

TEHTÄVÄPAKETTI (1.–7. LK): ZOMBIKIRJA

Harri István Mäki (Teksti & kuvitus): Zombikirja (Haamu 2018) | ISBN 978-952-7100-62-2
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@aaveet.com.

Zombikirja on salaviisas ja hauska lastenkirja, joka on suunnattu alakouluikäisistä yläkoulun seitsemänteen.

Tässä opetuspaketissa on enimmäkseen äidinkielen ja kuvataiteen tehtäviä, mutta osa ideoista soveltuu esimerkiksi alakoulun liikuntaan. Luokanopettajalla on aina mahdollisuus yhdistää, soveltaa ja integroida. Yläkoulussa integrointi on mahdollista yhteistyössä kuvataideopettajan kanssa. Kuvia voi toki tehdä myös kameralla ja julisteita tietokoneella.

Tehtävät on sijoitettu novellikohtaisesti, mutta moni tehtävä on sellainen, että sitä voi soveltaa muihinkin teksteihin. Aina voi myös laittaa tekstin henkilöt kirjoittamaan toisilleen kirjeitä, monista tapahtumista voi laatia uutisia ja kaikkia tarinoita voi jatkaa tai kirjoittaa uusiksi.

TEHTÄVIÄ ZOMBEISTA

- Kirjassa on hassuja zombinimiä. Keksikää luokan oppilaille (tai koulun opettajille) omat zombinimet.
- Kuvittakaa, miltä kirjan eri zombit näyttävät.
- Laatikaa kartta Zombilandiasta.
- Keksikää uusia zombeja uusine nimineen.
- Ryhmitelkää zombit eri lajeihin. Katsokaa esimerkkiä Anneli Kannon kummituksia lajittelevasta *Kuollut kulkee* -kirjasta (2008 Gummerus). Mitä erityispiirteitä tai ongelmia kullakin zombilla on? Missä paikoissa niitä yleensä zombikerronnassa esiintyy? Miten niihin tulee suhtautua?
- Laatikaa zombilajeista PowerPoint-esitys, opetusvideo tai posterit. Kirjan lopussa on kattava luettelo kirjassa esiintyvistä zombeista.
- Kirjoitakaa uusia zombitarinoita tai käsikirjoituksia ja kuvatkaa ne minielokuvaksi tai animaatioksi.
- Piirtäkää zombi-sarjakuvia tai muovatkaa savesta / muovailuvahasta erilaisia zombeja.
- Tehkää uusi Zombikirjan traileri, esimerkiksi iPadilla on valmiina helppokäyttöisiä elokuva-, traileri- ja animaatiosovelluksia.

NOVELLIKOHTAISIA TEHTÄVIÄ

LUUVIULUN LIHOMISPULMAT

- Luuviulu on hirveän laiha. Miettikää, mitä ongelmia on ali- tai ylipainosta.
- Kootkaa neuvoja Luuviulun ongelmaan.
- Laatikaa Luuviululle sopiva zombimaunmukainen päivän tai viikon ruokalista. Vink-vink: kiintoisia ruokia on mm. sivuilla 86–87 Megaörinän kauppaliistassa.
- Keksikää zombiravintolalle nimi ja menu ja kuvittakaa se.
- Luuviulun ongelma ratkesi sillä, että ruoka tarjottiin pieninä palasina ja mukavassa seurassa. Miettikää, mitä muita ongelmia voisi ratkaista palastelemalla niitä pienemmiksi.

PITKÄVIHA

- Pitkävihan ongelmana ovat pitkät jalat. Lisäksi hän on kovin alakuloinen. Laatikaa lista kaikista asioista, joista zombi saattaisi masentua. Miettikää ratkaisuja ongelmiin.
- Laatikaa lista, jolla torjutte alakuloa ja kasvatatte yläkuloa.
- Kirjoittakaa alakulon torjumisruno. Tehkää siitä laulu!
- Kokeilkaa kävellä niin, että kuvittelette itsellänne olevan OIKEIN pitkät jalat. Kokeilkaa myös muilla kehon osilla: valtavat kädet, valtava pää, kauhean iso nenä, mieletön vatsa, jättiläismäinen takapuoli.

KIIREHTIVÄ KOLMIJALKA

- Kertomuksen zombi Kolmijalka on erittäin nopea ja naapurizombi Veera Verkasveri taas kauhean hidas. Kokeilkaa tehdä erilaisia asioita oikein nopeasti ja oikein hitaasti. Lukekaa vaikka jokin teksti tai laulakaa laulu tai laululeikki hitaalla ja nopealla tempolla. Liioitelkaa!
- Listatkaa asioita, joissa olette nopeita ja vastaavasti asioita, jotka sujuvat hitaammin. Pitäisikö hidastaa jossain? Miten voit nopeuttaa vaikkapa lukemista, pukemista tai koulutehtävien tekemistä?
- Kertokaa Kolmijalan ja Veeran kertomus siten, että viisi oppilasta menee luokasta hetkiseksi ulos. Yksi kerrallaan kuulee tarinan yksin ja kertoo sen seuraavalle omin sanoin, joka kertoo kuulemansa referoimalla taas omin sanoin. Vertailkaa, miten paljon tarina muuttuu ensimmäisestä viimeiseen.
- Muuttakaa kertomuksen juoni runoksi!

HUONOMUISTINEN HAJAMIELI

- Hajamieli kärsii muistiongelmista. Etsikää tietoa muistisairauksista. Millä nimellä niitä kutsutaan ja miten ne ilmenevät?
- Laatikaa ohjelista, miten muistia voi jumpata ja auttaa sitä pysymään kunnossa. Miten muilla tavoilla voi ehkäistä muistin rappeutumista?
- Mitä asioita sinun on vaikea muistaa? Mieti, miten voisit auttaa muistiasi.
- Kokeilkaa erilaisia muistitekniikoita esimerkiksi kiinnittämällä muistettavia asioita koulumatkaan tai omaan huoneeseen mielikuvina.
- Vierasta kieltä oppii usein laulujen kautta hyvin. Opetelkaa jokin uusi vieraskielinen laulu.

TUULIA TUULISPÄÄ

- Tuulian ongelma on saman tyyppinen kuin Kolmijalan: hän on tosi nopea. Nopeus aiheuttaa Tuulian tekemisiin myös huolimattomuutta. Miettikää sellaisia asioita, joissa ei saa olla huolimaton.
- Listatkaa sellaisia ammatteja, joissa on vaarallista olla huolimaton.
- Missä asioissa sinä voisit ryhtyä olemaan huolellisempi? Kirjoita itsellesi kirje, jossa lupaat yhden asian ja sulje kirje kuoreen. Sopikaa, että avaatte kirjeet vaikka puolen vuoden päästä ja katsotte, onko lupaus pitänyt.
- Kokeilkaa selviytyä jostain asiasta mahdollisimman nopeasti, esimerkiksi jonkin lomakkeen täyttämisestä, kahdeksan kertotaulusta, ulkovaatteiden pukemisesta. Mitä kiire aiheuttaa?
- Kokeilkaa tehdä asioita niin, että näpyttelette samalla puhelinta. Mitä huomaatte?

JUKURIPÄÄ

- Jukuripää pitää kovasti itsestään. Pohtikaa itserakkauden ja itsensä hyväksymisen eroa.
- Kirjoittakaa itsellenne kirje, jossa keuhutte itseänne. Kirjeitä ei tarvitse näyttää muille.
- Tehkää jokaiselle oppilaalle nimetty lappu, johon jokainen kirjoittaa jonkin positiivisen kommentin kyseiselle oppilaalle.
- Tehkää "positiivinen juoru". Yksi oppilas menee istumaan tuoliin, jonka selkä on muihin päin. Tuolin takana olevat alkavat juoruta tuolilla istuvasta, mutta sanovat VAIN positiivisia asioita.

LEPPOISA LEPOMIELI

- Zombi Lepomielen mieluisin harrastus on lepäily. Hän näkee kuitenkin hirveän painajaisen, jossa hän joutuu ankaraan työhön. Kertokaa tai kirjoittakaa painajaisianne.
- Tutkikaa, onko painajaisissa samankaltaisuuksia, kuten putoamisia, takaa-ajoa, hampaiden putoamista tai muuta sellaista. Etsikää unikirjoista selityksiä.
- Pitäkää unipäiväkirjaa.
- Piirtäkää unianne.
- Laatikaa tilasto, kuinka monta tuntia vuorokaudessa luokan oppilaat nukkuvat.
- Miettikää, mitä ongelmia syntyy liian vähäisestä unesta.
- Tehkää rentoutusharjoituksia!

NEITI NEUROOSI

- Neiti Neuroosi pitää tarkkaa järjestystä tavaroistaan, mutta silti hänellä on kaikki koko ajan hukassa. Kuulostaako tutulta? Kertokaa toisillenne, mitä on hukassa juuri nyt.
- Selvittäkää, mitä sana neuroosi tarkoittaa.
- Selvittäkää, mitä on konmaritus. Miten se liittyy tavarantalouteen ja miten apua siitä voisi olla?
- Miettikää kotitehtävänä, mitä tarpeetonta tavaraa teillä on. Pistäkää pystyyn vaihtotori, jolla voi vaihtaa itselle tarpeetonta ilman rahaa.
- Viekää tarpeetonta tavaraa kierrätykseen tai järjestäkää kirppari.
- Miettikää, miten pulpetin, laukun, oppilaslokeron tai oman huoneen saisi pidettyä järjestyksessä.

NURIN-NISKA

- Nurin-Niska tykkää tehdä kaiken väärinpäin. Kokeilkaa samaa. Syökää ensin jälkiruoka, sitten pääruoka ja lopuksi salaatti tai puukekaa vaatteet väärinpäin tai kirjoittakaa sanoja nurinperin.
- Pitäkää sellainen vaatepäivä, että kaikilla on mahdollisimman eriparisia ja mahdollisimman huonosti yhteensopivia vaatteita.
- Pitkää nurinperinpäivä, jolloin käännätte mahdollisimman monta asiaa eri päin: oppilaat opettavat ja keittävät välitunnilla kahvia, koulussa ollaan yöpaidassa, lukujärjestys mennään eri järjestyksessä...
- Keksikää tehtäviä, joissa jokainen voi kokeilla jotain asiaa eri tavalla kuin yleensä, vaikkapa kulkea uutta koulureittiä.
- Kuunnelkaa jotain aivan tuntematonta kieltä vaikkapa YouTubesta. Etsikää vierailta kielillä tervehdyksiä ja toivottakaa viikon ajan joka aamu eri kielillä huomenta ja sanokaa eri kielillä kiitos.

ÄLYVAPAA

- Yleensä iloinen Älyvapaa kadottaa yllättäen kykynsä nauraa. Hän saa kuitenkin iloisuutensa takaisin Neiti Neuroosin avulla. Miettikää asioita, joista olette iloisia tai jotka naurattavat teitä.
- Kertokaa vitsejä. Pitäkää vitsimaraton!
- Leikkikää "hampaatonta hilleriä". Piirissä jokainen sanoo vuorollaan jonkin eläimen niin, että hampaat eivät saa näkyä. Leikin aikana ei saa nauraa. Se joka nauraa, putoaa pelistä.
- Kertomuksessa on paljon synonyymeja nauraa-verbille. Poimikaa ne ja keksikää lisää. Keksikää myös muita synonyymeja. Paljon verbejä on Apokalypsi-novellissa esimerkiksi sivuilla 106 ja 108.
- Näytelkää pantomiimina verbejä ja arvatkaa, mitä ne ovat.

PALJON HARMIA MEGAÖRINÄSTÄ

- Kertomuksessa neiti Haudanhiljan onnistuu saada hirveän äänekäs Megaörinä puhumaan normaalilla äänellä. Miettikää keinoja hillitä melua koulussa.
- Mitatkaa desibelit koulun eri tiloissa kuten ruokalassa, liikuntasalissa, käytävällä. Ottakaa selvää, millainen melu alkaa olla jo haitaksi kuulolle.
- Leikkikää äänettömiä leikkejä, kuten vaikkapa äänetöntä juorua, niin että oppilas piirtää toisen selkään kirjaimen, joka jatkaa seuraavalle.
- Peili on kiva ja äänetön parileikki. Toinen tekee liikkeitä, joita toinen peilinä seuraa ja sitten vaihdetaan.
- Opetelkaa viittomia ja viittokaa viikon ajan tervehdykset äänettömästi.

LUUNKOVA

- Luunkova on äärimmäisen jääräpäinen zombi. Poimikaa kertomuksesta, mitä kaikkea Luunkova haluaa tai ei halua tehdä. Muuttakaa poimimanne kohdat runoksi.
- Runosta voi tehdä myös laulun.
- Kysykää vanhemmilta, millaisia asioita itse ette halunneet tai jääräpäisesti halusitte tehdä uhmaikäisenä. Kirjoittakaa niistä pieniä tarinoita.
- Leikkikää Kapteeni käskee -leikkiä nimellä "Luunkova käskee".
- Luunkova haluaa leipoa pannukakkua ja tarvitsee siihen aivojauhoja. Tehkää zombipannukakun resepti.
- Leipokaa oikeaa pannukakkua tai kokeilkaa siihen uusia aineksia esim. pinaattia, nokkosta, oliivia, fetajuustoa, valkosipulia ym.

APOKALYPSI

- Siskokset Siivositydän ja Puhtosielu auttavat tarinassa Apokalypsi-zombia siivoamaan ja korjaamaan talonsa ja lopuksi vielä kylvettävät sottapytyn. Uudistuneelle zombille pitäisi keksiä nyt uusi nimi.
- Ottakaa selvää, mitä sana apokalypsi oikeastaan tarkoittaa.
- Siskoilla on siivousyritys. Laatikaa firmalle mainos.
- Keksikää yritys, jonka voisitte perustaa oikeasti esim. kesätöiksi tai kuviteltu tulevaisuuden yritys.
- Keksikää tulevaisuuden ammatteja.
- Pitäkää siivoustalkoot luokassa, käytävällä, pihamaalla.

UPPINI SKAINEN HERMO RAUNIO

- Hermo Raunio on aina epäystävällinen kaikille. Tarinassa pieni mörkö antaa opetuksen Hermo Rauniolle ja saa muutettua hänet kiltimmäksi. Keksikää oma loitsu, jolla torjutte epäystävälliset sanat.
- Kokeilkaa erilaisia tunnetiloja esim. siten, että luette jonkin uutisen eri tavoilla: vihaisesti, iloisesti, pelokkaasti, inhoten, yllättyneenä, innostuneena jne.
- Kirjoittakaa lapuille asioita, jotka harmittavat. Niitä ei tarvitse kertoa muille. Repikää tai polttakaa (jos mahdollista esim. jollain retkipaikalla) laput.
- Hermo Raunio saa lopulta myös ystäviä. Kirjoittakaa Ystäväni-kirjan sivuja eri zombien nimillä.
- Laatikaa hyvän ystävän säännöt!