

## TEHTÄVÄPAKETTI (7.–9. LK + LUKIO): TUONELLA KULKIJAT

Mervi Heikkilä: Tuonella kulkijat (Haamu 2016) | Kansikuva Suvi Kari | ISBN 978-952-7100-17-2

Tuonella kulkijat on vahvasti **kansanperinteestä ammentava nuortenromaani**. Sen kohderyhmää ovat yläaste- ja lukioikäiset, mutta sen kielestä, tyylistä ja mielikuvituksen lennosta nauttii aikuinenkin lukija. Kansanperinteen, erityisesti Kalevalan, ohella kirjan teemoiksi nousevat **historia ja ihmissuhteet**.

Tehtäväpaketti on jaettu oppiaineittain. Peruskoulun opetussuunnitelmaan on suositeltu **ilmiöpohjaista** oppimista ja **monialaisia oppimiskokonaisuuksia**. Tämä tehtäväpaketti mahdollistaa oppiainerajat ylittävää tekemistä, pohtimista ja oppimista. Kirjallisuus oppiaineena on siitä kiitollinen, että sitä voi yhdistää melkein mihin tahansa muuhun oppiaineeseen. Mikäli aikataulu tai lukujärjestys ei salli yhteistyötä, voi kirjallisuuden opettaja aina käyttää vaihtelevia menetelmiä omilla tunneillaan.

Tuonella kulkijaa edeltävän Louhen liitto -teoksen tehtäväpakettia voi myös käyttää soveltavasti esim. **noituuden historian** tai **kalevalamitan** avaamiseen. Sekin on saatavissa Haamu Kustannuksen materiaalipankista osoitteesta: [haamukustannus.com/materiaalit](http://haamukustannus.com/materiaalit).

Opetuksessa voi hyödyntää myös Haamun kirjatrailereita ja muuta materiaalia osoitteessa: [youtube.com/haamukustannus](https://youtube.com/haamukustannus)

### ÄIDINKIELI JA KIRJALLISUUS

1. Selvitä Kalevalan ja kansanperinteen lähteiden avulla, millaisia henkilöitä ovat **Louhi, Väinämöinen, Kullervo, Ilmarinen, Pohjolan neito, Tapio ja Sampsa**. Laadi hahmoista kuvitettuja seinälehtiä, seuranhakuprofiileja, FB-profiileja, ystäväkirjan sivuja tai etsintäkuulutuksia.
2. Roonalla on kyky puhua eläimille ja muuttua eläimen hahmoon. Mieti, mikä olisi sinun **voimaeläimesi** ja kirjoita **kuvaus**, miltä tuntuu olla tuon eläimen hahmossa. Mitä näet, kuulet, haistat, tunnet, maistat?
3. Kirjoita **kuvauksia paikoista**, joissa Roona kulkee: Turku, Aboa Vetus -museo, Tuonela, Tuonelan joki, juna, metsä ja piilokoju.
4. Kirjoita **uutisia** kirjan tapahtumista, esimerkiksi antikvariaatin tapahtumat, Eerikin katoaminen, Aleksin katoaminen, Lussin oudot liikkeet, petoeläinhavainnot Turussa, Aboa Vetus -museon yölliset äänet, lintujen katoaminen kaupungista... Muista, että uutisessa voit myös haastatella silminnäkijöitä!
5. Kirjoita **kirjeitä** kirjan henkilöiltä toisille, esimerkiksi Roonan kirje Aleksille hänen mieltään painavista seurusteluasioista, äidin kirje Roonalle, Eerikin kirje Valpurille...

### ILMAISUTAITO

1. Tehkää ryhmissä **still-kuvia tai patsaita kirjan tilanteista**. (Still-kuva on pysähtynyt tilanne, jossa henkilöt jähmettyvät hetkeksi yhdessä niin, että katsojasta se näyttää kuvalta.) Kuvia voi olla useita samasta tilanteesta tai esimerkiksi kuvista voi nähdä tilanteen etenemisen.
2. Valitkaa viisi tärkeintä kohtaa kirjasta ja tehkää niistä **still-kuvat!**
3. Esittäkää, miltä **transsiin vaipuminen** teidän mielestänne näyttää!

4. Antakaa **ajatusääni** kirjan henkilöille esimerkiksi siten, että yksi menee istumaan tuoliin ja esittää puhumatta mitään jotain kirjan henkilöä. Muut voivat käydä sanomassa hahmon takana, mitä hahmo ajattelee.
5. Tehkää **valintojen kuja** siten, että kaikki muodostavat yhdessä kaksi jonoa, joiden välissä kulkee kuja. Halukkaat voivat kulkea yksi kerrallaan kujan läpi ja kuunnella puolustavia ja vastustavia ääniä. Esimerkiksi: jos Roona kulkee kujan läpi, voi toinen puoli yllyttää Roona kertomaan Aleksille, että hän on pulassa ja toinen puoli kieltää. Tällä tavalla voi valaista monia ongelmatilanteita.
6. Esittäkää kirjan henkilöiden **kuvitteellisia keskusteluja**, esimerkiksi mitä Roona ja Aleks puhuivat piilokojussa metsästäjien lähdettyä? Mitä Aleks kertoi vanhemmilleen? Mitä Roonan äiti ja Arto puhuivat treffeillä?
7. Keksikää **vaihtoehtoisia lopetuksia** kirjan tilanteille ja esittäkää ne. Esimerkiksi: Mitä jos Roona olisikin karhun hahmossa syönyt mustikoita? Mitä jos Lussi ei olisikaan nukahtanut? Mitä jos Väinämöinen olisi ottanut Aleksin lopullisesti valtaansa?

## USKONTO

1. Selvitä, millaisia käsityksiä Kalevalassa on **maailman synnystä ja kuolemanjälkeisestä elämästä**. Kirjoita runo kummastakin joko kalevalamitalla, loppusoinnuilla tai sitten aivan moderni runo.
2. Vertaile Kalevalan **maailmankuvaa** muihin tunnettuihin esimerkiksi viikinkien, intiaanien, antiikin Kreikan. Esittele luokalle!
3. Selvitä, mitä tarkoitetaan **shamanismilla ja transsilla**. Vertaile kalevalaista taikuutta johonkin muuhun, esimerkiksi voodoo, intiaanien hikisauna, saamelaiden noitarumpu ym.
4. Kokoa **ennustuksia ja enteitä**. Haastattele vanhoja ihmisiä: miten he ennustavat säätä? Keksi omia sääennustuksia!
5. Kirjassa viitataan Danten helvettiin. Selvitä, millainen oli Danten **keskiaikainen käsitys helvetistä**.

## HISTORIA

1. Etsi tietoa **Turun historiasta**. Tee esimerkiksi aikajana tärkeimmistä tapahtumista!
2. Etsi tietoa **Turun linnasta** ja muista Suomen linnoista. Sijoita ne kartalle ja ajoita rakennusajat.
3. Kuka oli oikeasti **Klaus Djäkne**?
4. Etsi tietoa Aboa Vetus -museosta. Laadi **museolle mainos!**
5. Suunnittele **retki Turkuun** niin, että saatte mahdollisimman paljon tietoa Turun historiasta!
6. Etsi tietoa **keskiajasta Suomessa!** Voitte jakaa ryhmille pienempiä alueita ja sitten esitellä niitä yhdessä esimerkiksi uskonto ja kirkko, säädöt, naisen asema, elinkeinot, vaatteet, ruuat, tavat, kaupankäynti, musiikki ja muu taide.
7. Etsi tietoa kirjallisuuden **sankareista, jotka ovat käyneet kuolemassa** ja palanneet esimerkiksi Kaksoisvirtain maan Gilgamesh -eepos, antiikin tarinat Herakleesta ja Orfeuksesta, Kalevalan Lemminkäinen.

## MAANTIEDE JA LIIKUNTA

1. Etsi **Turun kartta** ja merkkää kartalle paikat/reitit, joita kirjassa kuljetaan!
2. Aleks harrastaa **suunnistusta**. Laadi kuvitteellinen iltarastireitti paikkakuntasi lähimetsän kartalle.
3. Etsi netistä, missä ja milloin paikkakunnallasi järjestetään **iltarasteja**. Käy kokeilemassa!
4. Ota selville, mikä on **jatulintarha** ja missä niitä on. Merkkää kartalle!
5. Roona biologinen äiti Valpuri Kokkoinen kuuluu niin sanottuihin Vanhoihin, jotka matkaavat mahtijokia pitkin. Joet toisaalta myös rajaavat Vanhojen asuinalueita. Etsi Suomen kartta ja nimeä siihen suurimmat **joet**.

## KUVATAIDE JA KÄSITYÖ

1. Piirrä oma käsityksesi **Tuonelasta**, Tuonelan joesta ja sen lautturista!
2. Piirrä jokin kirjassa mainittu **Kalevalan hahmo** esimerkiksi Väinämöinen, Louhi, Ilmarinen, Tapio...
3. Mikä olisi sinun **voimaeläimesi**? Piirrä se!
4. Etsi kuvia siitä, miten taiteessa on **kuvattu kuolemaa**, esimerkiksi Gallen-Kallelan Tuonelan joen kuvat tai Hugo Simbergin Kuoleman puutarha. Kuvaa oma käsityksesi kuoleman jälkeisestä elämästä ja hahmoista!
5. Tuonelan joessa Roonaa vaanii **Iku-Turso**. Miltä se mahtaa näyttää? Piirrä!
6. **Lussi** on synkkä hahmo. Piirrä goottityyliin kuvattuna Lussi ja hänen luolansa!
7. Suunnittele **taikarumpu** ja piirrä se tai toteuta mahdollisuuksien mukaan rumpu askartelemalla tai käsityönä.
8. Rakentakaa koulun pihaan **jatulintarha!**

## TERVEYSTIETO

1. Kirjoita **mielipideteksti seurustelusta**. Esimerkiksi: Minkä ikäisenä seksi voi tulla mukaan seurusteluun? Miten suhtautua mustasukkaisuuteen? Mitä mieltä omien vanhempien uusista suhteista? Mitä mieltä olet yhden illan jutuista?
2. Kirjoitakaa edellä mainituista aiheista **kysymyksiä** kuvitellun nuortenlehden kysymyspalstalle. Vaihtakaa kysymyksiä ja kirjoitakaa niihin vastauksia!
3. Järjestäkää **joukkueväittelyitä** edellä mainituista aiheista, siten että joukkueille määrätään etukäteen, miten toinen puoli puolustaa ja toinen vastustaa väitettä. Esimerkiksi: Seksi ei kuulu alaikäisten seurusteluun.
4. Roonaa saa kirjassa palovamman ja Eerikki päähänsä iskun. Kootkaa lyhyet **ensiapuohjeet** tavallisimpiin vammoihin! Havainnollistakaa hoito-ohjeet harjoittelemalla ensiaputilanteita!
5. Kirjassa mainitaan Sampsan sedän raitistuneen **Minnesota-hoidossa**. Etsikää tietoa kyseisestä hoidosta ja mahdollisista muista päihdehoidoista!

## BIOLOGIA

1. Kootkaa kaikki kirjassa mainitut **puut ja eläimet** ja etsikää niistä tietoa!
2. Laatikka jollekin **mobiilipelien** sivustolle esim. KAHOOT.IT peli, jossa testaatte edellä mainittuja tietoja!
3. Kirjassa kuljetaan erilaisissa metsissä. Kerratkaa Suomen **metsätyypit!**
4. Etsikää tietoa **cityeläimistä** esimerkiksi cityketuista! Miettikää syitä ja seurauksia niiden levinneisyyteen.
5. Kirjan lopussa tavataan kaksi metsästäjää. Kootkaa **metsästyksen** hyviä ja huonoja puolia. Keskustelkaa, väitelkää, tehkää mielipidetekstejä aiheesta!
6. Laatikka **luonnossaliikkujan ohjeet!**

Hyvästä kirjasta voi kehitellä monenlaisia tehtäviä. Soveltamalla ja yhdistämällä niitä keksii vielä lisää. Olisi hauska kuulla eri versioita, vinkkejä ja kommentteja siitä, miten jokin toimi. Ota rohkeasti yhteyttä tehtäväpaketin laatijaan FM, äidinkielen opettaja Jaana Ala-Huissiin: [jaana.ala-huissi@seinajoki.fi](mailto:jaana.ala-huissi@seinajoki.fi)

- - -

**Tehtäväpaketti on vapaasti käytettävissä opetuskäyttöön.** Opetusmateriaalilauksissa ota yhteys oman alueesi oppimiskeskukseen tai oman koulun kirjastoon. Haamun tuotantoa myyvät kustantajan lisäksi mm. Porvoon kirjakeskus (tilaukset@kirjakeskus.fi), Kirjavälitys Oy (koulut@kirjavälitys.fi) ja BTJ (koulukirjat@btj.fi). Lisätietoa: info@aaheet.com. Tehtäväpaketin on laatinut FM, äidinkielen opettaja Jaana Ala-Huissi.