



# SAMMAKOIDEN ENNUSTUS

Ranska, 2004

**Ohjaus:** Jacques-Remy Girerd

**Suomenkielisen version ohjaus:**  
Pekka Lehtosaari

**Pääosissa:** Meeri Toivonen – Lili  
Rasmus Lehtosaari – Tom  
Leo Lastumäki – Ferdinand  
Ulla Tapaninen – Juliette  
Ritva Valkama – Elise  
Pentti Siimes – Elmeri  
Leea Klemola – Kilpikonna

**Alkuperäinen nimi:** *La Prophétie des Grenouilles*

**Ikäraja:** 3

**Kesto:** 92 min.

**Genre:** lasten animaatio

**Oppimateriaalin tehtävät** on suunniteltu alakoulun luokille.

**Oppimateriaalin teemoja:** vedenpaisumus, sovussa eläminen, kosto, selviytyminen

## SYNOPSIS

Sammakoiden ennustus, sataa 40 päivää ja 40 yötä, käy toteen ja kaikki peittyi veden alle. Tai ei ihan kaikki, sillä sateen jälkeen aalloilla seilaa ihmeellinen talo traktorin vararenkaan varassa. Kapteenina toimii vanha merikarhu Ferdinand, isoisä, joka tietää mikä on oikein ja mikä väärin. Huimaan meriseikkailuun mukaan joutuvat myös hänen vaimonsa Juliette, poikansa Tom, naapurin tyttö Lili sekä koko Lilin vanhempien omistama eläintarha.

Yhteiselo talossa joutuu koetukselle eläinten alkaessa kinastella keskenään ja lihansyöjien ryhtyessä kapinaan. Ystävällisellä kilpikonnallakin on jotain osuutta asiaan.

Sammakoiden ennustus on käsityönä toteutettu klassinen piirroselokuva, joka käsittelee seikkailuun punotun juonen lomassa elämän keskeisiä arvoja. Mukana suomalaisissa äänissä todellisia klassikkoääniä!

**VIHJEITÄ ELOKUVAN KÄSITTELYYN**  
**Elokuvan katselun jälkeen****1. Seikkailun juonikaavio**

a) Piirtäkää taululle juonikaavio ja keskustelkaa sen avulla mitä elokuvassa tapahtui esim. seuraavalla tavalla: Juonikaaviosta lisää Koulukinon oppimateriaalissa Kiipeilijätyttö.

ESITTELY – SYVENTÄMINEN – RISTIRIITOJEN KÄRJISTYMINEN – RATKAISU – HÄIVYTYS

ESITTELY: Kerrotaan elokuvan päähenkilöistä Tomin ja Lilin perheistä.

SYVENTÄMINEN: Lilin vanhempien lähtö Afrikkaan. Tutustutaan taloon ja ympäristöön. Sammakoiden ennustus ja sen toteutuminen. Eläimet kerääntyvät talolle vedenpinnan noustessa. Ajan kuluessa alkaa matkalaisia nälkä vaivata.

RISTIRIITOJEN KÄRJISTYMINEN: Suhtautuminen kasvissyöntiin ja lihansyöjien kapina. Kilpikonnaan saapuminen.

RATKAISU: Kilpikonna paljastuu kaksinaamaiseksi ja vedenpaisumus päätty.

HÄIVYTYS: Juhlat veden laskettua ja Lilin vanhempien paluu.

Tai pienten oppilaiden kanssa:  
ALKU – KESKIKOHTA – LOPPU

ALKU: Tomin ja Lilin perheiden esittely. Lilin vanhempien lähtö. Sammakoiden ennustus ja veden nouseminen.

KESKIKOHTA: Ruoka aiheuttaa ongelmaa ja lihansyöjät suunnittelevat kapinaa. Kilpikonna pelastetaan mukaan.

LOPPU: Kilpikonna paljastuu petturiksi ja vesi laskee jälleen. Lili tapaa vihdoon vanhempansa juhlassa,

b) Mikä elokuvan kohtauksista oli mielestäsi jännittävin, hauskin entä surullisin. Kirjoita ja piirrä jokaisesta pienelle paperilapulle. Laput voivat olla erivärisiä kopiopapereita tai post-it lappuja; esim. vaaleansininen surulliselle, keltainen jännittävälle ja vaaleanpunainen hauskimmalle. Sijoittakaa lopuksi laput oikeille paikoilleen juonikaavioille. Keskustelkaa missä kohden juonta oli eniten jännittäviä kohtia, surullisia tai hauskoja asioita.

**2. Laiva on lastattu... eläimillä**

a) Mitä eläimiä elokuvasta löytyy? (Sammakot, kaksi norsua, kirahvi, tiikeri, leijona, kaksi porsasta, vuohi, kaksi kissaa, kilpikonna, kettu...)

Millaisia elokuvan eläimet ovat? Ovatko eläimet kuvattu sellaisina (ulkonäkö, tavat, luonne) kuin ne oikeasti ovat? (Eläimillä oli ihmisen kaltaisia ominaisuuksia kuten puhuminen ja erilaiset luonteet.)

b) Kilpikonnaa kuvataan usein vanhana ja viisaana eläimenä. Mihin luulette tämän perustuvan? (Kilpikonnat ovat hyvin pitkä ikäisiä ja viisaus on sellainen ominaisuus, jonka katsotaan yleensä karttuvan iän myötä.)

Millainen hahmo on elokuvan kilpikonna? Millä tavoin kilpikonna muuttuu tarinan myötä? (Ensin esittää olevansa uhri ja ystävä, mutta toimiikin petollisesti.)

Miten kilpikonna tarina päättyy? Onko elokuva mielestäsi oikeuden mukainen?

c) Etsikää tietokirjoista mitä kerrotaan kilpikonnien eliniästä, lisääntymisestä, ravinnosta, elintavoista ja vihollisista. Keksikää kilpikonnasta jokin uusi metafora löytäminen tietoihin perustuen.

d) Mitä eri eläin metaforia tiedätte: arka kuin jänis, ovela tai viekas kuin kettu, hidas kuin etana, tyhmä kuin aasi, uskollinen kuin koira, norsun muisti.

**3. Nooa-interteksti**

Intertekstuaalisuus tarkoittaa tekstien välisiä suhteita, joita lukija/katsoja näkee eri tekstien välillä.

a) Muistelkaa kertomusta Nooasta ja hänen arkistaan. Mitä samankaltaista tai mitä erilaista elokuvassa voi nähdä kertomuksen kanssa?

(Nooa ja Ferdinand ovat vanhoja miehiä, jotka joutuvat luotsaamaan perheessä ja joukon eläimiä yli vedenpaisumuksen ajan.)

b) Mitä kertomus Nooasta opettaa?

#### 4. Elokuvan opetukset

Keskustelkaa elokuvan sisältämistä opetuksista. Voitte elävöittää keskustelua opetuksista tekemällä niistä pieniä esityksiä käsinukein.

(Teko-ohje löytyy oppimateriaalin tehtävästä 7a.) Jokaisesta opetuksesta voi myös suunnitella animaation lyhyen animaatioelokuvan. Animaatioelokuvasta ja sen tekemisestä enemmän osoitteessa <http://www.mediametka.fi/direct.aspx?area=page&prm1=122>

a) Mitä elokuva opettaa väkivallasta? Miksi elokuvan eläimet, jotka ensin elivät sovussa, alkoivat syödä toisiaan? Isoisä sanoi: "Kun kerran turvaudut väkivaltaan niin et enää osaa toimia ilman sitä." Mitä hän mahtoi tarkoittaa sillä? Millä muulla tavoin asioita ja erimielisyyksiä voisi mielestänne ratkoa? Miksi ihmiset kuitenkin usein valitsevat väkivallan ja voiman käytön? Mitä siitä yleensä seuraa? Millä keinoilla asioita voidaan pysyvästi ratkaista tai muuttaa?

- *Väkivalta ei vie asioita eteenpäin.*

b) Mitä elokuva opettaa kosta? Kokiessaan vääryyttä tai jouduttuaan uhriksi herää helposti halu kostaa. Mitä kostaminen tai kosto tarkoittaa? Ketkä elokuvassa halusivat kostaa ja miksi? Saavutettiinko kostamisella sitä mitä toivottiin? Miksi se ei kannata?

- *Kosto ei hyödytä ketään.*

c) Mitä elokuva opettaa sovusta ja yhdessä elämisestä?

Isoisä joutui usein puuttumaan eläinten välisiin yhteenottoihin. Mistä asioista syntyivät erimielisyydet eri eläinten väleillä? Olivatko erimielisyydet mielestänne aiheellisia? Isoisä seitsemän merta matkustaneena ja paljon elämää nähneenä osasi toimia riitatilanteissa sovittelijana. Minkä vuoksi isoisä halusi kaikkien elävän sovussa talossaan? Kuvitelkaa mitä tapahtuisi jos sopua ei syntyisi?

- *Kaikkien täytyy oppia elämään yhdessä.*

d) Mitä muuta?

Keskustelkaa mitä muuta elokuvan tekijät ovat ehkä halunneet tarinalla Sammakoiden ennustus opettaa. *Kursiivilla merkityt opetukset ovat Tolkkisten koulun 3.-4.-*

*luokkalaisten löytämiä ja muotoilemia. He löysivät vielä kaksi seuraavaa.*

- *Ei kannata luottaa ventovieraisiin.*

- *Pitää syödä sitä, mitä on tarjolla.*

Opettaja lukee opetukset ääneen ja oppilaiden tehtävä on miettiä mihin elokuvan tapahtumiin ne liittyivät ja piirtää siitä kuva. Kuvittamisen jälkeen keskustelkaa mihin elokuvan tapahtumiin seuraavat opetukset mielestänne liittyivät.

Keskustelkaa pareittain miten tai missä tilanteissa voitte itse noudattaa elokuvan opetuksia omassa elämässänne.

#### 5. Säänennustaminen

a) Niin kutsuttu vanha kansa tiesi sanoa sään muutoksista seuraamalla erilaisia luonnonmerkkejä.

- Aamurusko tiesi sateista päivää, kun taas iltarusko kertoi seuraavan päivän olevan kaunis.

- Kun pääskysel lentävät korkealla seuraa korkeapainetta, kun ne lentävät matalalla seuraa matalapainetta eli sadesäätä.

- Jalaspilvet taivaalla kertovat ilmanalan muutoksesta.

b) Kyselkää isovanhemmilta ja vanhemmilta millaisista merkeistä he ovat kuulleet säätiloja seurattavan. Kertokaa luokassa kuulemanne tiedot. Tehkää havaintoja ja tutkikaa pitävätkö ennusmerkit mielestänne paikkansa.

Mistä mahtaa johtua, että sään ennustaminen erilaisista luonnon merkeistä oli ennen vanhaan hyvin yleistä? Missä ammatissa tästä oli erityisesti hyötyä?

c) Sinäkin voit oppia lukemaan luonnon säämerkkejä. Havainnoi erilaisia pilviä. Tarkkaile erityisesti niiden kokoa, muotoa ja korkeutta. Tiedätkö miten sateenkaari syntyy? Päätele tuulen voimakkuus puiden latvoista. Onko sää ikkunasta katsottuna aurinkoinen, puolipilvinen vai pilvinen? Sataako pilvistä jotain? Havaintojesi jälkeen etsi päivän lehdestä päivän sääkartta ja vertaa omia havaintojasi ennusteeseen. Mitä huomaat?

d) On olemassa myös erilaisia sananlaskuja sään ennustamisesta. Kuka on kuullut seuraavan? Tiedättekö muita vastaavia? "Etana, etana näytä sarves tuleeko huomenna pouta"

**6. Käsitteitä tutuiksi**

a) Selvittäkää ja pohtikaa, mitä tarkoittavat elokuvassa esiintyneet käsitteet: ravintoketju, tähdenlento, meteoriitti, uhanalaisuus ja sukupuuttoon kuoleminen, luonnonlaki, parittelu, lihansyöjät ja kasvinsyöjät, luonnon kiertokulku.

b) Piirtäkää yhdessä taululle ravintoketju, esim. aurinko – ruohoa – jänis – kettu – Keskustelkaa yhdessä mitä ravintoketjun aikana tapahtuu.

Mitä muita ravintoketjuja tiedätte? Piirtäkää pareittain kalvolle oma ravintoketju ja esitelkää se luokassa toisille piirtoheittimen avulla.

c) Tutkikaa eläinkirjoja tai tehkää retki luonnontieteelliseen museoon tai eläintarhaan. Tehkää vihkoon kaksi saraketta LIHANSYÖJÄT / KASVINSYÖJÄT. Kirjoittakaa löytämäne eläimen nimi oikeaan sarakkeeseen sen mukaan mitä se syö. Kirjoittakaa muistiin myös pari esimerkkiä ko. eläimen ruokavaliosta.

Kuinka monta lihansyöjää tai kasvinsyöjää löydätte. Kumpaa on mielestänne enemmän? Pääsittekö kaikki samaan tulokseen? Mistä se mielestänne voi johtua?

d) Pohtikaa mitä tarkoittaa luonnonlaki. Miten se ilmenee luonnossa? Onko ihmisen toiminnalla myönteistä vai kielteistä vaikutusta asiaan?

**7. Kuvataide- ja käsityötehtäviä**

a) Eläinkäsinukke

Keskustelkaa elokuvan eläinhahmoista. Mikä hahmoista oli suosikkisi? Valmistaudu perustelemaan mielipiteesi suosikkieläimestä. Tehkää suosikkieläimistä oma käsinukke.

Laita kätesi A4 paperin päälle sormet harallaan. Piirrä oman kätesi (ei sormia erikseen vaan pikemminkin ”lapanen”) reilut ääriviivat paperille. Sen jälkeen suunnittele paperille käsinuken kaavakuvaan tarvittavat silmän, kuonon ja suun paikat. Piirrä ääriviivoille myös korvat ja halutessasi myös hännän. Lopuksi leikkaa kaavakuva irti.

Varatkaa erivärisiä huopakankaita. Laita huopakangas kaksinkerroin ja kiinnitä kaavakuva nuppineuloin. Leikkaa, muista jättää saumavaraa. Kiinnitä etukappaleeseen silmät yms., pistele käsin pienin pistoin suu ja muita yksityiskohtia eläinhahmoon. Ompele käsin tai koneella käsinuken saumat kiinni.

b) Elokuvajuliste

Elokuvan nähtyänne suunnitelkaa ja toteuttakaa piirtäen ja maalaten elokuvalla uusi mainosjuliste. Keskustelkaa yhdessä mitä asioita elokuvaa mainostavassa julisteessa olisi hyvä olla. Minkä kohdan elokuvasta valitset houkuttelemaan katsojia näytöksiin?

c) Eläinten Arkki

Suunnitelkaa ja rakentakaa pienissä ryhmissä pienoismalli arkista. Ainoa ehto valmiille on, että sen on valmiina pysyttävä vedenpinnalla eli oltava kelluva alus. Opettaja voi määritellä työskentelyyn käytettävän ajan. Materiaalin käyttö on vapaa. Sovitun ajan kuluttua tutkikaa yhdessä kuinka monen ryhmän alus ei uppoa.

Keskustelkaa miten kelluvuus on saatu aikaan. Muistelkaa mistä johtui, että tarinan talo kellui?

**8. Pihaleikkejä****”Kaikkien täytyy oppia elämään yhdessä.”**

Kaikki mukaan välituntien pihaleikkeihin, ketään ei jätetä yksin. Isommassa joukossa leikkiessä ei tule kiusatuksi ja saa enemmän kavereita. Keskustelkaa, miksi yhteiset säännöt ovat tärkeitä pihaleikeissä. Sovitaan yhdessä säännöt niin on helpompi pelata yhdessä. Mukava leikki ulos on esimerkiksi tervapata, jota eläimet leikkivät elokuvassakin. Seuraavassa muutamia leikkejä välitunneille. Seuraavat leikit ja paljon muitakin löytyy kirjasta *Olli Aulio: Suuri leikkikirja, Gummerus*

**a) Tervapata**

Tehdään piiri, jossa yksi paikka vähemmän kuin leikkijöitä on. Yksi leikkijöistä alkaa kiertää piiriä ympäri kädessään esim. oksan pätkä. Muut leikkijät ovat paikoillaan. Jääjä pudottaa oksan jonkun leikkijän taakse ja jatkaa kierrosta juosten tai kävellen sen kohdalle, jonne oli pudottanut oksan. Jos piirissä olija ei ole huomannut esinettä, joutuu hän piirin keskelle, tervapataan. Jos piirissä olija huomaa oksan takanaan, hän lähtee juoksemaan vastakkaiseen suuntaan oksa kädessään yrittäen ehtiä paikalleen ennen jääjää. Jos hän ehtii ennen jääjää, jääjä joutuu tervapataan, jos ei, hän jatkaa jääjänä kiertäen piiriä. Jääjän ollessa takana ei saa katsoa taakseen.

**b) Maa – meri – laiva**

Leikitila rajataan ja alueelle piirretään kolme linjaviivaa yhtä kauas toisistaan. Viivojen tulee olla keskenään samassa suunnassa. Viivat nimetään – maa, meri ja laiva. Yksi leikkijä on leikinjohtaja. Muut asettuvat maaviivalle. Leikinjohtaja huutaa mielivaltaisessa järjestyksessä: ”maa”, ”meri” tai ”laiva” ja leikkijöiden täytyy juosta oikealle viivalle. Viimeiseksi jäänyt putoaa leikistä pois.

**c) Kurki ja sammakot**

Leikinjohtaja on kurki, joka soittaa tai laulaa. Muut leikkijät ovat sammakoita. Leikinjohtaja aloittaa soiton ja samanaikaisesti sammakot aloittavat tasajalkahyppelyn. Kun soitto loppuu, jähmettyvät sammakot paikoilleen. Kurki lähtee suolle tarkkailemaan sammakoita. Se sammakko, joka liikaahtaa, putoaa pelistä pois.

**d) Rotat ja revot**

Tarvitaan kaksi ryhmää ROTAT ja REVOT sekä huutaja. Seisotaan rivissä vastakkain, pienellä etäisyydellä toisista. Toinen rivi on ROTAT ja toinen on REVOT. Leikin takarajat on piirretty taaemmaksi kummankin joukkueen selän taakse. Huutaja huutaa esim. ROTAT, jolloin REVOT juoksevat karkuun kohti omaa takarajaansa ja ROTAT yrittävät ottaa niitä kiinni. Ne REVOT, jotka on saatu kiinni, jäävät pelistä. Peliä jatketaan niin kauan kun jommat kummat ovat selvästi voitolla. Huutaja voi välillä myös hämätä huutaessaan vaikka rrrrastaat. Jos lähtee juoksemaan väärällä sanalla, niin joutuu vastapuolelle.

Oppimateriaalin on laatinut luokanopettaja  
Annika Henriksson.  
Oppimateriaalin on tuottanut  
Koulukinoyhdistys.