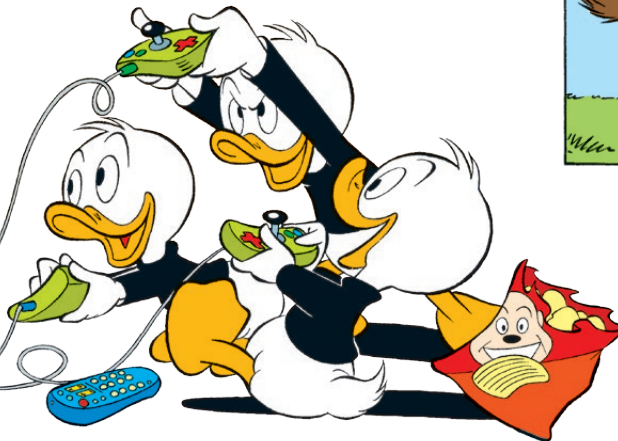
Liikkeelle!

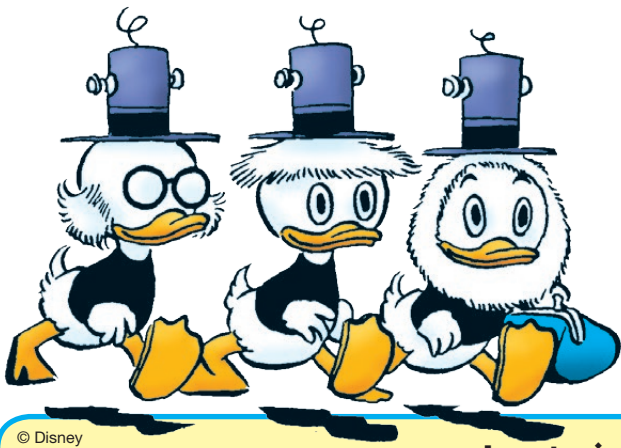


Muodostakaa jokaisen harrastuksen kohdalla ajankäyttöjana. Janan toisessa päässä on vastaus ”lähes päivittäin” ja toisessa päässä ”ei ikinä”. Asettukaa kukin seisomaan janalle sen mukaan, miten paljon käytätte aikaa kyseiseen harrastukseen.



1. Elokvien katsominen
2. Kirjojen lukeminen
3. Tietokonepelien pelaaminen
4. Joukkueurheilun harrastaminen
5. Piirtäminen
6. Musiikki
7. Ratsastaminen
8. Liikunta





HARMAA- HAPSET

© Disney

Lue tarina *Liikunta kannattaa*

[https://lataamo.akuankka.fi/lue/9d06cbacc0ea2eb04938eaf8459c7c0a?](https://lataamo.akuankka.fi/lue/9d06cbacc0ea2eb04938eaf8459c7c0a?ref=search&utm_source=email)

[ref=search&utm_source=email](https://lataamo.akuankka.fi/lue/9d06cbacc0ea2eb04938eaf8459c7c0a?ref=search&utm_source=email)

ja tee tehtävät 1–2.

1.

Tutustu tarinaan

Vastaa kysymyksiin.

★ Mistä Riitalle on kertynyt juoksukokemusta?



© Disney

★ Mitä on tehtävä, jotta kunto kasvaa?

★ Millaisia ominaisuuksia Riitta, Mummo ja Lines ovat liikunnan myötä saaneet?

★ Missä Riitta, Mummo ja Lines hyödyntävät huippukuntoaan?

★ Mitä on muistettava, kun liikkuu ahkerasti?

2.

Ympyröi kolmikon harjoittamat urheilulajit.

kuntosali

pyöräily

rullaluistelu

baletti

steppijumppa

keilailu

jalkapallo

uinti

kuulantyöntö

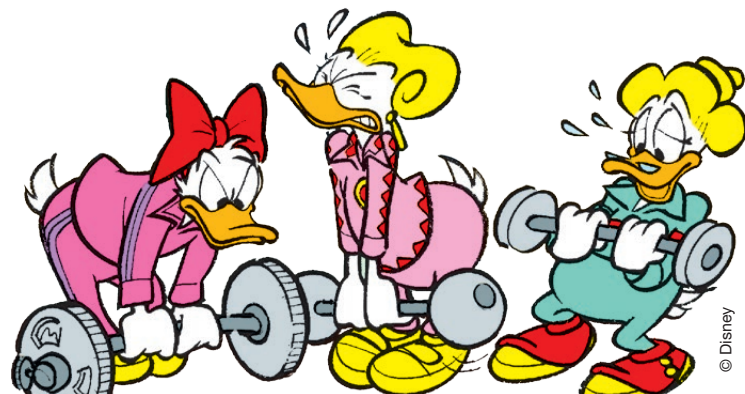
juoksu

jooga

laskuvarjohyppy

veneily

vesijuoksu



© Disney



VASTAUKSET

UNTUVIKOT

Tehtävä 1A:

★ Touhuaisivatko Tupu, Hupu ja Lupu mieluummin sisällä vai ulkona?

Ulkona.

★ Mikä estää poikia harrastamasta heille mieluisia juttuja?

Vaihteleva sää.

★ Mitä Mummo harrastaa?

Kutomista ja tv:n säöohjelmien katsomista.

Tehtävä 1B:

lukeminen

laulaminen

leikkiminen

jalkapalloilu

onkiminen

leijan lennättäminen

pyöräily

askartelu

Tehtävä 1C:



pyöräily



postimerkkeily



lukeminen



loikoilu



palapelin kokoaminen



kokkaus

Tehtävä 4A:



He kinuavat karkkia.

He haluavat piirtää.

He vaativat päästä museoon.

He yrittävät estellä Aku-setää.

He haluavat leikkiä Aku-sedän kanssa.

Tehtävä 4B:

Taide inspiroi ja kehittää mielikuvitusta.

Aku on innostunut nykytaiteesta.

Pojat eivät ole kiinnostuneita taiteesta.



Tehtävä 5:

★ Mikä on hänen Ville Vallgrénin kuuluisin patsas?
Havis Amanda.

★ Missä patsas sijaitsee?
Helsingissä kauppatorilla.



VASTAUKSET

NUORISO



Tehtävä 1:

2

a) Aku ja Roope matkustavat lautalla Kalasaareen.



5

b) Hotellivieraat saavat ruuaksi itse pyydystettyä taimenta.



1

c) Roope-setä määrää Akun auttamaan hotellillaan.



4

d) Aku antaa hotellivieraille kalastusvinkkejä.



3

e) Entiset hotellin työntekijät varoittavat Akua hotellin asiakkaista.



Tehtävä 2A:

★ Minkä kalastusvälineen Aku oli piilottanut laukkuunsa?

Aku oli piilottanut laukkuunsa teleskooppivavan.

★ Miksi Roope-setä antoi Akulle potkut?

Roope-Setä antoi Akulle potkut, koska Aku heitti kahvit hotellivieraan päälle.

★ Mitkä kolme asiaa Aku otti huomioon, kun hän alkoi kalastaa saarella?

Aku otti huomioon veden lämpötilan, tuulen suunnan ja veden virtausnopeuden.

Tehtävä 2B:

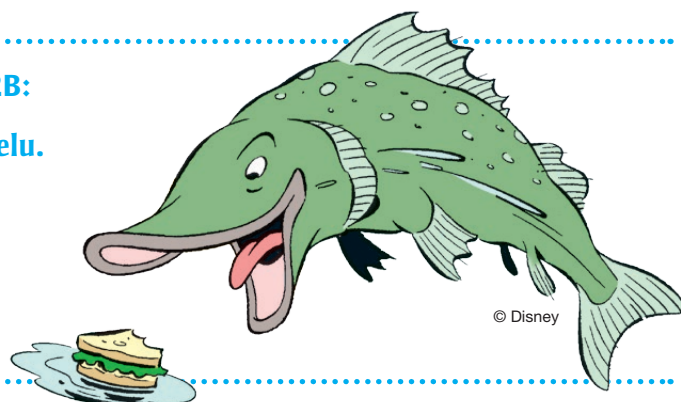
Norkoileminen Laiskottelu tai asiaton oleskelu.

Luopio Petturi.

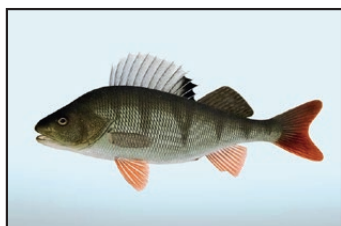
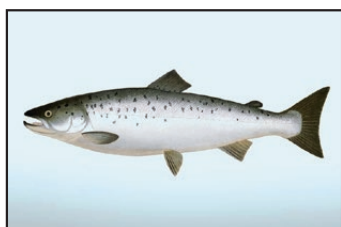
Poloinen Olio, joka tarvitsee sääliä.

Roppakaupalla Todella paljon.

Sintti Pieni kala.



Tehtävä 3:



ahven

hauki

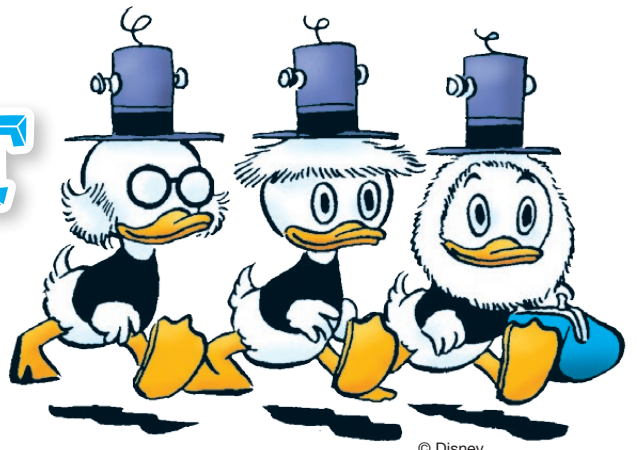
lohi

taimen

kampela

VASTAUKSET

HARMAAHAPSET



© Disney

Tehtävä 1:

★ Mistä Riitalle on kertynyt juoksukokemusta?
Roopen jahtaamisesta.

★ Mitä on tehtävä, jotta kunto kasvaa?
On harjoitettava, uurastettava ja rehkittävä.

★ Millaisia ominaisuuksia Riitta, Mummo ja Lines ovat liikunnan myötä saaneet?
Nopeutta, malttia, ripeyttä, päätöksentekotaitoa ja voimaa.

★ Missä Riitta, Mummo ja Lines hyödyntävät huippukuntoaan?
Alennusmyynneissä.

★ Mitä on muistettava, kun liikkuu ahkerasti?
Tankata riittävästi ravintoa.



© Disney

Tehtävä 2:

kuntosali

pyöräily

rullaluistelu

baletti

steppijumppa

keilailu

jalkapallo

uinti

kuulantyoöntö

juoksu

jooga

laskuvarjohyppy

veneily

vesijuoksu



© Disney