

Antologia 2025

PIMEÄSSÄ HOHTAVAT MARJAT



Vantaan sanataidekoulu

JULKAISIJA

Vantaan sanataidekoulu ry

Asematie 11 A 11

01300 Vantaa

info@sanataidekoulu.fi

www.sanataidekoulu.fi

TOIMITUSKUNTA

Kemppainen Essi

Lahti Eveliina

Maksimainen Tanja

Oinonen Kati

Sipari Jenny

Rautiainen Anna

Saarinen Kira

Snellman Maami

Vuori Venni

Åhlgren Tiina

KANSIKUVA Dream editor canva

KUVITUS sanataidekoulun oppilaat

©Vantaan sanataidekoulu ry ja kirjoittajat



SISÄLLYS

SISÄLLYS	3
ESIPUHE	4
TARINATASSUT 4 6V.	6
SANATAIKURIT 8 12V.	12
TARINATIIKERIT 4-6V.	25
SANANJALAT 7-8V.	29
MARTINLAAKSON ILTAPÄIVÄKERHO VINTTI	31
PAKKALAN ILTAPÄIVÄKERHO	35
TAMMISTON ILTAPÄIVÄKERHO	40
VEROMÄEN ILTAPÄIVÄKERHO	42
TOTEEMIN ILTAPÄIVÄKERHO	44
SATUTOUKAT 4 6V.	45
SANAKEINU 4 6V.	52
SATULINNA 4 6V.	58
TARINASAARI 7 9V.	64
SEIKKAILUJEN MERI 9 12V.	79

ESIPUHE

PIMEÄSSÄ HOHTAVAT MARJAT

Vantaan sanataidekoulun lukuvuoden 2024-2025 antologia *Pimeässä hohtavat marjat* julkaistaan tänä keväänä verkkolehdenä. Kaikki lasten tekstit, tarinat ja jutut ovat syntyneet ryhmässä käsiteltävän kirjallisuuden pohjalta. Tänä vuonna sanataideopetuksen teemana oli Seikkailut ja löytöretket kirjallisuudessa. Teema onkin kulkenut mukamme läpi vuoden. Sanataideryhmissä luettiin paljon teemaan liittyvää kirjallisuutta ja kehiteltiin kirjojen pohjalta kaikenlaista uutta ja omaa. Lukeminen on hauskaa! Silloin pääsee kokemaan tarinaa, eläytymään aivan erilaiseen todellisuuteen! Antologiasta *Pimeässä hohtavat marjat* voit lukea tarinoita mm. omituisista otuksista, huippujengeistä ja heidän urotöistään, kummituksista, salaisista hahmoista, nurinkurinpäivästä sekä suojelevista voimaeläimistä. Saat myös tutustua runoihin ystävydestä sekä vieraila Mauri-koiran ikimuistoisilla syntymäpäiväjuhlilla. Sanataidekoulun antologiasta saat lukemalla tietää, mikä on tämän päivän säätiedotus, ja millaisia aineosia tarvitaan ystävyden valmistukseen. Keitä ovat hahmot Kissakumisaapas,

Koirakarhu, Hallokuuttiween ja Herra Wilsson? Entä, mikä onkaan Kohtalon kultahohde? Tai Superhytkylaite? Entä oletko kuullut koskaan taikasormuksesta, joka antaa maagisen voiman? Saat tämän kaiken selville, kun ryhdyt lukemaan! Pssst! Voit myös kokeilla kirjoittamista ja kertomista itse. Antologiassa on myös sanataidetehtäviä lukijalle. Ne löytyvät jokaisen ryhmän omalta sivulta. Sitten vaan kynä käteen ja kirjoittamaan. Mielikuvituksen käyttö sallittu. On jälleen aika juhlistaa lasten ja nuorten luovuutta ja taidetta! Onnea kaikille kirjan tekijöille!

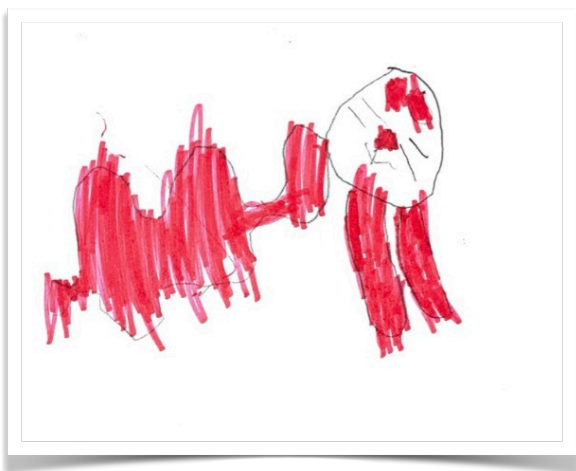
Maami Snellman , Vastaava sanataideopettaja

TARINATASSUT 4–6V.

Sanataideopettaja Maami Snellman

Omituisia otuksia.

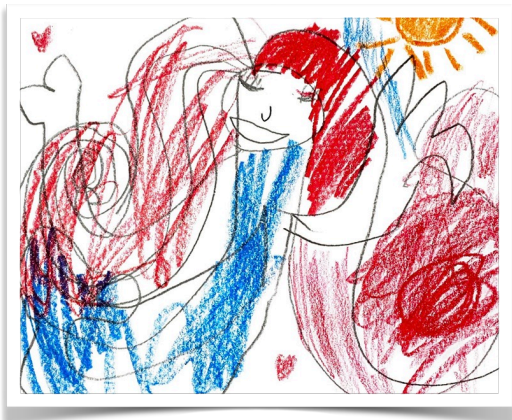
Keksi jokin omituinen otus yhdistämällä kaksi eläintä ja kerro, mikä se on. Voit myös kuvittaa sen. Missä otus asuu? Mitä se syö? Ketkä ovat sen kavereita ja ketkä vihollisia?



Käärmekissa

Käärmekissa asuu etelänavalla. Se syö mansikoita ja mustikoita. Sen kavereita on hiiri ja Siiri. Ja sen vihollinen on turkistenmetsästäjä.

Siiri



Delfiini-ihminen Ruusu

Delfiini-ihminen Ruusu asuu delfiinissä, ja se syö merenneitoa. Sen kavereita on toiset delfiinit. Ihminen on sen vihollinen.

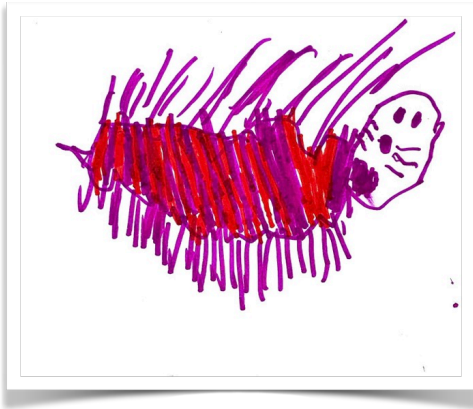
Linnea



Koirakarhu

Koirakarhu asuu pohjoisessa, ja se syö kaikenlaista hedelmää ja kaikenlaista omenaa. Sen kavereita on karhu ja koira. Tiikerit ja ketut on sen vihollisia.

Sofia



Kissakäärme Almiina Roosa

Kissakäärme Almiina Roosa asuu taidetalo Toteemissa, ja se on näkymätön. Se syö Maamia ja Maamin kirjoja. Sen kavereita ovat donitsit. Kuvat ovat sen vihollisia.

Viivi

Pupuperhonen

Pupuperhonen asuu lehdessä. Se syö kakkua. Sen kavereita ovat kissa ja koira. Ja susi on sen vihollinen.

Helmi



Kerro oma Jos olisin runo!

Keksi hahmo, josta haluat runon tehdä.

Ensimmäinen rivi:

Jos olisin (kerro yksi tai kaksi asiaa, mitä tekisit, jos olisit keksimäsi hahmo)

Toinen rivi:

Jos olisin (kerro jälleen yksi tai kaksi asiaa, mitä tekisit, jos olisit keksimäsi hahmo)

Kolmas rivi:

Jos (hahmo) olisin.

Jos olisin käärme­kissa

Jos olisin käärme­kissa,
söisin kaloja.

Jos olisin Käärme­kissa,
nimeni olisi Siiri.

Jos Käärme­kissa olisin.

Siiri

Jos olisin Pupuperhonen

Jos olisin Pupuperhonen,
menisin kaikkien kanssa ulos leikkimään.

Jos olisin Pupuperhonen,
lepäisin lehdellä kaverin kanssa.

Jos Pupuperhonen olisin.

Helmi

Jos olisin Koirakarhu

Jos olisin Koirakarhu,
leikkisin muiden kanssa.

Jos olisin Koirakarhu,
tykkäisin syödä kaloja.
Jos Koirakarhu olisin.

Sofia

Jos olisin Delfiini-ihminen Ruusu

Jos olisin Delfiini-ihminen Ruusu,
uisin kotona ja Sofian luona.

Jos olisin Delfiini-ihminen Ruusu,
söisin karhuja.

Jos Delfiini-ihminen Ruusu olisin.

Linnea

Jos olisin Kissakäärme

Jos olisin Kissakäärme,
söisin keppiä.

Jos olisin Kissakäärme,
hyppisin missä vaan.

Jos Kissakäärme olisin.

Viivi

Tarina

Eräänä yönä tapahtui jotakin tosi kummallista. Silloin joku potkaisi palloa yöllä. Sitten aurinko paistoi taivaalla niin kuumasti, että kuu meni rikki. Sitten kirje poksautti auringossa ja meni vesipulloon. Sitten valas tuli merestä ja hyppäsi jonnekin kauas maalle. Valas soittaa puhelimella pallolle. Koira tuli ihmettelemään, miten kaikki osasi elää.

Helmi, Linnea, Siiri, Sofia ja Viivi

Keksi voimahahmo! Kerro, miten se suojelee sinua. Voit myös piirtää hahmon.

Minun voimahahmoni on Sateenkaari. Se suojelee minua, jos sudet hyökkää. Sateenkaari on 4 vuotta.

Siiri

Minun voimahahmoni on Kissakumisaapas. Se heittelee kiviä, jos joku lälättelee ja kiusaa mua. Kissakumisaapas on 100 vuotta.

Viivi

Minun voimahahmoni on pupu. Jos joku pelleilee mun kanssa, se sanoo, ettei niin saa tehdä! Pupu on 24 vuotta.

Sofia

Minun voimahahmoni on pupu. Se suojelee mua pehmusteilla ja taikatukilla. Pupu on 1 vuotta.

Linnea

SANATAIKURIT 8–12V.

Sanataideopettaja Maami Snellman

**Keksi maailmaan myrkyllinen kasvi. Missä se kasvaa?
Mitä kasvin myrkky saa aikaan? Millainen on vastalääke
kasvin myrkylle?**

Kohtalon kultahohde.

Kasvupaikka:
Lähellä kaupunkeja tai
kaupungissa
pusikoissa.

Myrkyllisyystietoa:
Pimeässä hohtavat
marjat syötyinä
aiheuttavat
nopean
oravaksi muuttumisen.

Vastalääke:
Vuoristosta löydettyjä
oravanmarjoja.



Elea

Hurjia kummituksia! Kehittele oma kummitus. Kerro, minkä ikäinen se on. Mikä on sen ammatti? Entäpä tärkeä esine? Mitä kummitus harrastaa? Mikä on hänen salaisuutensa? Entä pahin pelko? Mistä kummitus haaveilee?

Hallokuuttiween

Hallokuuttiween on 400200 vuotta. Se asuu hylätyissä taloissa. Sen ammatti on pelottelu, mutta se ei pelottele lajitovereitaan. Hallokuuttiween tärkeä esine on luuta ja haamut. Hallokuuttiween harrastaa haamujen hoitoa ja sen suurin salaisuus on se, että se pelkää parsakaalia. Pahin pelko on parsakaalin syöminen. Hallokuuttiween suurin haave on, että parsakaali poistetaan ja sen erityinen taito on teleporttaus. Hallokuuttiween parhaita ystäviä ovat haamut ja lajitoverit.

Ansa

Growilla on taikakoru, jolla on supervoimat. Eräänä päivänä Taikakoru alkoi vilkkua. Se tarkoitti, että seikkailu alkaa.

Ansa



Herra Wilsson, William.

Elinvuosi: 1608-luku

Kuolinikä: 60-vuotias

Syntymäaika: 1948

Herra Wilsson kummittelee Musiikkitalossa, joka on autioitunut, vuoden 1948 tapahtumista.

Tapahtunut: Viiden asteen hurrikaani oli hyökännyt Suomeen. Musiikkitalossa oli noin 309 ihmistä, joista 200 kuoli ja 109 selvisi.

Yksi kuolleista: Herra Wilsson, William

Lumi

Taikasormus

Antaa maagisen voiman, jolla voi ilmaista omia tunteita maagisella tavalla, joka on salaisuus!

Vain sormuksen saaja tietää sen.

Lumi

Omituisia otuksia.



Hyljeleijona

Hyljeleijona elää Itämerellä. Se syö kaloja ja koralleja. Hyljeleijonan kavereita ovat meduusat. Niiden vihollisia ovat lajitoverit.

Ansa

Resepti ystävydestä

Mieti, millaisia aineosia ystävyteen tarvitaan.

Valmista resepti, jossa kerrot, kuinka paljon mitäkin aineosaa tarvitaan. Kerro myös valmistusohje. Käytä mielikuvitusta ja hulluttele.

Ainekset:

90 kourallista kaakaota
80 kupillista hajuvettä
9 desilitraa jauhoja
8 kauhallista ystävyttä
100 säkillistä iloa
10 tölkkiä muovailuvahaa
7 purkkia juoksua
1 hyppysellinen yksinäisyyttä
2 kappaletta kesää ja elämää

Valmistusohje:

Vaihe 1

Sekoita kaikki.

Vaihe 2

Lisää vettä, maitoa ja mehua.

Vaihe 3

Anna olla 30 min. saunassa ja nauti!

Ainekset:

2,5 kourallista tarinoita
5 kupillista hulluutta
4 desilitraa myöhästymistä
2 kauhallista päärynämehua
1000 säkillistä kissoja
5 tölkkiä fanikuvia
7 purkkia pölyä
90 hyppysellistä musiikkia
8 kappaletta introja

Valmistusohje:

Ystävyys sipsiin.

Vaihe 1

Ota aineosat. Keitä tarinoita 5 tuntia ja lisää mukaan hulluus.

Sekoita dinomaisesti!

Vaihe 2

Ota päärynämehu ja leikkaa se vuokaan hyppien.

Vaihe 3

Lisää sekaan 1000 säkkiä fritattuja kissoja.

Revi fanikuvat palasiksi ja lyö pölyä
niin, että se lentää vuokaan.

Lisää hyppysellinen musiikkia ja 8 kappaletta introja.

Ainekset:

- 1 kourallinen kaikkia voimakkaita tunteita.
- 1 kupillinen kyyneleitä tai sadevettä.
- 2 desilitraa suolaa ja sokeria.
- 1 kauhallinen alumiinia
- 2 säkillistä interstellar dustia
- 1 tölkki hiekkaa
- 3 purkkia vitamiinitabletteja
- 1 hyppysellinen phones-jauhetta
- 1 kappale laavakiveä

Valmistusohje:

Vaihe 1

Sekoita kaikki nesteet eli tunteet, kyyneleet ja laavakiven laava.

Vaihe 2

Sekoita erilliseen astiaan suola, sokeri, interstellar dust, hiekka, jauhettu vitamiini ja phone-jauhe.

Vaihe 3

Sekoita nesteet ja jauhoseos keskenään. Anna vetäytyä 3 minuuttia ja viskaa alumiini ja laavakivi seokseen. Siitä tulee taikina. Heitä jotain, jonka haluat ystäväksi, tällä taikinalla

Aarne

Ainekset:

1 kourallinen kyniä
3 kupillista haleja
100 desilitraa neulasia
99 kauhallista sydänströsseleitä
5 säkillistä sateenkaaria
2 tölkkiä päärynämehua

1 purkki koruja
2 hyppysellistä vettä
50 kappaletta hymyjä

Valmistusohje:

Ystävyyskakkuun

Vaihe 1

Ota kynät ja sekoita ne halien kanssa yhteen

Vaihe 2

Laita taikina tehosekoittimen alle ja lisää neulaset, sydänströsselit, sateenkaaret ja päärynämehu.

Vaihe 3

Lisää purkki koruja ja vettä. Laita tunniksi pahvilaatikkoon. Lopuksi lisää kakun päälle 50 kpl hymyjä.

Ainekset:

- 3 kourallista hauskoja juttuja
- 1 kupillinen naurua
- 2 desilitraa ajattelua
- 4 kauhallista viestittelyä
- 2/3 säkillistä pyöriä
- 2 tölkkiä hymyä
- 4 purkkia iltoja
- 1 hyppysellinen hiljaisuutta
- 3 kappaletta jotain muuta

Valmistusohje:

Vaihe 1

Kerää tarvikkeet ja sekoita ne yhteen huolellisesti.

Vaihe 2

Pehmittele varovasti auringossa, kunnes taikina on 40-asteista.

Vaihe 3

Kaada taikina vuokaan ja pane viilenemään vähäksi aikaa

ja koristele haluamallasi tavalla.

Elea

Runoja ystävydestä

Ystävät ovat tärkeitä! Mieti, mitä sanoja ystävyYTEEN liittyy. Kirjoita sitten runo ohjeen mukaan:

Ystävyys on kuin...

Se tuntuu...

Se näyttää...

Ystävyys on...

Ystävyys on kuin olisi aina elossa,
se on aikaa, jota me eletään.

Se tuntuu ilolta!

Joskus on yksin, mutta se ei haittaa!

Se näyttää värikkäältä, tuoksuu ihanalta ja on pehmeä.

Ystävyys on pata, joka kiehuu
ja rauhoittuu, kun ollaan iloisia.

Ansa

Ystävyys on kuin helmirasia ulkona.

Se tuntuu pehmeältä.

Se näyttää värikkäältä.

Ystävyys on helmirasia täynnä yllätyksiä!

Emmi

Ystävyys on kuin uimista.
Se tuntuu nopealta.
Se näyttää isolta mereltä tai järveltä.
Ystävyys on uimista ystävyiden läpi.

Aarne

Ystävyys on kuin tähti, joka voi sammua ja syttyä.
Se tuikkii ja muuttuu.
Se tuntuu lämpimältä, mukavalta,
joskus surkealtakin.
Se näyttää hymyltä, silmäniskulta, joskus kyyneleiltä,
katseilta, yhdessäololta ja paljon muulta.
Ystävyys on ihanaa.

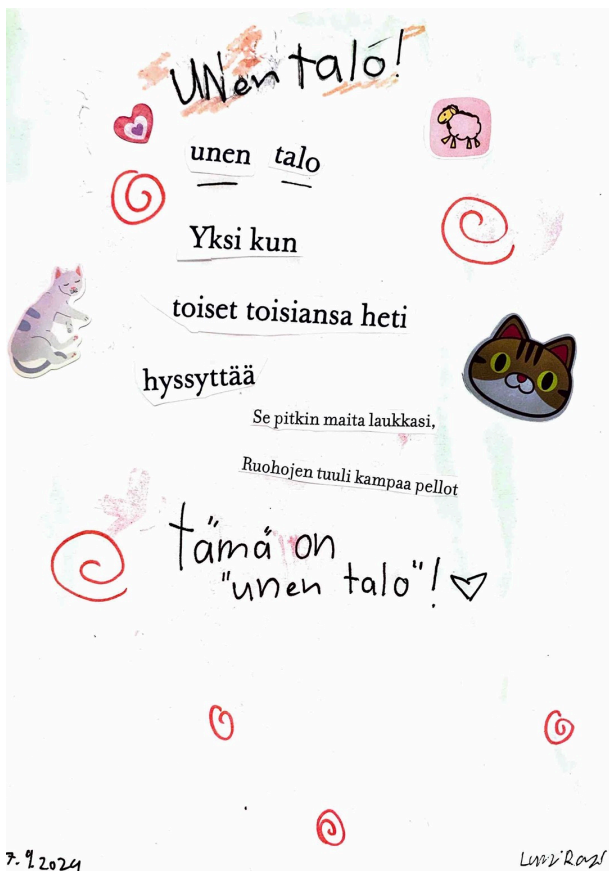
Elea

Ystävyys on kuin kermavaahtoa mansikoilla.
Se tuntuu isoilta halauksilta ja hulluilta jutuilta.
Se näyttää Mitsukilta ja Masarulta
(Sofia sie ymmärrät).
Ystävyys on kaikkea!!!!!!

Lumi

Valmista oma runo cut up- menetelmällä:

Leikkaa lehdestä tai jostakin valmiista tekstistä sanoja tai lauseita ja järjestää ne uuteen järjestykseen runoksi.



Henkilöhahmo

Nimi: Inskube 2424

Ikä: 12 vuotta

Lempinimi: Inku

Ulkonäkö: Vaaleat hiukset ja keho: keskikokoa

Pukeutuminen: Isot hupparit, usein mintun vihreitä.

Luonne: Villi, itsepäinen sekopää, aina nälkäinen.

Paras piirre tai erityisominaisuus: Lukeminen

Heikko kohta: Vatsa

Harrastukset: Lukeminen ja ärsyttäminen

Lempitekeminen: Lukeminen

Salaisuus: Tykkää laulaa sekä tanssia.

Suurin pelko: Väärinkäsitys

Lempiruoka: Kanakastike ja riisi

Inhokkiruoka: Chili

Missä asuu: Se on salaisuus

Lumi

TARINATIIKERIT 4-6V.

Sanataideopettaja Tanja Maksimainen

Keksi säätiedotus! Hassuttele!

Säätiedotus:



Suomessa sataa vain vettä. Sitä sataa tosi paljon. Joet tulvii, tulee hirveesti lätäköitä. Autot ei pysty ajamaan tiellä. Vain lentokoneella voi liikkua. Metrotunneli on täynnä vettä. Kukaan ei pääse päiväkotiin tai eskariin. Sähköt on poikki. Minä nukun koko päivän.

Eino



Säätiedotus:

Länsi-Suomessa sataa suklaakarkkeja. Etelämpänä sataa niin paljon vettä. Itä-Suomessa on aina aurinkoista. Lapissa syödään aina omenajäätelöä.

Eveliina

Millainen on sinun nurinkurinpäiväsi? Mitä silloin tapahtuu? Kerro! Voit myös kertoa nurinkurinpäivä jollekin keksimällesi hahmolle.

Nurinkurinpäivä

Pupun korvat heiluu, pupun korvat on väärin. Tosi outo päivä kyllä. Sitten pupun korvat irtoaa kymmenen minuutin jälkeen. Piti olla minuutti, mutta onkin minuutti. Sitten trampoliini meni pomppimaan itsestään.

Kai

Nurinkurin Anna

Anna tykkää sateenkaaresta ja eri väreistä ja kynttilöistä. Pingviinit hyppelivät joka paikassa. Anna katsoo tähtiä taivaalla. Anna näkee liput maassa ja katsoo kuuta. Tähdet roikkuu ylhäällä.

Sofia



Seikkailu Kissamaailmassa

Kissamaailmassa asuu isi, äiti, minä ja kissa. Siellä asuu kalat veden alla. Siellä on myös paljon alligaattoreita ja leopardeja, lohikäärmeitä ja tiikereitä. Me syödään paljon ruokaa ja suklaata ja mansikka- ja suklaajäätelöä. Kissamaailmassa juodaan mansikkamehua. Leikin kissan kanssa hippaa ja piiloa ja peiliä. Siellä asuu veden alla paljon meduusoja. Jos menee pohjaan, niin sitten meduusat pistää ja ottaa mukaan.

Angelina

Miksi kilpikonnalla on kova kilpi?

Aiemmin kilpikonnän kilpi oli pehmeä. Sitten kilpikonna söi karpässientä ja kilpi muuttui kovaksi. Siitä lähtien kilpikonnalla on ollut kova kilpi.

Rasmus



SANANJALAT 7-8V.

Sanataideopettaja Tanja Maksimainen

Satumeri

Satumeri on satumaailmassa. Meressä on paljon kaloja. Pohjalla kasvaa vihreitä köynnöksiä. Vaaleanpunainen kala syö hiekkaa. Kalan suusta on tullut paljon isoja ja pieniä ilmakuplia. Meri on ihan täynnä niitä. Kasvien takana on tavallisen kokoisia rapuja. Ravut ovat punaisia. Meressä on erilaisia, erivärisiä meritähtiä. Sukellan Satumereen ja menen katsomaan kaloja. Kalat eivät pelästy minua, sillä ne ovat minun ystäviäni.

Sofja



Vuori

Olipa kerran vuori ja vuorella oli jalat. Vuori juoksi Linnanmäelle. Siellä oli maailmanpyörä ja tietenkin muitakin laitteita: kukkasilmätunneli, bingo ja kirjaintalo.

Stella

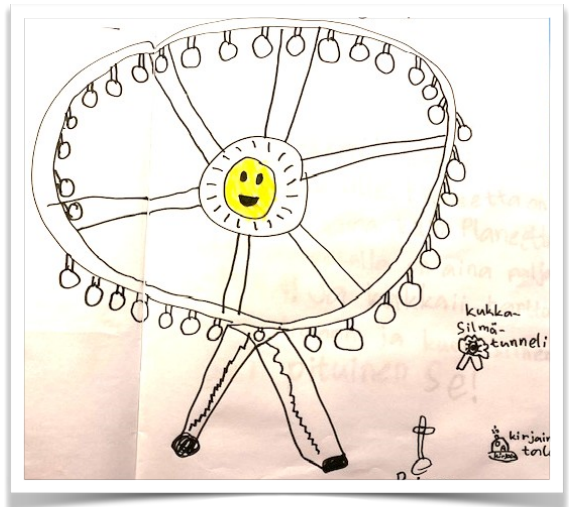
Siilin tiimi

Olipa kerran siili,
jolla oli tiimi.
Tiimissä oli riimi,
jolla oli Miili.
Miili oli siili.

Roosa

Olipa kerran vuori ja vuorella oli jalat. Tämä vuori juoksi kaupunkiin ja kaupungissa oli maailmanpyörä. Vuori sanoi ihmisille: "Kun on myrsky, voitte kiivetä vuorelle!" Tuli tosi, tosi kova myrsky ja ihmiset menivät vuorelle. Vuori halusi auttaa ihmisiä. Vuori jäi kaupunkiin.

Ihmiset tykkäsivät vuoresta ja kertoivat sille salaisuuksia. Vuori ei kertonut niitä kenellekään. Vuori oli kaupungissa iloinen! Se ei ikinä lähtenyt kotiin, missä se oli syntynyt. Sen pituinen se.



Ksenija

MARTINLAAKSON ILTAPÄIVÄKERHO VINTTI

Sanataideopettaja Eveliina Lahti

Huippujengi ja urotyö

Suunnittele oma huippujengi ja heidän urotyönsä (sankariteko). Etsi jengille nimi. Ketkä ovat sen jäseniä? Millaisia erityistaitoja huippujengin jäsenillä on?



Retakpuu

Jäsenet: Super-Kenttä, Ragesta-Kenttä ja lemmikki Norsu-Elefant.

Eryitystaidot: Super-Kenttä pelaa jalkapalloa. Ragesta-Kenttä pelastaa ihmisiä. Norsu Elefant syö hapankorppua ja pizzaa.

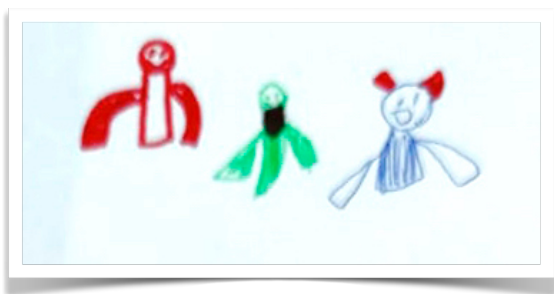
Amir ja Jon

Paras jengi

Jäsenet: Jolis Duna, Numero 35, Harry Potter ja Batman.

Erityistaidot: Jolis Dunana on paras jalkapallossa, numero 35:n erityistaito on räjäyttäminen, Harry Potterin erityistaito on pyöräily ja Batman on hyvä nukkumaan päiväunia.

Dunamis, Aron, Emil ja Otso



Gorilla tack, jotka tarkastavat onko hirviöt totta.

Jäsenet: punainen on Martti, vihreä on Banaani, sininen on mustikka.

Erityistaidot: Martin erityistaitoja on kiipeäminen ja juoksu, Banaanin on superpikajuoksu ja kiipeäminen, ja mustikan juoksu ja kiipeäminen.

Kolmikot

Jäsenet: Roi-koira, Ruusu-kissa ja Kukkankissa.

Erityistaidot: Roi-koiran erityistaito on nopea lentäminen ja muiden pelastaminen, Ruusu-kissa pystyy kasvamaan isommaksi kuin Hulk ja Kukka-kissan erityistaito on korkealle hyppäminen ja raapiminen.



Aisha, Tara ja Lamar



Unitink

Jäsenet: Kirjisti-niminen sateenkaarenvärinen koira, Endin-niminen enkelikoira, joka on väriltään pinkki. Kirjestin erityistaito on koko maailman parantaminen, ja Endin erityistaito on eläinten ja ihmisten auttaminen taikavoimilla.

Alisa ja Mila

Lintujengi

Lintujengiin kuuluu Raichu-Pokemon, Superman ja Lohikäärme.

Supermanin erityistaito on kissojen pelastaminen ja hikkojen parantaminen, Raichun erityistaito on maan rikkominen ja sähkön heittäminen, ja Lohikäärme syöksee hedelmiä.

Abhi ja Elias R.



Raketti

Huippujengin jäsenet: Herra Pilvi ja söpis-Jada. Herra Pilven erityistaito on näkymättömyys. Hän muuttuu myrskyn tullessa näkymättömäksi. Söpis-Jada erityistaito on jatkuva haukkuminen ja karkaaminen

Liia

PAKKALAN ILTAPÄIVÄKERHO

Sanataideopettaja Venni Vuori

IKIMUISTOISET SYNTYMÄPÄIVÄJUHLAT!

Suunnittele jonkin hahmon (eläimen, kummituksen, pehmoeläimen etc.) ikimuistoiset

Syntymäpäiväjuhlat!

Missä ne järjestetään? Mitä siellä tarjotaan? Mitä siellä tehdään? Etc.

Mauri-koiran ikimuistoiset syntymäpäiväjuhlat:

Mauri täyttää 4 vuotta. Synttäreillä tarjotaan pipareita, donitseja, jäätelökakkua, muffineja ja koiranruokaa tietenkin. Siellä on paljon ilmapalloja. Synttärit järjestetään Ellenin luona. Juomana mehua. Kaikki ovat tervetulleita juhlistamaan Mauria.

Ellen ja Ella

Maurin synttärit pidetään Superparkissa. Siellä syödään hamppareita ja pizzaa. Juomana on pepsiä ja jälkkärinä jäätelöä ja kakkua. Synttäreillä leikitään hippaa, hypitään trampoliineilla ja kiivetään kiipeilyseinillä. Synttäreille kutsutaan paljon vaikutusvaltaisia ihmisiä.

Jasper ja Hadi



Maurin synttäreillä tarjoillaan vegaani-kakkua, sipsejä ja jäätelöä. Hedelmäsalaatti saa myös alkupalaksi. Ohjelmassa onkimista, laulamista ja discohuipennus. Synttäreille on kutsuttu Sanni, lida ja ip-kummitus.

Sanni ja lida

Synttäritarjoiluun kuuluu nuudeleita, nakkisämpylää, muffineita ja muumilimua. Synttärit pidetään Serenassa ja siellä ollaan koko viikko. Yösijaksi on varattu hotellihuone. Synttäreille on kutsuttu Pikachu sekä Pokémonin jumala ja Big Boss.

Laurent ja Eelis

Synttärit pidetään puistossa picnicin merkeissä. Luvassa on koiranhäntää, eli aasin häntää mutta koiranhännällä, onkimista sekä piilosen leikkimistä ja pinjata. Tarjoilupöydässä on kroisantteja, minipizzoja ja makkaraperunaa. Mauri täyttää 4 vuotta.

Olivia, Stefania ja Saimi

Maurin ensimmäisillä synttäreillä katsotaan synttäriohjelmaa.

Ruokana on nuudeleita ja perunaa. Ne pidetään koirien omassa Hoplopissa. Kutsulistalla on kaikki iltapäiväkerhon kaverit.

Kia ja Greta

Maurin synttärit pidetään Hoplopissa ja luvassa on paljon eri videopelejen pelaamista, kuten Minecraftia, Robloxia, Brawl Starsia ja Among us:ia. Synttäreillä syödään kakkua ja keksejä, sekä lämpimänä ruokana on lihapullia.

Jason ja Timur

Mauri täyttää 200v. Synttäreillä tarjoillaan kanaa, kalaa ja kakkua. Ne pidetään pakohuoneessa ja sinne on kutsuttu vain Tatu ja Patrik.

Patrik ja Tatu



Maurin 3v. synttäreillä tanssitaan discossa, joka pidetään isossa salissa. Hertan ja Emilian perheet ovat kutsuttu. Synttäreillä syödään kakkua, hamppareita, sipsejä ja ranskiksia. Hedelmiä on myös alkupalaksi.

Hertta ja Emilia

Synttäreillä on tarjolla erilaisia kakkuja juustokakusta täytekakkuun ja siitä vielä kuppikakkuihin. Synttärit pidetään Superparkissa ja sinne on kutsuttu paljon koulukavereita sekä iltapäiväkerhon ohjaajat.

Leticia ja Iris



Mauri täyttää 7 vuotta, joten mikä parempi tapa juhlistaa kuin Superparkissa, jossa on myös discohuone. Kutsulistalla on kaikki koulun oppilaat ja tarjolla on yllin kyllin popcornia ja sekä Chupa chup -tikkareita. Huipennuksena on vielä jäätelökakku.

Hana, Moona ja Shravya

Näille Maurin 127v. synttäreille on kutsuttu Maurin tyttöystävä, toimistosihteeri hra Ä, sekä Maurin pehmolelukavereita. Synttäreillä katsotaan Paavo pesusientä. Synttärit pidetään Superparkissa ja tarjolla on susmuroja, jotka aiheuttavat jatkuvan sus-sanan hokemisen. Synttäreitä vietetään koko yön yli ja jälkkärinä on suklaata tietenkin.

Emil, Emil, Ossi ja Logan

Maurin synttärit vietetään rahaa satavan, revontulien hohdattaman taivaan alla. Tarjoilupöytä on koristettu kultaisella esiliinalla ja synttäreiden kohokohtana on päärynäkakku. Äiti ja isä on tietenkin kutsuttu.

Daniel

Maurin synttäreillä tarjotaan spagettia, sitruunaa ja omenaa. Ne pidetään Hoplopissa ja siellä leikitään piilosta. Kaikki maailman ihmiset ovat tervetulleita juhlistamaan Mauria. Synttäreiden viettoon on varattu 4 vuotta aikaa, jotta kaikki varmasti ehtivät!

Maryam, Anastasia, Juuli ja Amara

TAMMISTON ILTAPÄIVÄKERHO

Sanataideopettaja Jenny Sipari

Unelmien huvipuistolaite

**Suunnittele unelmien huvipuistolaite! Kerro siitä!
Mikä sen nimi on? Millainen se on? Miten se kulkee?
Miksi se on niin hyvä? Montako sinne mahtuu
kyytiin? Jokin erityinen ominaisuus? Voit myös
piirtää laitteen.**

Hurjapää

Siitä voi laskea ja laskea aina uudestaan ja uudestaan, se kulkee hytisten. Se on niin hyvä, koska liukumäestä voi tehdä voltin. Kyytiin mahtuu kymmenen. Se on erityinen laite, koska se kiertää koko huvipuiston läpi. Se menee kovaa ja pää alaspäin.



Superhytkylaite

Laitteessa voi uida ja laskea liukumäkeä. Laitteesta pystyy kurkistamaan. Laite hytkyy ja kiertää rataa. Laitteen renkaissa voi tehdä voltin. Laitteessa on salakäytäviä. Laite on hyvä, koska se menee niin kovaa ja mutkittelee. Laite on hyvä, koska siinä on uima-allas. Laitteeseen mahtuu kyytiin niin monta kuin haluaa. Laite on erityinen, koska se hytkyy ja se menee niin monta kertaa kuin kestät.



Aino, Alex, Alisa, Asla, Eemu, Efe, Emilia, Elias, Elina, Ellen, Elvi, Elvis, Emma, Iisa, Jami, Julius, Kaarle, Miklas, Mimosa, Nelli, Sofia, Taika, Teo, Vilho, Niia

VEROMÄEN ILTAPÄIVÄKERHO

Sanataideopettaja Essi Kemppainen

Salaisia otuksia!

Keksi erilaisia salaisia otuksia! Millaisia ne ovat? Millaisia jälkiä ne jättävät? Entä tehtävä? Voit myös piirtää tai muovaila salaisen hahmon.



Se on Mikrofonimonsteri. Se tekee musiikkia ja kaikki tulee sen luokse. Ne tanssii ja sitten ne kuolee, koska ne tanssii liian paljon, eikä ne pysty lopettaa.

Maya



Se on Jättiläiskana. Sillä on vahva myrkkykieli. Se asuu Etelä-Suomessa ja se syö ihmisiä ja jättää jälkeen vain ihmisten luurangon.

Jooa



Se on Tete. Se sanoo teeteteetete. Se on kuin onnellinen kissa. Se syö kalaa.

Alma

Se on Säbämonsteri. Se syö ihmisiä ja varastaa säbähalleja. Se vaan tappelee ja sillä on napa näkyvillä.



Rasmus L.



Se on lätkämonsteri. Se syö kiekkoja ja kypäriä. Se haluaa varastaa lätkähalleja. Sillä on lätkämailat käsinä ja luistimet jalassa.

Alvar

Se on hodarikoira. Se syö vaan hodaria. Se sanoo hothothot. Sen vartalo on hodari. Se on isompi kuin ihminen koska se syö liikaa.

Daniel

TOTEEMIN ILTAPÄIVÄKERHO

Sanataideopettaja Kira Saarinen

Löytynyt!

Jotakin on löytynyt jostakin! Esimerkiksi sormus, huuliharppu, tonttulakki yksinäinen leppäkerttu etc. Kerro mitä on löytynyt ja mistä? Tuntomerkit? Kuka sen löysi ja millä tavalla? Mistä löytyneen asian saa takaisin?

Löytynyt

Eksyneet ovat löytyneet metsäpolun varrelta peiton alta. Seikkailija löysi eksyneet hypätyään jättimyrkkysienen päälle. Jättisieni savusi, kun seikkailijat pomppivat sienien päällä kuin trampoliinilla. Peiton alta tien varrelta löytyi punainen eläimen nahka, pöllö, jääkarhun poikanen ja noppa. Eksyneille annettiin ensiapua. Rosvo oli laittanut eksyneet peiton alle.

SATUTOUKAT 4–6V.

Sanataideopettaja Kati Oinonen

UNOHDETTUIJEN ELÄINTEN MATKASSA

Keksi unohdettuja eläimiä, ja kirjoita eläimesi lajikuvaus. Mikä on eläimesi nimi? Mitä lajia se edustaa? Miltä eläimesi näyttää? Mitä se syö? Millaisessa ympäristössä eläimesi elää? Onko se päivä- vai yöeläin? Mille eläimille se on sukua?

Unohdettu eläin kissa, nimeltään Sydän. Se kuuluu kissaeläimiin. Kissassa on sydämiä ja värikäs karva. Siinä on keltaista, punaista ja vihreää. Sillä on kädessään pehmolelutoukka. Se syö kalapuikkoja, se asuu metsässä. Se on päiväeläin ja aamueläin, se nukkuu keskiyöllä ja herää vasta auringon noustua. Se herää talvella ja leikkii kelkkamäessä. Se leikkii lumisotaa. Se on sukua eläintarhasta, sukua niitten kissaeläimille, leijonille, mutta se on kiltti leijona, se ei pure.

Elili

Unohdettu eläin Pilvi. Se ei edusta mitään lajia, muistuttaa pilveä. Se syö pilviä, asuu kallionkielekkellä. Päivä ja yöeläin. Myös aamueläin ja iltaeläin.

Varpu

Pelokas orava, joka sulki kaikki ovet. Se pelkää vähän ilotulitteita, se katsoo niitä ikkunasta, mutta se ei halua mennä ulos. Olipa kerran orava, joka asui sen kotona, joka oli puussa. Joka päivä se söi, otti päivälepoa ja vähän leikki. Eräänä päivänä sen luokse tuli toinen orava, ne alko leikkimään ja syömään herkkuja ja niistä tuli ystäviä.

Lilja

Unohdettu eläin ja ihminen. Kissa ja ihminen. Possu ja kissa, kissa on ihminen, possu on kissa. Possu on kissalajia. Kissa näyttää pavulta, ihminen näyttää ihmiseltä. Kissa syö possuja, ihminen syö kalapuikkoja, possu syö karpäsiäkin. Elävät hassussa maailmassa. Päivä ja yöeläimiä, ne ei nuku koskaan paitsi niitten vapaapäivinä.

Silja

KOHTAAMISIA TUNTEMATTOMAN KANSSA

Keksi jokin hahmo, joka tapaa jonkun tuntemattoman hahmon. Missä he tapaavat? Mistä ne juttelevat? Mitä he tekevät yhdessä?

Olen pupu ja tapaan kotkan. Kotka sanoo "Hei, mitä sinä siellä alhaalla teet?" Me mennään yhdessä kuplaskootterilla kotiin. Mä tarjoan sille karkkia, teetä ja kaakaota. Me syödään ja juodaan niitä.

Varpu

Tapaan myyrän metsässä. Myyrä on ihan hiljaa. Ne on syönyt mummin perunoita. Me lähdetään samaan metsään seikkailemaan, me kävellään.

Elili

Kohtaan porkkanan porkkanalaatikossa. Se sanoo "Porkkana!"

Lähdemme toiseen laatikkoon, joka on kuusessa.

Lähdemme porkkanalla toiseen laatikkoon. Jatkamme matkaamme omenaan ja omenasta porkkanaan ja porkkanasta porkkanaan taas. Teemme porkkanaa ja lisää ja lisää porkkanaa.

Silja

Tapaan kissan ja itse olen pupu. Kissa sanoo "Miau!"

Tapaan kissan kotini ulkopuolella. Lähdemme kuumailmapallolla ulkomaille. Menemme meren äärelle yöllä katsomaan tähtiä ja kuuta ja meistä tuli ystävät.

Lilja

SUKELLUS MEREEN. KOHTAAMISIA TOIVEIDEN MERENALAISEN OLENNON KANSSA

Jos voisit sukeltaa meren pohjaan, minkä toivoisit näkeväsi meressä? Kerro toivehahmostasi mm. Mitä se syö? Missä se asuu? Missä se nukkuu? Mitä se tekee, kun näet sen?

Toivoisin näkeväni sateenkaarikilpikonnän. Se syö tähtiä, jotka tippuu mereen. Se syö merilevääkin. Se asuu pyöreässä kalliossa, se nukkuu aaltoilevassa sängyssä, joka on aina pehmeä. Kun näen sen meressä, se leikkii ja hyppelee vedessä. Sen lempisää on sateenkaari.

Lilja

Toivoisin näkeväni kilpikonnän ja olen itse sateenkaarikilpikonna, kun sukellan mereen. Se kilpikonna nukkuu patjalla. Kun näen kilpikonnän, se leikkii mun kanssa.

Varpu

Toivoisin näkeväni meressä sateenkaarikilpikonnän. Se nukkuu jättiläisessä sängyssä. Se pomppii siellä meressä kuin porkkana. Se asuu omenassa, joka on laatikossa.

Silja

SEIKKAILU KUMMITUSTEN METSÄSSÄ

**Millainen on sinun suunnittelemasi kummitusmetsä?
Kerro, millaista siellä on. Kuka siellä asuu? Voit myös
kuvittaa kummitusmetsäsi.**

Siellä paistaa aurinko joka päivä ja sataa lunta, joka on tosi kuumaa lunta, joka polttaa oikein. Pitää koskea lapasilla siellä lumeen. Pitää olla lapaset kädessä. Siellä on possu, violettipilkullinen possu. Se röhkii. Siellä on linna, luola ja talo. Kummituspossu asuu possussa. Se on 10 vuotta ja syö possuja.

Silja

Tonne kummitusmetsään ei kannata mennä, jos ei halua pimeään ja kolkkoon, paitsi jos on semmonen hieno salakortti, joka on kaikilla paitsi rosvoilla. Siellä on kultaa, että ne rosvot tulee sinne, mutta niillä ei oo sitä salakorttia. Ne jää sinne metsään, paitsi jos ne löytää sen kullan kahdessa minuutissa, mutta sinne tulee kultaa lisää, eikä se lopu koskaan. Siellä asuu kummituslehti, se on 10 vuotta. Se syö lehtiä. Asuu synkässä talossa ja jos sille ei näytä sitä salakorttia, jää sinne ikuisiksi ajoiksi.

Varpu

Siellä on puu ja pinkkejä ja keltaisia pilviä. Siellä on aurinko, joka paistaa. Metsässä ei ole kummituseläimiä. Siellä on oravan puu, siellä kuuluu tuulen ääniä. Siellä asuu kissakummituksia, jotka on ystävällisiä, ne syö kalapuikkoja. Metsässä on aina lämpöä ja kylmää sadetta. Kuusivuotias kummituslissu asuu

kummitusmetsässä. Lissu syö kalapuikkoja. Se asuu kummitusmetsän omassa tornissa.

Elili

LÖYTÖRETKI VIIDAKKOON

Mitä kaikkea löytöretkeilijä voi löytää viidakosta?

Kerro!



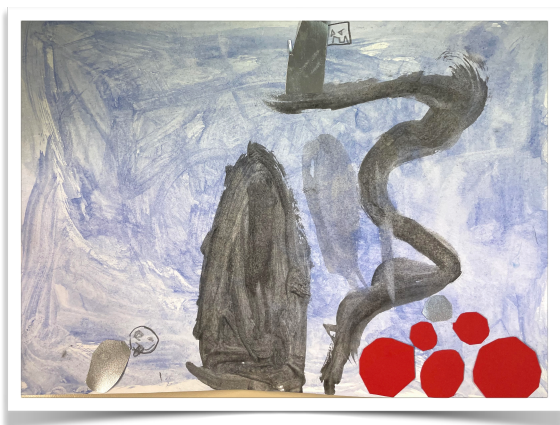
Viidakossa elää apina, se haluaa mangoja. Koira haluaa mangoja, apina onnistuu saamaan kaikki mangot.

Elili



Viidakossa elää pensas. Se haluaa banaaneja ja yhen hopeabanaanin. Varpu tulee ja saa kaikki banaanit ja Varpun puolukka-hillopurkin, jonka se unohti viidakkoon.

Varpu



Viidakossa hirviö vaanii puussa ja kilpikonna yrittää saada hedelmiä, mutta se on niin hidas. Hirviö lähti kylään lohikäärmeen luo ja kilpikonna sai kaikki herkut syödäkseen.

Silja



Viidakossa elää pisara, se on aina vedessä. Sillä on vain yksi viinirypälepussi ja se riitelee lohikäärmeen kanssa siitä kumpi sen saa, viinirypäleitä joita on sata. Lohikäärme vaanii pensaassa. Molemmat sai viinirypäleitä, ne jako ne.

Lilja

SANAKEINU 4–6V.

Sanataideopettaja Kati Oinonen

SEIKKAILU SUPERELÄIMIEN MAAILMAAN!

Lähde seikkailulle supereläimen maailmaan! Etsi supereläin. Kerro, mikä on sen erityistaito. Mitä muuta se osaa? Mikä on sen tukikohta eli paikka, jossa se oleskelee? Mieti, millaiset supervoimat sinä itse haluaisit.

Supereläin mustekalaeläin. Se lentää, se osaa ajaa polkupyörällä, mutta yhdellä renkaalla vaan. Se on karkkimaassa ja se saa syyä jäätelöä, mutta niitä on satamiljoonaa jäätelöä, mutta jätskiä on enemmän ja karkkia on enemmän, eikä tarte maksaa. Mustekala sanoo: "Terve, terve, olen hassu!"

Sisun supervoimat, jos sellaiset saisin:

Lentää, näkymättömyysvoima ja supervoima!

Sisu

Supereläin tiikeri. Se osaa teleporttaa, olla näkymätön, lentää. Sen tukikohta on Marsissa. Marsissa se auttaa kaikkia.

Fredrikin omat supervoimatoiveet:

Teleporttaus, näkymättömyysvoima, lentää, supervoimat.

Fredrik

Supereläin Superhukka. Se osaa kiivetä vuorille, olla vahva, lentää, teleporttaa ja muuttuu näkymättömäksi ja syökseä seittisinkoja. Se tarttee niin, että sillä olis granaattipyssy, jolla se voi ampuu granaatteja ja sit sillä on yks kamera, jolla se voi kuvata ja sillä on huuliharppu, huilu ja rumpu. Tukikohta on maan alla, josta pääsee sellasella teleporttaamalla sinne. Se tekee supertekoja, voi auttaa esim. Nuuskamuikkusta ja Spidermania ja muita muumihahmoja, esim. Vilijonkka. Sillä on jousipyssy, jolla se voi ampuu nuolia ja sillä on yks miekka ja tiirikka ja sillä on aika paljon tavaraa ja sillä repussa on sellaisia tavaroita mitä rosvot käyttää ja etsivät käyttää.

Teemon supervoimatoiveet:

Teleporttaus, näkymättömyysvoima, supervahvuus, lentokyky, kiivetä vuorille, kyky syöksee seittisinkoja, graanaattipyssy käytössä, kamera, huuliharppu, huilu ja rumpu.

Teemo

Supereläin se on näkymätön ja se irrottaa isoja teippirullia. Se osaa, ei mitään muuta. Sen tukikohta on Lapissa. Se auttaa näkymätöntä Lumikkoa. Unon supervoimatoiveet: ei ole.

Uuno

LÖYTÖRETKI AVARUUTEEN!

Lähde löytöretkelle avaruuteen! Kerro, millä matkustat sinne. Millaista siellä on? Mitä siellä voi tehdä? Kuinka kauan olet löytöretkellä avaruudessa?

Lähden matkaan kiiltävällä avaruusaluksella. Siellä saa juoda mehua ja se alus menee itsestään. Avaruudessa näkyy kiiltävää. Siellä näkyy siili, joka on kiiltävä eikä oo pistävä. Matkustan Karkkimaahan. Laskeudun

Jätskikiskamaahan.

Löydän sieltä jäätelöö satamiljoonaa.

Mä oon siellä ikuisuuden, koska se on mun koti.

Täällä on ihminen, joka vartioi kotia. Koti on kiiltävä.

Sisu



Sheule on avaruusraketti, jolla lähden löytöretkelle avaruuteen. Matkalla näkyy avaruusolento, se yrittää napata alusta, mutta mä lähen pakoon. Siellä on vaan yks timantti, joka hehkuu. Siellä näkyy nieluvaaroja, joiden yli ei voi lentää, koska se muuten nielasee. Siellä näkyy maapallo kaukana. Siellä on kuu, kun aurinko laskee ja se oli täysikuu. Aurinko on siellä kanssa. Laskeudun Marsiin, siellä on vähän vettä, vähän suota ja nieleviä aukkoja kaks. Mä aion ottaa sieltä bambun-



oksan, joka on avaruudessa. Mä vien sen maapalloon, omaan kotiin. Mä viivyn siellä matkalla kuus vuotta, oikeestaan kuustoista vuotta.

Teemo

Avaruuslentokoneella lähden avaruuteen. Siellä näkyy



maa ja aurinko. Siellä näkyy avaruusolentoja ja avaruuseläimiä. Sitten näkyy pieniä planeettoja. Siellä on timantteja. Olen siellä 20 vuotta. Siellä on puita. Siellä on kylmää.

Fredrik



Lähden pyöreällä aluksella avaruuteen. Täällä on tällöinen kivenlohkare, planeetoita, niillä ei näy mitään. Siellä on semmosia avaruusolioita. Avaruusoliot on

kaveruksia. Siellä on semmosia ihmeotuksia, ne ei pidä mitään ääntä. Siellä on semmonen joku ihme lentävä avaruusasema, se on ruskea. Avaruusasema pelkästään lentää, mut kyl siellä on joku hoitaja ja työntekijäkin. Mä oon siellä yhden minuutin.

Uno

LÖYDÄTKÖ LEPAKON?

Keksi erilaisia lepakoita maailmaan! Miltä se näyttää? Missä se asuu? Missä lepakko liikkuu, ja mitä se osaa tosin hyvin? Mitä haluaisit opettaa lepakolle?

Lepakko Antero asuu Karkkimaassa. Se nukkuu kirjainpedissä, jossa se lukee samalla. Karkkimaassa on ihmisiä ja se tulee alas pediltään viilentämään aina ihmisiä. Se osaa lentää ja se menee puuhun nukkumaan pää alaspäin. Se nukkuu yöllä ja on hereillä päivällä. Se tykkää syödä pelkkiä hedelmiä. Haluaisin opettaa sille nukkumisen.

Sisu

Lepakko Ville asuu Sydänmaassa sen kaverin kanssa. Sen kaverin nimi on Kuusi. Ne menee aina etsimään sydämiä, koska ne haluaa etsiä sydämiä, koska ne rakastaa toisiaan. Se menee aina semmoseen huvipuistoon, koska sen mielestä siellä on aina hauskaa ja sen kaveri tulee aina mukaan. Ne syö sydämiä. Se osaa soittaa viulua. Haluaisin opettaa Vilelle lentämistä, koska se ei osaa vielä lentää. Se nukkuu väärinpäin.

Anni

Lepakko Enni asuu linnassa. Linnassa se leikkii piilosta ja ompelee. Hän ompelee vaatteita tosi monelle. Se syö päärynöitä ja kuivattuja hedelmiä. Haluaisin opettaa sille hyppimistä. Se nukkuu pää alaspäin.

Alise

Herra Lepakko ja kyllä sillä on punainen kauluspaita ja napit siinä. Ne on suorassa linjassa. Se asuu puunoksalla. Se osaa kaikkea ja se osaa myös lentää kun se on aikuinen. Herra Lepakko etsii lihaa, hedelmälihaa. Ei ole mitään opetusta, koska hän osaa jo kaiken, koska hän on jo aikuinen.

Uuno

Lepakko Ville asuu avaruudessa. Se osaa nukkuu ja leikkii, avaruudessa asuu sen kaveri. Se osaa pyörii, piirtää. Se syö mangoa ja banaania.

Fredrik

SATULINNA 4–6V.

Sanataideopettaja Kati Oinonen

LÖYDÄTKÖ LEPAKON?

Keksi erilaisia lepakoita maailmaan! Miltä se näyttää? Missä se asuu? Missä lepakko liikkuu, ja mitä se osaa tosin hyvin? Mitä haluaisit opettaa lepakolle?

Lepakko Lei asuu lepakkoluolassa, se on punainen lepakko. Siellä lepakkoluolassa on muitakin lepakoita. Se liikkuu huvipuistossa, se menee niihin laitteisiin ja syö jätskiä. Lepakko Lei osaa pyöriä ja lentää, aluksi sen piti harjoitella, mutta se oppi heti. Sen yks kaveri opetti sitä, sen nimi oli Aala. Se oli toinen lepakko. Lepakko Lei syö kakkua. Haluaisin opettaa sille pyörimistä ja liitämistä. Se osaa lentää, mutta se ei osaa liittää. Se nukkuu yöllä ja valvoo päivällä. Se osaa syödä jäätelöä. Lepakko Leillä on korvissa timantit, jotka auttaa sitä kuulemaan paremmin. Sillä on myös napit ja sillä on paita ja ne napit kuuluu siihen paitaan.

Suvi-Aamu

Lepakko 481 asuu vuorilla, se on musta lepakko. Jos katsoo vuorilta tosi alas ja hyppää, tulee laavaa ja menee laavan sisälle ja menee hornaan. Se voi mennä vuorilta alas laavareikiin ja palata niistä pois. Sillä on vain yksi tie. Se menee lentäen. Se menee niistä

suunnista missä on reikä ja missä on lasereita, niistä ei saa mennä. Se nukkuu pääylöspäin, se nukkuu itseasiassa pää alaspäin, muut ei näe, kuin sen oikein päin, mutta muut on sen elämässä väärinpäin. Se on oppinu ihan ite lentämään. Timantit on sen takia, että se voi olla timanttipaikoissa. Minulla ei ole sille mitään opetettavaa.

Nestor

Lepakko Sydän asuu vuorella, jossa on kukkia ja timantteja ja sen lepakkokaveri. Se on punainen lepakko. Ne leikkii aina myöhään kaverin kanssa. Ne syö omenoita, kun niillä on nälkä. Ja ne tippuu niin kuin omenat ylhäältä maahan. Ne nukkuu pää ylöspäin. Se osaa lentää ja kirjoittaa. Haluaisin opettaa sille lukemista, koska se ei osaa lukea.

Lilianna

SEIKKAILU SUPERELÄIMIEN MAAILMAAN!

Lähde seikkailulle supereläimen maailmaan! Etsi supereläin. Kerro, mikä on sen erityistaito. Mitä muuta se osaa? Mikä on sen tukikohta eli paikka, jossa se oleskelee? Mieti, millaiset supervoimat sinä itse haluaisit.

Superpupu osaa lentää ja taikoa. Se odottaa tehtäviä pinkissä talossa, jossa on liila katto ja siniset ikkunat, joka sijaitsee metsän laidassa. Se kulkee autolla mikä on vaaleenpunainen ja tummansiniset ikkunat ja punaset pyörät. Se muistuttaa vähän hevostäpää, mutta se ei ole hevostäpää. Sillä voi ajaa myös metsässä. Se tarvitsee bensaa polttoaineeksi. Se pelastaa, jos joku on esimerkiksi puussa tai joku on vedessä.

Suvi-Aamun supervoimatoiveet: Osata lentää ja taikoa itselleni prinsessavaatteita. Haluan myös osata taikoa karkkeja.

Suvi-Aamu

Supereläin Enderman. Se lentää niin, että se voi teleportata sinne, minne se haluaa. Se Enderman voi olla siinä kohassa taivaalla, missä se teleporttaa. Jos sitä katsoo silmiin, voi kuolla. Se odottaa tehtäviä Endermanin maassa. Se voi mennä teleportaaliin. Se on mennyt ääreen. Äärikaupunkiin. Sen pitää pysäyttää niitä pahiksia. Luurankolampaita myös tai vaihteeksi myös luurankoratsastajia myös.

Nestorin supervoimatoiveet:

Osata teleportata, osata katsoa niin että kuolee.

Nestor

LÖYTÖRETKI AVARUUTEEN!

Lähde löytöretkelle avaruuteen! Kerro, millä matkustat sinne. Millaista siellä on? Mitä siellä voi tehdä? Kuinka kauan olet löytöretkellä avaruudessa?

Yksisarvinen alus lähtee matkaan Kirjoitusplaneetalta. Kirjoitusplaneetalla olin tekemässä rakennusta Hopeaplaneetalle. Matkalla näen mustan aukon ja se tulee vaan lähemmäks ja yrittää imasta kaikki avaruusplaneetat. Liilakynsi on avaruusaluksesta irronnut osa ja se on vaan paikallaan. Siellä on pehmeitä papereita, jotka lähestyy koko ajan sitä avaruusalusta. Mä lähen kaukaiselle Kristalliplaneetalle. Siellä on hopeisia kristalleja ja siellä näkyy kristalliyksisarvinen. Menen etsimään kristallikirjaa, se on siellä kristallikristallin sisällä, mutta siinä on lukko. Kun siitä nykäsee, niin se avautuu yhestä köydestä ja sitten siinä on myös kristallikirjassa semmonen juttu, että se on harvinainen. Kun olen löytänyt sen, lähen maapallolle.

Hertta

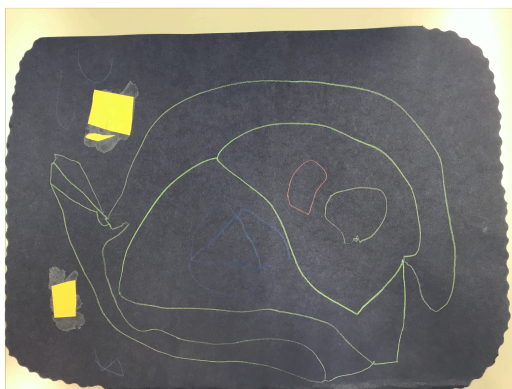




Karkkikupu
avaruusaluksella
lähden matkaan.
Minä näin puun,
tähtiä ja planeettoja.
Minä nään siellä
karkkeja.
Mä laskeudun sillä
mustalle planeetalle
ja nään siellä Sumun

ja Sumin. Me löydetään sieltä timantteja. Timantit löytyy
kuusta. Sen jälkeen mä lähden kotiin ja Sumu ja Sumi
jää mustalle planeetalle. Käyn myöhemmin uudestaan
tapaamassa Sumua ja Sumia. Sitten kotona mä syön ja
meen nukkumaan.

Suvi-Aamu



Bsss Bananas
aluksella lähden
matkaan. Matkalla
näkyvät kirjaimia,
Y-planeetta.
Laskeudun
Y-planeetalle.
Y-planetaalla on
pötkylä. Pötkylä on

Harppojan päällä, mut se Harppoja kävelee laavassa. Harppojia ei laava haittaa. Mä voin pukea sinisen timanttipuvun. Mut aurinko on neliö. Ja sitten maa on myös neliöitä. Siellä on myös Zombieita. Ja vähän muita outoja olentoja. Paidan muotoinen on se mun kotiplaneetta.

Nestor

Lähden avaruuteen äidin ja isin ja mun serkkujen kanssa. Avaruudessa on puita, oksia. Siellä ei näy avaruusolentoja, eikä avaruuseläimiä. Me lennetään sinne avaruusaluksella. Siellä on isoja tähtiä. Siellä on leijuvia kirjaimia, jotka leijuu alas, ja ne törmää alas. Siellä on tähtikuviot, jotka on värikkäitä.

Lilianna



TARINASAARI 7–9V.

Sanataideopettaja Kati Oinonen

Tutkimusmatkalla mörköreitillä! Mitä kaikkea mörköreitiltä löytyy? Kerro!

HAAMUJUNIEN VALTAKUNTA

Valtakuntaan pääsee ovesta, joka on tehty puusta. Ovesta on vähän sinistä väriä ja vähän valkosta. Ovesta vartioi portinvartija, joka on koira. Koira on iloinen. Sille pitää antaa kirja, jotta se avaa oven kortilla vierailijalle. Sinne saa tulla vain haamut. Kun saapuu haamujunien valtakuntaan, siellä odottaa lintuhaamu. Se vie saarelle, jossa on yksi puu. Siellä on kahvila, josta saa suklaata ja haamujuomaa. Haamujunien valtakunnassa on kirkko, siellä kaiku ja kummittelee. Kummitukset on pyöreitä ja isoja, jotka siellä kummittelee. Harmaa mörköreitti on vanhaa juomaa, sitä pitkin pääsee metsään, jossa on taloja ja hotelleja. Vihreä mörköreitti on haamujunien junarata. Siellä voi matkustaa tosi pitkällä junilla. Junilla voi matkustaa saareen ja metsiin ja kirkkoihin. Haamujunien valtakunnassa asuu neliöitä haamuja ja karhuhaamuja, ne on vihaisia. Haamujunien valtakunnasta pääsee pois tunnelista.

Konsta

MONSTERIMESTARI

Monsterimestari on mörköjen kaupunki. Sinne pääsee ovesta, johon pitää liimata purukumia. Jos menee eka kertaa, pitää liimata purkka omasta suusta. Ovea vartioi kaikista ihmisten sieluista koostunut portinvartija.

Portinvartijan nimi on Mimmi. Purkalla pitää koputtaa ovea, jos koputtaa liian lujaa se ei avaudu, pitää osata koputtaa normaalisti ja rauhallisesti. Oven luona on mörköjen ekstravoimat, niitten voimat on, että ne tekee kaikkea, niin ne teki langasta pienen taideteoksen oven luokse, jonka vieressä on mallinukke. Monsterimestari kaupungissa on aika paljon maanjäristyksiä. Sitten monet ketkä on käynyt, on menehtynyt maanjäristyksestä tulleista koloon, joka on niin litteä. Monsterimestari kaupungissa on paikkoja joitten nimet on Rusakko, Jänis, Kani, Naama, josta tietää, että se on kuolemankuilu. Maanjäristys on tehnyt kaksi vihreää reittiä, jotka on sen takia vihreitä, että ne on noussut ylös ja ottanut sieltä vähän ruohoa. Sieltä voi päästä hiirenkoloon ja kouluun. Se koulu on tehty ihmisistä jotka on jäänyt tonne. Haamu on löytänyt ne tunnustelemalla kaikki kolot ja se on tehnyt niistä koulun. Monsterimestarista löytyy kummitusjunareitti. Monsterimestarissa ei käytetä normi-ihmisten puheita. Kummituskarmima, jossa kulkee pikku pahiksii, haamuja keskellä tietä, joita voi nähä tosi harvoin ja se juna on näkymätön pääkallo ja vain kummitus näkee sen. Reitin varrella on pysäkki, jolla odotetaan kummitusjunaa, jos on yö, niin monet menee kattoo niitä minpahiksii, koska niitä voi yöllä nähä ihan tosi hyvin. Vanilia, on pysäkki jos haluaa jätettä niin saa ottaa

vaniljajätettä. Kuolemankuilu, siellä on niitten haamujen pesä, mutta ne on ihmisten haamuja, jos hirviö menee, niin saa ihmisallergian ja muuttuu ihmiseksi, joka on hengenvaarallista. Tornado, se on pieni semmonen vesipyörre. Uppoutuneita raiteita, jotka on pudonnut, niin niistä on syntynyt pikkunen savu ja se rupes pikkuhiljaa pyörä ja siitä muodostui tornado ja raiteitten alla oli vettä, joka oli myrkyllistä. Se on tosi kova, koska siellä on niitä raiteita seassa. Meri, siellä alussa on sama meri, josta syntyy tornado, mutta siellä meressä voi pompata raiteille, mutta siellä on myrkyllisiä haita jotka voivat nappaa hirviöitä ja niitten avulla ne raiteet tippu, koska se haamu on niin painava. Kun monsterimestarista haluaa lähteä pois, pitää tehdä kaikki tehtävät ja siellä on tosi, tosi pieni portaali, jota on tosi vaikea löytää. Sillon ku tuntuu, että jalka on vähän alempi, niin sillon siellä on portaali. Muutoin sieltä ei pääse pois. Siellä on myös lepakoita, jotka tiputtavat kuivuneita marjoja, niin niitä voi syödä. Aina pitää pukea viitta, kylpytakki, kun sinne menee.

Heikki

HÄMÄHÄKKIMAAILMA

Boops niminen kummitus asuu hämähäkkimaailmassa. Hämähäkkimaailman porttia vartioi Boops hämähäkkikummitus itse. Ovella lukee: "Varokaa!" Ovesta pääsee sisään, jos osaa antaa hämähäkille ruokaa. 15 omenaa riittää hämähäkkikummitus Boopsille.

Hämähäkkikummitus Boops syö omenaa, vihreitä omenoita. Hämähäkkimaailmassa on toinenkin kummitus, se on vaarallinen. Sitä kannattaa varoa siellä. Mörköreitiltä löytyy hirviömetsä, jossa asuu hirviöitä. Ne on hiljaisia hirviöitä. Hirviöt kävelee hirviömetsässä. Siellä on yö. Mörköreitillä on teleportti, jolla pääsee siirtymään mörköjen maailmaan. Siellä asuu ihmisiäkin. Ne on sovussa mörköjen kanssa. Siellä on lämmintä, mutta aina talvi. Siellä on vain yksi vuodenaika. Ihmisten asunnoista on 10 000 km hirviömetsään. Siellä on pimeää ja hiljaista joka puolella. Mörköreitillä olevat kummitukset on myös vaarallisia.

Luka

JAAI

Jaai maailmaa vartioi kissa. Jaai maailmaan pääse, jos sanoo kissalle "Miau!" Kun ovesta on päässyt sisään, siellä on jäätelöpaikka, jossa on siili ja sillä on sateenkaaripiikit ja jos koskee siniseen piikkiin, tulee mustikkamakuu jäätelöön. Sillä on erivärisiä piikkejä, jos koskee kaikkiin piikkeihin samaan aikaan, tulee sateenkaarijätelö. Koulussa on mörköoppilaita, jotka opiskelee siellä taikomista ja lentämistä, jotkut niistä osaa lentää. Ne opiskelee mörkömusiikkia, joka on villiä musiikkia. Hop Lop on erilainen kuin ihmisten maailman Hop Lop, se on

pelottavampi. Kaupassa myydään lemmikkejä, lohikäärmeitä ja yksisarvisia ja kaikkea muuta. Silmänöitä on yks paikka, jossa asuu silmänöitä, se on ystävällinen. Mutta jos sitä ärsyttää, se alkaa syödä sen purkista silmiä ja se näyttää ällöttävältä. Siellä on neljä vuodenaikaa, mörköjen lempivuodenaika on talvi, koska silloin on pimeää ja ne tykkää säilyttää. Lämpötila on lämmintä ja kylmää. Jos mörkömaailmasta haluaa lähteä pois, pitää kuolla jotenkin. Mörköt on kilttejä siellä.

Flora

HAAMUJEN VALTAKUNTA

Haamujen valtakunnan ovea vartioi portinvartija, jonka nimi on Läpinäkyvä. Koska se on haamuportinvartija, niin se on semmonen läpinäkyvä. Jotta haamujen valtakuntaan pääsee, pitää koputtaa ovea kolme kertaa ja sanoo taikasana, joka on salainen, jonka tietää vain portinvartija. Sen jälkeen ovi avautuu. Haamujen valtakunnan haamu on läpinäkyvä. Se pystyy muuttumaan näkymättömäksi. Se on keskikokoinen ja pystyy muuttamaan muotoaan, vähän kuin joku muovailuvaha. Luonteeltaan se on vähän kaikkea ja on pelottava, koska se on haamu. Mörköreitillä on jäätelökioski ja mun koti. Hop Lop, joka on ihmisten ja haamujen, mutta haamujen valtakuntaan pääsee vain valitut. Vuoristorata

menee niin kovaa vauhtia, että pitää pitää kiinni niin kovaa, koska se voi lentää muuten ihmisten maailmaan. Siellä on Napin koti ja kaikkien mun nallejen koti. Siellä on Ikea, josta saa haamuhuonekaluja, jos ihmiset istuu niihin, niin ne putoaa suoraan niistä läpi, eli ihmiset ei pysty istumaan niissä. Siellä on haamujunia, joilla pystyy matkustaa koko haamumaailman ympäri ja voi ostaa omaksi tommosen kärryn. Haamujen valtakunnassa on joskus pimeää, joskus valoisaa. Lämpötila on lämmintä ja kylmää eli vaihtelee.

Emmi

SEIKKAILU MÖRKÖMAAILMA

Ovea vartioi Leon. Ovella pitää sanoa "Leon" tai kuka on parhain ja uusin pelaaja. Siellä on lentokone ja junarata. Junaradan nimi on kummitusseikkailu. Pikajuna Kaktus ajaa junaradalla. Varas lentokone, jolla pystyy lentämään ympäri sisään radan. Lentokone laskeutuu auton luo ja kaikki hyppäävät autoon. Ne matkustavat huvipuistoon, joka on kuin Superpark. Vihreellä mörköreitillä on vihreä käärme, joka pystyy vaihtaa reittiä. Seikkailumaailmassa on pimeää. Lämpötila on normaali. Siellä liikkuu erilaisia mörköjä, jotka on surullisia, ne kävelee vaan. Junaradalla on mahdollisuus pelastaa, jos joku jää junapysäkillä. Seikkailu mörkömaailmasta lähdetään teleporttaamalla pois.

Mark

KRISTIAN RONALDOSUUUUUUUUUUUUUUUU

Ovea vartioi London, kun se on piilossa, se on pieni panda, joka osaa puhua. Ovesta pääsee sisään, hän nostaa kädet sivuille ja sanoo: "Kristian Ronaldo, jos läppää Messi, pääsee sisälle." Sanoa pelaajien nimiä, jos sanoo väärin nimiä saat rangaistuksen 100 euroa niille. Siellä on valoisaa koko päivän. Siellä on tiikereitä jotka voi joskus kävellä pallojen kanssa. Möröt on vihaisia siellä. Kaikki vihreä alue on paikka jossa sinut nähdään ja pieni valkoinen alue on turvapaikka. Tiikerit kävelee ympärillä ja niitä pitää varoo. Siellä on Lontoon metrokartta. Lontoon metroreitti, jonka varrella on kahvila ja paikat lisää! Ronaldo-huone on paikka, jonne vain minä pääsen ilmaiseksi. Siellä on vain kesä ja aina lämmintä. Kahvilassa on Coca-colaa, popcornia, pizzaa, burgereita, Pepsii. Mörkömaailmasta poistutaan salabunkkerista. Salabunkkeriin pääsee niin, että sanoo mulle jotain hassua, niin mä kerron miten.

Nikita

MÖRKÖ MAIMA MM

Mörkö maimaan voi eksyä pahasti, jos ei ole karttaa. Mörkö maiman pysäkin takana olevasta ilmoitustaulusta voi nähdä junan aikataulun. Mörkö maimassa on melko samanlaisia

asioita kuin ihmismaailmassa, kuten päiväkotia ja Linnanmäkiä. Siellä ei ole sääntöjä, joten joku voisi vaikka tulostaa tulostimella takan päällä tai syödä sängyssä. Joku voisi livahtaa ihmisasuntoon. Mörkö maiman ovea vartioi portinvartijana. Portinvartija sanoo: "Pääsy kielletty...jos et ole seikkailulla!" Mukana pitää olla mörkökarkotin.

Mörön ihmismäiset tavat. Mörkö on usein karvainen, jotta se voisi olla suojassa. Ihminen taas on vähän karvainen, mutta molemmat ovat karvaisia. Mörkö käyttää myös työkaluja, kuten kiviä pähkinän särkemiseen ja keppiä kaivamiseen. Mörkö on myös seurallinen ja haluaisi usein olla toisten mörköjen seurassa, joten niillä on usein tapana möristä ja pöristä vaikka kiville.

Mörön eläimelliset tavat. Mörkö on kuin koira. Ne pitävät leikkimisestä ja asioiden opettelemisesta. Möröt syövät suoraan maasta. Möröillä on myös kova juoksuhimo. Mörkö muistuttaa enemmän eläintä kuin ihmistä. Mörön ulkonäkö ja olemus. Mörkö on täplikäs, sen jalat ovat kuin mustekalan lonkerot. Mörkö on limainen ja pieni.

Kati

TUTKIMUSMATKAILIJAN KONEET

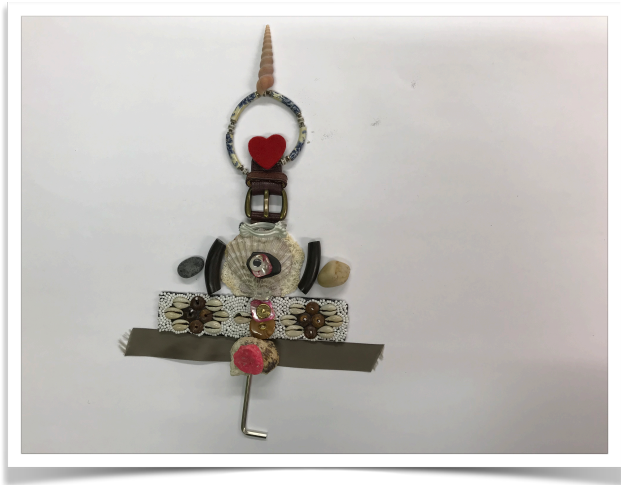
HUVIPUISTO



Käyttöohjeet:

Paina lähtösimpukkaa ja väännä reikäpiikki osoittamaan kohti ammusta. Sitten pitää painaa kaikkia pieniä simpukoita vuorotellen, sitten laiva lähtee kiertämään konetta kolme kierrosta. Kun se on päässyt perille, se sinkoaa simpukoita. Sitten kaikki heittosimpukat asettuvat itsestään pienien simpukoiden päälle. Kone on huvipuisto.

Emmi



Kerran tämä kone löydettiin kaivautuneena rannan hiekkaan. Kun ihmiset huomasivat mitä sillä tehdään, he veivät koneen museoon. Seuraavana päivänä kone kohosi ilmaan kello 12.30 yöllä. Kone kohosi taivaaseen eikä kukaan huomannut, että joku oli koneen mukana mennyt taivaaseen.

Käyttöohjeet:

1. Väännä käynnistysvipua kahteen eri suuntaan.
2. Paina nopeusnyöriä, jos haluat lisätä nopeutta.
3. Hädässä paina hätänappia.
4. Lisää lisäys säiliöön säästöputkesta tulevaa räkää.
5. Kohdista singotussäde itseäsi kohti. Kun painat levitysnauhaa 9 kertaa, pääset taivaaseen.

Kati

TAIKATUOLA



Kone toteuttaa asian, joka lukee kirjainpalikoissa.

Käyttöohjeet:

1. Paina vaaleanpunaista kiveä, että kääntää ensimmäisen palikan.
2. Paina simpukkaa, kääntää U- ja K-kirjaimen.
3. Paina alhaalla olevaa nappia ja se kääntää L- ja E-kirjaimen.
4. Oikealla puolella oleva vaaleanpunainen koristeltu taikasauva toteuttaa asian, joka lukee kirjainpalikoissa. Heilauta taikasauvaa.

Heikki

EMERALDKONE



Emerald on jalokivi. Jalokivikone. Tuottaa emerald jalokiviä.

Käyttöohjeet:

1. Ylhäällä on vihreä jalokivi, emerald. Käsikone.
2. Mustalevy, kone.
3. Vihreä plektra, emeraldväri, antaa emeraldväriä.
4. Mustalla levyllä timantteja.
5. Alhaalla vasen noppa, eka nappi.
6. Alhaalla oikealla noppa, toka nappi. Se on nappikone.

Luka

TIMANTTIKONE



Kone tekee timantteja.

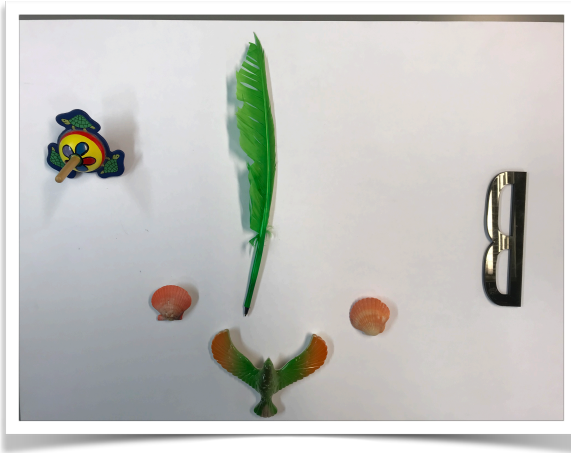
Käyttöohjeet:

1. Koneen vasemmalla puolella kaksi taikatimanttia.
2. Keskellä käpy.
3. Oikealla pohjan simpukka.
4. Alhaalla keppi ja timantti.

Koneen neuvonta, kuinka toimii, kysytään Floralta.

Flora

OIKEA LINTU



Koneella pystyy lentää.

Käyttöohjeet:

Keskellä vihreä taikasiipi. Kun koneen käynnistää:

1. Siipi kääntyy
2. Alhaalla lintu, vihreä lintu. Lintu lentää.
3. 2B kirjain
4. Vasemmalla hyrrä, joka on kilpikonnapyöritys. Pyöritä.
5. Vasemmalla alhaalla simpukka, oikein. Käännä.
6. Oikealla simpukka, väärin.

Kun kone on käynnissä, se lentää.

Mark

TAIKAPUTKI



Koneessa on taikuutta.

Käyttöohjeet:

1. Alhaalla vasemmalla kansi. Pyöritä sitä 10 kertaa eteen.
2. Oikealla alhaalla samanlainen kansi. Pyöritä sitä 10 kertaa taakse.
3. Vasemmalla puolella rikkinäinen simpukka. Korjaa simpukka.
4. Ylhäällä keskellä mylly, joka on taikapyöristys. Pyöritä 86 kertaa eteen ja taakse.
5. Alhaalla kellon alla on kauha, taikalusikka. Lusikka rikkoo taikakellon.
6. Keskellä taikakello, kieritä kelloa klo 12.00 kohtaan. Käytä konetta ja katso mitä taikuutta se antaa.

Nikita

SEIKKAILUJEN MERI 9–12V.

Sanataideopettaja Kati Oinonen

TUTKIMUSMATKAILIJAN KARTTA MATKA TUNTEMATTOMAAN MAAHAN

KULTASAARI

TIETOJA SAARESTA:

Kultasaarella on Aurinkoalttari, jossa tehtiin muinaisia rituaaleja kauan kauan sitten. Kultasaarella on ystävällisiä merenneitoja ja pahoja merihirviöitä. Kultasaarella asuu myös ihmisiä, jotka elävät kerrostaloissa. Kultasaarella on myös metsä. Pimeyden tunnelissa on hirviöitä, jotka syö kaikki jotka kulkee sen läpi.

MATKA KULTASAARELLE

Marko lentää taivaalla vain yhden ilmapallon varassa.
Lintu lentää kohti Markoa.

-Voi ei, Marko voihtaisee.

Poks! Kuuluu Markon ilmapallosta.

-Äää! Marko huutaa avuttomana, kun hän putoaa taivaalta suoraan hiekkasaarelle.

-Auts! Marko karjaisee.

Markolla oli tehtävä. Hänen täytyy kerätä jokaisesta Kultasaaren kohteesta jokin asia, jos hän haluaa päästä takaisin kotiin.

-Mitäköhän nyt pitää tehdä? Marko sanoo itselleen.

Yhtäkkiä taivaalta putoaa nahkakantinen kirja.

-Oho! Marko sanoo.

Tämä kirja oli Kultasaaren opas, jossa lukee kaikki Kultasaaren vaarat ja asiat. Marko avasi kirjan. Kirjassa luki Hiekkasaaren kohdalla: "Kerää hiekkaa Kultasaarelta purkkiin ja heitä se Merenneitolaguuniin" Marko kävi heti tuumasta toimeen. Hän löysi maasta purkin, jonka hän täytti hiekalla.

-Kohti Merenneitolaguunia! Marko huusi innokkaana. Mutta miten hän pääsee sinne? Onneksi Marko oli mestarihyppääjä. Hän otti vauhtia ja hyppäsi ison hypyn, mutta Marko ei hypännyt kovin pitkälle, koska hän lakeutui Pimeyden tunnelin suuaukolle. Nyt Markon täytyisi mennä Pimeyden tunnelin läpi. Marko avasi kirjan ja luki tietoa Pimeyden tunnelisyytä. Kirjassa luki "Pimeyden tunneli on vaarallinen paikka. Siellä on hirviöitä ja jos joku menee Pimeyden tunneliin sisään, ei tule koskaan takaisin".

-Nyt mennään Pimeyden tunneliin! Marko huusi vielä innokkaampana, vaaroista huolimatta. Kun marko oli astunut Pimeyden tunnelin sisään, Marko kuuli pelottavaa murinaa. Marko huomasi ison mustan varjon. Markoa alkoi pelottaa. Marko näkee ison olennon.

-Apuaa! Marko kiljuu.

-Miksi sinä huudat? Olento kysyy.

-Häh...Marko ihmettelee.

-O-oletko kiltti? Marko kysyy.

-Joo! Olento vastaa.

-Tiedätkö missä on Merenneitolaguuni?

-Totta kai! Olento sanoo.

-Voisitko viedä minut sinne?

-Totta kai! Olento vastaa.

Marko menee olennon selkään, olento lähtee lentoon ja yhtäkkiä Marko oli laguunilla.

-Kiitos paljon, Marko sanoo olennotle.

Marko heittää hiekkapurkin laguuniin. Kaikki alkoi täristä ja rikkoutumaan.

-Hei hei! Olento huutaa.

-TSUM!

Yhtäkkiä Marko oli jo kotona. Marko jatkoi normaalia elämäänsä, aivan kuin mitään ei olisi tapahtunut.

Aapo

PIRAATTISAARI

AARTEEN METSÄSTYS

Piraatit etsivät aaretta. He tulivat Niitty temppeliltä. He harhauttavat kivihiirviöitä, että yksi piraatti voi iskeä kultakimpaleen rikki. Sitten he löytävät aarteen, joka oli 1 dollari.

Teemu

SATUMAA

Aasi on lähtenyt Pohjois-Islantiin. Sitten Indian käärmesuohon. Sitten Portugalin taikajuomien ja Armenian Myrkyjättien luo ja sitten Egyptiin hiekalla olevaan pyramidiin. Siellä oli muumiot. Keppimies on lähtenyt Pohjois-Islantiin, missä on jääkarhut. Keppimies on juossut jääkarhuja karkuun. Sitten hän menee Indian käärmesuohon. Keppimies on saanut paljon haavoja,

hän on lähtenyt pakoon...Keppimies juoksi Armenian myrkkyjättien luo. Myrkkyjätti halusi syödä Keppimiehen, mutta Keppimies on paennut Myrkkyjätiltä.

Emil

MAARIO MAAILMA

Pikku Slaimi tiesi hänen isoisältään, että avaruus Maunt Äveristissä on paljon erilaisia voimia. Se käytti teleporttivoimia, mutta se laskeutui suoraan Partamiehen päälle, kun ne vihdoinkin parantuivat, ne alkoivat seikkailee yhdessä. Ekana päivänä ne kohtasivat Koblin ryhmän. Slaimi käytti sen voimia.

Pitää mennä mysteerisen oven läpi ja mennä sateenkaarivuoren yli ja päätyy Maario maailmaan ja kuolet pommiin. Kun sinä kuolet, päädyt kuoleman oven läpi ja vastassa on kaksi voittamatonta Angel vartiaa. Sinun pitää kutsua Slaimi apuun. Huom! Sinulla on 99.99999 % mahdollisuus mennä läp, mutta jos onnistut sinulla, on 100 % mahdollisuus voittaa. Mutta kuolet silti väsymykseen, koska matka on niin kauas aarteeseen.

Zirui

LÖYTÖRETKI SALAOVIEN TAKAISEEN MAAILMAAN.

**Piirrä salaovi ja kerro minne se vie? Voit myös kertoa
tarinan salaovesta.**

SALAOVI

Tämä salaovi vie käärmeiden valtakuntaan. Jos haluaa päästä sisään, pitää lausua sanat: "käärmeet päästä sisään."

SALAOVI

Olipa kerran salaovi, jota vartioi käärme. Hän oli vartiossa, että kukaan ei päässyt sisään. Eräänä päivänä hän meni itse salaoven sisään ja unohti vartioida. Siellä hän tapasi käärmeen, joka käski mennä vartioimaan. Yhdessä he menivät ovelle. Yhtäkkiä ihmisiä tuli ovesta. He molemmat menivät pysäyttämään heitä. Onneksi he tajusivat, että he olivat kansalaisia. Lopulta käärme sai potkut, ja kukaan ei tiedä kuka on nykyinen vartija.

Olga

SALAOVI

Salaovea vartioi käärme. Käärme avaa oven avaimella, johon kukaan muu ei voi koskea.

Jos joku yrittää murtautua, käärme puraisee murtautujaa. Salaovella on myös salaoven vartijapäällikkö.



SALAOVELLE JÄTETTÄVÄ KARTTA, JOKA NEUVOO KUINKA PITÄÄ TOIMIA SALAOVEN TAKANA.

Kartassa näkyy kaatuneita puita, joita pitää varoa.

Kartassa on iso järvi, jonka lähistöllä on käärmeitä.

Kartan mukana tulevat esineet:

Juomalasi ja kulho. Kulhossa on ruokaa pahan päivänvaralle. Juomalasissa on loputtomasti juomaa, vettä tai mehua.

SALAOVEN TARINA

Olipa kerran poika nimeltä Toivo. Toivo oli tosi rohkea ja reipas. Eräänä päivänä hän meni metsään leikkimään. Siellä hän tapasi vanhan naisen. Yhdessä he menivät katsomaan salaovea, jonka nainen oli luonut. Yhtäkkiä nainen avaa salaoven ja työntää Toivon salaoven syövereihin. Nainen hyppää perässä. Töms! Toivo ja nainen osuivat maahan. Onneksi maa oli tosi pehmeää ja joustavaa. Nainen ottaa esiin taikasauvansa ja taikoo Toivon käärmeeksi. Toivo on käärme, joka vartioi salaovea elämänsä loppuun asti.

Aapo

SALAOVI

Salaovea vartioi käärme.

Käärme on hyvin tarkka,
onko tulija valmis
hengenvaaraan. Crusifix
vangitsee vihollisen.

Salaoven takana on
vedenalainen kylä, jota
vartioi vihainen kalmari.

Kalmari on hyvin tarkka,
että kukaan ei pääse pois kylästä, eikä kylään.



SALAOVI

Olipa kerran muurahainen. Hän oli vihainen. Eräänä päivänä hän meni salaovelle. Siellä hän tapasi käärmeen. Yhdessä he alkoivat riidellä. Yhtäkkiä maa järisi. He molemmat kuuntelivat. Onneksi se oli vain pieni maanjäristys. Lopuksi oven lukko alkoi kääntyä ja oven takaa paljastui timantteja.

Teemu



SALAOVI

Salaovea ei vartioi kukaan. Sun pitää omistaa avainkortti, jolla ovesta pääsee sisään. Sun pitää mennä Alepan kassalle ja pyytää 124 tölkkii maitoo, niin kassa antaa sen avainkortin. Kun ovesta menee sisään, niin siellä on pilvenpiirtäjä, jossa asuu Herra Pii Poo. Pilvenpiirtäjän ympärillä on iso iso piha, jossa on hyvin piilotettuja

maan alle meneviä holveja. Holveissa on rahaa. Salareitti alkaa ovelta, se on tunneli ja sieltä pääsee niihin holveihin.

Salareitillä on vartioita ja ne ei oikein pidä, että sinne menee, joten kantsii olla varovainen ja huomaamaton. Salareitti loppuu lopulta ja sä vaan kävelet ulos sieltä Herra Pii Poon pihalle, mutta jos joku näkee sut siellä Herra Pii Poon pihalla, ne vie sut ulos sieltä salaoven takaa.

SALAOVELLE JÄTETTÄVÄ KARTTA, JOKA NEUVOO KUINKA PITÄÄ TOIMIA SALAOVEN TAKANA.

Kartta vie sinut holviin, jossa on miljoona euroa. Vuoristossa tarvitset rakettireppua. Vihreä reitti: helpokulkuinen. Sininen reitti: vesistö. Punainen reitti: vaikeakulkuinen. X: holvi.

SALAOVI

Salaoven pitää avata. Pitää ensin löytää avaimen. Salaoven sisällä on kirjamaailma ja taikakirjoja. Salaoven käärme. Käärme voi avata oven tai sen voi avaa avaimella tai köydellä. Salaoven salareitti: Plakon lähti Daily Bugel, sitten pizzapuulle ja partakuninkaalle. Sieltä pääsee vain syöttämällä omenaa koiralle ja pitää syödä jäätelö.



KEPPIMIES JA SALAINEN OVI

Olipa kerran Keppimies. Eräänä päivänä hän meni juna-asemalle. Siellä hän tapasi hiiren ja muurahaisen. Yhdessä he tekivät jotain, he söivät makkaraa. Yhtäkkiä he myöhästyivät junasta. He menivät salaoveen, missä oli salaisia kirjoja. No, kaikki oli hyvin. Loppu!

Keppimies. Se on ruskea ja pitkä, hän on 11-vuotta. Keppimies käyttäytyy hyvästi ja kivasti. Keppimies syö puupiirakkaa. Eritysitaidot, auttaa muita.

Emil

KUINKA KAPYBARA SAI TÖPÖHÄNTÄNSÄ

Olipa kerran Fesnasamai, kaiken luoja sekä ylisen maailman vartija. Hän oli kaikessa mitä oli ollut ja tuli olemaan. Eräänä päivänä hän meni ovelle, joka yhdisti ylistä maailmaa ja alista maailmaa. Siellä hän tapasi käärme Quesnatlaklan, alisen maailman vartijan. Yhdessä he lähtivät aliseen maailmaan, tähdettömään maahan, minne ei aurinko anna eikä kuu kumota. Yhtäkkiä heidän eteensä ilmestyi Mordon, alisen maailman herra. He molemmat kauhussa etsivät pakotietä alisesta maailmasta. Onneksi Ardon, ylisen maailman herra, toi heidät turvaan. Lopuksi Kapybara, joen jumala, nousi vesikodistaan ja taisteli Mordonia vastaan, mutta loukkasi häntänsä. Siitä lähtien Kapybaroilla on ollut vain pieni töpöhäntä.



SALAOVELLE JÄTETTÄVÄ KARTTA, JOKA NEUVOO KUINKA PITÄÄ TOIMIA SALAOVEN TAKANA.

Tulet kuolemaan ennen matkaa, jos yrität tämän kartan perusteella löytää aarteen. Matkalle pääsevät vain vahvat ja puhdassydämiset.

Leo



SALAOVI

Pitää mennä mysteerisen oven läpi ja mennä sateenkaarivuoren yli ja päätyä Maario maailmaan ja kuolet pommiin. Kun sinä kuolet, päädyt kuoleman oven läpi ja vastassa on kaksi voittamatonta Angel vartiaa.

Sinun pitää kutsua sliami apuun.

Huom! Sinulla on 99.99999% mahdollisuus mennä läp, mutta jos onnistut sinulla, on 100% mahdollisuus voittaa. Mutta kuolet silti väsymykseen, koska matka on niin kauas aarteeseen.

Zirui

SALAOVI

VILJAMIN SEIKKAILU

Olipa kerran Viljam. Hän oli tuli feeniksin ja capybaran, jolla on jäävoimia. Eräänä päivänä hän meni vuoreen. Siellä hän tapasi roistot. Yhdessä he tappelivat, Viljam ja kaverit voittivat. Yhtäkkiä eteen ilmestyi ovi, edessä oli käärme. He molemmat taistelivat käärmettä. Onneksi ne voittivat. Lopuksi ne avasivat oven käärmeen hampaalla ja ovi imi ne sisään.

Zirui

SALAOVIEN TAKAA LÖYTYNEITÄ OTUKSIA!

Koira, joka on 11 vuotta. Koira on aggressiivinen ja ärhäkkä. Se syö koiranruokaa ja rakastaa makkaraa. Sen erityistaidot ovat, se haistaa kaiken!

Aapo

Tahmainen kalmari. 3 vuotta. Käyttäytyy vihaisesti. Se syö ihmisiä. Erityistaidot ovat, tekee mustetta.

Teemu

S un gnal – rintapanssari, jonka loivat emuit puhtaasta kullasta. Tappaa kaikki, jotka ajavat vain omaa etuaan, eivätkä kunnioita muita. Syö valehtelijoiden ja pettureiden henkiä. Erityistaidot, antaa kuvittelemattomat voimat kantajalleen.

Leo

Giant käärmeen jälkeen tapaat vihreä karvattoman King Kongin, joka voi käyttää sähköä. Se tappaa sinut ampumalla omaa räkää! Käyttäytyy uhkaavasti muita elinmuotoja vastaan. Huom! Herra Pii Poo tehnyt. Syö ihmisen giateja.

Zirui

Herra Pii Poo. 300 vuotta vanha. Käyttäytyy uhkaavasti muita elinmuotoja kohtaan. Syö heinää ja ihmisen luita. Erityistaidot, taikominen.

Ilmari

JUHANI KETSUPIN SEIKKAILU

Olipa kerran Juhani Ketsuppi. Hän oli pieni ihminen, jolla oli rennot vaatteet. Eräänä päivänä hän meni kaupan eteen. Siellä hän tapasi Janne Majoneesin, ystävänsä. Yhdessä he menivät sushiravintolaan. Yhtäkkiä sushiravintola räjähti. He molemmat juoksivat pakoon. Onneksi he eivät kuolleet. Lopuksi he syyllistyivät veropetokseen ja pakenivat maasta.

Ilmari