



POHJOLAN VOIMA- ELÄIMET

*-kirjan ja Pohjolan voimaeläin-
korttien opettajan vinkit*

tuuma

Pohjolan voimaeläimet -kokonaisuus (kirja ja eläinkortit) sopii käytettäväksi peruskoulun opetuksessa kaikilla luokka-asteilla. Tämän kokonaisuuden vinkit on kirjoitettu luokanopettajan näkökulmasta, mutta ne ovat sovellettavissa yläkouluun ja esiopetukseenkin. Opetusideoiden lähtökohtana on käytetty Opetussuunnitelman perusteiden (2014) laaja-alaisen osaamisen tavoitteita. Näistä painottuvat Ajattelu ja oppimaan oppiminen (L1), Kulttuurinen osaaminen, vuorovaikutus ja ilmaisu (L2), Itsestä huolehtiminen ja arjen taidot (L3) ja Monilukutaito (L4). Yksittäisistä oppiaineista vinkit liittyvät äidinkieleen, kuvataiteeseen, ympäristöoppiin ja kat-somusaineisiin.

Vinkkien toteuttamiseen luokassa tarvitaan yksi kirja ja yksi korttipakka. Vinkit on ryhmitelty niihin liittyvän pääasiallisen toiminnan mukaan. Ensimmäisen osion vinkkien avulla voi tutustua myös kortteihin ja niiden sisältämiin käsitteisiin (voima, voimalaus, vahvuus).

Opettajien vinkkien tekstit:

Elina Alapulli ja Pauli Nousiainen

Pohjolan voimaeläimet -kirjan ja Pohjolan voimaeläinkorttien tekstit:

Maaretta Tukiainen

Pohjolan voimaeläimet -kirjan ja Pohjolan voimaeläinkorttien kuvat:

Markus Frey

MAARETTA TUKIAINEN
MARKUS FREY

POHJOLAN VOIMA- ELÄIMET



Pohjolan voimaeläimet on tietokirjailija Maaretta Tukiaisen ja graafinen suunnittelija Markus Freyn uudelleentulkinta muinaisten suomalaisten eläimiin liittyvistä uskomuksista. Tunteisiin vetoavien tarinoiden sekä mystiikkaa ja voimaa henkivien kuvitusten kautta Pohjolan myyttinen maailma herää erityislaatuksella tavalla henkiin. Kirjan luettuasi näet eläimet ja itsesi uusin silmin.

Kirjasta selviää, miksi meillä on taipumusta ajatella, ettei hyvää onnea riitä kaikille. Samalla saat tietää, mistä eläimistä esi-isämme ja -äitimme kuvittelivat polveutuvansa, miksi käärmeitä kätettiin talojen seiniin ja miten kuikka pystyi sukeltamaan kuolleiden valtakuntaan.

Vahva kuin karhu. Viisas kuin pöllö. Älykäs kuin korppi. Ammenna voimaa pohjoisesta luonnosta ja sen eläimistä!

MAARETTA TUKIAINEN
MARKUS FREY

POHJOLAN VOIMAEELÄIN- KORTIT



Korttien avulla Pohjolan myyttinen maailma herää erityislaatuksella tavalla henkiin. Eläimiin liittyvä tieto on paketoitu 40 korttiin arjen inspiraatioksi. Kustakin eläimestä on kortissa nimi, kyseisen eläimen voima ja minämuodossa oleva voimalaus. Korttien avulla voi tutkia itsessään piileviä eri puolia.

TILAA KIRJA JA KORTIT:

www.opettajantietopalvelu.fi/pohjolanvoimaelaimet

YHTEISTYÖSSÄ



tuuma

I YHTEISÖLLINEN OPPIMINEN

1. ELÄINTEN VOIMAT

Valitse viisi eläintä. Laita kuvat esille (kortista voi peittää tekstin esim. paperiliuskalla) ja kirjoita niiden voima taululle.

Oppilaat yhdistelevät eläimiä ja niiden ominaisuuksia. Pyydä heitä kertomaan, miksi he valitsivat kullekin eläimelle juuri tietyn ominaisuuden.

2. ELÄINRYHMÄN OMINAISUUDET

Ota kaikki jonkin ryhmän kortit. Pohtikaa yhdessä, mitkä asiat yhdistävät näitä eläimiä. Mitä eroavaisuuksia eläimissä on? Miksi juuri nämä eläimet on sijoitettu samaan ryhmään? Mitä muita eläimiä tähän ryhmään voisi kuulua? Miksi?

3. VOIMAN ILMENTYMINEN

Otetaan kortti ja luetaan sen voima.

Pohtikaa yhdessä, mitä kortissa oleva voima tarkoittaa: Miten ja mihin sitä voi käyttää? Missä sitä tarvitsee? Tuleeko voima esille eläimen ulkomuodossa?

Käykää läpi useita kortteja yhdessä tai pareittain, jotta mahdollisimman moni eläin tulee oppilaille tutuksi.

4. MINÄ JA ELÄIN

Oppilas valitsee eläinkortin. Hän pohtii, mitä samaa ja mitä erilaista hänessä ja eläimessä on.

Mitä oppilas voisi opettaa juuri tälle eläimelle? Mitä eläin voisi opettaa hänelle? Pyydä oppilaita perustelemaan vastauksensa.

5. MILTÄ ELÄIMET TUNTUVAT?

Tutkikaa kuvia yhdessä ja pohtikaa esimerkiksi seuraavia kysymyksiä: Mitkä eläimet tuntuvat pelottavilta, mitkä söpöiltä, mitkä iljettäviltä? Minkä niistä haluaisi itselle lemmikiksi?

Lukekaa sitten kirjasta tietoa eläinten ominaisuuksista. Muuttuivatko käsitykset? Miksi?

6. VOIMA OMAAN KÄYTTÖÖN

Tutkikaa kortteja yhdessä. Oppilas valitsee sen kortin, jonka eläin hän sillä hetkellä haluaisi olla tai jonka voiman hän toivoisi käyttöönsä. Oppilas voi perustella valintansa.

7. ELÄINSATUJA

Tehtävä voi toimia orientointina voimaeläinkorttien ja -kirjan käsittelyyn. Ominaisuuden käsite tulee tässä tutuksi.

Lue oppilaille jokin eläinsatu, kuten Karhun kalanpyynti. Tehtävää varten voit valita satuja esimerkiksi seuraavilta sivustoilta:

- <http://www.suurpedot.fi/petola/tarinat-ja-perinteet/suurpetosadut.html>
- <http://iltasatu.org/avainsana/elainsadut>
- <http://www.satupalvelu.fi>

Miettikää yhdessä, millaisia ominaisuuksia sadun eläimillä on. Listatkaa ne taululle. Pohtikaa, mitkä ominaisuudet ovat hyviä ja hyödyllisiä, mitkä haitallisia tai ikäviä muille.

II KIRJALLINEN ILMAISU

1. MYYTIN KÄSITE JA OMA SELITYSMYYTTI

Lue Tulikettu-myytti (s. 8) oppilaille ääneen. Keksikää yhdessä tai pareittain omia selityksiä luonnonilmiöille (salama, tuuli, tuli, raesade, puiden lehtien värin vaihtuminen jne). Oppilaat kirjoittavat selitysmyytit.

2. NÄKÖKULMATEKSTI ELÄIMESTÄ

- Lue valitsemasi eläimen Eläimen ominaisuudet -teksti kirjasta oppilaille ääneen.
- Oppilaat kirjoittavat tietotekstin pohjalta kuvitteellisen näkökulmatekstin eläimestä.
- Ennen tätä voit lukea innoitukseksi muutaman eläimen näkökulmatekstit ääneen.
- Pienet oppilaat voivat kirjoittaa kuvitteellisen näkökulmatekstin tai pienen eläintarinan kuvakortin pohjalta.

3. UUTINEN

Oppilas saa satunnaisen eläinkortin. Hän kirjoittaa lyhyen uutisen, jossa kerrotaan, mitä tapahtuisi, jos tämä eläin olisi koulun rehtori, presidentti, urheilumaajoukkueen päävalmentaja, oppilaan oman perheen äiti jne.

4. UUSI VERSIO TUTUSTA ELÄINSADUSTA

Käytä tuttua eläinsatua alkutilanteena. Pohtikaa yhdessä, mitkä muut eläimet voisivat esiintyä sadussa. Oppilaat kirjoittavat sadusta uuden version, jossa on mukana uudet eläimet. Muuttuuko juoni? Miksi? Muuttuuko tarinan opetus?

III KUVALLINEN ILMAISU

1. MUINAINEN POHJOLAN MAAILMANKUVA

Lue oppilaille ääneen kirjasta (s. 196) kuvaus myyttisestä ylisestä ja alisesta maailmasta. Oppilaat piirtävät tai toteuttavat muulla tekniikalla omat näkemyksensä maailmoista.

2. TARUOLENTOJA

- Etsikää yhdessä tarinoista ja myyteistä taruolentoja, jotka ovat sekoitus ihmistä ja eläintä (esim. kentauri, fauni, Horus-jumala, ihmissusi).
- Oppilaat valitsevat yhden eläinkortin. He keksivät sen avulla ihmis-eläintaruolennon ja ideoivat sille ominaisuuksia ja erityiskykyjä.
- Olennot piirretään. Kuvat voi tehdä muistuttamaan eläinkortteja ominaisuuksineen ja voimallauseineen.

3. TAIDETEOS ELÄIMESTÄ

Oppilas valitsee eläinkortin ja toteuttaa näkemyksensä eläimestä taideteoksena käyttäen valitsemaansa tekniikkaa (esim. kollaasi, muovailu, maalaus).

Taideteoksia voi tarkastella yhdessä jälkikäteen ja pohtia, miten teokset kuvaavat kyseisten eläinten voimaa ja ominaisuuksia.

IV TIEDONHANKINTA

1. PÄÄTTELYÄ

Valitse esimerkiksi 10 kuvakorttia, joihin otat mukaan edustajia jokaisesta eläinryhmästä. Laita kortit esille. Lue ääneen kirjasta kuvaus eläimen elintavoista. Oppilaat pääättelevät, mikä eläin on kyseessä. Keskustelkaa, minkä tietojen perusteella oppilaat tekivät päätelmänsä.

2. TIETOKORTTI

Oppilas tekee eri tiedonlähteitä käyttäen tietokortin eläimestä.

3. ENNAKKOKÄSITYS JA SEN TARKISTAMINEN

- Oppilaat toimivat ryhmässä. Ryhmällä on yksi eläinkortti.
- Oppilaat tekevät eläimestä miellekartan, johon he kirjoittavat ennakkotietojaan eläimestä. Tämän jälkeen he lukevat kirjasta eläintään käsittelevän osuuden. Luettuaan sen oppilaat tarkastelevat miellekarttaansa uudelleen. Saatujen uusien tietojen perusteella he täydentävät miellekartan tietoja ja poistavat virheellisiä asioita.
- Tämän jälkeen jokainen oppilas voi kirjoittaa yhteisen miellekartan pohjalta oman tietotekstin, uutisen tai muun tekstin, joka perustuu faktatietoon.

4. VAAKUNA

Perehtykää yhdessä kirjan tarinalliseen tekstiin (s. 11), jossa kuvataan leijonan päätymistä Suomen vaakunaeläimeksi.

Oppilaat etsivät suomalaisten kuntien tai maakuntien eläinaiheisia vaakunoita. He valitsevat niistä yhden ja kirjoittavat pienen tarinan siitä, miten eläin on päätynyt vaakunaan.

Seuraavaksi lue oppilaille kirjasta (s. 12) historiallinen selitys leijonan päätymisestä Suomen vaakunaan. Tämän jälkeen oppilaat ottavat selvää valitsemansa kunnan tai maakunnan historiasta ja siitä, miksi eläin on valittu vaakunaan.

Eläin esiintyy muun muassa seuraavien kuntien vaakunoissa: Kauniainen (orava), Nokia (näätä), Oulu (lohi) ja Hollola (hirvi).

V ONGELMANRATKAISUA RYHMÄTYÖNÄ

1. ELÄIMEN VOIMAN KÄYTTÖ ARKITILANTEISSA

Keksikää tilanteita, joissa on jokin ongelma. Pulmana voi olla vaikkapa se, että lapsella ei ole kavereita. Ottakaa kortit esille ja miettikää, mikä eläin voisi ominaisuuksiensa avulla auttaa tilanteessa. Pohtikaa, mitä voimaa ongelman ratkaisemiseen tarvitaan.

2. ELÄIMET JA AMMATIT

Listatkaa yhdessä ammatteja. Miettikää, mikä voimaeläin sopisi kunkin ammatin harjoittajalle. Perustelkaa valinnat.

3. VOIMA UUDEN TAIDON OPPIMISESSA

Oppilas miettii, missä asiassa hän haluaisi kehittyä. Hän voi esimerkiksi haluta oppia hallitsemaan kuuden kertotaulun ulkoa tai haluta opetella hyppäämään korkeutta. Muut oppilaat auttavat häntä miettimään, minkä eläimen voima auttaisi tavoitteen saavuttamisessa.

4. ELÄINTEN ROOLIT ARKITILANTEISSA

Jaa oppilaille satunnaisesti kortteja. Oppilaat muodostavat ryhmiä ja keksivät korttien eläimille roolit perheessä. Lopuksi he perustelevat päätöksensä.

5. LUOVA ONGELMANRATKAISUPROSESSI ROOLIPELINÄ

Oppilaat toimivat ryhmissä. Jokainen ryhmän jäsen saa sattumanvaraisen eläinkortin ja eläytyy roolipelin aikana saamansa eläimen rooliin. Hänen on otettava huomioon oman eläimensä koko, elintavat, ruokavalio jne. Opettaja huolehtii, että ryhmäläisten kortit ovat eri eläinryhmistä.

Roolipelin aikana oppilaat toimivat oman eläimensä roolissa ja ottavat huomioon tämän vahvuudet ja vaatimukset, jotka liittyvät elinympäristöön, ravintoon ja liikkumiseen. Ryhmän tehtävänä on lähteä retkelle. Ryhmä päättää yhdessä retkikohteen, suunnittelee kulkuneuvon, pakkaa matkatavarat ja valmistaa eväät.

Retken voi dokumentoida eri tavoin esimerkiksi kuvittamalla, kirjoittamalla, näyttelemällä ja videoimalla jonkin vaiheen. Tehtävään kannattaa varata runsaasti aikaa, jotta oppilaat pystyvät sisäistämään roolinsa ja perehtymään kuhunkin osa-alueeseen rauhassa.



*Tervetuloa luomaan oma tapasi lähestyä
eläinten myyttistä maailmaa!*

*Jaa omat ideasi yhteiseksi hyödyksi
somessa aihetunnisteilla*

#pohjolanvoimaeläimet

#pohjolanvoimaeläinkortit