

Mila Teräs: Kadonnut kaupunki (Otava 2019)



Mikä? Pakurin vanhassa kirjastossa veden haju voimistuu ja merikirjojen osastolla tapahtuu kummaa. Kaikki saa vähitellen selvyyttä, kun kaverukset Hugo ja Lydia löytävät reitin Marepolin kadonneeseen kaupunkiin. Mila Teräksen fantasiaromaani on täynnä lumoavaa kieltä ja vahvaa kuvailua, mutta samalla tarkkanäköistä kerrontaa muun muassa merten nykytilasta.

Kenelle? Alakoulun ylimmille luokille, hyvien kirjojen ja vetävien tarinoiden ystäville.

Miten? Tarjoillaan valtaosin opettajan ääneen lukemana. Ääneen luetun tekstin kuuntelu tasa-arvoistaa lukukokemusta ja tukee lukumotivaatiota. Teoksen luvut ovat mukavan lyhyitä, joten osan luvuista oppijat voivat lukea myös itsekseen, pareittain tai lukuryhmissä.

Miksi? Teos innostaa yhteisölliseen tarinankerrontaan. Teokseen liitettyjen sanataidetehtävien kautta oppija harjaantuu käyttämään omia kokemuksia, arvoja ja ajatuksia tarinamaailman luomisen lähtökohtina.

PORTTI TOISEEN MAAILMAAN

Hugosta tuntui kuin raosta olisi vetänyt – niin kuin tuntematon tuuli olisi tunkeutunut merikirjojen osastolle juuri siitä kohdasta.

Vähän kerrallaan hylly kääntyi käytävän suuntaan. Hugo ja Lydia jatkoivat sen kiskomista eteenpäin. Se oli niin raskas kaikista kantamistaan kirjoista, että heidän täytyi pinnistää voimansa äärimmilleen saadakseen sen liikkumaan.

Listatkaa yhdessä tai itsekseen erilaisia paikkoja. Paikkoja, joissa:

- on turvallinen olo
- on iloinen olo
- käyt lähes päivittäin
- olet käynyt vain kerran tai muutaman kerran elämäsi aikana
- joissa on jännittävää tai turvatonta

Fantasiakirjallisuudessa maailma jakaantuu arkimaailmaan, joka vastaa sitä maailmaa, missä me elämme, sekä fantasian maailmaan, jossa vallitsevat omat säännöt, lait ja tavat.

Valitse yksi aiemmin listatuista arkimaailman paikoista ja suunnittele sinne fantasian portti eli esine tai asia, jonka kautta kuljetaan fantasian maailmaan. Keskity kuvailemaan siirtymää: miten siirtymä oikeasta paikasta satumaailmaan tapahtuu. Löytyykö portti toiseen maailmaan sattumalta vai tarkoituksella? Miltä portti näyttää ja miten sitä käytetään?

Mila Teräksen teoksessa Pakurin kirjastossa kirjat tippuvat hyllystä ja lattialle ilmestyy vesilammikoita. Millaisia asioita (ääniä, tuoksua tai esineitä) sinun tekstissäsi voisi fantasian maailmasta tihkua arkimaailman puolelle. Sinun ei tarvitse vielä tietää sitä, miltä fantasiamaailmassa

näyttää, sen suunnittelempa myöhemmin yhdessä! Keskity siis kuvailemaan porttia ja sen käyttöä sekä siirtymistä arkimaailmasta fantasian maailmaan.

TARINAKAUPUNKI

Hugo pinnisti näkökykynsä äärimilleen. Erottuiko sieltä rakennuksia – torneja ja muureja? - Onko se kaupunki? hän kysyi telepaattisesti Lydialta. Ajatus merenalaisesta kaupungista huimasi häntä. (s. 100)

Suunnitelkaa yhteisen tarinakaupungin kartta. Aloittakaa kartan suunnittelu valitsemalla, mitä kotikaupungista tai jostain muusta tutusta kaupungista löytyviä rakennuksia haluatte mukaan tarinakaupunkiin. Jokainen merkitsee kartalle yhden paikan, joka on kaikkien kaupunkilaisten käytössä. Paikka voi olla esimerkiksi kauppa, ravintola, kirjasto, teatteri, urheilu- tai harrastuspaikka tai vaikkapa huvipuisto.

Jatkakaa merkitsemällä karttaan luontoa ja luonnosta löytyviä asioita. Jokainen merkitsee karttaan yhden luonnosta löytyvän asian, jonka haluaa mukaan tarinakaupunkiin.

Kirjatkaa seuraavaksi kartan reunaan kaupungin tietoja. Valitkaa kaupungillenne sijainti: sijaitseeko se maassa, jollakin toisella planeetalla, veden alla, ilmassa tai jossakin muualla? Millainen sää kaupungissa on kesäisin tai talvisin? Millaisia ihmisiä, eläimiä ja satuhahmoja kaupungissa asuu? Millainen salaisuus kaupunkiin liittyy? Mitä kaupungissa ei saa tehdä? Miten kaupungissa liikutaan paikasta toiseen? Mikä sopisi kaupungille nimeksi?

Tarinakaupungissa kaikki on mahdollista. Nyt, kun tiedätte kaupungistanne lisää yhteisiä asioita, voitte nimetä karttaan merkittyjä paikkoja uudestaan ja päättää niille uusia sääntöjä. Esimerkiksi jalkapalloa harrastavia varten kaupungissa voi olla ikivihreä kenttä, jossa on aina täydellinen pelisää, leipomo voi tarjota tuotteita, joita meidän maailmassamme ei ole vielä keksitty ja tulivuori voi sylkeä pehmeän lämmintä laavaa, jossa on mukava uida.

Lopuksi jokainen piirtää karttaan yhden tien, polun tai muun kulkureitin, joka yhdistää eri rakennuksia tai kulkee rakennusten lomassa. Piirtämälleen tielle saa halutessaan antaa myös nimen, joka kertoo jotain kulkureitin muodosta tai sen varrella olevista rakennuksista.

POHJAPIIRUSTUS

Rappiostaan huolimatta merenkuningattaren linna tuntui edelleen uhoavan vanhaa arvovaltaansa. Eteishallin marmoriseiniä kiersivät koristeelliset – vaikkakin nyt haalistuneet – ornamentit. Niissä kohdissa, missä levä ei peittänyt lattiaa, mosaiikit muodostivat kuvia erilaisista meren myyttisistä olennoista. (s. 121)

Kaupunki tarvitsee asukkaita ja asukkaat tarvitsevat koteja. Suunnittele yksi perhe, joka muuttaa tarinakaupunkiin. Perhe voi koostua ihmisistä, eläimistä tai satuolentoista. Merkitse yhteiseen karttaan omalle tarinaperheellesi asuinpaikka. Laadi sen jälkeen erilliselle paperille perheen kodin pohjapiirustus ja kirjoita samalla muistiinpanoja perheestä ja perheen kodista. Ketä perheeseen

kuuluu ja mitkä ovat heidän lempipaikkojaan tarinakaupungissa? Miltä perheen koti näyttää ulkoa tai sisältä? Mitä sellaista tarinamaailman kodista löytyy, mitä arkimaailmasta ei löydy? Ovatko esimerkiksi sängyt tai matot tavallisia? Miten ruokaa valmistetaan? Mitä löytyy ullakolta tai kellarista? Jos kodissa on salakäytävä, mihin se johtaa?

Kun kodit ovat valmiina, käydään vierailukierros pienryhmissä, jonka aikana jokainen pienryhmän jäsen pääsee vuorollaan esittelemään oman tarinakotinsa. Voitte jatkaa yhteistä tarinaa, kertomalla mitä tapahtuu, kun koteihin muuttaneet perheet kohtaavat toisiaan tai liikkuvat tarinakaupungin kartalla yhden vuorokauden ajan.