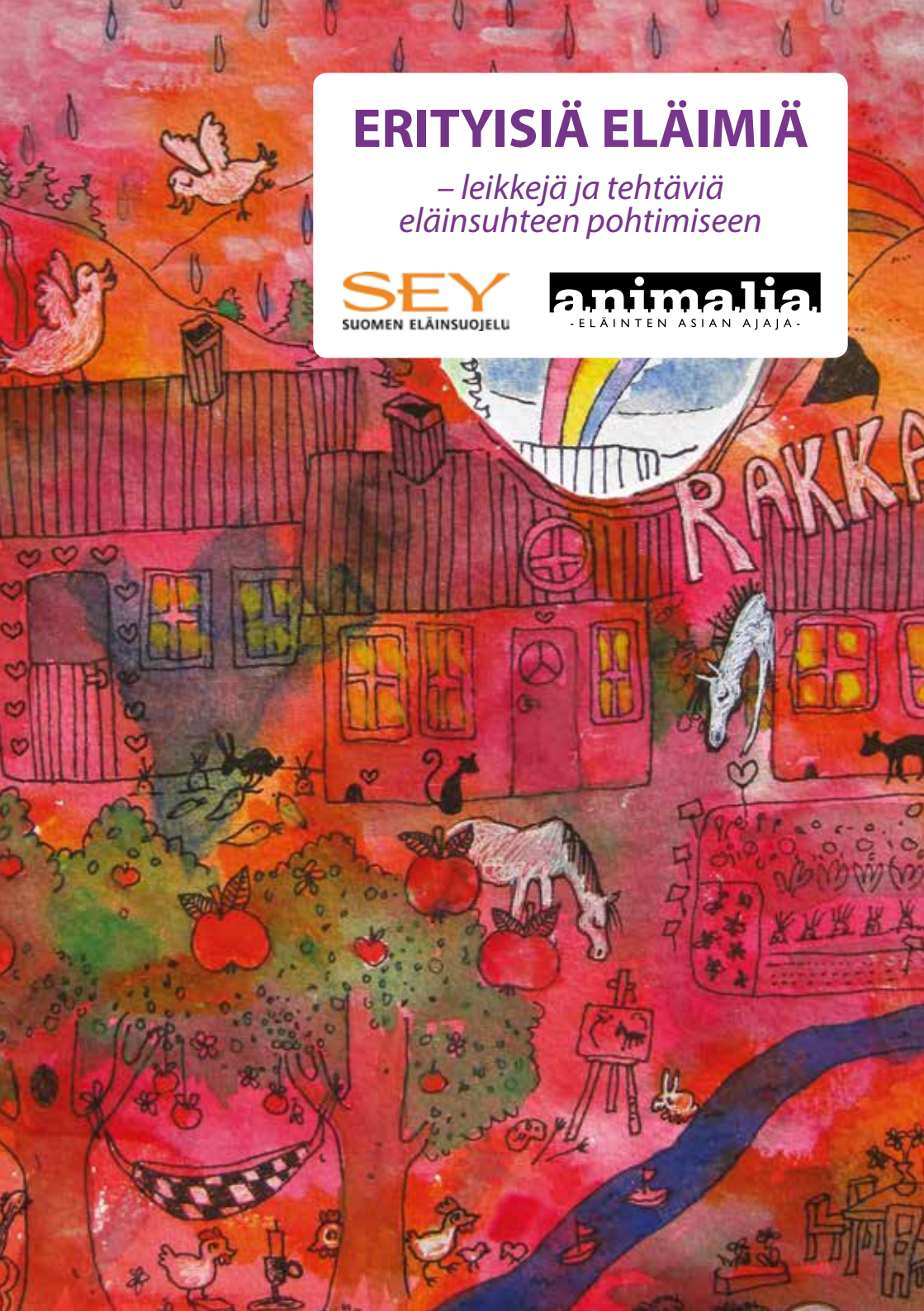


# ERITYISIÄ ELÄIMIÄ

– leikkejä ja tehtäviä  
eläinsuhteen pohtimiseen

**SEY**  
SUOMEN ELÄINSUOJELU

**animalia**  
- ELÄINTEN ASIAN AJAJA -



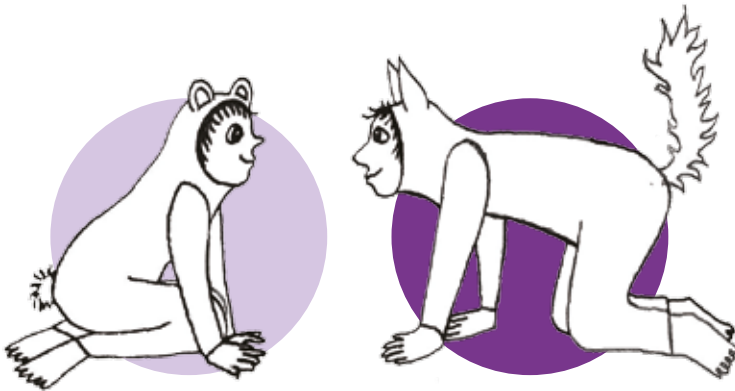


Tähän vihkoseen on koottu erilaisia eläinaiheisia leikkejä ja tehtäviä, joiden uskomme olevan hyödyllisiä, kun lasten ja nuorten kanssa halutaan lähestyä eläinteemaa.

Tavoitteena on herätellä leikkijöissä kokemuksia eläimen tarpeista ja tunteista. Leikeissä eläydytään eläimen asemaan ja pohditaan omaa eläinsuhdetta. Osa leikeistä on opettavaisempia ja toiset taas muistuttavat tunnekokemusten kautta, kuinka eläimillä on monipuolinen kokemusmaailma ja tarpeet.

Vihkon leikit sopivat kouluikäisille ja miksei vanhemmillekin leikkimielisille. Niitä voidaan käyttää vapaasti kouluissa, kerhoissa tai nuorisotoiminnassa. Leikkien kautta opitaan eläinasian ohella monipuolisia taitoja: ryhmässä toimimista, tunneilmaisua vaikeistakin aiheista, keskustelutaitoja ja orastavia kansalaistaitoja.

*Hauskoja hetkiä leikkien ja tehtävien parissa!*



*Leikit ja tehtävät ovat koonneet Marianne Juntunen, Tiina Lehtovirta ja Kanerva Pelli*

*Kuvitus: Sanni Airaksinen*

*Ulkoasu: Anu Joukkola*

*Julkaisija: Animalia ry ja SEY Suomen Eläinsuojeluyhdistysten liitto ry 2016*



## SISÄLLYS

*Tutustumisleikit* 4

*Ryhmäyttämisleikit* 6

*Opettavaiset leikit ja tehtävät* 9

*Ryhmiinjakoleikit* 17

*Ilmaisuleikit* 19

*Rauhoittavat leikit* 20



## ELÄINNIMET

Yksi leikkijöistä sanoo nimensä ja sen perään jonkin eläimen, joka alkaa samalla kirjaimella: "Terve, minä olen Kaisa Kettu". Tämän jälkeen muut tervehtivät leikkijää: "Terve, Kaisa Kettu!" Sitten seuraava kertoo oman eläinnimensä, tähän vastataan ja vuoro siirtyy jälleen eteenpäin.

### Variaatioita:

Ollaan piirissä ja vuorossa oleva leikkijä toistaa kaikkien edellisten tai vaikka kolmen edellisen eläinnimet ennen kuin lisää perään oman eläinnimensä. Nimen omistaja voi myös lisätä nimensä perään eläimeen liittyvän liikkeen tai ajatuksen. Sekin voidaan toistaa: "Terve, Kaisa Kettu!" ja pompitaan yhdessä tai toistetaan: "Sinä olet Kaisa Kettu ja tykkäät haistella metsässä." Leikin saa muunnettua jumpaksi siten, että kaikki toistavat nimiin liitetyt liikkeet sarjassa. Silloin esimerkiksi neljännen leikkijän kohdalla kaikki yhdessä toistavat sarjassa ensimmäisen, toisen ja kolmannen liikkeet ennen kuin neljäs kertoo omansa.



## SISÄPIIRI

Leikkijät asettuvat piiriin seisomaan kasvot ulospäin. Yksi kääntyy piirin keskustaan ja kertoo jonkin tunteen, minkä on havainnut eläimessä. Kaikki, jotka ovat huomanneet eläimessä joskus saman tunteen kääntyvät myös katsomaan piirin keskustaan. Tämän jälkeen voidaan kysellä kääntyneiltä, millaisia nämä havainnot ovat olleet. Leikkijät saavat kertoa esim. "minun koirani oli surullinen, kun se joutui jäämään yksin". Keskustelun jälkeen kaikki kääntyvät takaisin piiristä ulospäin. On seuraavan leikkijän vuoro kääntyä ja sanallistaa eläimessä havaitsemansa tunne.

## ARVOJANA

Leikkijät menevät seisomaan pitkälle viivalle, jonka päissä on laput ”kyllä” ja ”ei”. Puolueeton ohjaaja tai yksi leikkijöistä esittää eläimiin liittyviä väittämiä (valkokankaalle on mahdollisesti myös heijastettu jokin ajatuksia herättävä eläinkuvakollaasi). Leikkijät asettuvat arvojanalle kohtaan, joka kuvaa heidän mielipidettään. Ohjaaja tai yksi leikkijöistä haastattelee satunnaisesti valittuja leikkijöitä perusteluista, miksi he seisovat arvojanalla valitsemallaan kohdalla. Väittämät voivat olla esimerkiksi:

1. *Eläintä saa pitää häkissä.*
2. *Eläimillä on tunteet.*
3. *Ihminen saa kohdella eläintä miten haluaa.*
4. *Eläin haluaa olla vapaa.*
5. *Eläin puhuu meille ilman sanoja.*
6. *Ihminen on eläin.*
7. *Eläimellä on samanlaisia tunteita kuin ihmiselläkin.*
8. *Ihmiset kohtelevat eläimiä aina hyvin.*



tai vaikka teemasta ”Vain ihmisetkö pystyvät?”:

1. *Vain ihmiset pystyvät kommunikoimaan sivistyneeseen tapaan.*
2. *Vain ihmiset kokoontuvat yhteen pitääkseen hauskaa.*
3. *Vain ihmiset osoittavat todellisia tunteita.*
4. *Vain ihmisellä on kyky erottaa oikea väärästä.*
5. *Vain ihmiset käyttävät järkeä ja päättelykykyä.*
6. *Vain ihmiset muodostavat järjestäytyneitä yhteisöjä.*
7. *Vain ihmiset kykenevät rakastamaan.*
8. *Vain ihmiset voivat nousta vaistomaisen käyttäytymisen yläpuolelle.*
9. *Vain ihmiset kykenevät tarkkailemaan ja arvioimaan omaa käytöstään.*
10. *Vain ihmisillä on huumorintajua.*

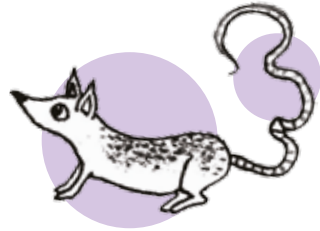
### *Variaatioita:*

Leikkijä vuorollaan keksii eläimiin liittyvän väittämän, jota pohditaan arvojanan avulla.



### NÄÄTÄ ORAVAJAHDISSA

Osallistujat seisovat isossa, väljässä piirissä pareina käsikynkässä. Yhdestä parista tehdään näätä ja orava, jotka seisovat kaukana toisistaan. Kun merkki annetaan, näätä lähtee tavoittelemaan oravaa. Tämä pelastaa itsensä pistettyään kätensä jonkun käsikoukkuun. Tällöin parittomaksi jäänyt orava joutuu uudeksi jahdattavaksi. Jos näätä saa oravan kiinni, osat vaihtuvat. Leikkiä jatketaan ainakin siihen asti, kunnes kaikki ovat saaneet olla liikkeellä.



### KÄÄRMEEN PIILO

Tätä piiloselle käännteistä leikkiä leikitään metsässä, jossa on piilopaikkoja. Yksi leikkijä on käärme ja muut ovat ihmisiä. Ihmiset sulkevat silmänsä ja laskevat 20:een. Käärme menee talvilevolle piiloon. Sitten ihmiset yrittävät löytää käärmeen talvehtimspiilon. Käärmeen löytänyt muuttuu hiljaisesti itsekin käärmeeksi ja jää samaan piiloon kerälle. Leikki loppuu, kun kaikki ovat muuttuneet käärmeiksi ja käärmeen kolo on täynnä talvilevolle käpertyneitä käärmeitä.





## HIRVI JA SUDET

Tätä leikkiä leikitään metsässä, jossa on piilo-paikkoja. Yksi leikkijä on hirvi ja loput ovat susia. Hirvi asettuu metsään avonaiselle paikalle. Sudet asettuvat parinkymmenen metrin päähän hirvestä ja yrittävät hiipien päästä mahdollisimman lähelle hirveä. Hirvi puolestaan yrittää nähdä sitä lähestyvät sudet. Kun hirvi näkee suden, tämä joutuu hirven luokse vangiksi (variaatio: ja muutuu hirveksi). Hirvi vuorotellen syö silmät kiinni pää alhaalla ja tarkkailee silmät auki pää ylhäällä. Leikki päättyy, kun kaikki ovat jääneet vangeiksi tai joku susista pääsee hirven luokse. Hirveä ensimmäisenä koskettanut pääsee itse hirveksi.

### *Variaatio:*

Hirvi on koko ajan silmät kiinni ja osoittaa vain sormella sinne, mistä kuuluu liikettä. Susi joutuu palaamaan alkupisteeseen, jos hirvi osoittaa häntä. Tai peilileikkinä, jos silmät aukaiseva hirvi huomaa paikoilleen jähmettyneen suden liikkuvan, niin susi joutuu palaamaan takaisin.

## RESCUEKOIRAN HELLITTELY

Leikkijät muodostavat kaksi vastakkaista riviä noin metrin etäisyydelle toisistaan. Yksi leikkijä lähtee kävelemään toisesta päästä silmät kiinni tai auki toiseen päähän. Matkalla häntä silite-tään, halaillaan ja hellitään kovasti. Hellittely on ihana leikki hyvästelyyn tai päivän lopetukseksi.

*Variaatio:*

Kaikilla on silmät kiinni.



## KALAT PAKENEVAT VERKOSTA

Leikkijät jaetaan kahteen ryhmään, joista toinen muodostaa käsi kädessä piirin, ja toinen menee piirin sisälle. Verkon sisällä olevat kalat yrittävät päästä verkosta pois. Verkko yrittää estää sen. Kalojen päästyä verkosta ulos vaihdetaan tehtäviä.





### ERITYISIÄ ELÄIMIÄ

Kullekin leikkijälle annetaan ruudukko, jonka tilaviin ruutuihin on kirjoitettu jonkin eläinlajin nimi. Lajeja kannattaa olla sitä enemmän, mitä enemmän leikkijöitä on. Leikkijät kiertävät luokassa ja yrittävät kyselemällä etsiä jokaiseen ruutuun sellaisen leikkijätoverin, jolle kyseinen eläin on jostain syystä erityisen tärkeä – esimerkiksi hänellä on kyseinen eläin lemmikkinä, hänen sukulaisensa kasvattaa lajia tai eläimeen liittyy jokin erityisesti mieleen jäänyt muisto. Kysyjä kirjoittaa ruutuun leikkijätoverin nimen ja syyn, miksi eläin on hänelle tärkeä. Loppuksi keskustellaan yhdessä esiin tulleista asioista.

Tavoitteena on huomata, miten tärkeitä eläimet ovat elämässämme. Samalla leikkijät tutustuvat paremmin toisiinsa ja harjaantuvat kuuntelu- ja kyselytaidoissaan. Sopivia eläimiä ovat esim. kani, koira, kissa, hämähäkki, orava, hamsteri, lohi, käärme, hevonen, hanhi, sorsa, hirvi, hiiri, kettu, minkki, lehmä, sika, kana, lammas, siili ja talitiainen.

#### *Variaatioita:*

- Leikkijät saavat taulukon sijasta tyhjän paperin ja haastattelemalla keräävät mahdollisimman monta eri eläinlajia paperiinsa.
- Nimi kirjoitetaan punaisella, jos leikkijätoverin suhde eläimeen on myönteinen, ja sinisellä, jos se on kielteinen. Loppuksi tarkastellaan ja verrataan tuloksia.
- Nimibingo: leikkijät saavat tyhjän taulukon, jossa on yhtä monta ruutua kuin leikkijöitä. Tarkoituksena on kerätä jokaiseen ruutuun joku eläinlaji haastattelemalla muita. Kun kaikkien ruudukot ovat täynnä, alkaa bingo. Ohjaaja luettelee eläinlajeja ja jokainen rengastaa lajin omassa ruudukossaan. Joka saa ensimmäisenä yhden rivin oikein esim. pystysuunnassa, on voittaja.



## TUSKA JA KÄRSIMYS

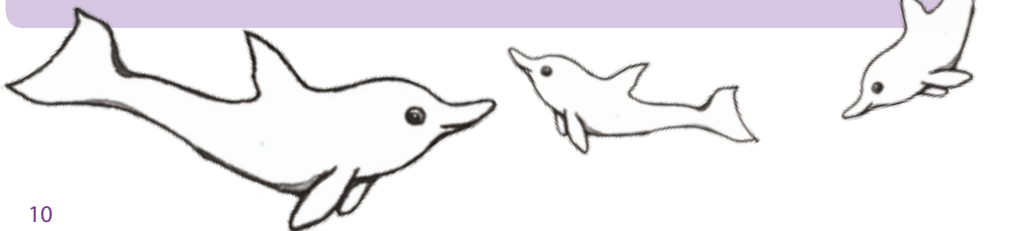
Aluksi kannattaa keskustella esimerkiksi neljän oppilaan ryhmissä siitä, mitä on tuska ja kärsimys. Ryhmät kirjoittavat ylös esimerkkejä tilanteista, joissa ihminen kärsii tai voi kärsiä. Esimerkit kootaan yhdessä ja opettaja kirjoittaa ne taululle tms. Keskustellaan mm. seuraavista asioista:



Onko useimmissa esimerkeissä kyse fyysisestä kärsimyksestä? Miksiköhän? Miten muuten voi kärsiä? Voitko kärsiä, jos joku on sinulle ilkeä? Tai koska olet kipeä etkä saa mennä ulos eikä sinulla ole mitään tekemistä? Tai siksi että olet yksinäinen? Tai koska kaipaavat jotakuta tai olet peloissasi? Pohditaan, voivatko eläimet kärsiä samoista syistä.

Jakaannutaan jälleen alkuperäisiin ryhmiin ja kukin ryhmä saa listan tilanteista, joihin eläin voi joutua. Ryhmä miettii keskenään, kärsiikö eläin tilanteesta ja miten ihminen voisi eläintä auttaa. Lopuksi ryhmät voivat piirtää tai näytellä kyseisiä tilanteita.

- 1. Koira on jatkuvasti yksinään lyhyessä ketjussa takapihalla.*
- 2. Kana elää elämänsä pienessä häkissä verkkopohjalla voimatta oikaista siipiään.*
- 3. Sika elää pienessä betonikarsinassa.*
- 4. Villakoiraa ylensyötetään suklaalla ja kinkulla eikä se koskaan pääse leikkimään muiden koirien kanssa.*
- 5. Villieläintä pidetään pienessä aitauksessa eläintarhassa.*
- 6. Koira on jätetty autoon kuumana kesäpäivänä.*
- 7. Delfiini elää vesialtaassa huvipuistossa.*
- 8. Papukajaja odottaa ostajaa eläinkaupan pienessä häkissä.*
- 9. Iso koira elää pienessä huoneistossa eikä sitä viedä kunnon lenkeille.*
- 10. Hevonen on jätetty pitkäksi aikaa talliin ilman liikuntaa ja kunnon hoitoa.*





## MEIDÄN OMA ELÄINSUOJELUSUUNNITELMAMME

Annetaan leikkijöiden pienryhmissä itse suunnitella eläinystävällisiä tekoja. Leikkijät voivat kirjoittaa niitä paperille ja sopia, milloin eläinystävällisiä tekoja tehdään. Viikon tai kahden päästä palataan suunnitelmiin, ja käydään yhdessä läpi, mikä toteutui.

Apukysymyksiä: Millaiset eläimet tarvitsevat ihmisen apua? Mitä ihmiset voisivat tehdä eläinten auttamiseksi? Mihin voi ilmoittaa, jos näkee kaltoin kohdellun tai hädässä olevan eläimen? Miltä tuntui auttaa eläimiä?



## RAKENNETAAN KANALOITA TAI MAATILA

Leikin tarkoituksena on auttaa hahmottamaan tuotantoeläinten käytettävissä olevaa elintilaa. Harjoitus sopii erinomaisesti esimerkiksi eläintuotantoa käsitteleville biologian tunneille sekä matematiikkaan pinta-alaa käsitteleville tunneille.

Oppilaat leikkaavat A4-papereista kanoja (kanan koko on noin A4-paperin verran) ja A3-paperista kalkkunoita. Lisäksi voidaan leikata paperista paloja, jotka kuvaavat olki- tai turvepehkuja, ohuita orsia kuvaavia paloja ja pesä. Luokkaan rajataan useampia (vähintään neljä) neliömetrin kokoista aluetta ja yksi kaksi kertaa neliömetrin kokoinen (alue 1, luomukanala ulkoalueen kanssa) teipillä. Nämä alueet kuvaavat erilaisia siipikarjan tuotantotiloja.



Oppilaat asettavat kanoja/kalkkunoita ja sisustuksia alueille ohjeiden mukaan:

*Tila 1*

**Luomukanala**

6 kanaa, lisäksi pehkuu,  
orret, pesät, ikkunat ja  
ulkotila

*Tila 2*

**Lattiakanala**

9 kanaa, pehkuu, orret,  
pesät ja ikkunat

*Tila 3*

**Virikehäkkikanala**

16 kanaa ja pieni orsi, pehku  
ja pesä – mutta kaikki eivät  
mahdu näihin yhtä aikaa

*Tila 4*

**Kalkkunakasvattamo**

4 kalkkunaa ja pehkuu

*Tila 5*

**Broilerikasvattamo**

20 kanaa ja pehkuu

Voidaan myös toteuttaa sikala, ja tehdä pahvista siat karsinaan ja emakko kääntymisen estävään häkkiin. Leikkijät väistämättä huomaavat tilanahtauden. Leikin ohessa sopii katsoa kuvia eläinten elinolosuhteista ja keskustella, millaisissa elinolosuhteissa eläin voi leikkijöiden mielestä hyvin.



## ELÄINAIHEISTA TYÖPISTETYÖSKENTELYÄ

Tätä tehtävää voi käyttää osana teemapäivää, eläinetiikan tai biologian tuntia. Tavoitteena on pohtia eläinten tarpeita, tunteita ja kykyjä. Työpisteissä ollaan kussakin noin vartti. Seuraava ryhmä voi joko tuottaa oman tuotoksen tai työstää edellisen tuotosta eteenpäin.

### *Työpistetyöskentely A*

#### Mitä eläin tarvitsee

Isoille papereille liimataan kullekin yhden lemmikkieläinlajin kuva. Paperit kiinnitetään seinälle ja leikkijät kiertävät kirjoittamassa kuvan alle, mitä kuvan eläin tarvitsee voidakseen hyvin. On syytä aina lukea, mitä jo on kirjoitettu, jotta ei toistettaisi samoja asioita. Lopuksi tarkastellaan tuotoksia yhdessä ja mietitään, puuttuuko vielä jotain. Onko myös eläimen käyttäytymistarpeet ja yhdessäolon tarpeet muistettu? Tavoitteena on koota sanoja kuten rauha, lepo, liikunta, kivuttomuus, sosiaalisuus, poikasten hoito jne.



### *Työpistetyöskentely B*

#### Eläimen käyttötarkoitus

Yhdellä tai useammalla pahvilla on kuva kanista. Vuorotellen ryhmät piirtävät kanin ympärille tilanteen, missä kani on erilaisissa olosuhteissa. Tavoitteena on tehdä juliste, jossa näkyy kani luonnossa, lemmikkinä, koe-eläimenä, lihan ja/tai turkiksen tuotannossa, viihde-eläimenä, haitta- tai riistaeläimenä jne.

### *Työpistetyöskentely C*

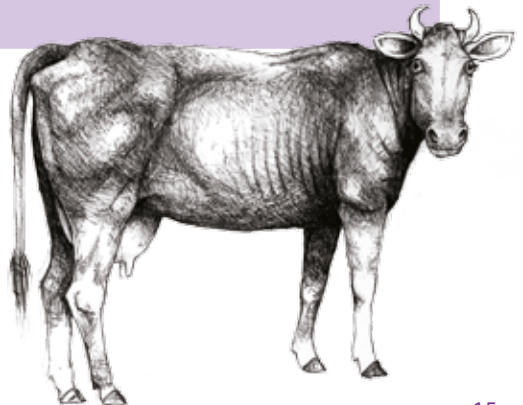
#### Jos eläin osaisi puhua

Tarvitaan useita erilaisia kuvia eläimistä. Osa esittää myönteisiä tilanteita – esimerkiksi koira leikkimässä pallolla omistajansa kanssa, kissanpentu leikkimässä toisen kissan kanssa jne. – ja toiset kielteisiä – esim. marsu pienessä häkissä, kala pyöreässä pienessä maljassa jne. Kuvat asetetaan lattialle. Leikkijät katsovat niitä ja miettivät, mitä eläimet sanoisivat, jos osaisivat puhua. Yksi kerrallaan lapset saavat nostaa kuvan ja kertoa, mitä kyseinen eläin sanoisi, ja laskee kuvan takaisin paikalleen. Seuraava lapsi voi jatkaa samasta kuvasta tai valita uuden kuvan. Kannattaa huomata, että jo käytettyihin kuviin voi myöhemminkin palata ja ettei kenenkään ole pakko sanoa mitään, jos ei keksi. Kuviin voidaan myös kirjoittaa ja teipata puhekuplia.

### *Työpistetyöskentely D*

#### Eläinmaailman ihmeitä

Etsitään netistä ja kirjoista eläinmaailman ihmeitä. Tulostetaan tai piirretään aiheesta kuva ja lisätään siihen selventävä lyhyt kuvateksti. Koostetaan kuvakollaasi näkyvälle paikalle. Ihmeitä voivat olla esim. lajien välinen ystävyys, vieraan emon tekemä orpopennun huostaanotto, muuttolinnun pitkä matka, vanhimman 1800-luvulla syntyneen valaan ikä, delfinin kyvyt auttaa merillä ihmisiä, eläinten murteet, kanan tai sian oppimat taidot naksutinkoulutuksessa, gebardin nopeus, hyönteisen lyhyt ikä, värikkyyys, paino, pituus...





## SELVITÄ ELÄIN

Yksi valituista leikkijöistä saa päättää mikä eläin hän on. Osallistujat saavat alkaa kysellä häneltä tästä eläimestä kysymyksiä, joihin eläin voi vastata vain kyllä, ei tai en tiedä. Mitä oudommasta eläimestä on kysymys, sitä vaikeampi sen nimi on selvittää. Kysymyksiä voi olla esim: Oletko nisäkäs? Kuulutko Suomen luonnonvaraisiin eläimiin? Elätkö vedessä? Kuuluvatko madot ruokalistaasi? Oletko lintu?

Henkilö, joka ensimmäisenä arvaa, mikä eläin on kysymyksessä, pääsee nyt valitsemaan uuden arvuuteltavan eläimen ja leikki alusta.





### PALAPELI

Ota eläimiä esittäviä postikortteja, runoja, tarinoita tai vaikka eläimistä tietoa kertovia faktaruutuja yhtä monta, kuin tarvitaan ryhmiä. Leikkaa kuvat, kortit tms. erimuotoisiksi paloiksi, niin moneen osaan kuin kuhunkin ryhmään haluat jäseniä. Sekoita palaset pussiin, josta kukin leikkijä nostaa vuorollaan yhden palasen. Leikkijöiden tehtävänä on muodostaa oma ryhmänsä etsimällä ja yhdistämällä toisiinsa sopivat palaset yhdeksi kuvaksi. Paloja on yhtä monta kuin ryhmään halutaan jäseniä.



### ELÄINKUORO *(huom. tämä on myös ilmaisuleikki)*

Jokainen leikkijä nostaa purkista lapun, jossa on eläimen nimi, esimerkiksi kana. Kunkin eläimen nimi on vähintään kolmessa lappussa. Leikkijät eivät näytä lappuaan muille. He ryhtyvät matkimaan omaa eläintään ja yrittävät löytää oman ryhmänsä. Leikki loppuu, kun kaikki ovat löytäneet oman ryhmänsä. Leikkiä voi vaikeuttaa leikkimällä sitä silmät sidottuina.

## TUNNEPARIT *(huom. tämä on myös ilmaisuleikki)*

Lapuille on kirjoitettu eri tunteita eläimiin liittyvistä tapahtumista tai tilanteista. Jokaista tunnetta on kaksi kappaletta. Laput jaetaan ja jokainen ryhtyy esittämään tunnettaan. Parit yrittävät löytää toisensa. Tunnetta ei saa kysyä suoraan. Jos leikkijä epäilee, että toisella on sama tunne, hän voi kysyä, mitä tälle on tapahtunut. Jos leikkijä edelleen uskoo, että tunne on sama, jäädään seisomaan vierekkäin.

Lapuissa voi lukea esim.

- 1. Laitumelle pääsevä lehmä*
- 2. Emolehmä, jolta on viety eri karsinaan pieni vasikkansa*
- 3. Virikkeettömässä häkissä elävä sika*
- 4. Ylijalostettu lyhytkuonoinen koira*
- 5. Koe-eläinlaboratoriossa elävä koira/apina tms.*
- 6. Raukeana maha täynnä venyttelevä kissa*





## PANTOMIIMI

Tehdään vuorotellen yksin tai pareittain lyhyt äänetön esitys, jossa muut arvaavat, mistä on kyse. Esitykset voivat perustua ohjaajan tekemiin eläinaiheisiin, kuten sika tonkii maata. Eläinaiheet voivat myös olla yleisön keksimiä siten, että esimerkiksi viiden leikkijän tulee toistaa vuorotellen sama pantomiimi. Neljä leikkijää menee muualle ja ensimmäisenä esittävä jää kuuntelemaan yleisöltä, mitä hänen tulee esittää. Seuraavaksi ensimmäinen esittää pantomiimin yleisön eteen kutsutulle toiselle. Muut kolme ovat oven takana. Seuraavaksi toinen esittää kolmannelle saman, ja sitten kolmas toistaa sen neljännelle. Lopuksi neljäs esittää viidennelle pantomiimin. Viides toistaa. Sitten yleisö kysyy, mitä viides luuli tehneensä. Ja yleisöllä on hauskaa.





### MIELIKUVITUSMATKA

Leikkijät asettuvat makaamaan mukavaan asentoon. Taustalle voi laittaa soimaan rauhallista tai aiheeseen sopivaa musiikkia. Leikin vetäjä kertoo rauhallisesti tarinaa. Hän voi kuvata kaiken tai kertoa vain osan esittäen kysymyksiä, jolloin leikkijä saa itse päättää, mitä näkee hiljaisesti mielessään.



### TOIVOMUSPIIRI

Leikkijät istuvat silmät kiinni piirissä käsi kädessä. Ohjaaja laittaa puristuksen menemään. Kun puristus tulee omalle kohdalle, saa toivoa jotain eläinaiheista hyvää. Avataan, esim. "kehota leikkijöitä miettimään jotain eläinlajeja tai yksilöä ja niiden/sen tarpeita ja pyydä heitä esittämään toive niiden puolesta..." Puristuksen saa laittaa eteenpäin, kun on toivonut.

### Hoppelin ystävä

Pieni arka jänis, jonka nimi oli Hoppeli, istui korkeassa ruohikossa metsäaukiolla ja antoi auringon lämmittää vatsaansa. Se nautti metsän rauhasta ja hiljaisuudesta. Äkkiä paikalle juoksi hengästynyt haisunäätä ja piiloutui ruohikkoon aivan Hoppelin lähelle. Vähän kauempana lähestyi juosten muutamia metsän eläimiä, jotka huusivat äkäisinä: “Senkin inhottava haisunäätä! Älä ikinä enää näyttäydy täällä, tuollaisen kanssa emme halua olla missään tekemisissä.”. Kun ne olivat kadottaneet haisunäädän näkyvistään, ne palasivat takaisin metsään. Nyt haisunäätä uskalsi tulla esiin piilostaan ja istahti Hoppelin viereen. “Kukaan ei pidä minusta, ja minut ajetaan kaikkialta pois, koska en ole tarpeeksi hieno”, haisunäätä valitti surkean näköisenä. Hoppelin tuli haisunäätää sääli. Se ojensi kypälänsä haisunäädälle ja kysyi kainosti: “Tahtoisitko ryhtyä minun ystäväkseni?” Haisunäätä ilahtui kovasti Hoppelin ehdotuksesta, sillä nyt se oli vihdoinkin saanut ystävän.





## Pieni metsäkauris


Serkukset Susanna ja Sebastian lähtivät isovanhempiensa kanssa metsään. Kun he tulivat pienelle metsäaukiolle, he näkivät vastasyntyneen metsäkauriin vasan, joka makasi ruohikossa. Sen emoa ei näkynyt missään. Lapset halusivat tietysti mennä silittämään vasaa, mutta mummo esteli lapsia. “Jos siihen tarttuu ihmisen tuoksu, sen emo hylkää sen”, mummo sanoi. Niin he palasivat aukiolta takaisin metsän siimekseen sieniä poimimaan. Äkkiä Susanna kuuli jostain oksan raksahduksen. Kun hän vilkaisi äänen suuntaan, hän näki kaurisemon juoksevan metsästä aukiolle päin. Pieni vasa juoksi emoaan vastaan, ja pian ne kumpikin katosivat näkyvistä metsän tiheikköön.

*( Corlik-Buhtz Gerlinde, suom. Savolainen Helena 1991: 365 kertomusta eläimistä )*





Toivottavasti viihdyit leikkien ja tehtävien parissa.  
Kuulemme mieluusti palautetta ja otamme vastaan  
lisää sopivia tehtävä- ja leikkivinkejä  
[animalia@animalia.fi](mailto:animalia@animalia.fi)  
[sey@sey.fi](mailto:sey@sey.fi)



**SEY Suomen Eläinsuojeluyhdistysten liitto ry** on Suomen suurin ja vaikuttavin eläinsuojelujärjestö ja eläinsuojelun asiantuntija. SEYn toimialaan kuuluvat kaikki eläimet ja liiton toiminta kattaa koko maan. Tutustu toimintaamme: [www.sey.fi](http://www.sey.fi)

**Animalia** on eläinten oikeuksia edistävä asiantuntija- ja kansalaisjärjestö, joka perustettiin vuonna 1961. Animalian päätoimintakohteita ovat tuotantoeläimet, turkiseläimet sekä koe-eläimet. Mahdollisuuksien mukaan toimimme myös muiden eläinten käyttöön liittyvien kysymysten, kuten eläinten viihdekäytön parissa. Eläimet eivät itse voi puhua omasta puolestaan: ne tarvitsevat äänitorvekseen eläinten hyvinvoinnista välittävien ihmisten järjestön. Tutustu työhömmme ja maksuttomaan opetusmateriaaliin tai tilaa kouluvierailija: [www.animalia.fi](http://www.animalia.fi)