

MAURI KUNNAS

Koiramäen Suomen historia



OPPIMATERIAALI: KOIRAMÄEN SUOMEN HISTORIA

Tämä oppimateriaali sisältää tehtäviä, jotka auttavat oppilaita syventämään ymmärrystään näytelmästä ja hahmottamaan tapahtumia. Materiaali on suunniteltu tarjoamaan sekä helpompia että hieman enemmän tietoa vaativia tehtäviä.

Koiramäen Suomen historia nähdään Vaasan kaupunginteatterilla keväällä 2025. Esitys perustuu Mauri Kunnaksen suosittuun lastenkirjaan, ja vie katsojat aikamatkalle Suomen historiaan 1500-luvulta 1800-luvulle.

Esitys alkaa, kun tyttökoira Alix saa huonon arvosanan historiankokeesta ja avaa luokkahuoneessa historiankirjan. Kirjan välistä löytyy aarrekartta, jonka maaginen portaali tempaisee Alixin seikkailuun ajassa. Alix kohtaa vauhdikkaissa seikkailuissaan monia historiallisia merkkihenkilöitä, kuten suomalaisen kirjakielen isän Mikael Agricolan, Ruotsin kuningas Kustaa Vaasan, Tyttökuningas Kristiinan sekä luonnontieteilijä Pehr Kalmin.

HYÖDYNÄTHÄN MAURI
KUNNAKSEN KOIRAMÄEN SUOMEN
HISTORIA -KIRJAA TEHTÄVIEN
TEKEMISESSÄ.

KAUPUNGINTEATTERI

AIKAJANA

1521-23 KUSTAA VAASASTA TULEE RUOTSIN KUNINGAS.

1527 USKONPUHDISTUS RUOTSISSA.

1550 HELSINKI PERUSTETAAN.



1540 MIKAEL AGRICOLAN ABC-KIRJA PAINETAAN.

1596-97 NUIJASOTA.

1500

1600

1628 VASA-LAIVA LASKETTIIN VESILLE.

1632-54 TYTTÖKUNINGAS KRISTIINAN VALTAKAUSI.

1640 SUOMEN ENSIMMÄINEN YLIOPISTO, TURUN AKATEMIA.

1700

1660-LUKU NOITAVAINOT.

1703 PIETARIN KAUPUNGIN RAKENTAMINEN ALKAA.

1713 VENÄJÄ MIEHITTÄÄ SUOMEN.

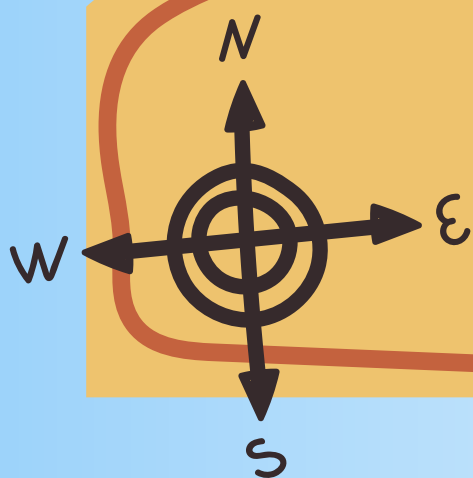
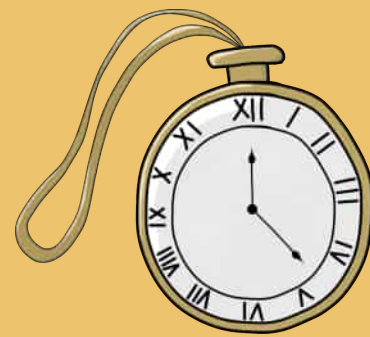
1742 VENÄJÄ MIEHITTÄÄ SUOMEN TOISTAMISEEN.

1748-51 SUOMALAINEN LUONNONTIETEILIJÄ PEHR KALM POHJOIS-AMERIKASSA.

1800

1812 HELSINGISTÄ TULEE PÄÄKAUPUNKI.

1808-09 SUOMEN SOTA. SUOMI LIITETÄÄN VENÄJÄÄN.



RYHMÄTEHTÄVÄ: Esityksen hahmoihin tutustuminen

Aika: 10min

Leikin vetäjä valitsee alla olevasta hahmolistasta 4-7 hahmoa, joita leikitään. Hahmojen valinta riippuu leikkijöiden määrästä ja ryhmän koosta. Kun hahmot on valittu, leikkijät jaetaan hahmoryhmiin. Leikkijät istuvat ringissä, mutta tuoleja on yksi vähemmän kuin leikkijöitä yhteensä. Tämä tarkoittaa, että aina joku jää ilman paikkaa. Keskelle jää siis yksi tyhjä paikka. Ringin keskellä oleva henkilö, esimerkiksi leikinvetäjä, sanoo jonkun hahmon nimen Esimerkiksi: "Kustaa Vaasa". Sen jälkeen, sen hahmon omaavat leikkijät (ne, jotka ovat saaneet rooliksi Kustaa Vaasan) vaihtavat paikkaa mahdollisimman nopeasti. Ringin keskellä oleva yrittää päästä istumaan vapautuneelle paikalle. Ilman istuinpaikkaa jäänyt leikkijä jää keskelle, ja leikki jatkuu. Keskellä oleva voi sanoa myös "**Koiramäki**" jolloin kaikki vaihtavat paikkaa.

Hahmot:

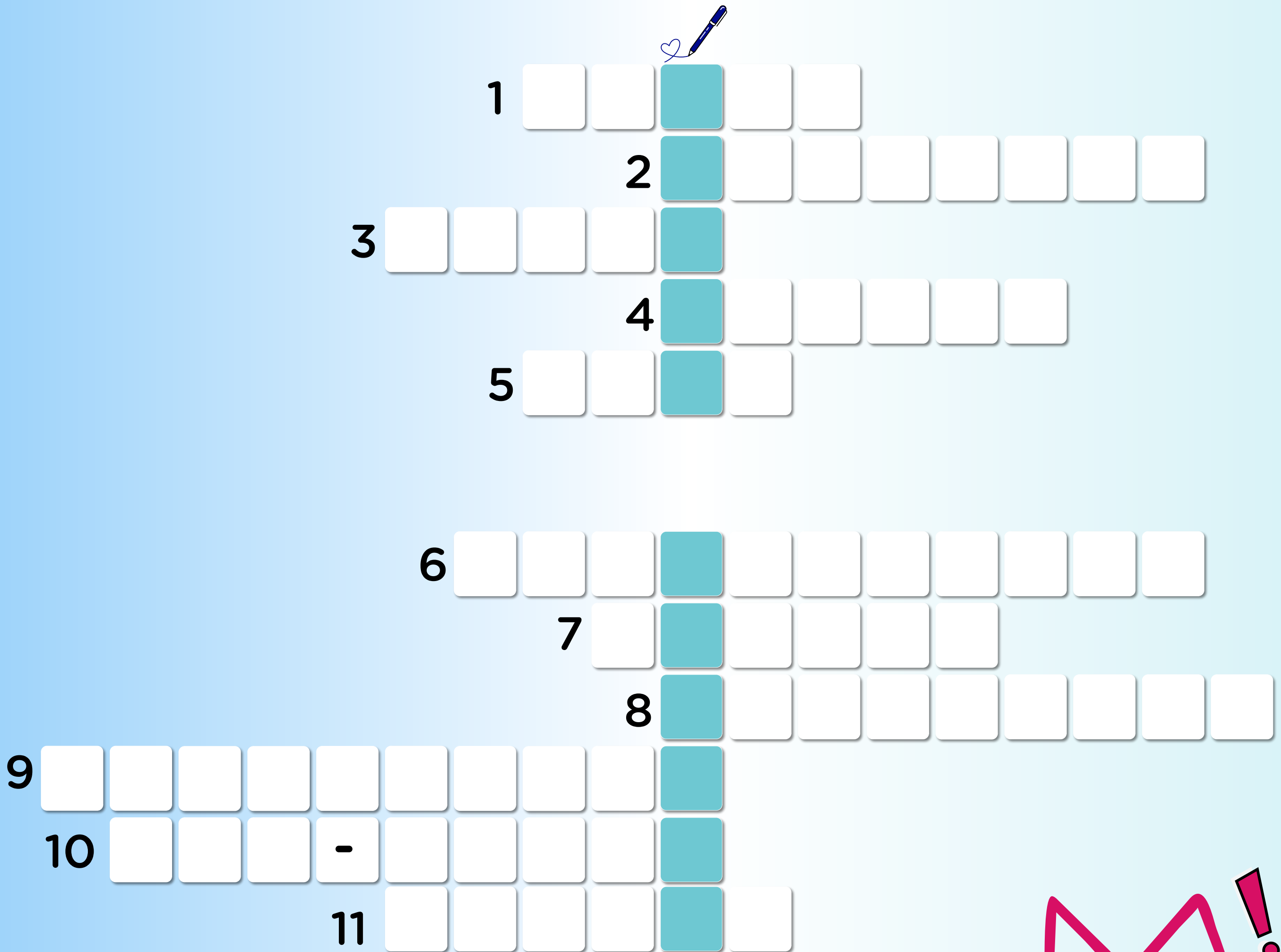
Oppilas Alix
Kustaa Vaasa
Pietari Suuri
Herra Hakkarainen
Agricola
Ylipäällikkö Von Döbeln
Hans Isaksson

Variaatio: Voitte lisätä leikkiin hahmokohtaiset liikkumistavat. Jolloin jokaiselle hahmolle määritellään oma erityinen kävelytyyli, jota kaikkien kyseisen hahmon rooliin kuuluvien on noudatettava paikkoja vaihtaessaan. Esimerkiksi:

- Kustaa Vaasa liikkuu ylväästi, pitkin askelin ja pitäen päänsä korkealla
- Herra Hakkarainen liikkuu kömpelösti.
- Alix liikkuu pyörähdellen ja tanssien.

Tämä lisää leikkiin hauskan fyysisen elementin ja auttaa syventymään hahmoihin entistä paremmin!

Ratkaista alla oleva sanaristikko käyttämällä vihjeitä, jotka liittyvät Koiramäen Suomen historia -esitykseen.



Oikeat vastaukset löytyvät materiaalin viimeiseltä sivulta.

1. Minkä nimisellä näyttämöllä Koiramäen Suomen historia Vaasan kaupunginteatterilla nähdään?
2. Suomen kirjakielen isä?
3. Suomen vanha pääkaupunki ennen Helsinkiä?
4. Maa, joka hallitsi Suomea ennen vuotta 1809, jolloin Suomi siirtyi osaksi Venäjää?
5. Koiramäen Suomen historia -näytelmän päähenkilön nimi?
6. Unissakävelevän hahmon nimi? Herra...
7. Kuningas Vaasan etunimi?
8. Suomen historian ensimmäinen suuri kansansota 1500-luvulla?
9. Mikä on opossumi?
10. Mikael Agricolan kirjoittama teos, joka oli ensimmäinen suomenkielinen kirja?
11. Mitä tapahtui Vasa-laivalle, kun se laskettiin ensi kertaa vesille?

TESTAA TIETOSI

Koiramäen Suomen historia -näytelmästä.

- 1 Mikä eläin Herra Hakkarainen on?
A) Kissa
B) Koira
C) Vuohi
- 2 Koiramäen Suomen historia perustuu Mauri Kunnaksen kirjaan. Minä vuonna teos julkaistiin?
A) 1992
B) 2009
C) 2017
- 3 Mikä oli nuijasota?
A) Sotapeli, jota lapset leikkivät
B) Kapina, jossa talonpojat taistelivat sotilaita vastaan
C) Vanha suomalainen urheilukilpailu
- 4 Kuka oli Pieteri Suuri?
A) Kuuluisa taiteilija, joka maalasi kauniita kuvia.
B) Venäjän keisari, joka perusti Pietarin kaupungin.
C) Urheilija, joka voitti monia mitaleja.
- 5 Mikä oli Pehr Kalmin merkittävin saavutus Suomen historiassa?
A) Hän perusti Suomen ensimmäisen yliopiston.
B) Hän suunnitteli Helsingin kaupungin.
C) Hän oli kasvitieteilijä, joka toi Suomeen uusia kasvilajeja, kuten Villiviinin.
- 6 Kuka hallitsi Suomea 1700-luvulla?
A) Ruotsi
B) Suomi itse
C) Norja
- 7 Mikä oli von Döbelnin tunnusmerkki?
A) Puujalka
B) Musta otsaside
C) Kultainen mitali
- 8 Mihin aikakauteen Koiramäen Suomen historia sijoittuu?
A) Kivikauteen
B) 1500-1800-luvuille
C) Tulevaisuuteen
- 9 Mitä tapahtui Tyttökuningas Kristiinalle?
A) Luopui kruunusta ja muutti Roomaan.
B) Valtasi Riian ja jäi sinne asumaan.
C) Lähti tutkimusmatkalle ja katosi mystisesti.
- 10 Vaasan kaupunginteatterin Koiramäen Suomen historia -esityksessä on mukana lukuisia upeita pukuja ja lavasteita. Kuinka monta henkilöä työskentelee esityksen aikana sekä lavalla että lavan takana?
A) 35 henkilöä
B) 20 henkilöä
C) 51 henkilöä



Oikeat vastaukset
löytyvät materiaalin
viimeiseltä sivulta.

Jatka lausetta.

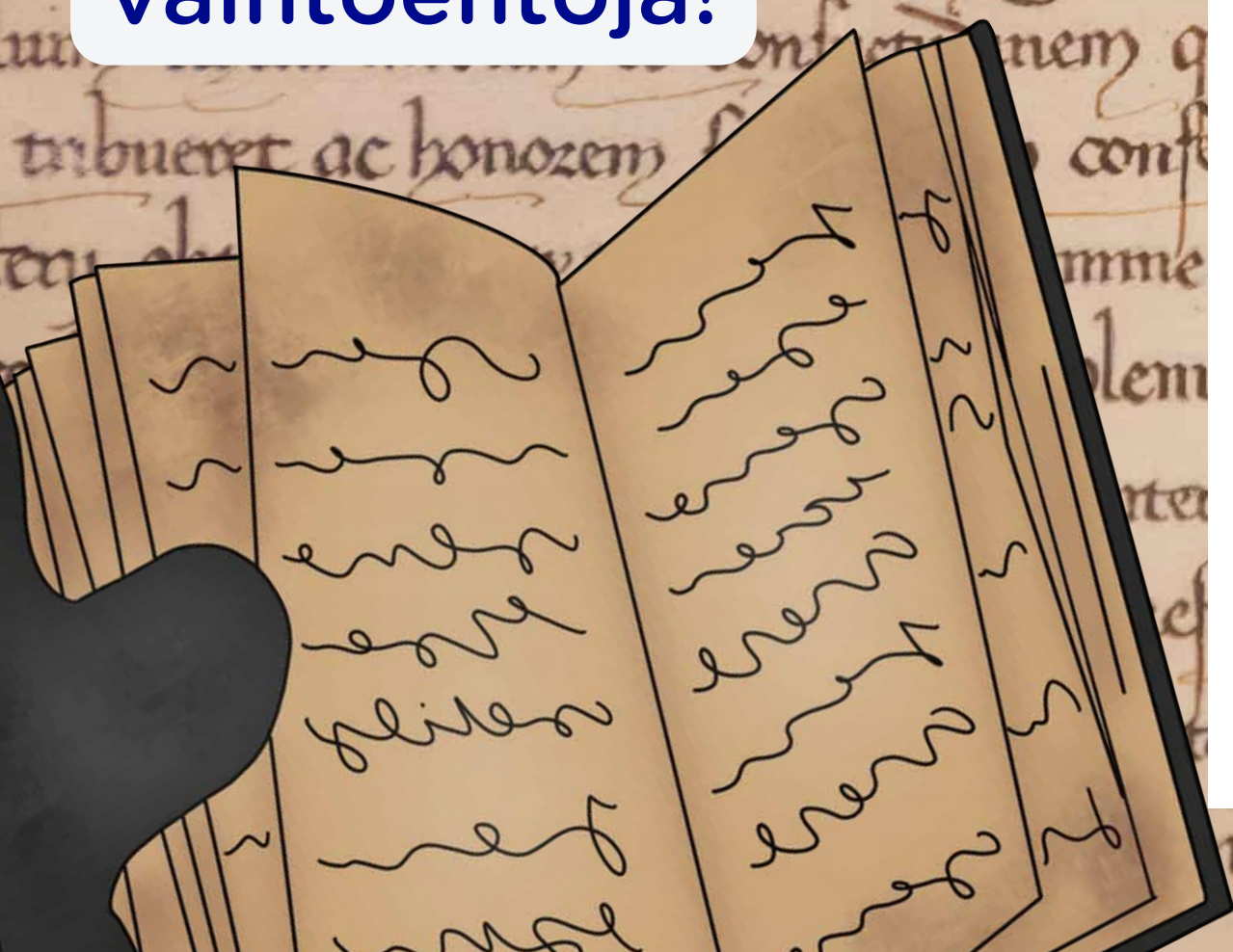
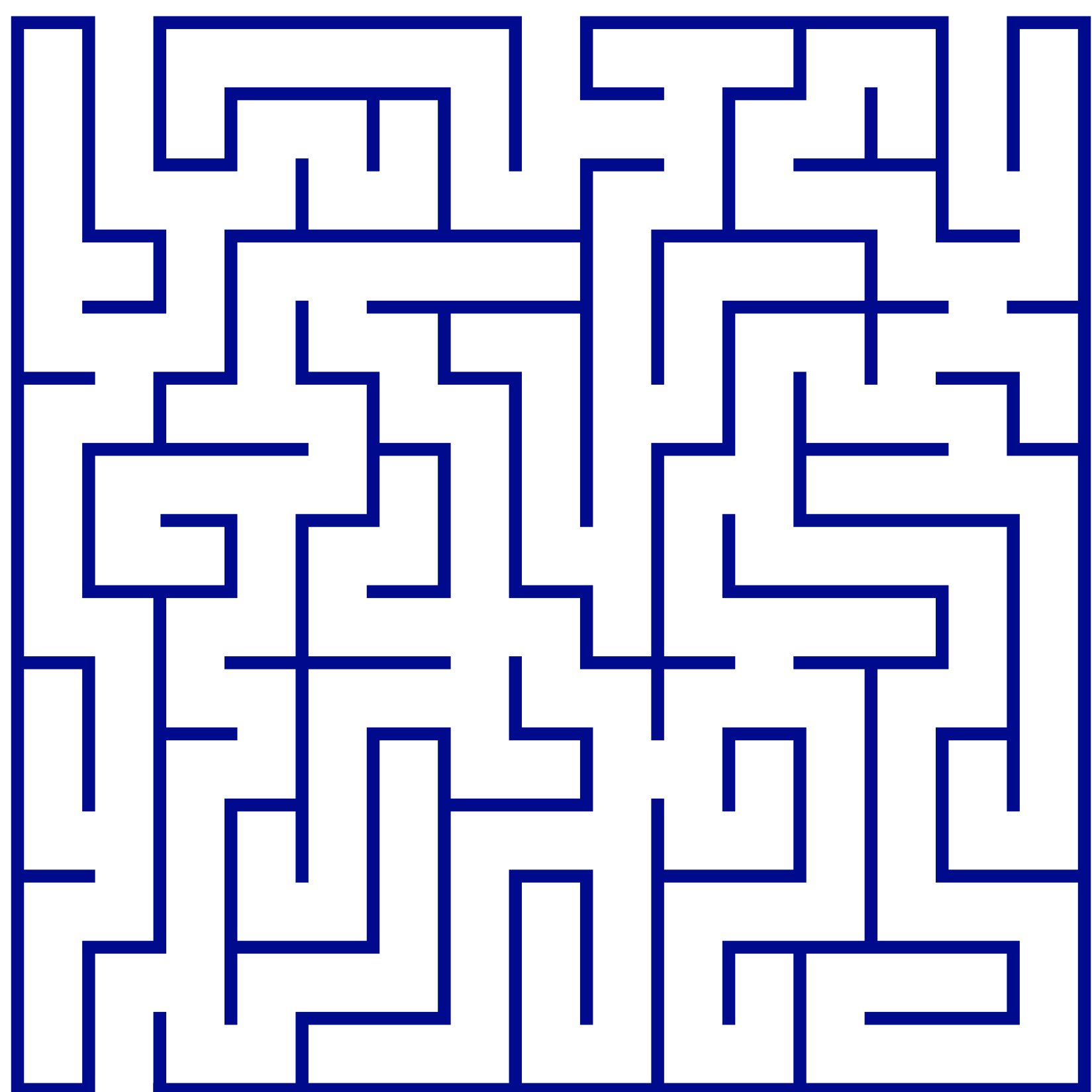
Minusta tärkein henkilö Suomen historiassa on ollut _____,
koska _____.

Minusta tärkein tapahtuma Suomen historiassa on _____.

Jos voisin palata historiaan, haluaisin olla mukana _____
tapahtumassa,
koska _____.

Kolme adjektiivia, jotka kuvaavat 1500-1800-luvun Suomen historiaa ovat _____.

Auta oppilas Alixia
löytämään oikea reitti
ulos labyrintista eri
aikakausien läpi
palatakseen kotiin.
Seuraa polkuja
ja kokeile eri
vaihtoehtoja!



TEATTERIETIKETTI BINGO

Bingoa voi pelata yksin tai ryhmissä teatterivierailun aikana. Kun huomaat noudattavasi jotain teatterietiketin sääntöä, voit merkitä sen ruudukkoon rastilla. Tavoitteena on saada vaakarivi, pystyrivi tai vinorivi täyteen – tai jopa koko ruudukko! Hauskaa bingohetkeä ja elämyksellistä teatterivierailua!

Saavu ajoissa

Tutustu
esitykseen

Älä syö tai
juo
katsomossa

Jätä
ulkovaatteet
narikkaan

Esityksen
lopussa anna
seisovat
aplodit

Laita puhelin
äänettömälle
tai pois
päältä

Huuda
esityksen
lopussa
Bravoo!

Älä ota valokuvia
tai videoita

Naura
esityksen
aikana

V A A S A .

KAUPUNGINTEATTERI

VASTAUKSET

RISTIKKO:

1. ROMEO
2. AGRICOLA
3. TURKU
4. RUOTSI
5. ALIX
6. HAKKARAINEN
7. KUSTAA
8. NUIJASOTA
9. PUSSIELÄIN
10. ABC-KIRJA
11. UPPOSI



TESTI: 1.C, 2.C, 3.B, 4.B. 5.C, 6.A, 7.B, 8.B, 9.A, 10B.

V A S A .

KAUPUNGINTEATTERI