



UNNA JA NUUK, Suomi 2006

Ohjaaja: Saara Cantell

Keskeiset näyttelijät: Rosa Salomaa (Unna), Toni Leppe (Nuuk), Esko Salminen (ukki), Tommi Korpela (Nuukin isä, Alti), Jenni Banerjee (Lumik), Kristo Salminen (Tarkkanuoli), Kristiina Halkola (mummo), Meri Nenonen (Unnan äiti), Mikko Kouki (Taksinkuljettaja), Taisto Reimaluoto (Rehoturkki)

Kesto: 80 min.

Ikäraja: K7, Koulukino suosittelee elokuvaa alakoulun 1.-6. luokille.

Teemoja: pelon voittaminen, sukupolvelta toiselle siirtyvän tiedon periytyminen, yhteistyön voima ongelmien ja vaarojen voittamisessa

mutta vielä Unnan täytyy löytää rohto, jonka avulla ukki parantuisi ja Unna voisi palata esi-isänsä luota takaisin kotiin.

Eräänä päivänä 11-vuotiaan Unnan rinnassa kouristaa - Unna vaistoo, että hänelle rakas ukki on vaarassa. Unna soittaa isoisälle ja pelastaa soitollaan sairaskohtauksen saaneen ukin hengen. Sairaalassa isoisä paljastaa Unnalle, että Unna on shamaanien sukua. Ukki kertoo Unnalle, että parantajan taidot ovat periytyneet Unnalle eikä isoisällä ole ketään muuta, jolta pyytää apua.

Isoisä neuvoo Unnalle paikan, josta Unna löytäisi parantajan kirjan ja taikarummun. Kun rumpua koputtaa kolmesti, sillä siirtyy uuteen paikkaan - ja myös uuteen aikaan. Tästä alkaa seikkailu, jossa Unna joutuu Suomen kivikaudelle. Siellä juuri seudulle saapunut vasarakirveskansa ryöstää Unnan ja alkuperäisheimon shamaanin pojan, Nuukin, johon Unna on törmännyt metsässä etsiessään ukkia parantavaa rohtoa. Unna ja Nuuk karkaavat ja seikkailevat erämaan halki kohti Nuukin kotikylää. Matkalla Unnan on pakko tutustua Nuukiin, jonka kanssa yhteinen kieli löytyy vasta harjoittelun jälkeen. Unna oppii selviytymään kivikauden ehdoilla

VIHJEITÄ ELOKUVAN KÄSITTELYYN

ENNEN ELOKUVAN KATSELUA

Kootaan mielle- tai käsitekartta siitä, mitä oppilaat tietävät kivikaudesta. Miten asuttiin, pukeuduttiin tai millaisia esineitä kivikaudella oli? Mitä elinkeinoja ihmiset silloin harjoittivat ja mitä he söivät?

Tutkitaan kivikauteen liittyvää esineistöä tietokirjoista. Oppilaat piirtävät liiduilla piirustuspaperille tai kartongille esineitä, kuten kirveitä, kiviveitsiä, nuolenpäitä, eläimenpääaseita, astioita, koruja vaatteita, yms.

Leikataan kuvat irti ja liimataan ne yhteiselle voimapaperialustalle, joka on kiinnitetty seinälle.

Tehdään luokan seinälle aikajana, jonka päätepisteenä on nykyaika helpottamaan käsitystä ajankulusta. Janalle voi ripotella aikakausien nimiä, vuosilukuja tai kirjata merkittäviä keksintöjä.

Tehtäväsivujen loppuosassa on elokuvaan liittyvien kuvien tarkastelutehtäviä. Keskustellaan kuvista ennen elokuvaa ja palataan niihin elokuvan katselun jälkeen.

ELOKUVAN KATSELUN JÄLKEEN

1. AIKAMATKA KIVIKAUTEEN

Kivikausi ajoittuu Suomessa vuosille 10 000-1500 eKr. Elokuvan tapahtumat sijoittuvat vuoteen 2300 eKr., jolloin elettiin myöhäistä kampakeraamiikan aikaa.

Miten ajankuva rakennetaan elokuvaan?

a. Mitä tyypillisiä tämän ajan asioita, esineitä tai tapoja on poimittu kuvaamaan elokuvan nykyaikaa?

b. Entä miten rakennetaan mielikuva kivikaudesta? Maisema, asuminen, pukeutuminen, esineet, syöminen, elinkeinot, jne. Tarkastelkaa ennen elokuvaa tehtyä miellekarttaa ja täydentäkää tai korjatkaa sitä elokuvasta saamanne uuden tiedon valossa. Täydentäkää ja korjatkaa karttaa aina tarvittaessa.

c. Vertailkaa ihmisten pukeutumista, asumuksia, elinkeinoja ja tapoja 2300 eKr. ja 2005 jKr.

Mitkä asiat, tapahtumat tai esineet kuvaavat mielestänne erityisen hyvin omaa aikaansa? Pohditaan onko elokuvassa asioita, jotka ovat samanlaisia aikamatkasta huolimatta? mm. tunteet ja huolenpito. Esi-isiemme joukossa on paljon kekseliäitä ihmisiä: He keksivät käyttää tulta, valmistivat erilaisia työkaluja, maalasivat upeita luolamaalauksia, opettelivat kylvämään ja korjaamaan sadon, keksivät neulan jne.

Kirjoitustehtäviä aikamatkasta

a. Kuvitelkaa aikamatka, jossa Nuuk matkaisi nykyaikaan. Miten tai minkä esineen avulla siirtyminen ajassa tapahtuisi? (Kännykkä, silmälasit, pehmonalle olivat esineet, jotka Unna jätti kivikauteen.)

b. Miten Nuuk kuvailisi matkansa jälkeen heimonsa jäsenille esim. taloja, busseja, lentokoneita, yms. Miten hän kuvailisi ihmisten tapaa elää, syödä, pukeutua ym.?

c. Valitaan joku elokuvassa esiintyvä kivikauden roolihahmo henkilöksi, josta muodostetaan henkilökuva ja kirjoitetaan tarina. Elokuvan lisäksi voi oman roolihahmon aineksiksi hakea lisätietoa mm. elokuvan

kotisivuilta, tietokirjoista ja internetistä. Omassa tarinassa kerrotaan henkilön luonteenpiirteistä, ulkonäöstä, vaatteista, aikakauden elämästä, mitä töitä tehtiin, mitä ja miten syötiin, miten selvitettiin talvesta, millaista oli lasten elämä, mihin heimoon henkilö kuului, jne. Tietoa-aineksen lisäksi kannattaa myös kuvitella ja keksiä esim. millaisiin seikkailuihin oma roolihahmo joutuisi.

d. Piirretään kuva roolihahmosta. Tarinan perusteella voidaan tehdä A3-kokoiselle paperille tai kartongille esittely henkilöstä. Luokan tekemästä henkilögalleriasta saadaan hieno näyttely luokan seinälle. Tehtävän voi tehdä myös pareittain tai pienissä ryhmissä. Ainakin ideointivaiheessa keskustelu auttaa muodostamaan henkilökuva.

Sananselityisleikki

Arvatkaa mitä tarkoitan? Yksi ryhmän jäsenistä on kivikauden asukas ja on aikamatkalla nykyaikassa. Hän on nyt vieraana muutamien nykyajan ihmisten keskuudessa ja alkaa kertoa jostakin näkemästään nykyajan ilmiöstä nykyajan ihmisille. Sanan tai asian oikeaa nimeä ei saa sanoa, mutta ääniä, ilmeitä ja muuta keksittyä kieltä ja sanastoa saa käyttää. Muut saavat arvata mitä kuvailija tarkoittaa.

2. KULTTUURIMME JUURET

Elokuvassa kuvataan aikakautta, jolloin Suomen alueelle tuli uusia heimoja, joiden kulttuuria kutsuttiin vasarakirveskulttuuriksi tai nuora-keräämiseksi kulttuuriksi. Ensimmäinen nimitys johtuu heidän komeista sotakirveistään ja jälkimmäinen astioiden koristelutavasta. Alkuperäisten asukkaiden ja vasarakirveskulttuurin keskinäisistä suhteista ei ole historiallista varmuutta, mutta joka tapauksessa tulokkaat vaikuttivat ratkaisevasti maamme myöhempään väestölliseen ja kulttuurilliseen kehitykseen. Lähde: M. Huurre: Kivikauden Suomi

Miehuusrituaali

Kivikaudella järjestettiin myös initiaatiomenoja. Silloin tietyn iän saavuttanut poika tai tyttö otettiin yhteisön täysivaltaiseksi jäseneksi. Juhlia voitiin viettää myös hyvän saaliin johdosta ja metsästyskauden alkaessa tai loppuessa. Juhliin kuului usein ruokaa, tanssia ja kilpailuja. Aikuistumisriitti on kulttuurinen symbolinen rituaali, jolla nuori otetaan "virallisesti" aikuisten maailmaan ja rooliin, ja aikaisempi rooli jätetään taakse. Aikuistumisriittejä on harjoitettu ihmiskunnan alkuhämäristä näihin päiviin. Lähde: <http://fi.wikipedia.org/wiki/Aikuistumisriitti>

Miten Nuukin miehuusriittiä kuvattiin elokuvassa? Tatuointi, juhlat, metsälle miesten kanssa.

Kaksi heimoa

a. Nimetkää elokuvan kaksi heimoa ja kirjoittakaa nimet taululle otsikoiksi. Vertaillaan kahta eri heimoa keskenään. Kirjoitetaan otsikoiden alle asioita heimoista asioita kuten; hiusten väri, heimon tunnuseläin –toteemieläin, puhuttu kieli, asumukset, aseet, ...

Millainen olisi itse keksitty heimo: ulkonäkö, tavat, jne.?

b. Keskustellaan mistä asioista Nuukin heimo päätteli uuden kansan asettuneen asumaan lähistölle? Mitä uusia keksintöjä tai kehitystä vasarakirvesheimo toi Nuukin heimolle? vasarakirves, kanootti, lamma (kotieläin), puurakentaminen

c. Elokuvassa Unna kantoi kaulassaan löytämänsä joutsenamulettia. Kenelle joutsenamuletti alun perin kuului? Missä muussa yhteydessä elokuvassa näkyi kuvia joutsenista?

Amuletin valmistaminen: Muovataan savesta eläinhahmoinen kaulakoru tai savikiekko, johon piirretään eläimen kuva. Tehdään saviamulettiin reikä nahkanauhan pujottamista varten ja annetaan työn kuivua. Polttamalla amuletista saadaan kestävämpi.

Leikkejä kahdelle heimolle

Lipun ryöstö

Leikissä on kaksi eriväristä joukkuetta. Esim. keltaisiin kuuluvilla on käsivarressaan keltainen nauha ja toisella joukkueella sininen. Nauhojen täytyy olla helposti irrotettavia esim. kreppipaperia tms. Lisäksi molemmille joukkueille tarvitaan iso oman joukkueen värinen lippu. Liput asetetaan 100m päähän toisistaan. Leikkiä voi vaikeuttaa asettamalla liput vielä etäämmälle toisistaan. Leikin lähtölaukauksen kajahtaessa molemmat joukkueet lähtevät oman lipun luota kohti toisen joukkueen lippua. Pelin tarkoituksena on ryöstää vastapuolen lippu. Joukkueiden jäsenet saavat leikin tiimellyksessä yrittää riistää vastapuolen pelaajalta värinauhaa pois. Nauhaton pelaaja on pelistä ulkona, mutta hän voi jatkaa omiensa kannustusta.

Pesän ryöstö -juoksuleikki (sopii hyvin alkuverryttelyksi)

Leikkialue on n. jumppasalin kokoinen alue.

Jaetaan oppilaat 4-5 hengen joukkueisiin.

Kerätään 20-30 pientä kiveä omaan pesään eli

jokainen ryhmä omaan nurkkansa. Leikin

tarkoituksena on ryöstää naapurin pesästä mahdollisimman monta kiveä omaan pesään.

(Perimmäinen tarkoitus on saada oppilaat

juoksemaan hiki hatussa leikin varjolla.) Sovitaan

ryöstöajaksi esim. 3 minuuttia. Merkkiään

kajahdettua aloitetaan naapurisaaliin ryöstö. Jos

on esim. 4 joukkuetta, niin kaksi joukkuetta

ryöstää vain toisiltaan ja kaksi muuta toimivat

pareittaan. Ryöstäjät juoksevat oman ja naapurin

pesän väliä ja nappaavat YHDEN kiviaarten

kerrallaan ja kiikuttavat sen omaan pesäänsä.

Samaan aikaan naapurijoukkue kiikuttaa samalla

tavoin aarteita omaan pesäänsä. Se joukkue, jolla

on loppumerkin soitua eniten aarteita, on voittaja.

Aarten etsintä

Kukin osanottaja piilottaa yksin tai parin kanssa

metsään esineen esim. viivoittimen tai vaikkapa

kirjan puun oksalle. Sitten piilottajat piirtävät

piilopaikan ja kokoontumispisteen välisestä

matkasta karttaluonnoksen, johon merkitsevät

piilopaikan. Karttaluonnokset kerätään,

sekoitetaan ja jaetaan osanottajille. Lopuksi

osanottajat hakevat aarten karttaluonnosten

perusteella kätkeistään.

Hirvenmetsästys

Aluksi on kaksi joukkuetta, jotka jaetaan hirviin ja

metsästäjiin. Hirvet kirmaavat pakoon metsikköön

ja metsästäjät odottelevat minuutin. Sitten alkaa

armoton jahti. Metsästäjä saa heittää hirveä

yhdellä kävyllä kerrallaan. Taskuihin kannattaa

sis varata käpyjä (vain avautuneet männynkävyt

tai kuusen kävyt sopivat, sillä kiinteät sattuvat kuin

kivi). Yhdestä kävyn osumasta hirvi haavoittuu ja

jatkaa matkaansa mutta viisi osumaa saatuaan

hirvi joutuu pois pelistä. Mutta myös metsästäjä

saa olla varuillaan, sillä hirvikin saa heitellä

käpyjä. Yhdestä osumasta metsästäjä joutuu

laskemaan 20 ennen kuin pääsee taas

liikkumaan.

Pidä oma puoli puhtaana

Jaetaan oppilaat kahteen joukkueeseen.

Leikkialueeksi riittää liikuntasalin kokoinen alue,

joka jaetaan viivalla kahtia. Kerätään n. 30–40

käpyä joukkuetta kohti, molemmille yhtä paljon.

Liikuntasalissa tennispallot sopivat leikkiin

mainiosti. Äänimerkin jälkeen joukkueet alkavat

heitellä käpyjä tai palloja pois omalta alueelta.

Noin kolmen minuutin uurastuksen kuluttua

vihelletään äänimerkki ja lasketaan kävyt tai

pallo. Se joukkue on voittaja, jonka puolella on

vähemmän käpyjä.

Köyden veto sekä lisää leikkejä kirjasta Olli Aulio:
Suuri leikkikirja – yli 2000 leikkiä, Gummerus 1989

Muinaissuomen kieli

a. Keskustelkaa kuinka samanlaiselta tai erilaiselta muinaissuomen kieli kuulosti nykysuomeen verrattuna. Mitä sanoja tai sanontoja muistatte elokuvasta? Tulek = tule, itsä = isä, "Minä onkem. Puveta vottak." = Minä ongin, kerää puita.

b. Unna ja Nuuk joutuvat tilanteeseen, jossa heillä ei aluksi ole yhteistä kieltä. Millä tavoin he ymmärsivät toisiaan? Pohtikaa miten menettelisitte jos yhteistä kieltä ei olisi. Kokeilkaa pareittain keskustelemista "leikkikielellä" esim. yhden välitunnin ajan. Mitä eri asioita onnistuitte tekemään ilman yhteistä kieltä?

Omat juureni

a. Mitä juurilla tarkoitetaan?
Missä päin Suomea Unnan ukki asui?
Joensuussa. Pohditaan mitä tietoa ukin talo antoi Unnan juurista. Keskustellaan mitä asioita Unnalle selvisi omista juuristaan aikamatkalla.

b. Elokuvan lopussa soivassa tunnusräpissä *Juuret* sanotaan, että "Tieto juurista ei yllä mummia tuonnemmas". Selvittäkää oman sukunne taustoja. Haastatelkaa vanhempia ja isovanhempia mistä päin sukunne on lähtöisin. Kerätkää nimiä ja ammatteja sukunne henkilöistä. Kyselkää liittykö sukuunne tarinoita tai onko suvussanne joitakin tiettyjä ammatteja harjoitettu monen sukupolven ajan. Merkitkää luokassa Suomen/maailman kartalle minne sukunne juuret juontavat. Jokainen oppilas saa punaisen ja sinisen nuppineulan tai tarramerkin. Punaisella merkitään mistä äidin suku on lähtöisin ja sinisellä mistä isän suku.

c. Unnan ukin talossa kasvoi puu, jonka juurelle oli piirretty muinaisen kantaheimon eläintunnus ja ullakon latvustossa "sukupuu" jatkui valokuvien kera. Laatikaa omasta suvustanne sukupuu. Käyttäkää apunanne vanhempia ja isovanhempia. Merkitkää karttakuvaan mistä päin sukunne on lähtöisin ja kuinka laajalle ihmiset ovat sukuhistorian aikana muuttaneet. Kuinka pitkälle suvusta on mahdollista löytää vielä valokuvia, kirjoja tai päiväkirjoja kertomaan sukulaisista ja ajasta? Millä tavoin vanhaa aikaa voidaan tutkia nykyään?

3. KIVIKAUDEN ASUMUKSET

Kuinka kivikaudella asuttiin?

Ihminen on aina tarvinnut turvapaikkaa. Hän on suojautunut hyiseltä kylmyydeltä, viimalta, sateelta ja tuulelta. Luolat ovat mainioita luonnon tarjoamia tilapäisiä suojapaikkoja. Myös metsät ovat antaneet ihmisille suojaa. Asumuksia ja suojapaikkoja on rakennettu kaivamalla kuoppia, rakentamalla kivistä, oksista ja nahkapaloista.

Yksinkertaiset kodat olivat kivikaudella yleisiä. Niiden rungon muodostivat kolme tukipuuta, joiden varaan aseteltiin ohuita riukuja. Katteina käytettiin puiden kuoria ja eläinten taljoja. Vakituiset asuinpaikat sijaitsivat yleensä veden lähistöllä. Erä- ja metsästysretkillä yövyttiin usein taivasalla. Talvella saatettiin kaivautua syvälle lumeen taljoihin kääriytyneenä.
Lähde: M. Huurre: Kivikauden Suomi

Majanrakennus

a. Valitaan metsästä retkipaikka, jossa voidaan käydä retkellä useamman kerran vuoden aikana. Kun retki tehdään aina samaan paikkaan, niin samalla voidaan tarkastella luonnon muuttumista eri vuodenaikoina. Metsäretkellä etsitään sopiva kohta ja rakennetaan maja risuista ja oksista.

b. Jaetaan oppilaat 4-5 hengen ryhmiin. Ryhmät etsivät metsästä sopivan paikan, johon voi rakentaa taideteoksen metsän materiaaleista. Miltä näyttäisi kivikautinen kylä majoineen, asukkaineen, työkaluineen, eläimineen. Etsitään ensin rakennusaineita kuten tikkuja, neulasia, käpyjä, höyheniä, oksia, luita. Sovitaan tietty aika teoksen rakentamista varten. Kun teos on valmis, niin ryhmä saa keksiä lyhyen tarinan omasta teoksestaan. Lopuksi kierretään katsomassa kaikkien taideteokset ja kuuntelemassa niihin liittyvät tarinat. Kuvataan kaikkien teokset digikameralla myöhempää käyttöä varten. Koulussa voidaan jatkaa tarinoiden kirjoittamista.

4. KIVIKAUDEN ASUT JA KASVOMAALAUKSET

Kivikauden vaatteet ja korut

Vertailkaa Nuukin heimon ja vasarakirvesheimon asuja ja koruja. Mitä materiaaleja niiden tekemiseen on käytetty? Keskustelkaa miten ne poikkeavat tämän päivän pukeutumisesta?

Kasvomaalaus

Naamion avulla on voinut esim. suojautua, korostaa tiettyjä piirteitä tai pelotella. Naamioita on käytetty erilaisissa rituaaleissa tai niiden avulla on voinut kertoa tarinoita. Naamioita on kautta aikain valmistettu erilaisista materiaaleista kuten puusta, metallista, kivistä, oljista, kaislasta, nahasta, sulista, höyhenistä, luusta, sarvista, paperista, kipsistä jne.

a. Elokuvassa kivikauden ihmiset tekivät kasvomaalauksia. Tutkitaan erilaisia alkuperäiskansojen kasvomaalauksia ja naamioita. Minkälaisia kasvomaalauksia käytetään esim. nykyajan elokuvissa? esim. Tähtien sota...

b. Tehdään oma naamio

Tarvitaan: kanaverkkoa, sivuleikkuri, muovia (esim. kelmua tai muovipussi), selluvillaa, tapettiliisteriä, erikeeperiä, maalarinteippiä, koristeita, kuten siemeniä, tikkuja, olkia, sulkia, soraa, tai pikkukiviä ym.

Suunnitellaan naamio. Leikataan kanaverkosta aiottua naamion muotoa vähän suurempi palanen sivuleikkurilla. Taivutetaan kanaverkkoa vähän kuperaan muotoon ja viritetään siihen päälle muovia, joka kiinnitetään reunoistaan maalarinteipillä. Tehdään selluvillasta ja tapettiliisteristä ja vedestä paksuhkoa mössöä, jota muovataan kananverkon ja muovin päälle haluttuun muotoon. Naamiolle muotoillaan myös nenä, korvat ja kulmat. Silmäaukotkin on helppo muotoilla jo tässä vaiheessa. Naamiosta ei saa tehdä liian ohutta, ettei se murru. Naamioon voi jo tässä vaiheessa kiinnittää tikkuja ym. koristeita, jotka kuivuvat naamioon kiinni. Annetaan naamion kuivua kananverkkoalustallaan täysin kuivaksi. Koristellaan ja maalataan naamiot.

Pystytetään naamionäyttely. Helppo naamio saadaan myös käyttämällä ilmapalloa, liisteriä ja sanomalehtiliuskoja

5. KIVIKAUDEN ESINEISTÖÄ

Kampakeramiikka: Suomen kivikauteen kuuluu kampakeraaminen kausi, joka kesti n. 4200–2000 eKr. Astioiden muoto muistuttaa yleishahmoltaan katkaistua kananmunaa: Pohja on pyöreä tai suipohko, levein kohta suulla tai hieman sen alapuolella, korkeus suunnilleen sama kuin suurin halkaisija. Yhteistä kaikille kammanjälkiä muistuttava leimakoristelu, joka peittää astian koko pinnan pohjasta suulle. Astioiden koko vaihtelee suuresti. Pikkukupit, joiden halkaisija on

4-5cm, ovat harvinaisia. Suuret, 40-45cm korkeat ruukut ovat olleet yleisiä.

Nuorakeramiikka: Vuoden 2500eKr. vaiheilla Suomeen ilmaantuu aivan uudenlaisia saviastioita vasarakirveskansan myötä, jotka poikkeavat täysin kampakeraamisista astioista. Nuorakeraamiset ovat pienikokoisempia, korkeudeltaan 10-20cm ja pohja on pieni ja tasainen. Tavallisesti ohut seinämä kaartuu loivasti ja levein kohta on astian keskivaiheilla tai alempana, joten niissä yleensä on selvä kaulaosa. Nimensä tämä keramiikka on saanut ohuella, kaksisäikeisellä narulla tehdyistä vaakasuorista painanteista. Toinen yleinen koristelu on kalanruoto- eli havukoristelu. Koristelu rajoittuu astian yläosaan.

Lähde: Huurre: Kivikauden Suomi

a. Tutkikaa kirjoista kivikauteen liittyviä savesta valmistettuja esineitä ja niiden kuviointia. Mihin tyyliin ne kuuluvat?

b. Tutustutaan kivikautisiin savenmuovaamisteknikoihin ja valmistetaan oma astia. Pienet kupit voitiin muovilla suoraan savimöykystä. Tavallisesti astiat tehtiin vyöhyketekniikalla, jossa noin 5cm leveitä savivöitä liitettiin toisiinsa. Työ aloitettiin pohjasta, joka on muovattu yhdestä osasta tai spiraaliksi kierretystä savinauhasta. Pinnan tasoittamiseen käytetty puulastaa ja lopuksi astia on silattu ohuella savilietteellä. Koristelu on tapahtunut kosteaa saveen työn edetessä. Valmiiksi muotoillut ja sopivasti kuivahtaneet astiat on poltettu avotulella.

Jos on mahdollista polttaa muovailtuja savitavaroita jossakin luonnonhelmassa esim. leirikoulussa niin osoitteessa <http://koti.welho.com/mhaimila/poltto.html> on oivalliset ohjeet saven polttamisesta kivikautiseen tyyliin.

c. Muovataan savesta eläimen tai ihmisen päitä.

Kivikautiset taiteilijat kuvasivat esineissään suuria riistaeläimiä, kuten hirviä ja karhuja. Ihmishahmot olivat usein pelkkiä isonenäisiä päitä. Joskus päissä oli silmät, korvat, partaa ja tukkaa.

Kivikauden urheilukisat

Monet kivikauden metsästystavoista ja –välineistä ilmenevät vielä tänä päivänä urheilun parissa.

Järjestetään kivikauden urheilukilpailut, jossa lajivalikoimasta löytyy mm. keihäänheittoa, kivenmurikan työntöä, jousiammuntaa itse tehdyllä jousella ja nuolella sekä juoksukilpailu paljain jaloin. Talvilajina hirvenhiihtoa ts. umpihanki tai hankikantohiihtona, joka voidaan toteuttaa myös hippaleikkinä suksilla metsässä.

Toteemieläimen valmistaminen luokan tunnukseksi

Sopikaa yhdessä toteemieläin luokkanne tunnukseksi kilpailuihin. Valmistetaan savesta yhteinen tai jokaiselle oma tunnus tai onnenamuletti eläinaiheen mukaan.

Pieniä amuletteja, kaulakoruja tai muita saviesineitä voi polttaa vaikkapa peltisessä kahvi- tai kurkkupurkissa nuotion liepeillä. Purkissa poltellaan pieniä oksia. Esineet saavat savusta mustan pinnan. Kun esineet ovat jäähtyneet, ne voidaan kiillottaa esim. teelusikan kuperalla puolella.

6. PARANTAMINEN

Shamaani

a. Shamaani tai noita tarkoittaa perinteistä parantajaa.

Shamanismi on peräisin ajalta, jolloin elettiin luonnon ehdoilla ja luonnon kanssa sopusoinnussa. Shamanismia on ollut ennen mitään uskontoja tai filosofisia suuntauksia. Uskonnoista poiketen shamanismissa ei palvota jotain jumalaa, vaan siinä haetaan voimaa elämäänsä oman sisäisen maailman kautta. Kaikkialla maapallolla alkuperäiskansat ovat aina eläneet shamanististen oppien mukaan. Shamanismia voidaan verrata unennäköön: Samaan tapaan kuin uneksija, joka tietää näkevänsä unta, shamaani on tietoinen muuttuneesta tajunnantilasta ja kykenee toimimaan siinä määrätietoisesti.

Shamaanimatka on tunnetuin shamaanin käyttämä menetelmä, jolla pyritään vuorovaikutukseen luonnon kanssa. Shamaani tarvitsee mielikuvitusta ja hänen täytyy olla rentoutunut ja keskittynyt lähtiessään matkalle. Hän ei koskaan tee matkaa pelkän huvin vuoksi, vaan tarkoituksena on esim. sairauden parantaminen. Häneltä pyydetään neuvoa myös metsästykseen, säähän yms. liittyvissä asioissa. Shamaanimatkalla mukana seuraavat myös esim. voimaeläimet. Luonnossa on myös erilaisia voimapaikkoja joita shamaanit osaavat hyödyntää.

Tällaisia paikkoja ovat esim. pyramidit, korkeat kalliot, jokien risteykset ja lukemattomat muut pienet voimapaikat.

Suuri osa shamanismia käsittelevästä kirjallisuudesta keskittyy Siperiaan, mutta shamanismia esiintyy myös arktisilla alueilla, Pohjois- ja Etelä-Amerikassa, Australian alkuasukkaiden parissa, Indonesiassa, Kaakkois-Aasiassa, Kiinassa, Tiibetissä ja Japanissa. Kotoinen Kalevalamme on myös kuvaus shamaanien maailmasta ja matkoista.

Lähde: © Lehto - Suomen Luonnonuskontojen yhdistys ry

b. Pohtikaa miten shamaani näkyi Unnassa? Miten hän käytti parantajan lahjaansa?

Shamaanien puvut

Monilla pohjoisen pallonpuoliskon kansoilla shamaanipuku on muodostanut eheän kokonaisuuden, joka edustaa jotakin eläintä. Eräs variaatio on metsävuohen ja lampaan nahasta valmistettu lintuhahmoinen puku. Puvun hihoista roikkuvat nauhat edustavat linnun siipisulkia ja selkäpuolella olevat hapsut esittävät linnun pyrstöä. Pukuun kuuluvaa päähinettä sanotaan lintupäähineeksi ja sen työhtönä on huuhkajan sulkia. On ilmeistä, että shamaani on pukeutunut linnun tai juuri huuhkajan hahmoon. Lintutyypinen puku on hyvin yleinen mutta on tavattu myös toinen eläinpuku, jolle on ominaista päähineestä esiin pistävät sarvet. Tällainen puku edustaa luultavimmin peuraa tai metsäkaurista. Mikä sitten on alun perin ollut shamaanipuvun tarkoitus? Nähtävästi puku on toiminut eräänlaisena naamiopukuna, jolla shamaani tahtoi suojella itseään ja karkottaa turmiolliset henget. Pohjoisten kansojen keskuudessa on yleisesti uskottu, että huuhkajalla on henkiä karkottava voima.

Lähde: ©Internetix/Philip Gustafsson 1997

Transsi

Transsi on muuntunut tietoisuuden tila. Transsi ja muut tarkoituksella hankitut tajunnantilan muutokset kuuluvat luonnonuskontojen menoihin. Transsiin vaipunut shamaani saattoi muuttua esim. joksikin eläimeksi, tai hänen sielunsa saattoi vaelttaa jonnekin suorittamaan annettua tehtävää tai hakemaan neuvoa tai tietoa omalle kansalle. Transsiin vaipumisessa shamaani käyttää rummun rytmikästä sykettä ja laulamista, jolloin hän pääsee transsiin; unien, hypnoottisten mielikuvien yhteyteen.

Kuvanlukutehtävä

Katso **liite 2** tai elokuvan kotisivuilta; galleriasta: Tuliympyräkuva (kuva 7). Kuvaa kannattaa tarkastella myös ennen elokuvan katselua.

Kysymyksiä kuvasta. Mitä värejä kuvassa on, miksi tuli palaa ympyrän muodossa, kuka kuvassa voisi olla, mitä hän tekee, miksi hän tanssii tulen keskellä, miten hän on pukeutunut, mitä hän ajattelee tanssiessaan, minkälaisia ääniä kuuluu ympärillä, äänteleekö tanssija, onko läsnä muita ihmisiä, mitä jos olisit itse mukana pimeässä katsomassa tanssia. Mitä on tapahtunut ennen kuvan ottoa, mitä tapahtuu tanssin jälkeen, kuinka kauan tanssija tanssii.

Kasviparannus

a. Keskustelkaa miten ja mihin vaivoihin Nuuk ja hänen isänsä käyttivät kasvirohtoja elokuvassa.

Unna löysi ukin vintiltä Parantajankirjan. Mitä tietoa kirja sisälsi? Miten Unna käytti kirjaa?

b. Valmistakaa oma kasvikirja tai parantajankirja keräämällä ja prässäämällä sopivaksi katsottuja kasveja. Etsikää kasveille sekä suomen- että latinankieliset nimet ja kirjoittakaa ne kasvien viereen. Jos kokoatte parantajankirjaa, niin laatikaa ohjeet miten ja mihin vaivoihin eri kasveja tulisi käyttää. Ratamon lehteä voi käyttää haavan sitomiseen. Jo keisari Neron armeijassa jokaisella sotilaalla kerrotaan olleen mukanaan siänkärsämöä haavoittumisen varalta. Kasvitutkija Linné kuvaili neitoja, jotka kirmasivat niityillä ja keräsivät poimulehden pisarointinestettä peseytyäkseen sillä. He uskoivat, että pisarointinesteessä piili ikuisen nuoruuden salaisuus. Nykyään nuoria poimulehtiä kannattaa napsia salaatin höysteeksi tai keiton koristeeksi persiljan tapaan. Maitohorsman nuoret, vielä aukeamattomat lehdet voidaan nauttia raakana tai keitettynä. Nuoria versoja voi kiehauttaa 3-5 minuuttia ja syödä kuten parsaa voisulan kera. Nokkosta väitetään käytetyn kuituna jo kivikaudella. Nokkoskuidusta, kuten pellavasta valmistetaan vielä nykyäänkin vaatteita. Nokkosversoja haudutetaan teeksi ja niistä saa ihania nokkoslehtuja ja -keittoa. Lähde: Maarianheinä, mesimarja ja timotei, Suomen luonnonvaraisia kasveja

c. Karhun poika sairastaa... Pohtikaa mitä teette jos ystävänne on sairaana. Millä tavoin voitte auttaa häntä?

Hyötykasvit -Teetä ja tarinoita

Teeksi voi kerätä ja kuivata siemeniä, kukkia, lehtiä ja marjoja. Ainekset kuivataan ilmastavasti laakealla alustalla talouspaperin päällä.

Seuraavat kasvinosat sopivat hyvin teeaineiksi: ahomansikan lehdet ja marjankannat, kanervan kukat ja lehdet, keto-orvokin kukat, maitohorsman lehdet, mesiangervon lehdet, mesimarjan kukat, lehdet ja marjankannat, mustikan lehdet, pihlajan lehdet, puolukan lehdet tai vadelman lehdet, kamomilla, mintun lehdet, puna-apilan kukat, ym.

Jos teetä valmistetaan juurista ja kovista marjoista, kuten ruusunmarjasta tai peltokortteesta on juomia syytä keittää n. 10 minuuttia.

On tärkeää huomioda, että kuivattavaksi kerättävät kasvit ovat kasvaneet kaukana maantiestä. Kannattaa myös muistaa, että kaikki kasvit eivät sovi teeyrteiksi, sillä ne voivat olla hyvinkin myrkyllisiä! Ennen kuin teeyrtejä kerätään, täytyy siis varmistaa kasvin nimi ja sen sopivuus nautittavaksi.

Teen valmistaminen: Kuivatut ja käsin hienonnetut teeainekset laitetaan teekannuun. Päälle kaadetaan lähes kiehuva vettä ja annetaan hautua 10–15 minuuttia. Tee nautitaan esimerkiksi hunajalla höystettynä mainioiden tarinoiden kera. Istutaan piiriin ja kerrotaan eläintarinoita, omia tarinoita tai sepitetään yhteisiä jatkotarinoita.

7. KIVIKAUDEN LUOLA- TAI KALLIOMAALAUKSET**Kalliomaalaukset Suomessa**

a. Elokuvan alku ja loppu vietetään komeiden kalliomaalausten äärellä. Mitä niihin oli kuvattu? Mistä ne kertoivat?

Kuvien aihepiirit ja hahmot liittyivät yleensä ihmisten elämismailmaan, metsästyksen, vesillä liikkumiseen yms. Niiden on tulkittu esittävän myös pyhän ulottuvuuden saavia asioita. Se, mitä kuviin liittyi on tämän päivän ihmisen mahdollon ymmärtää samalla tavoin kuin mitä niiden tekijät halusivat niillä viestittää.

Meidän maailmamme, kieleemme, tiedonmuodostustapamme, viestityksemme, symbolinen ja materiaallinen kulttuurimme sekä elämäntapamme ovat etääntyneet liian pitkälle kivikauden ihmisten vastaavista.

Maalausalliot välittivät kivikaudella pitkäikäisiä viestejä niin henkien maailmassa 'sauvamatkoilla' kulkeville tietäjille ja parantajille kuin vesireittejä käyttäneille yhteisöillekin. Ne ilmaisivat ihmisille pyhää paikkaa kertoen samalla kansan ja kaiken elämän syntyä koskevista tarinoista, sekä toimivat vesireitin merkkeinä.

Lähde: www.jyu.fi/~miipyyk/kallio.htm
(linkkiä ei ole voitu päivittää)

b. Selvittää tietokirjojen avulla mistä päin Suomea löytyy luola- tai kalliomaalauksia. Mitä aiheita niissä on kuvattu?

Kalliomaalauksen aihepiireihin kuuluivat ensisijaisesti hirvet, ihmiset, laivat, veneet ja kämmenenkuvat. Ihmiset kuvattiin usein tikku-ukkoina. Välillä kuvattiin myös sarvekkaita shamaaneja tai haltioita.

Lähde: Matti Huurre: 9000 vuotta Suomen esihistoriaa.

Tutkitaan luolamaalauksen kuvioita

Okravärejä, kuten punamultaa ja keltaista okraa, käytettiin jo muinaisissa luolamaalauksissa noin 35 000 eaa. Punaiseen liitettiin elämänvoimaa - joistakin vanhoista haudoista on löytynyt useita kiloja punaista okraa. Kun kiviajan metsästyskulttuuri päättyi ja ihmiset asettuivat viljelemään maata ja kasvattamaan karjaa, myös luolamaalauksen aika päättyi. Okravärejä on käytetty kivikauden luolamaalauksissa myös Suomessa (mm. Etelä-Savossa sijaitsevan Astuvansalmen kalliomaalaukset, n. 3000 eaa); kampakeraamisen ajan Suomessa ruumiit värjättiin punamullalla samoin kuin pienet savesta valmistetut patsaat.

a. Kuvataidetyö sileän kiven pintaan. Käytetään palanutta puuta eli hiiltä, vaikkapa jäähtyneitä, mustia kekäleitä nuotiosta. Lopuksi lakataan kivet jos halutaan hiilipiirrosten säilyvän.

b. Liitupastellityö voimapaperille, maalatulle pahville tai värilliselle paperille. Ruskea tai harmaa sopisivat hyvin. Luolanseinämän voi myös laveerata valkoiselle paperille, jolloin siihen saadaan erilaisia sävyjä. Tehdään laveeratulle pinnalle luolamaalauskuviota liitupastelliväreillä tai hiilellä. Työt kiinnitetään fixatiivilla tai hiuslakalla.

c. Kukin taiteilija saa kangassuikaleen tai luolamaalaus maalataan kangasväreillä isolle, yhteiselle kankaalle. Ensin kannattaa pohjamaalata kankaalle luolan seinämä.

Hahmot voi tehdä siten, että leikataan halutuista kuvioista aukko sablunaksi paperille tai piirtoheitinkalvolle ja töpötetään kuviot kankaalle sablunan avulla.

8. Musiikki

Eräs musiikin alkuperäisistä tarkoituksista on ilmeisesti ollut antaa tahtia tanssiin, joka lienee ollut kollektiivista jaloilla polkemista ja hypähtelyä. Yksinkertaista "rytmimusiikkia" on syntynyt paitsi maata tömistämällä, myös lyömällä kämmeniä ja puunkappaleita vastakkain. Laulu, musiikki ja tanssi ovat aina olleet tärkeitä juhlamenojen osia. Niillä on pyritty osoittamaan kunnioitusta henkimaailmalle ja vahvistamaan yhteisön jäsenten yhteenkuuluvuuden tunnetta. Shamaanit käyttivät rentoutusvaiheessa keskittymistä helpottamaan apuna erilaisia rituaaleja, kuten musiikkia, laulua, rummutusta, helistimiä, liikettä, tanssia, erilaisia asentoja, erilaisia varusteita, tuoksuja jne. Lapissa kannus eli noitarumpu oli saamelaisen noidan väline, jota hän käytti transsiin vajotessaan. Kannusrumpua rummutettiin T-muotoisella luisella vasaralla. Rumpuun on kuvioitu vyöhykkeet, joiden on tulkittu kuvaavan taivasta, maata ja manalaa.

Lähde: M. Huurre: Kivikauden Suomi

Rummun valmistaminen

Tarvitaan:

- rumpuaihioiksi erikokoisia paperihylsyjä (kannattaa kysellä paperitehtailta tyhjiä paperirullia, jotka voi sahata halutun korkuiseksi) Vaneria voi myös taivuttaa rullalle ja kiinnittää ruuvien avulla aihioiksi.
- nahkoja rumpukalvoiksi (myydään nahkatarvikeliikkeissä, vuotia on isoja, keskikokoisia ja pieniä.) Isoista tulee n. 8-10 rumpuun nahat.
- tapettiliisteriä, liimaa, lakanakangasta, kangasvärejä

a. Mitataan ja leikataan lakanakangasta rummun kokoinen palanen ja maalataan ja kuvioidaan se halutulla tavalla. Liisteriliimaseoksella liimataan kuivunut kangas rumpuaihion ympärille. Kangas painellaan yläreunastaan tasaisesti reunan myötäisesti. Alareunasta käännetään ylimääräinen kangas aihion sisäpuolelle. Nahkakalvoa liotetaan kädenlämpöisessä vedessä veteläksi. Froteepyyhkeellä painellaan ylimääräinen vesi pois.

Kalvo kiinnitetään karkea puoli alaspäin niittipyssyllä rumpuaihioon. (Huom. märkää rumpukalvonahkaa ei saa liikaa venyttää, sillä muuten se repeää!) Rumpu koristellaan sitomalla nauhoja niittien päälle. Koristellaan rumpukalvo mustalla tussilla. Ks. liite 3, tyypillisiä rumpukuvioita.

Oikein selkeät ja hyvät rummunrakennus-ohjeet on vapaasti kopioitavissa ja lainattavissa osoitteessa www.geocities.com/yardan74/Noitarumpu.html

b. Lapin noitarumpukuviot: Leikataan paperi rummun muotoiseksi ja hahmotellaan siihen noitarummun kuvioita. Paperi rypistetään nahan näköiseksi. Kuviot väritetään mustalla, oranssilla ja ruskealla. (Ks liite 3, rumpukuviot)

Yhteisrummutus

Kun rummut on saatu valmiiksi, järjestetään yhteisrummutus esim. metsäretkellä. Rummuttajat istuvat piirissä. Ensin kaikki saavat kokeilla rumpunsa ääniä. Sitten kokeillaan kuinka rummutus sujuu kaikilla samaan tahtiin. Miten hiljaisia ääniä rummusta saa, kuinka voi soittaa sormenpäillä tai koko kämmenellä ja hitaasti sekä nopeasti. Molempia käsiä tarvitaan. Kuinka rummulla voisi kuvata luontoon liittyviä ääniä, kuten sateen ropinaa, ukkosta tai jäniksen laukkaa, ym. Valitaan oppilaiden joukosta yksi rummuttaja, joka on koko rumpuorkesterin johtaja. Hän keksii soittotavan ja muut rummuttavat samalla tavoin perässä. Tai yksi aloittaa rummutuksen keksimällään tavalla ja muut seuraavat piirissä yksi kerrallaan, kunnes koko piiri rummuttaa samaa rytmiä. Välillä vaihdetaan johtajarummuttajaa.

Tanssi

Etsitään jotakin tanssiin sopivaa rumpumusiikkia.

a. Muodostetaan oppilaista liikuntasalissa pieniä ryhmiä, jotka saavat ideoida miten liikkeen avulla voi ilmentää musiikkia. Otetaan esimerkkejä luonnosta: liikutaan tuulen lailla, loikitaan hirvinä pitkin metsiä, kuinka kana liikuttelisi kaulaansa ja heiluttelisi siipiään ja tepastelisi pitkin pihvoja jne. Ryhmä näyttää mallia muille ja muut saavat tehdä perässä.

Lopuksi tehdään yhteinen esitys kokoamalla sovitut liikkeet sarjaksi.

b. Valitaan 4-5 hengen ryhmät. Ryhmässä valitaan kullekin voimaeläin. Tanssitaan rumpumusiikin tahdissa ja liikutaan, kuten kunkin voimaeläin liikkuisi.

9. SUOMALAINEN LUONTO

Myöhäisellä kampakeraamisella ajalla ilmasto oli lämpimämpää kuin tänä päivänä. Esim. lehti- ja jalopuut olivat tuolloin yleisiä koko maassa. Ajanjaksoa kutsuttiin myös suureksi kesäksi.

Elokuvan ohjaaja kertoo kuvauspaikoista seuraavaa: ”Erityinen haaste oli tänä tehometsätalouden aikana löytää Etelä-Suomesta luonnontilaisen näköistä, koskemattomaa metsää. Lopuksi päädyimme yhdistelemään Sipoon metsiä ja Joensuun avaria vaaramaisemia. Lavastuksessa ja puvustuksessa lähtökohtana käytettiin kaikkea sitä historiallista tietoa mitä tuosta ajasta on, sekä haettiin referenssiä alkuperäiskansoilta. Mutta paljossa jouduimme tietysti turvautumaan omaan mielikuvitukseemme ja luomaan tietynlaisen fantasiamaailman muinaisesta Suomesta.”

Selviytyminen luonnossa

a. Miten Unna selviytyi kivikaudessa? Mitkä asiat tuottivat hänelle eniten vaikeuksia? Ketkä auttoivat Unnaa ja millä tavoin?

b. Luonnossa selviytymiseen liittyvät olennaisesti erätaidot, joita tämän päivän luonnossa liikkujankin olisi hyvä tuntea. Sellaisista taidoista, kuten ravinnon löytäminen, tulen tekeminen, yösijan valmistaminen sekä ensiaputaidot on hyötyä esimerkiksi hätä- tai eksymistilanteissa. Kirjassa Olli Aulio: Suuri Retkeilykirja, Gummerus, löytyy runsaasti hyödyllisiä vinkkejä sekä havainnollisia piirroksia retkeilystä sekä erätaidoista. Mm. tulenteosta ilman tulitikkua, erilaisten tilapäisten yöpymissuojien valmistamisesta, jne.

Pelon voittaminen

a. Mitkä asiat saattoivat pelottaa Unnaa seikkailun aikana? Mistä johtuu, että jotkut ihmiset pelkäävät metsässä tai pimeässä liikkumista?

Mitä kivikauden ihmiset pelkäsivät? Mitä nykyajan ihmiset pelkäävät? Mikä teitä pelottaa?

b. Keskustelkaa millä tavoin pelon voi voittaa. Piirtäkää jostakin pelottavasta aiheesta.

c. Ihmisiä pelottaa usein myös vieras tai uusi. Kiinnitetään oppilaan kokoinen voimapaperi seinälle. Annetaan paksu tussi ensimmäiselle piirtäjälle. Hän saa piirtää paperille jonkin vartalon osan. Muodon ei tarvitse olla ihmisen vartalon osa. Hän antaa tussin seuraavalle piirtäjälle, joka jatkaa piirustusta piirtämällä seuraavan osan. Kaikki saavat lisätä piirustukseen mitä vain keksivät; jalkoja, käsiä, sarvia, silmiä, antenneja, häntiä, karvaa, korvia yms. Näin saadaan melko erikoisen näköinen hahmo. Seuraavaksi kuvitellaan olennolle luonteenpiirteitä ja kuvitellaan mistä se olisi kotoisin. Millaista kieltä se puhuisi, jne... Kuvitellaan, että tämä hahmo tupsahtaisi jonakin päivänä koulun pihalle. Miten oppilaat suhtautuisivat; pelottaisiko, naurattaisiko, kiusaisiko joku sitä. Miltä olennosta tuntuisi? Miten sitä voisi auttaa ja suojella? Keksitään yhteinen tarina olennosta. Jäisikö se vai palaisiko se takaisin kotikonnulleen.

Metsäretki

a. Mennään kuuntelemaan metsää. Retkelle voi ottaa vaikka viltin, jolle voi heittäytyä kuivaan paikkaan. Ollaan aivan hiiren hiljaa ja silmät kiinni sovittu aika. Minkälaisia ääniä kuullaan? Ovatko metsän äänet erilaisia eri vuodenaikoina? Painetaan korva kiinni puun runkoon. Kuuluuko mitään? Mitä puu kertoisi metsän elämästä, jos se osaisi puhua?

b. Mielipaikka metsässä: Minkälainen metsä on mieluisin? Mikä on lempipuu? Luetaan ja kirjoitetaan runoja puista.

Puut, jotka odottavat kesää

Puut, jotka odottavat kesää tietävät varmasti, että se on tulossa. Ne kutsuvat tuulen lakaisemaan hartiansa kaikesta painosta ja sateen sulattelemaan jään silmujen pinnalta.

Ne puhuvat auringolle, joka nousee vaarojen takaa. Ja näyttää että se viipyy joka päivä yhä kauemmin puitten yllä.

Ei mikään ole niin varmaa kuin se, että jonakin hiljaisena kevätyönä parvi saapuvia lintuja istahtaa niiden oksille kuin yhteinen sovittu merkki.

Ja mitä on tapahtunut, kun maailma aamulla herää?

Avautuneista lehdistä kimpoavat metsän laulut niin kuin sade peilitynystä vedestä.

Ja koko metsän läpi käy väristys: auringon virrassa kaikki hetket.

Niilo Rauhala

"Vaeltajansauva"

Kalliopiiirroksissa on löydetty ihmishahmoja, jotka kantavat sauvoja. Sauvojen päässä saattoi olla koristeena hirven tai jonkun muun eläimen päitä. Tehdään metsässä vaeltajan sauva, joka turvana uskaltaa kulkea synkässäkin metsässä villieläimiä pelkäämättä.

Tarvitaan: Etsitään metsästä suora paksu oksa (halkaisijaltaan n.2-3cm), joka on omistajaansa puoli metriä korkeampi. Jos ollaan onnekkaita, löytyy samalla metsäretkellä myös sulkia. Kannattaa poimia vastaisen varalle myös käpyjä tai hienon värisiä kiviä. Lisäksi tarvitaan nahkasuikaleita, paperinarua, kangassuikaleita, puuhelmiä, ym. koristeita, lankaa, erikeeperiä.

Liimataan keppiin kiertämällä nahka- ja kangassuikaleita ja narua. Liimataan helmiä sinne ja tänne sauvan varteen tai pujotetaan helmet lankaan ja liimataan suikaleiden avulla koristeeksi keppiin. Sulat ovat myös hienon näköisiä sauvan koristeena.

10. ELÄIMET MYTOLOGIASSA

Vanhimpia ihmiskunnan uskomuksia on, että ihminen periytyy eläimestä. Luonnonkansojen myyteissä ihmissuvun edustaja, yleensä nainen, on ottanut aikojen alussa kumppanikseen eläimen, joka asuinseuduillamme on usein ollut karhu, hirvi tai peura. Eläimen ja ihmisen jälkeläiset ovat muodostaneet klaanin. Klaanin kantaisästä on tullut sen toteemieläin, jota on kunnioitettu ja jolta on pyydetty apua. Toteemi-eläimiin liittyvä kansanperinne sisältää loitsuja, riittejä ja lauluja. Metsän eläimistä on kerrottu tarinoita ja satuja niin ajanvietteeksi kuin varoitukseksi. Niissä yleisimmin esiintyy karhu, susi, kettu, käärme ja linnut.

Lähde: Taikametsä

a. Muistelkaa mitä eläimiä elokuvassa näitte? karhu, susi, kyykäärme, joutsen, kotka, pöllö, jänis, hirvi, siili, sisilisko, lammas. Miten villieläin ja kotieläin eroavat toisistaan? Millaisia tarinoita tai uskomuksia olette kuulleet eri

eläimistä kerrottavan? Millaisena esim. kansansadut kuvaavat karhua, sutta tai jänistä?

Karhu

Suomessa tehty arkeologiset löydöt kivikaudelta osoittavat, että taiteilijat ovat nähneet vaivaa karhu- ja hirviveistoksia tehdessään. Se kertonee niiden merkityksestä toteemieläiminä. Karhu on ollut Suomessa aina niin pakanallisena kuin kristillisenä aikana kulttieläin, johon on liitetty monenlaisia tapoja. Karhua on pidetty metsän valtiaana. Sen nimeä ei ole haluttu ääneen mainita, sillä on ajateltu, että nimen mainitseminen on samaa kuin kutsuisi sen omistajan paikalle. Sen vuoksi karhua ei ole kutsuttu karhuksi, vaan lempinimillä kuten otso, kontio, ohto, halliparta, pihkasilmä, harvakarva, mesikämmen, metsän omena, sinisaparo, tasakärsä, metsän kultainen kuningas. Luonnonkansojen maailmakäsitykseen kuului, että eri paikkoihin, eläimiin ja kasveihin sisältyy erilaisia voimia eli haltijoita. Uskottiin että tämä voima oli mahdollista siirtää ihmiseen tietyn toimenpitein. Koska karhu on voimakas, otettiin kaadetusta karhusta kaikki osat talteen. Karhun lihaa ja sappea syömällä saatiin voimia ja rohkeutta. Lihaa söivät yleensä vain miehet. Karhun sapen syömisen uskottiin auttavan myös vatsakipuihin ja keltatautiin. Karhun rasvalla voideltiin kipeitä paikkoja. Karhun hampaalla raavittiin tautia pois potilaasta tai se ripustettiin kaulaan amuletksi suojaa antamaan.

Susi

Toinen ihmisten pelkäämä metsien petoeläin on susi. Se ei ole ihmisen kantaäiti tai -isä, kuten karhu, vaan on Manalan väkeä. Suteen liitetään myös voimakkaasti vapauden ja kahlitsemattomuuden mielikuva – ”susipari” tarkoittaa vihkimätöntä pariskuntaa.

Lähde: Taikametsä

b. Karhu on Suomen kansalliseläin. Suomessa myös eri maakunnille on nimetty oma aluetta edustava eläin ja kasvi. Selvittäkää mitkä ne ovat.

c. Karhulla on monta kutsumanimeä. Mitä sellaisia tiedätte? Karhun nimi elää vahvasti myös suomenkielisessä nimistössä. Mitä asioita, tuotteita, kaupunkien nimiä tai etu- ja sukunimiä tiedätte missä on käytetty jotain karhu-sanasta johdettua sanaa?

Voimaeläin savesta

Jokainen muinainen kulttuuri pitää sisällään voimaeläinhahmot eri muodoissaan. Voimaeläimet ovat suojelevia henkiä

jokapäiväisessä elämässä verhoamassa ja ympäröimässä ihmisen olemusta. Lapsen varttuessa ja lähestyessä aikuisikää vanhemmat tai shamaani valitsivat lapselle voimaeläimen, joka valittiin usein lapsen luonteenpiirteiden, käyttäytymisen tai ulkomuodon perusteella. Kaikkien kohdalla piirteet eivät olleet kovin selviä. Voimaeläin oli kiinteästi osa ihmistä: se voitiin nähdä muokkaavan nuoren aikuisen ominaisuuksia ja kykyjä - niin fyysisiä kuin henkisiäkin - tiettyyn suuntaan. Kannattaa muistaa, että eläimen ”luonto” ei ole välttämättä sellainen, millaiseksi jokin kulttuuri sen kokee. Esimerkiksi käärme on kristityille hyvinkin paha, kun taas Euroopan muinaisille pakanoille se oli hedelmällisyyden ja yltäkylläisyyden symboli.

Lähde: www.kolumbus.fi/sagafre/Elainhen.html

Muovataan oma voimaeläin savesta. Vaikka voimaeläintä ei voi uskomuksen mukaan valita itse, kokeillaan kuvitella itselle joku voimaeläin tai ehkä haluaisitte toive-eläimen: millainen haluaisit olla tai minkälaisen voimaeläimen tarvitsisit?

Seuraavassa luettelo voimaeläimistä ja niihin liitetystä ominaisuuksista:

HAUKKA: sanansaattaja, vaisto, erottelukyky.
HEVONEN: kestävyys, liikkuvuus, voima.
HIIRI: tutkiskelu, tarkkaavaisuus, järjestys.
HIRVI: itsekunnioitus, itsepäisyys, kestävyys, jatkuvuus.
HÄMÄHÄKKI: luovuus, rajattomat mahdollisuudet.
ILVES: salaisuuksien pitäminen, suojeleminen, opas.
JOUTSEN: viehkeys, viattomuus, tasapaino.
JÄNIS: täsmällisyys, varovaisuus, nöyryys, pelko.
KARHU: voima, vahvuus, parantaminen, itsensä tutkiskelu.
KETTU: vanhaus, nopeus, nopea äly.
KOIRA: jalous, uskollisuus, opettaminen.
KORPPI: rohkeus, itsetuntemus, havainnot, velho.
KOTKA: yhteys Suureen Henkeen, henkisyys, jumalallisuus.
KÄÄRME: älykkyys, terävyys, muuntuminen, uudelleen syntyminen.
LEPAKKO: viikimys, salaisuudet, uudelleen syntyminen.
LISKO: säilyttäminen, unelmoiminen.
LOHI: päättäväisyys, viisaus, sisäinen tietäminen.
MAJAVA: rakentaminen, suojeleminen.
MUURAHAINEN: kärsivällisyys, liike, ryhmämieli.
MÄYRÄ: taistelutahto, sinnikkyys, sisäinen voima.
NÄÄTÄ: energisyys, kekseliäisyys, vaivihkaisuus, voima.
ORAVA: suunnitteleminen, kokoaminen.
PERHONEN: muodonmuutos, muuntuminen.
PEURA: lempeys, välittäminen, kiltteys.

PÖLLÖ: vastaanottavaisuus, sisäinen näkemys, selvänäköisyys, viisaus.

SAMMAKKO: veden energia, puhdistuminen.

SAUKKO: naisen parantava voima, leikkisyys, ennustaminen.

SUDENKORENTO: huolettomuus, keveys, illuusio.

SUSI: uskollisuus, kestävyys, menestys, opettaminen.

VARIS: laki, muodonmuutos, muutos.

VILLISIKA: kohtaaminen, elämänvoima.

Lähde: www.energiakeskus.com/energiasivut/native-american-voimaelaimet-1.php

11. VILLIELÄIMET NÄYTTELIJÖINÄ ELOKUVASSA

Elokuvan ohjaaja kertoo elokuvan villieläimistä seuraavaa: "Osa eläimistä kuvattiin erikseen ja yhdistettiin digitaalisesti muuhun materiaaliin. Osa eläimistä, kuten siili, jänis, linnut ja koirasudet olivat oikeasti kuvauksissa mukana ja silloin paikalla oli eläinten kouluttaja Tuikka Kaimio."

Lisää eläinnäyttelijöistä ja eläinkouluttaja Tuire Kaimion työstä Kaija Juurikkalan uudessa dokumentissa "Villi katse", jossa Kaimio kertoo onnistuneensa, jos elokuvan katsoja ei huomaa sitä, että eläintä on koulutettu, vaan saattaa ihmetellä kuinka sopivasti susi sattui pysähtymään ja katsomaan kohti kameraa. Sekä kirjassa Tuire Kaimio, Minna Tallberg: Eläinnäyttelijöitä. WSOY 2005, jossa kerrotaan mm: Miten koirasudet saadaan juoksemaan lapsen perässä ilman, että niiden saalisvietti herää? Tuire Kaimio on koonnut kirjaan hauskoja ja opettavaisia kokemuksiaan työstään näyttelevien eläinten parissa.

12. KUVANLUKU- JA LUETUNYMMÄRTÄMISTEHTÄVIÄ

Liite 1 on oppilaille monistettava kolmesivuinen tehtävämoniste, jonka tehtävät on tarkoitus tehdä elokuvan kotisivuja <http://www.unnajanuuk.fi> ja www.unnajanuuk.fi/yleista2.htm apuna käyttäen.

Tehtävämoniste sisältää kuvanlukutehtäviä kolmeen kuvaan, luetunymmärtämistehtäviä sekä ohjeen shamaanivisaan

osallistumisesta. Tehtävämonisteen tehtävät voidaan suorittaa yksin tai parityönä.

Oppilaan tehtävämonisteessa tummennetut otsikot viittaavat kotisivujen otsikoihin sekä niiden alta löytyviin alaotsikoihin. Kuvagallerian tai kuvaliitteen (**Liite 2**) kuvia kannattaa tarkastella ja keskustella niistä jo ennen elokuvan katselua mielipiteitä perustellen. Kun kuvien äärelle palataan elokuvan katselun jälkeen uudelleen, voidaan pohtia miten käsitys henkilöistä tai kuvien tilanteista muuttui elokuvan katselun jälkeen.

13. KIRJALLISUUTTA

Maarianheinä, mesimarja ja timotei, Suomen luonnonvaraisia kasveja. Otava 1986

Matti Huurre: Kivikauden Suomi. Otava 2001

Matti Huurre: 9000 vuotta Suomen esihistoriaa. Otava 2005

Marjut Hjelt & Jaana Aalto: Taikametsä.

Tarinoita ja taikoja suomalaisesta metsästä. SKS 2000

Olli Aulio: Suuri Leikkikirja. Gummerus 1989

Olli Aulio: Suuri Retkeilykirja. Gummerus 2001

Tuire Kaimio, Minna Tallberg:

Eläinnäyttelijöitä. WSOY 2005.

Elävä Kivikausi:

<http://www.csc.fi/arctinet/kivikaus/>

LIITTEET

Liite 1: Tehtävämoniste liittyen elokuvan kotisivuihin. 3 sivua.

Liite 2: Kuvaliite kuvanlukutehtäviin.

Liite 3: Rumpukuviot ja niiden selitykset.

Oppimateriaalin ovat laatineet luokanopettajat Annika Henriksson ja Tuula Koistinen sekä Anna-Liisa Puura-Castrén Koulukinosta

Oppimateriaalin on tuottanut Anna-Liisa Puura-Castrén Koulukinosta.

Liite 1

Oppilaan nimi: _____

Tehtäviä Unna ja Nuuk -elokuvaan

Tutustu elokuvan kotisivuihin osoitteessa:

<http://www.unnajanuuk.fi>

Tutki gallerian kuvia. Pohdi ja kirjoita vastauksia seuraaviin kuvanlukutehtäviin.

Leffasivut - Galleria**1. Kuva 2**, jossa joukko seisoo veden äärellä, kuvassa on mm. veneet**a.** Minkälainen tunnelma kuvassa on? Mitä siinä näkyy? Keitä henkilöt ovat ja miksi he seisovat veden äärellä? Mitä on tapahtunut?

b. Kerro vaatteista, veneistä yms. Miten vaatteet ja veneet ym. on valmistettu ja mitä niiden perusteella voi päätellä aikakaudesta? Mitä ihmiset kantavat mukanaan?

c. Mitä he katselevat? Mitä tämän hetken jälkeen tapahtuu?

2. Kuva 10 Kuva isoäidistä tai **Kuva 6** pitkätukkamiehet luukuvioisissa kuoseissaan**a.** Minkälaisia ajatuksia kuvan kasvat herättävät? Minkälainen luonne henkilöillä on? Ovatko he hyviä ja ystävällisiä vai pahoja?

b. Mitä yksityiskohtia löytyy henkilöiden vaatetuksessa, hiuksissa, tai ulkonäössä? Mitä niistä voi päätellä?

Oppilaan nimi: _____

Kuva 10 tai Kuva 6

c. Minkälainen käsitys henkilöistä tuli elokuvan katselun myötä?

3. Kuva 5 Sininen kuva

a. Mitä ajatuksia kuva herättää? Minkälainen tunnelma kuvassa on?

b. Mikä vuorokauden aika on? Missä kuva on otettu? Keitä kuvassa on?

c. Minne henkilöt ovat matkalla? Onko lähistöllä muita ihmisiä? Mitä voisit kuvitella heidän keskustelevan keskenään?

Etsi tehtäviin vastaukset elokuvan kotisivuilta.

Pressi – Uutiset

4. Millaisia asioita elokuvan tuottaja tekee?

Oppilaan nimi: _____

Tarina – Kulisseissa

www.unnajanuuk.fi/yleista2.htm - 15k -

5. Mitä maskeeraaja Kati Koskela käytti näyttelijöiden maskien tekemiseen?

6. Mitä hän kertoo kivikautisista kampauksista?

Tarina - Kivikausi

7. Mitä eläimiä metsästettiin ja mitä pyyntivälineitä kivikaudella käytettiin?

8. Mitä asioita shamaaneista kerrotaan?

Ajankohtaista - Rosan päiväkirja

9. Tilanteet kuvausvaiheessa näyttävät usein erilaiselta kuin valmiissa elokuvassa. Mitä tapauksia Rosa päiväkirjamerkinnöissään mainitsee?

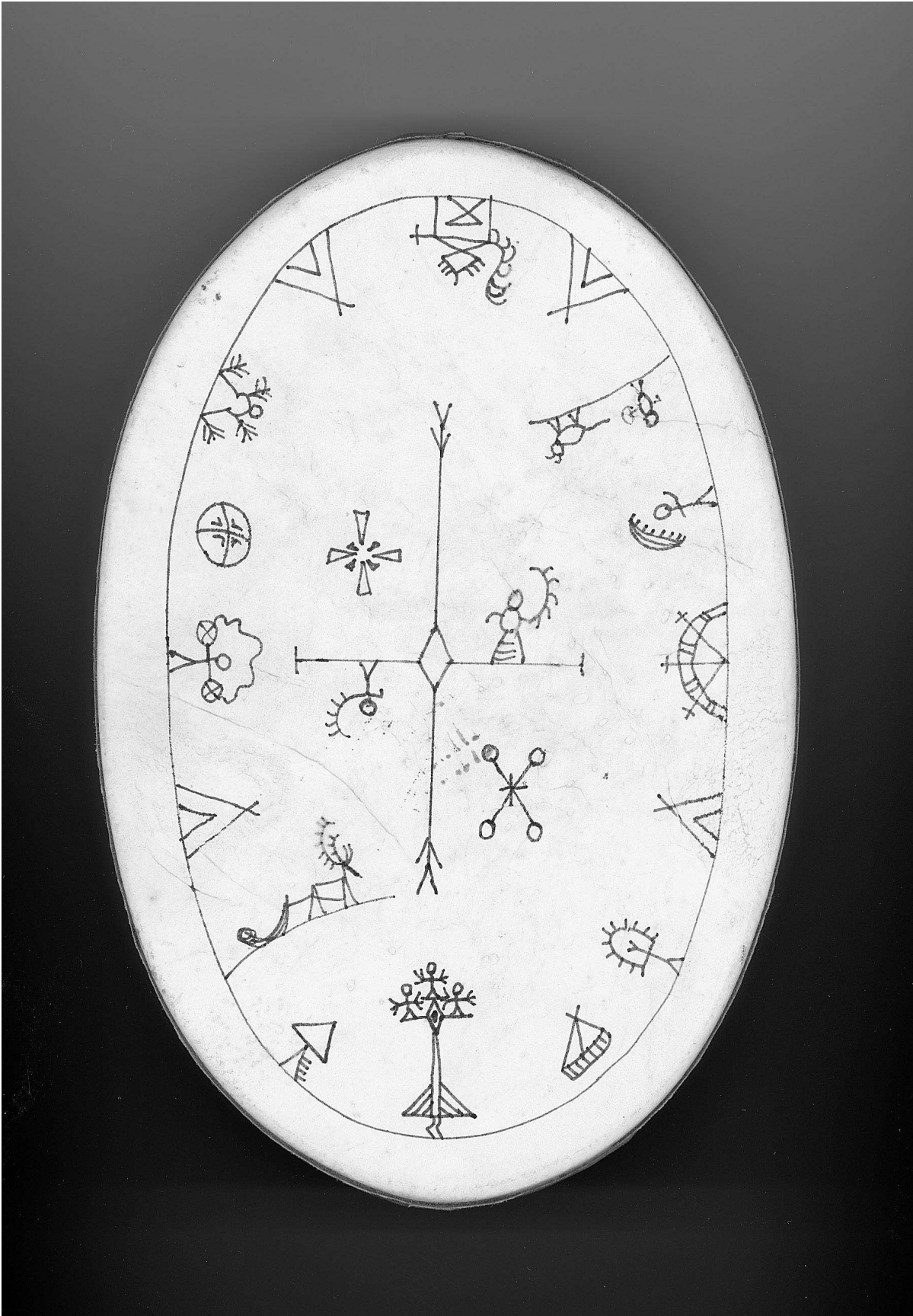
Shamaanivisa

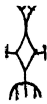
10. Lopuksi pelaa Unnan ja Nuukin shamaanipeliä. Löydä kallisarvoinen hedelmä ennen metsästäjiä vastaamalla oikein kivikauteen liittyviin kysymyksiin.

Liite 2: Kuvaliite kuvanlukutehtäviin.



Liite 3: Rumpukuviot ja niiden selitykset.

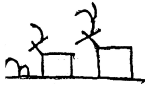




Aurinko



Kuu



Poro ja vasa



Eläin menossa pyydykseen



Noitakäärme



Lumikide



Riippukehto eli komsio



Kasvillisuuden jumala



Onnen linnut



Vene, joka symbolisoi yhteyksiä vieraisiin ihmisiin



Tuulen jumala



Hedelmällisyyden jumala



Ukkosen jumala



Auringon jumala



Kuningatar, joka asui hiiloksen alla ja auttoi synnytyksessä



Jousen jumalatar



Hallitsija, joka tuo onnea omaisuudessa



Hallitsijan poika tai viisas mies



Sarvjume



Ylijumalan puoliso



Hallitsijan vaimo tai viisas nainen



Metsästyksen jumala ja metso



Lappalainen metsällä



Noita rumpuineen



Oma seita