

TEHTÄVÄPAKETTI (YLÄKOULU + LUKIO): ANASTASIA

Ilkka Auer: Anastasia (Haamu 2017) | Kansikuva Broci | ISBN 978-952-7100-27-1 | ISBN 978-952-7100-33-2 (epub)

HUOM! Kirjaan liittyvä novelli "Nimeni on Pjotr" ladattavissa maksutta pdf- tai epub-muodossa: haamukustannus.com/shop/ Tehtäväpaketin on laatinut FM, äidinkielen opettaja Jaana Ala-Huissi.

HAAMUN TEHTÄVÄPAKETIT ovat vapaasti käytettävissä opetuskäyttöön. Oman Haamukoulun tuotoksia voi viedä ja katsoa muiden töitä #haamukoulu -tunnuksella (esimerkiksi Instagram, YouTube). Opetusmateriaalitalauksissa ota yhteys oman alueesi oppimiskeskukseen, oman koulun kirjastoon, paikalliskirjastoon tai suoraan kustantajaan. 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.

Oheiset tehtävät on laadittu yläkoulua ajatellen, mutta niitä voi laajentaa myös lukio-opetukseen. *Anastasia* on vahvasti **kauhusta ammentava nuortenromaani**. Sen kohderyhmää ovat yläaste- ja lukioikäiset, mutta sen kielestä, tyylistä ja mielikuvituksen lennosta nauttii aikuinenkin lukija. **Kirjaan liittyy myös tiiserinovelli *Nimeni on Pjotr*** (Haamu 2017), joka on maksutta ladattavissa pdf- tai epub-muodossa osoitteessa: haamukustannus.com/shop/. Osa tehtävistä käsittelee novellia.

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.

Opetuksessa voi hyödyntää myös Haamun kirjatrailereita osoitteessa: youtube.com/haamukustannus

ÄIDINKIELI JA KIRJALLISUUS

- Keksi kirjalle **uusi nimi**.
- Tee uusi **takakansiteksti**.
- Kirjoita **mielipideteksti kiroilusta**. Ota kantaa kirjan kiroiluun esim. otsikolla "Saako nuortenkirjassa kiroilla?"
- Kirjoita **mielipideteksti lukemisen eri tavoista**. Ota kantaa siihen, missä muodossa tykkää lukea kirjaa. Jos et ole lukenut e-kirjaa, testaa sitä e-novellille *Nimeni on Pjotr* tai jos et ole pitkään aikaan lukenut painettua kirjaa, testaa sitä romaanilla *Anastasia*.
- **Keskustelkaa kiroilusta** kirjassa, koulussa, yleensä. Keksikää uusia voimasanoja kuluneitten tilalle: Voi himskatti! Voi vissyvesi! Voi perhonen sentään! Tai rajumpia, silti painomustetta kestäviä?
- Kirjoita **uutisia kirjan kadonneista**.
- Kirjoita keksitty **uutinen katoamistapauksesta**.
- **Kirjoita novelli** jostain *Anastasia*-romaanin kadonneesta lapsesta.
- Pohdi kirjan **genreä**: mitä seikkailukirjan piirteitä, mitä kauhun, mitä historiallisen romaanin?
- Mitä keinoja kirjassa käytetään **kauhun luomiseen**? Mieti ainakin miljöön ja henkilöitten kannalta. Poimi myös säätilat, joissa kauhua koetaan.
- Kirjoita kirjasta **arvostelu**, jossa vertaat sitä muuhun kauhukirjallisuuteen.
- Poimi kirjassa mainitut **kauhuelokuvat** ja etsi niistä tietoa.
- Poimi **kuvauksia** kirjasta esim. s. 201 Löfbergien talo.
- Kirjoita **kirje tai päiväkirjan sivu** kirjan henkilön näkökulmasta.
- Mitä **digilaitteita** kirjassa esiintyy? Laadi selkokieliset käyttöohjeet mummulle/vaarille.
- Tiivistä kirjan kappaleet **twiitin** mittaisiksi.

- **Suomenna** kirjan paikannimet. Keksi syitä ja syntyhistoriaa kirjan paikannimiin.
- Keksi **keinoja torjua henkiä** vrt. kirjan s. 206 öljy ja suola.
- Kirjoita **kirjasta mainos/esittely**, jossa otat huomioon novellin.
- Miten novellissa **luodaan kauhua**? Miljöö? Sää? Henkilöt? Juonen eteneminen? Mitä samoja keinoja siinä on kuin kirjassa?
- Kirjoita **uutinen** novellin päähenkilöiden katoamisesta?
- Kirjoita novellin päähenkilöiltä, Jussilta ja Timolta, **kirje**, joka löytyy pullopostina rannasta.
- Kirjoita oma **tiiserinovelli** kirjasta.
- Piirrä **mainosjuliste**, jonka aiheena on Nimeni on Pjotr -novelli.
- Piirrä **sarjakuva novellista**. Kannattaa tutustua Brocin sarjakuvaversioon "Varpaat" (Haamu 2016) Marko Hautalan novellista "Valkoiset varpaat" (Haamu 2015).
- Novellissa mainitaan elokuva "Syvä joki". Etsi **tietoa elokuvasta ja vertaile** sitä kirjaan/novelliin.
- Piirrä **kartta** novellin tapahtumapaikoista. Käytä apuna kirjan karttaa.
- Tehkää ryhmässä **äänimaailma** novellin taustalle.
- Näyttäkää viitenä **still-kuvana** novellin tapahtumat.
- Tutustukaa kirjan **trailereihin**. Vertailkaa niitä ja tehkää oma traileri joko kirjasta tai novellista.

KUVATAIDE JA KÄSITYÖ

- Tee kirjalle uusi **kansikuva**.
- Tee **lautapeli** kirjan juonesta.

HISTORIA

- Etsi tietoa **Porkkalan historiasta**.
- Etsi tietoa oman **paikkakuntasi nimien historiasta**.
- Esittele **paikkakuntasi nimihistoriaa** joko faktan valossa tai keksi aivan omia selityksiä: haastattele, googlaa, etsi nimitutkimuksista, tutki karttoja ja kansantarinoita, tee seinälehtiä, Power Point -esityksiä, pidä aamunavaus, laadi lehtijuttu.
- Etsi tietoa **tsaariperheen historiasta**.
- Etsi tietoa **rikoksista**, joita ei ole saatu selvitettyä esim. Bodom-järven tapaus ja Kyllikki Saaren murha.
- Etsi, löytyykö omalta paikkakunnaltasi merkkejä **toisesta maailmansodasta**.
- Tee kartta oman paikkakuntasi **sotamuistomerkkien** esiintymispaikoista.
- Vieraile hautausmaalla ja tutki **kaatuneitten muistomerkkejä**.
- Jos koulullasi on kaatuneitten **Pro Patriae -taulu** seinällä, tutki sen nimiä. Löydätkö tuttuja nimiä?
- **Haastattele isovanhempia** heidän lapsuudestaan ja kirjoita niistä muistelu
- Onko paikkakunnallasi **autiotaloja**? Valokuvaa niitä ja keksi niistä **kummitusjuttuja**.
- Kirjoita kuvauksia **paikkakuntasi autiotaloista**, omasta kodistasi, tai sinua kiinnostavista rakennuksista, tee sekä ihaileva ja positiivinen kuvaus että moittiva ja negatiivinen.

ILMAISUTAITO

- Leikkikää **hippaa** sanoilla "Kuka pelkää raatoammää".
- Keksikää **zombi-leikki**. Laatikka leikille säännöt tai leikkikää tätä zombi-leikkiä:

Improvisaatiroleikeissä on olemassa zombi-tutustumisleikki. Siinä zombi lähestyy zombimaisesti öristen aina yhtä ryhmässä. Ryhmä liikkuu vapaasti avoimessa tilassa. Juosta ei saa! Jos uhrina oleva ehtii huutaa jonkun ryhmäläisen nimen, hän pelastuu ja zombin on lähdettävä sitä kohti, jonka nimi on sanottu. Jos ei ehdi sanoa nimeä, ennen kuin zombi on uhrin luona, jää uudeksi zombiksi.

USKONTO

- Etsi tietoa **sielunvaelluksesta**.