



# TEHTÄVÄMATERIAALIPAKETTI 2: NUORET (13–15 V)

## Tehtävät © LANU ry

Nämä tehtävät on tarkoitettu opetuskäyttöön LANU!-festivaalin yhteydessä hyödynnettäväksi. Tehtäväsivuja saa tulostaa ja monistaa ja jakaa myös sähköisessä muodossa oppilaiden käyttöön. Tehtäviä saa myös vapaasti muokata ja soveltaa oman luokan käyttöön sopiviksi.

## OHJE OPETTAJILLE:

Kaikki ohjelmat ilmestyvät ajastetusti LANU!-festivaalin **YouTube-kanavalle** ja **Facebook-sivulle** 5.–8. toukokuuta 2021. Ohjelmakartta on tapahtuman verkkosivuilla osoitteessa [www.lanufestarit.fi](http://www.lanufestarit.fi) (katso kohta "Ohjelma"). Videotallenteet ovat katsottavissa toukokuun loppuun saakka. Poikkeuksen muodostavat ainoastaan lauantain Instagram Live -lähettykset, jotka esitetään festivaalin Instagram-tililtä (@lanufestarit) suorina lähetyksinä, joista ei jää tallennetta. Instagramin ja Facebookin ikäraja sovelluksen käyttämiselle on 13 vuotta. Voidaksesi seurata ohjelmaa Instagramissa sinun täytyy ladata sovellus puhelimesi. Ohjelmat on jaettu kolmelle eri ikäryhmälle (8–12-vuotiaat, 13–15-vuotiaat ja 16+). Tarkemmat ohjelmakuvaukset ovat videotallenteiden saatetiedoissa. Kovin perusteellista kuvausta sisällöstä emme kuitenkaan voi etukäteen antaa, joten jos olet epävarma sopiiko ohjelman sisältö luokallesi, katso ohjelma ensin itse.

**Käythän läpi oppilaiden kanssa festivaalin toimintaperiaatteet ennen ohjelman seuraamista. Ohjaathan omia oppilaitasi myös festivaalin aikana esimerkiksi asiallisessa kommentoinnissa.**

Yleisö voi julkaista kommentteja tapahtuman sosiaalisen median kanavilla. Osaa esityksistä voi kommentoida reaaliaikaisesti. Kaikessa kommentoinnissa on noudatettava turvallisemman tilan periaatteita. Asiattomat kommentit poistetaan tapahtumatoimikunnan toimesta. Mikäli kommentin poistaminen suorassa lähetyksessä ei ole mahdollista, keskustelun valvoja antaa asianomaiselle huomautuksen.

## Turvallisemman tilan periaatteet yleisölle

- Emme tee oletuksia kenenkään taustasta, sukupuolesta, seksuaalisuudesta, toimintakyvystä tai varallisuudesta. Näistä ominaisuuksista ei myöskään ole kohteliasta udella.
- Kunnioitamme muiden emotionaalisia rajoja ja pyydettyä korjaamme käytöstämme.
- Annamme kaikkien osallistua keskusteluun.
- Emme kommentoi kenenkään kehoa tai arvota ketään heidän kehonsa perusteella.
- Emme käyttäydy uhkaavasti tai väkivaltaisesti.
- Emme trollaa, kiusaa tai pilkkaa.



# 1 TEHTÄVIÄ OPPITUNNEILLE FESTIVAALI-OHJELMIEN KATSUMISEN JÄLKEEN

## OHJELMA 6: Amiraali

### Kirjailijahaastattelu

Mitä haluaisit kysyä kirjailijalta? Laatikaa parin kanssa haastattelukysymykset (3 kpl; tarkoitus ei ole uuvuttaa kirjailijaa ylipitkillä haastatteluilla.) ja lähetäkää sähköpostilla nuortenkirjailijalle. Nuortenkirjailijoita löydätte esimerkiksi Suomen Nuorisokirjailijat ry:n kotisivuilta: <http://www.nuorisokirjailijat.fi> ->Jäsenluettelo. Miettikää kysymykset tarkkaan: kysykää jotakin sellaista, mihin ei heti löydy vastausta kirjailijan omalta esittelysivulta. Älkää kuitenkaan kysykö liian henkilökohtaisia kysymyksiä tai raha-asioista, vaan keskittykää esimerkiksi kirjailijan työhön tai hänen kirjojensa teemoihin. Myöhemmin esittäkää haastattelu parina niin, että toinen toimii haastattelijana ja toinen esittää kirjailijaa.

## OHJELMA 11: Kuvittajan työhuoneella

### Historiallinen sarjakuva

Sarjakuvataiteilija ja kuvittaja Reetta Niemensivu on käyttänyt sarjakuvissaan lähtökohtana usein oikeita historiallisia tapahtumia ja perimätietoa. Etsikää kotikaupunkinne tai -kuntanne historiasta kertova kiinnostava paikallisuutinen tai haastatelkaa vanhempaa sukulaista jostakin kotiseutuunne liittyvästä tapahtumasta, joka on jäänyt elävästi hänen mieleensä. Pohtikaa, miten itse olisitte toimineet, jos kyseinen sattumus olisi tapahtunut juuri teille. Käsikirjoittakaa siitä kolmen ruudun sarjakuva, josta lukijalle käy ilmi, millaisesta menneisyyden tapahtumasta on kyse.

## OHJELMA 16: Pelit – uhka vai mahdollisuus?

### Pelistudio pystyyn!

Pelit ja kirjallisuus kulkevat usein käsi kädessä: samaan tarinamaailmaan voi sijoittua pelejä ja kirjoja, ja joskus kirjat kertovat pelaamisesta, kuten Anders Vacklinin ja Aki Parhamaan *Sensored Reality* -sarja. Jakautukaa 3–4 hengen ryhmiin ja ryhtykää suunnittelemaan omaa pelimaailmaa. Minkälainen peli voisi syntyä ilmastonmuutoksesta, eläinten suojelusta tai jostakin muusta teille tärkeästä aiheesta? Miettikää, mitä pelissä tehdään, minkälaisessa roo-

lissa pelaaja on ja miltä peli näyttäisi. Lukekaa videopelikäsitteittä Mikko Rautalahden vinkit, kuinka käsitteittä peli (**LIITTEENÄ**). Laatikaa suunnitelma pelistä ja esitelkää lopuksi peli luokalle.

## OHJELMA 19: **Fantasian monet maailmat**

### Luo oma fantasiamaailma

Fantasiamaailman luomisessa vain mielikuvitus on rajana. Millaisen fantasiamaailman itse haluaisit luoda? Onko maailmassasi maagisia metsiä, vanhoja linnoja tai kenties salaperäisiä aavikoita? Ryhdy suunnittelemaan omaa fantasiamaailmaasi piirtämällä ja kirjoittamalla. Mieti vastaukset ainakin seuraaviin kysymyksiin:

- a) Millainen **ympäristö** maailmassa on? (luonto, ilmasto, kasvit, eläimet)
- b) Millaista **magiaa** maailmassa on? (Millaiset ovat taikuuden säännöt? Mikä on mahdollista, mikä ei?)
- c) Millaisia **fantasiaolentoja** maailmassa on? (lohikäärmeitä, peikkoja vai jotain ihan muuta?)
- d) Millainen **yhteiskunta** on? (millainen hallitsija, millaista politiikkaa?)

Piirrä myös kartta fantasiamaailmastasi.

## OHJELMA 26: **Kirjailija indiekustantajana**

### Luokan yhteinen lukuprojekti

**Huom!** Tämä tehtävä on tarkoitettu aloitettavaksi ennen festivaalia. Lukekaa luokan yhteisenä kirjana Päivi Lukkarilan Kuinka saavutetaan Zanshin. Tehkää lukemista ennen, lukemisen aikana ja lukemisen jälkeen tehtäviä tästä tehtäväpaketistä:

<https://paivilukkarila.wordpress.com/kuinka-saavutetaan-zanshin-lisamateriaali/>

Paketti sisältää runsaasti mm. draamaharjoituksia. Lukemisen päätteeksi seurakaa ohjelma 25, jonka aikana voitte lähettää kirjailijalle kysymyksiä ja kommentteja.

## OHJELMA 27: **Sarjakuvataiteilija**

### Strippisarjakuva

Kuuntele tarkasti, mitä sarjakuvataiteilija Max Sarin puhuu sarjakuvien piirtämisestä. Käytä oppimaasi hyväksesi tehtävissä.

A) Piirrä kolmen ruudun mittainen sarjakuvastriippi hassusta sattumuksesta, joka sinulle itsellesi on tapahtunut. Et saa käyttää lainkaan puhekuplia.

B) Keksikää luokan kanssa verbejä ja substantiiveja. Kirjoittakaa sanat lapuille ja arpokaa jokaiselle oma substantiivi ja verbi. Piirtäkää yhden ruudun sarjakuva, jossa esiintyy substantiivin ilmaisema asia ja jossa tapahtuu verbin ilmaisemaa tekemistä. Voitte käyttää puhekuplia, mutta käytettyjä sanoja ei saa paljastaa. Yrittäkää tunnin lopuksi arvata toistenne piirroksista, mitkä sanat ovat kyseessä.

# 2 ITSENÄISIÄ TEHTÄVIÄ KOTITEHTÄVIKSI TAI ETÄOPIKSELUUN

## Tutustuminen kirja-alan ammattiin

Kirja-alalla toimii mm. kirjailijoita, kääntäjiä, kustannustoimittajia, kuvittajia ja graafisen alan työntekijöitä. Katso festivaaliohjelmasta vähintään kaksi erilaisista ammasteista kertovaa ohjelmaa, esimerkiksi ohjelma 14 (**Kuinka kirja syntyy**) ja ohjelma 18 (**Kylässä kuvittajan luona**). Tutustu sitten kustantamoiden kotisivuihin (esim. WSOY, Gummerus, Otava, Tammi). Ketä kaikkia kustantamossa työskentelee? Valitse kirja-alaan liittyvä ammatti ja hae siitä tietoa. Miten tähän ammattiin voi opiskella, ja millaisia taitoja työ vaatii? Haastattele jotakuta alan ammattilaista sähköpostitse tai puhelimitse hänen työstään. Valmistele valitsemastasi ammatista esitelmä ja esitele se luokillesi äidinkielen tai opinto-ohjauksen tunnilla.

## My Day -video harrastuksestani

Katso festivaaliohjelmasta ohjelma 15 (**Mopoja ja mimmejä**) sekä ohjelma 26 (**Kirjailija indiekustantajana**). Onko sinulla harrastus, jonka parissa viihdyt? Onko sinulla ollut vaikeuksia löytää kiinnostavaa harrastusta, tai ovatko muut ihmiset kritisoineet harrastustasi (kuten päähenkilö Arsille käy ohjelman 26 kirjassa)? Nyt sinulla on mahdollisuus näyttää, millainen harrastuksesi todella on! Kuvaa "My day" -video, jossa oma harrastuksesi näkyy. Jos olet lukenut harrastukseen liittyviä tieto- tai kaunokirjoja, esitele myös niitä videolla. Näytä video luokassa tai jaa se perheesi tai kaveriporukkasii ryhmässä. Jos haluat laittaa videon julkiseksi someen, lisää mukaan hashtag #lanufestarit2021 .

## Genrekirjat

Mikä kirjallisuudenlaji sinua kiinnostaa? Valitse jokin seuraavista ohjelmista ja katso sinua kiinnostavin: ohjelma 4 (**kauhu**), ohjelma 12 (**jännitys, ruotsinkielinen**), ohjelma 19 (**fantasia**), ohjelma 21 (**säeromaanit**) tai ohjelma 27 (**sarjakuva**). Millaisia asioita ohjelmassa kerrotaan tästä genrestä? Mitä pitää ottaa huomioon, jos kirjoittaa tätä genreä? Kuuntele ohjelma tarkkaan, tarvittaessa kahteen kertaan, ja tee muistiinpanoja luetelman tai ajatuskartan muotoon. Kirjoita sitten noin puolen sivun mittainen tiivistelmä ohjelman sisällöstä.

# 3 LAAJA KIRJALLISUUSPROJEKTI

## Tietokirjojen lukupiiri

Lanu!-festareiden yhteisenä lukupiirikirjana on Kaisa Happonen ja rap-artisti Palefacenakin tunnetun Karri Miettisen toimittama Ilmastotekokirja. Etsikää ja valitkaa luokassa lisää tuoreita, kiinnostavia tietokirjoja ja perustakaa tietokirjallisuuden lukupiirit (3–4 hengen ryhmät). Laaja valikoima eri aihepiireihin liittyviä tietokirjoja on esitelty Suomen tietokirjailijat ry:n kokoamassa katalogissa ”Tietokirjoja kouluun. Lukuvinkejä yläkouluun ja toiselle asteelle”: [http://www.suomentietokirjailijat.fi/media/julkaisut/tietokirjoja\\_kouluun\\_2020\\_verkko\\_final\\_.pdf](http://www.suomentietokirjailijat.fi/media/julkaisut/tietokirjoja_kouluun_2020_verkko_final_.pdf) Valitkaa lukupiirissä tietokirja, jota ryhdytte lukemaan yhdessä. Järjestäkää luokassa lukupiirikeskustelu neljä kertaa kevään aikana:

### 1. Ennen kirjan lukemista:

Keskustelkaa kirjan aiheesta ja siitä, miltä kirja vaikuttaa. Millaisia odotuksia kirja herättää? Mitä tiedätte aiheesta ennestään? Miksi aihe on tärkeä? Liittykö aiheeseen jotakin kiinnostavaa, kuten tabuja (tästä aiheesta ei yleensä puhuta) tai mielipide-eroja?

### 2. Kun olette lukeneet kirjasta pari ensimmäistä lukua:

Miltä kirja nyt vaikuttaa? Onko se odotusten mukainen, vai onko tullut jo yllätyksiä? Kuinka lukeminen sujuu?

### 3. Kun olette lukeneet kirjaa puoliväliin:

Mikä on ollut kiinnostavinta kirjassa tähän mennessä? Entä ärsyttävintä tai tylsintä? Mitä uut-ta olet oppinut kirjasta? Oliko kirjassa jokin kohta, mihin olisit toivonut lisää tietoa tai selven-nystä? Vaikuttaako kirja uskottavalta ja onko sen tarjoama tieto luotettavaa? Miksi? Miksi ei?

### 4. Kirjan lukemisen jälkeen:

Kokoontukaa laatimaan yhteinen videoarvostelu kirjasta. Keskustelkaa tunnelmistanne nyt, kun olette lukeneet koko teoksen. Millaisia ajatuksia tai lisäkysymyksiä se herätti? Vaikka teillä olisi eriäviä mielipiteitä kirjasta, huolehdi, että jokainen pääsee videolla ääneen. Vi-deo palautetaan kahdelle opettajalle: äidinkielen ja kirjallisuuden opettajalle sekä tietokirjan aiheeseen sopivan aineen opettajalle (esim. biologia, maantiede, fysiikka, kemia, historia).

Seuratkaa myös festareiden ohjelma 30 (**Lukupiirilive**), jossa tekijät ja lukijat keskustelevat Ilmastotekokirjasta suorassa lähetyksessä. Millaista keskustelua tämän tietokirjan pohjalta syntyy?

# LIITE 1

## Pelikäsikirjoittajan vinkit

Mikko Rautalahti on pitkän linjan pelikäsikirjoittaja. Silloin kun hän oli aikoinaan koulussa, kukaan ei koskaan kertonut, että pelikäsikirjoittaja voisi olla oikea ammatti. "Mutta näin kuitenkin kävi!" sanoo Mikko. "Joskus vähän hönөөäkin onnistaa."

### Mitä pelin käsikirjoittamisessa pitäisi ottaa huomioon?

1. Tarinankerronta on kokonaisvaltainen juttu! Se, miltä asiat näyttävät ja kuulostavat, on tärkeä osa kokonaisuutta. Pelin fiilis on yhtä tärkeä kuin juonenkäännteet.
2. Se, mitä pelissä ylipäättänsä tehdään, on tarinankerronnan ytimessä. Peli, jossa hypitään ja taistellaan, kertoo eri tarinan kuin peli, jossa rakennetaan ja neuvotellaan. Pelisuunnittelun ja tarinan pitäisi aina tukea toisiaan!
3. Usein se, miten tarina koetaan, voi olla tärkeämpää kuin se, mitä siinä varsinaisesti tapahtuu! Mieti, millä keinoilla tarina voitaisiin kertoa pelaajalle. Miltä sen täytyisi tuntua? Miten sen tuntemuksen voisi saada aikaan?
4. Muista, että pelaaja ei ole vain yleisö, vaan myös osallistuja. Jos pelaajan toimet eivät mitenkään liity tarinaan, se voisi yhtä hyvin olla kirja tai elokuva.
5. Tarinan ei tarvitse välttämättä noudattaa perinteistä "alku, keskikohta ja loppu" -kaarta. Joissain peleissä tarina voi myös muodostua siitä, minkälaisen tarinan pelaaja itse rakentaa päässään. Silloin tärkeintä on rakentaa maailma ja sen raamit!
6. Yksi pelien tarinankerronnan hauskuuksista on interaktiivisuus. Mieti, miten tarina saattaisi muuttua tai haarautua, ja miten pelaajan valinnat saattaisivat vaikuttaa siihen.
7. Ideoita heitellessä mopo lähtee helposti käsistä: ajatukset eivät maksa mitään, eikä budjetista tarvitse huolehtia. Tosielämässä on tietenkin käytännön rajat sille, mitä kaikkea voi tehdä. Yritä pitää kokonaisuus napakkana ja keskittyä oleelliseen!