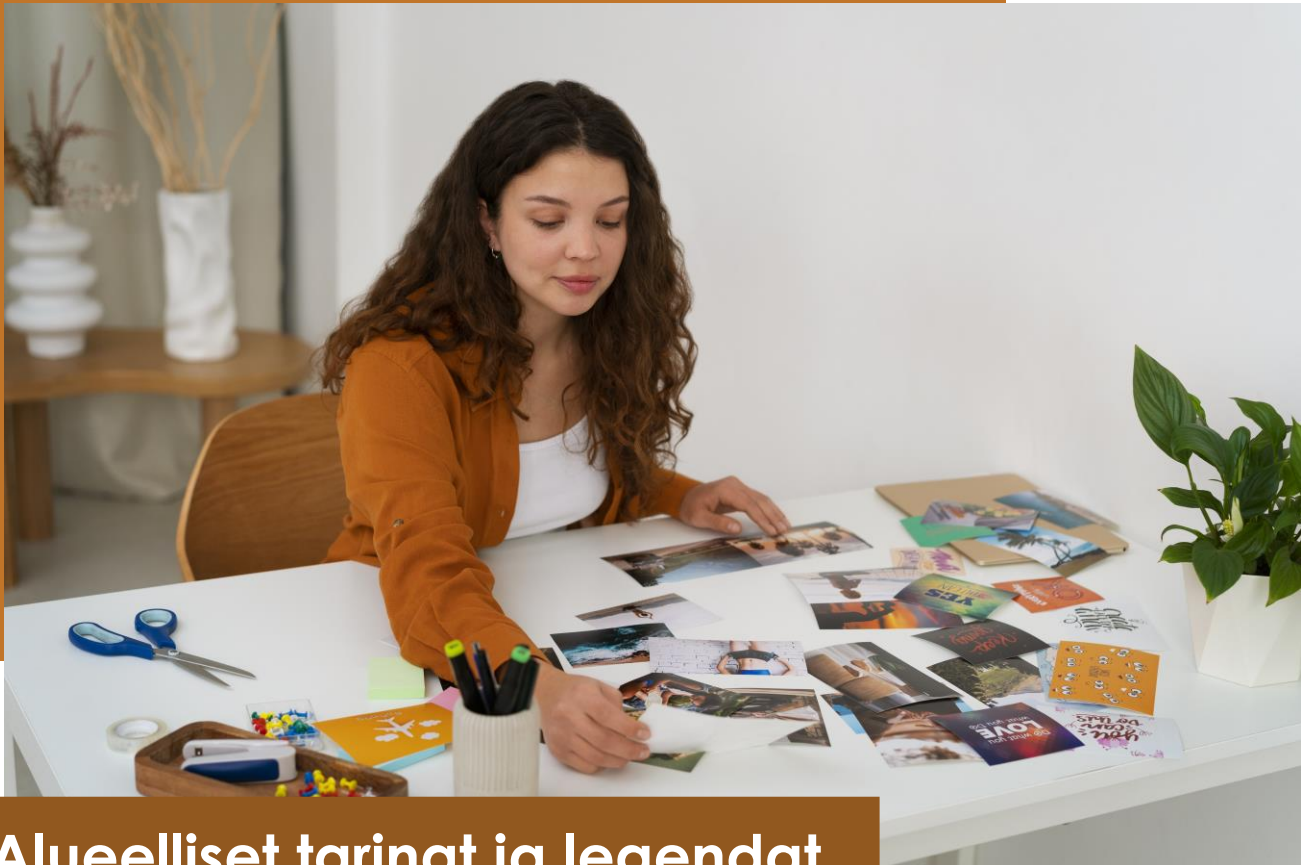




Euroopan unionin  
osarahoittama



## Alueelliset tarinat ja legendat Paikalliseen kulttuuriperintöön perustuvat aktiviteetit



**2023**

Maarit Mutta & Soila Merijärvi (University of Turku)

Augustin Lefebvre & Julia Nyikos (De l'Art et D'autre)

Kotryna Kabasinskaite & Kristina Liorentiene (Lithuanian countryside tourism association)

Grazia Lucantoni, Maria Moncada & Silvia Lucantoni (Web per tutti)

Agreement number: 2021-1-FR01-KA220-ADU-000033544

# SISÄLLYSLUETTELO

JOHDANTO	3
TYÖPAJA 1. PAIKALLISTEN LEGENDOJEN ESITTELY	4
TYÖPAJA 2. LEGENDOJEN TULKITSEMINEN	6
TYÖPAJA 3. LUOVA TYÖPAJA	8
TEKSTI 1 - JUMALATAR MAIA	9
TEKSTI 2 - GAWAININ HÄÄT	11
TEKSTI 3 - KUNINGAS ARTHURIN VANHEMMAT	13
TEKSTI 4 - NUUTTIPUKKI – JOULUPUKIN ILKEÄMPI VERSIO	15
TEKSTI 5 - EGLÉ KÄÄRMEIDEN KUNINGATAR	17
TEKSTI 6 - NÄKKI – VEDENHALTIJA	19
TEKSTI 7 - OVIDIUS	21
TEKSTI 8 - ASENORA	23
TEKSTI 9 - LALLI JA PIISPA HENRIK – SUOMEN TUNNETUIN MURHA	25
TEKSTI 10 - PIETRO MORRONELAINEN – PYHÄ CELESTINUS V	27
TEKSTI 11 - LIETTUAN SUURIRUHTINAS GEDIMINAS	30
TEKSTI 12 - BARBORA RADZIWIŁŁ	32
LÄHTEET	34

# JOHDANTO

Tämä materiaalipaketti on kohdistettu ammattilaisille ja muille kouluttajille, jotka haluavat järjestää työpajoja liittyen paikallisiin legendoihin ja tarinoin. Manuaalissa on kaksitoista tekstiä. Osa niistä kertoo paikallisia kansantarinoita tai legendoja, toiset taas herättävät henkiin historiallisten henkilöiden elämäntarinoita. Jokainen tarina linkittyy johonkin suurten kulttuurikeskusten ulkopuolella sijaitsevaan alueeseen. Halusimme näin tuoda esiin paikallisia legendoja ja kulttuuriaiheita, jotka ovat vähemmän tunnettuja tietyillä Euroopan alueilla. Tekstit on koottu siten, että ne herättävät keskustelua ja saavat aikaan vuorovaikutusta paikalliseen kirjallisuuteen ja kansanperinteeseen liittyen. Esittämällä tarinoita rinnakkain niitä on helpompi vertailla muiden legendojen kanssa, jotka sijoittuvat maantieteellisesti eri alueille.

Jokaista tekstiä seuraa kaksi aktiviteettia. Ensimmäisen tarkoituksena on herättää tarinan teemaan liittyvää keskustelua ja analysointia. Toinen tarjoaa luovia harjoituksia, kuten julisteiden laatimista, postikorttien tekemistä, paperimassasta askartelua jne. Tuotoksista voidaan järjestää paikan päällä pidettäviä- tai verkkonäyttelyjä.

Seuraavassa esittelemme malliohjeen kolmen peräkkäisen työpajan järjestämiseen. Työpajojen kokonaiskesto on 10 tuntia ja ne on tarkoitettu paikallisten legendojen ja tarinoiden tutkiskeluun ja vähintään 10 kohdetta sisältävän paikan päällä pidettävän tai verkkonäyttelyn valmisteluun.

Työpajan voi luoda hyödyntäen joko yhtä tai useampaa eri alueiden tekstiä tästä materiaalipaketista tai tarinoita voi vaihdella ja luoda uusia tarinoita niiden pohjalta liittyen haluttuun alueeseen. Samoin voi muokata tekstien jälkeen esitettyjä aktiviteetteja tarpeen mukaan. Materiaalipaketin eri aktiviteetteja voi hyödyntää viimeisessä työpajassa, ja muut aktiviteetit on tarkoitettu tehtäväksi ensimmäisen ja toisen työpajan aikana. Jokaisen työpajan yleisohjeiden jälkeen tarjotaan tarkempia ehdotuksia, miten valittuja legendoja voidaan integroida kuhunkin työpajaan.

Aktiviteetit on luotu siten, että niitä on helppo mukauttaa erilaisille yleisöille. Niitä voi hyödyntää esimerkiksi kielten oppimisessa, mutta myös kulttuuriperintöön liittyvissä tapaamisissa ja työpajoissa. Esimerkiksi artesaanit, sosiokulttuuristen tapahtumien järjestäjät, mediakirjaston edustajat voivat muokata niitä keskustellessaan eri alueiden vähemmän tunnetuista puolista. He voivat myös vaihtoehtoisesti esitellä yleisölleen uusia alueita interaktiivisesti.

# TYÖPAJA 1. PAIKALLISTEN LEGENDOJEN ESITTELY

**Kesto: 3 tuntia**

## **Lämmittelytehtäviä alueisiin tutustumiseen**

- Heijastetaan yksi tai useampi kuva alueesta, johon työpajassa keskitytään. Jokaisen osallistujan tulee miettiä vastaavaa maantieteellistä kohdetta kotimaassaan ja verrata sitä valittuun alueeseen. Riippuen kohderyhmästä, vastaukset voidaan antaa ensin myös kirjallisesti. Tämän jälkeen kohteista ja vertailuista keskustellaan osallistujien kesken ryhmissä.
- Työpajan vetäjä jakaa yhtä monta tekstiä kuin on osallistujia; jokainen lyhyistä, noin kymmenen virkkeen teksteistä esittelee valittua aluetta erilaisista näkökulmista. Jokainen osallistuja lukee tekstin ensin itsekseen ja sitten tiivistää sen muille osallistujille vuorollaan. Jokaisesta tiivistelmästä mietitään avainsana, joka kirjoitetaan taululle.
- Työpajan vetäjä heijastaa neljä kuvaa valkotaululle. Jokaisen kuvan tulisi edustaa valitulle alueelle tyypillistä paikallista kulttuuriperintöä, kuten linnoja, kansallispukeja jne. Pienissä 3–4 hengen ryhmissä osallistujien tulee sitten päätellä neljän valitun kuvan kronologinen järjestys. Omalla vuorollaan he esittelevät päättelemänsä oikean järjestyksen ja selittävät, miten he päätyivät kyseiseen ratkaisuun. Keskustelujen jälkeen oikea kronologinen järjestys käydään läpi ryhmän kanssa. On tärkeää korostaa, että aktiviteetin tavoite on tarkastella kuvissa esitetyjä esineitä/aiheita yksityiskohtaisesti ja keskustella niistä yhdessä. Tarkoitus ei ole testata osallistujien aiempaa tietoutta.

## **Yleiset aktiviteetit legendojen esittelyyn**

- Osallistujat jatkavat työskentelyä 3–4 hengen ryhmissä. Jokaiselle ryhmälle jaetaan yksi tämän manuaalin teksteistä, legenda tai historiallinen tarina. Ennen jakamista tarina tulee leikata erillisiksi virkkeiksi, jotka on sekoitettu keskenään. Ryhmän tulee järjestää virkkeet oikeaan järjestykseen ja koota alkuperäinen tarina uudelleen. Tekstien kieli tulisi muokata ryhmän tasoon sopivaksi, esim. kieltenoppijoista koostuvissa tai vieraalla kielellä työskentelevissä ryhmissä saattaa olla tarpeellista yksinkertaistaa tai lyhentää tekstejä.
- Tarinoiden yhteenkokoaminen: ennen kuin uudelleen kootut tarinat esitellään, muiden ryhmien tulee yrittää selvittää tarinan peruselementtejä kysymällä tarinan kokoon kasanneelta ryhmältä seuraavanlaisia kysymyksiä: Kuka on päähenkilö? Mikä on hänen nimensä? Mihin tarina sijoittuu? Mitä vaikeuksia hahmot kohtaavat? Tämän keskustelun jälkeen ryhmän vetäjä voi heijastaa tarinan kaikkien nähtäville, ja se voidaan lukea uudelleen koko ryhmän kanssa.

## **Legendoihin liittyviä lämmittelytehtäviä**

- ❖ Jos valittu tarina on **Teksti 2 - Gawainin häät**, tässä työpajassa voidaan hyödyntää tekstin aktiviteettia A, ja aktiviteetti B voidaan toteuttaa kolmannen työpajan aikana.
- ❖ Jos valittu tarina on **Teksti 4 - Nuuttipukki – Joulupukin ilkeämpi versio**, tässä työpajassa voidaan hyödyntää tekstin aktiviteettia A, ja aktiviteetti B voidaan toteuttaa kolmannen työpajan aikana.

- ❖ Jos valittu tarina on **Teksti 7 - Ovidius**, aktiviteettia A tai B voidaan käyttää, joko tämän työpajan viimeisenä tehtävänä tai seuraavan työpajan lämmittelytehtävänä. Koska tämä teksti keskittyy Ovidiuksen elämäkertaan, toisessa tai kolmannessa työpajassa voisi olla kannattavaa keskittyä johonkin tarinaan Ovidiuksen mestariteoksesta *Muodonmuutos*. Vaihtoehtoisesti Ovidiuksen elämästä voidaan valita erilaisia anekdootteja tai suuria tapahtumia hyödynnettäväksi seuraavien työpajojen tehtävissä.
- ❖ Jos työpajassa keskitytään vain yhteen ainoaan legendaan, ensimmäisen legendat esittelevän lämmittelytehtävän voi korvata aktiviteetilla A **Tekstistä 8 - Asenora**. Muissakin tapauksissa tätä aktiviteettia voidaan hyödyntää osana työpajaa ennen yleistä tehtävää.
- ❖ Molemmat aktiviteetit A ja B **Tekstistä 9 - Lalli ja piispa Henrik – Suomen kuuluisin murha** sopivat tämän työpajan viimeiseksi tehtäväksi.

# TYÖPAJA 2. LEGENDOJEN TULKITSEMINEN

**Kesto: 3 tuntia**

***Näiden aktiviteettien on tarkoitus herätellä keskustelua ja väittelyä liittyen legendoihin ja tarjota mahdollisuuksia hahmojen luoviin muunnoksiin, samalla valmistellen osallistujia kolmanteen työpajaan.***

- Parit tunnistavat legendojen ja tarinoiden päätapahtumat tarinoista, joita käsiteltiin aiemmassa työpajassa. Tarkoituksena on tiivistää jokainen tapahtuma yhdellä virkkeellä. Lisäksi on tarkoitus tunnistaa tai määritellä jokaisesta tapahtumasta hahmo, joka on vahvassa tai etuoikeutetussa asemassa sekä vaikeuksissa oleva hahmo.
- Työpajan vetäjä esittelee - muotojen, kuvien tai piirrosten avulla - kuusi shakkinappulaa: kuningas (hierarkia, pelin tärkein nappula, jos menetät sen, häviät pelin), kuningatar (voima, voimakkain nappula, ainutlaatuinen kuten kuningas), lähetti (nopeus ja huomaamattomuus), ratsu (taito, ketteryys, ennalta-arvaamattomuus), torni (päättäväisyys, voima), sotilas (pieni, etulinjassa, lukuisa määrä, helposti menetettävissä, mutta silti hyvin tärkeä). Jokaisen parin tulee korvata legendojen tapahtumien hahmot shakkinappuloilla - mukaillen tai rikastaen alkuperäistä tarinaa.

Tehtävän esittelyssä on hyvä ensin käydä läpi kunkin nappulan mahdollisuudet shakkilaudalla. Kuningas voi liikkua mihin suuntaan tahansa, mutta vain yhden ruudun kerrallaan. Jos menettää kuninkaan, häviää pelin. Kuningatar on voimakkain nappula ja se voi liikkua mihin suuntaan tahansa. Jos sen menettää, voi silti jatkaa peliä. Lähetti liikkuu vain viistoon ja voi ylittää pelilinjat, mutta ainoastaan omaa ruudun väriään pitkin. Torni liikkuu vain suoraan. Se on voimakas, mutta vähemmän joustava liikkeissään kuin lähetti. Ratsu seuraa L-muotoisia reittejä ja voi kulkea muiden nappuloiden yli. Se on ennalta-arvaamattomampi kuin muut nappulat. Lisäksi sotilas liikkuu eteenpäin vain yksi ruutu kerrallaan, se voi liikkua vain eteenpäin, paitsi syödessään toisen nappulan viistoon. Se ei ole kovin joustava liikkeissään, mutta sitä voi käyttää hyökkäyksen tai puolustuksen rakentamiseen.

Ensivilkaisulta shakkinappulat saattavat vaikuttaa sopivammilta toimintatarinoinhin tai tarinoinhin, joissa hahmoilla on vastakkainasettelua. Kuitenkin shakkinappuloiden väliset suhteet voivat soveltua myös tarinoinhin, jotka keskittyvät sosiaalisiin suhteisiin tai tunteisiin. Alla oleva taulukko antaa joitakin ohjeita shakkinappuloiden välisten suhteiden sovittamiseen erityyppisiin tarinoinhin. Nämä ovat vain ehdotuksia. Ryhmän osallistujia kehoitetaan määrittelemään kunkin nappulan erityisluonne ottaen huomioon työstettävä legenda.

Shakkinappula	Toimintatarina	Tunteisiin liittyvä tarina
<b>Kuningas</b>	Hierarkia	Etäinen ja kylmä
<b>Kuningatar</b>	Voima	Viehättävä
<b>Lähetti</b>	Nopeus ja salaperäisyys	Suora ja rehellinen
<b>Ratsu</b>	Ketteryys	Omituinen ja petollinen
<b>Torni</b>	Päättäväisyys	Epävakaa
<b>Sotilas</b>	Pieni, mutta tärkeä	Helposti vaikutettavissa, mutta rohkea

- Parit kirjoittavat moraaliopetuksen legendalleen hyödyntäen shakkinappuloiden hahmotyyppejä. Yleensä moraaliopetus koostuu perusteluista, joka oikeuttavat päätelmän.

*Esimerkiksi: "Meidän on velvoitettava kaikki ketkä voimme" tai "Tarvitsemme usein jonkun itseämme pienemmän."*

*Väite: Vaikka, joku on pienempi, hän voi silti olla hyödyllinen.*

*Päätelmä: Sinun on oltava mukava kaikille, jopa pienemmille.*

On olemassa kahden tyyppisiä väitteitä:

Normatiivisia, joiden rakenteita ovat esim. "näin ollen", "siksi", "jos...sitten".

Transgressiivisia, joiden rakenteita ovat esim. "vielä", "vaikka", "siltikin".

*Esimerkiksi:*

*Tapauksessa "joku tarvitsee itseään pienemmän apua".*

*- normatiivinen: "koska joku on pienempi kuin sinä, voit tarvita heitä".*

*- transgressiivinen: "vaikka joku on sinua pienempi, voit tarvita heitä".*

- Osallistujat esittävät hahmotyyppejensä perustuen shakkinappuloihin ja tuovat esiin tarkkoja luonteenpiirteitä heijastaen tiettyä legenda. Osallistujat yrittävät löytää yhtäläisyyksiä ja niiden pohjalta kehittää uusia hahmoja. He voivat muuntaa shakkinappulat eläimiksi, jos he pitävät sitä selkeämpänä. Huomioiden kunkin legendan hahmot ja niiden erityispiirteet, he työstävät yhteisen moraaliopetuksen.

## Legendoihin liittyviä aktiviteetteja

- ❖ Jos valittu tarina on **Teksti 3 - Kuningas Arthurin vanhemmat**, tässä työpajassa voidaan hyödyntää aktiviteettia A, kun taas aktiviteetti B voidaan tehdä seuraavassa työpajassa.
- ❖ Jos valittu tarina on **Teksti 5 - Eglè, käärmeiden kuningatar** tai **Teksti 6 - Näkki – vedenhaltija**, työpaja voidaan aloittaa kumman tahansa tarinan aktiviteetilla A ja aktiviteetti B voidaan toteuttaa kolmannessa työpajassa.
- ❖ Jos valittu tarina on **Teksti 10 - Pietro Morronelainen - Pyhä Celestinus V**, työpajan alussa voidaan tehdä sekä aktiviteetti A että B.
- ❖ Jos valittu tarina on **Teksti 11 - Liettuan suurherttua Gediminas** tai **Teksti 12 - Barbora Radziwiłł**, työpajan aikana voidaan hyödyntää aktiviteettia A.

# TYÖPAJA 3. LUOVA TYÖPAJA

**Kesto: 4 tuntia**

***Tämän työpajan aktiviteetit ohjaavat osallistujia kohti luovaa prosessia, joka auttaa heitä valmistautumaan pienen näyttelyn tekemiseen.***

Kolmannessa työpajassa osallistujat valmistautuvat tekemään kollaaseja, julisteita ja esineitä näyttelyä varten. Jokainen esineistä tulisi tehdä A4-pahville tai digitaaliseen muotoon.

1. Luodaan yhdessä juliste hyödyntäen maisemakuvaa, jota käytettiin ensimmäisen työpajan alussa. Jokainen osallistuja kirjoittaa tai piirtää esineen kuvan päälle tai sen ympärille, heijastaen omaa vaikutelmaansa tai suhdettaan kyseiseen maisemaan.
2. Tehdään kollaasi kuvista, jotka laitettiin kronologiseen järjestykseen ensimmäisen työpajan alussa. Lisätään ja järjestetään kollaasiin avainsanat, jotka päätettiin lyhyitä tekstejä luettaessa ensimmäisen työpajan lämmittelytehtävän aikana.
3. Luodaan ensimmäisen työpajan leikatuista virkkeistä sommitelma ja sekoitetaan eri tekstejä.
4. Valitaan yksi legendoista tai tarinoista ja tulostetaan sen kuvaus paperille. Tarinan tyyli, asetelu ja fonttityyli voivat heijastella legendan aikakautta tai historiallisten hahmojen alkuperää.
5. Esitellään shakkihahmot ja tarinoiden hahmot esteettisesti miellyttävällä tavalla graafisessa sommitelmassa ja kirjoitetaan lyhyt selitys niiden välisestä yhteydestä. Keksittyjen moraaliopetusten tuli sisältyä sommitelmaan.
- 6-9. Toistetaan kohdat 3. ja 4. hyödyntäen muita tarinoita.
10. Esitellään viimeisellä paperilla uudet hahmot, jotka luotiin sekoittaen eri hahmotyyppejä toisessa työpajassa.

Nämä kymmenen luotua teosta voidaan esitellä paikallisissa kulttuurikeskuksissa, mediakirjastoissa, kielikouluissa tai kunnallisissa kulttuuritiloissa. Ne voidaan jakaa myös digitaalisessa muodossa esimerkiksi dioina etäopetustilanteissa kielenopiskelijoille tai verkossa pidettävillä kulttuurikursseilla. Niitä voidaan myös jakaa yksi kerrallaan sosiaalisen median alustoilla ja näin tarjota mahdollisuuksia sekä kasvokkain että etänä tapahtuvalle vuorovaikutukselle käsityöläisten ja heidän asiakkaidensa välillä.

***Legendoihin liittyvät luovat aktiviteetit, joita voidaan hyödyntää työpajan tehtävien lisäksi tai niiden tilalta:***

- ❖ Jos valittu tarina on **Teksti 1 - Jumalatar Maia**, työpajan aikana voidaan toteuttaa aktiviteetti A tai B. Aktiviteetissa A luotavia illustraatioita tai aktiviteetissa B toteutettua päiväretkeä voidaan hyödyntää osana näyttelyä.
- ❖ Jos valittu tarina on **Teksti 2 - Gawainin häät**, työpajan aikana voidaan toteuttaa aktiviteetti B.
- ❖ Jos valittu tarina on **Teksti 3 - Kuningas Arthurin vanhemmat**, työpajan aikana voidaan tehdä aktiviteetti B.
- ❖ Jos tavoitteena ei ole järjestää verkkonäyttelyä, työpajan aikana voidaan toteuttaa aktiviteetti B **Tekstistä 4 - Nuuttipukki – Joulupukin ilkeämpi versio** tai **Tekstistä 8 - Asenora**.
- ❖ **Tekstin 5 - Eglé, käärmeiden kuningatar** luovaa aktiviteettia B voidaan hyödyntää työpajan viimeisenä yhteenkokoavana harjoituksena.
- ❖ Työpajassa voidaan hyödyntää lämmittelytehtävänä aktiviteettia B **Tekstistä 6 - Näkki – vedenhaltija**.



## TEKSTI 1 - JUMALATAR MAIA

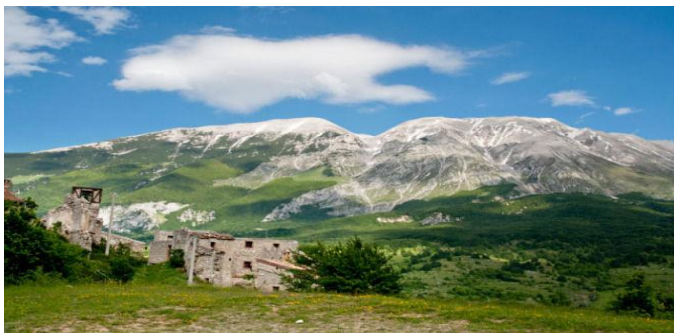
Kreikkalaisen mytologian mukaan Jumalatar Maia oli kaunis vaaleahiuksinen nuori tyttö. Hän oli vanhin ja kaunein plejadien seitsemästä sisaruksesta, Atlaksen ja Pleionen tyttäristä. Ylijumala ja Olympoksen valtiias Zeus rakasti Maiaa ja saattoi hänet raskaaksi. Maia synnytti Zeukselle pojan, Hermeksen, jumalten sanansaattajan. Tarinan mukaan Maia onnistui karkaamaan Fryygiasta (Vähä-Aasia) pelastaakseen taistelussa haavoittuneen poikansa. He ylittivät meren laivalla ja saapuivat Ortonaan (Abruzzon alue, Italia). Huolehtiakseen pojastaan Maia hakeutui turvaan Gran Sassolla sijaitsevaan luolaan (Apenniineihin kuuluva vuoriryhmä Italiassa). Hän pelkäsi, että viholliset ajaisivat heitä takaa. Hän kulutti paljon aikaa tietyn sinimailasen etsimiseen, mutta ei onnistunut löytämään sitä, koska lumi oli peittänyt kaiken. Hermes kuoli ja hänen epätoivoinen äitinsä päätti haudata hänen ruumiinsa vuoren huipulle.



**Kuva 1. Gran Sasso (nukkuvu jätti)**

Aamunkoitteessa paikalliset järkyttyivät: Hermesin ruumis oli muuttunut majesteettiseksi vuoreksi, jota kutsutaan tänäkin päivänä "nukkuvaksi jätiksi". Hahmon pystyy näkemään parhaiten idän suunnasta. Menetyksensä jälkeen Maia ei löytänyt enää rauhaa ja kuoli sydän särkyneenä.

Hänen sukulaisensa koristelivat hänet kalliilla vaatteilla ja koruilla ja hautasivat hänet jalometallien ja arvokkaiden artefaktien kera Gran Sasson edessä sijaitsevalle vuorelle.



**Kuva 2. Maiella (kuollut nainen)**

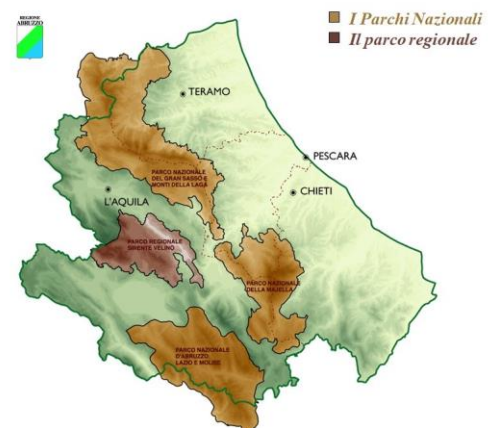
Siitä päivästä lähtien kyseistä vuorenhuippua on kutsuttu nimellä Maiella. Itse asiassa vuorenhuippu muistuttaa maassa makaavaa tuskaista naista, jonka katse on kääntynyt merta kohti. Tarinan mukaan paimenet kuulevat hänen itkunsa tuulisina päivinä vielä tänäkin päivänä. Abruzzossa asuville ihmisille Maiella symboloi runsautta ja hedelmällisyyttä.

### Paikkoja tarinasta:

**Gran Sasso** ja **Maiella** sijaitsevat Abruzzossa, jossa on kaikista Italian alueista suurin määrä puistoja ja suojeltuja luontoalueita. Tämän ennätyksen ansiosta Abruzzoon myös Euroopan suurin luonnonalue ja Välimeren alueen todellinen vihreä sydän.

Abruzzossa sijaitsevat seuraavat paikat:

- Kolme **kansallispuistoa**
  - Abruzzon kansallispuisto, Lazio ja Molise
  - Gran Sasson ja Monti della Lagan kansallispuisto
  - Maiellan kansallispuisto
- **Suojeltu merialue**
- Sirente-Velinon **kansallispuisto**
- Yli kolmekymmentä **luonnonsuojelualuetta**



**Kuva 3. Abruzzon alueen kartta**

## Aktiviteetti A - Etsi tietoa Abruzzon rituaaleista ja legendoista



Kuva 4. Jumalatar Maia

- Etsi tietoa (verkosta tai paperilähteistä) Abruzzon legendoista ja kansanperinteestä, mieluiten liittyen runsauteen ja hedelmällisyyteen. Voit aloittaa hyödyntämällä seuraavaa verkkosivua:  
<https://www.ilgiornale.it/news/viaggi/tradizioni-abruzzesi-2113995.html>
- Valitse yksi rituaali tai perinne ja luo siitä kertova havainnollistava tiedosto (Publisher, PowerPoint, Word) kuvien ja kuvatekstien kera.
- Voitte myös vertailla valitsemianne rituaaleja tai perinteitä samankaltaisen, toiselta alueelta peräisin olevan, rituaalin tai perinteen kanssa.

## Aktiviteetti B - Suunnittele päiväretki Abruzzon kansallispuistoon

Tämä tehtävä esittelee Abruzzon aluetta ja sen kansallispuistoja.

Abruzzon alue on täynnä metsiä, lähteitä, vesiputouksia, ruohomaata, tasanteita, huimaavia harjanteita ja näyttäviä kallionseinämiä, joissa voi törmätä erilaisiin eläimiin, kuten suteen, maakotkaan, Apenniinien ruskeakarhuun, peuraan, vuorikauriiseen tai ilvekseen. Paras tapa kokea Abruzzon puistojen kauneus on kävellä sen monia polkuja pitkin.

- Etsi jonkun Abruzzon puistoalueen kartta ja tutkiskele sen tyypillisiä muotoja, rinteitä, kasvillisuutta ja eläimistöä.
- Valitse reitti, joka on ominaisuuksiltaan soveltuva ryhmällesi.
- Kokoa yhteen kuvia ja havaintoja reitistä.
- Hyödynnä keräämisiä materiaaleja ja luo yksisivuinen esite, joka kuvailee päiväretkä. Voit käyttää alustana esim. Publisher tai Microsoft Word.

**A tu per tu con l'orso e il cervo**  
Face-to-face with bear and deer

0,8 km  
1 h

**DESCRIZIONE**  
Da piazza Largo Fontana, nei pressi del municipio, ci si trova a destra per incontrare via Canale in direzione sud dopo 100 metri, si gira a destra e si raggiunge l'ingresso del Museo dell'Orso che merita una visita una visita a Palazzo e soprattutto dedicato al simbolo del Parco l'orso bruno marsicano o, all'interno, grazie a banche, diorami e filmati, sono illustrata la vita e le abitudini del celebre plantigrado.  
Fino dal Museo inizia il percorso (1). Si comincia per un vecchio stazzo che passa a sinistra di una casa e poi inizia a costeggiare l'area fuoricampo del cervo. Il tracciato segue il sentiero scosceso del rusco: da questo punto, vicino una panchina, offre un bel colpo d'occhio e balvedere sull'area fuoricampo e su Villavallelonga (2). Si scende ad una valle dove la quale si inizia a costeggiare il Cerco Vasto dell'Orso, ben riconoscibile dalla marcata dentatura (3). Alcuni tornanti in un'imboccatura portano ad un'altra valle, oltre la quale si scende con altre anche nella fitta pineta, sempre a pochi metri dal rusco. Alla fine della discesa, si piega a sinistra e si continua per il stazzo sempre che costeggia l'area fuoricampo dell'Orso (spesso è la zona dove si possono vedere più facilmente i due animali) (4) e poi nuovamente quello del cervo (5). Lasciato alle spalle due recenti fuoricampi, si attraversa un prato si segue una cartuccia verso sinistra, si sbocca su una stierata (via Rio Canale) (6) e si si segue fino a tornare al punto di partenza.

**PARTECIPANTI** (COMPARTIRE)  
Villavallelonga, via Rio Canale 14  
APERTURA: 09/04/2019  
Villavallelonga, via Rio Canale 7  
AT (Pescasseroli) - tel. 0861 510401

Kuva 5. Päiväretken esimerkkisuunnitelma

## TEKSTI 2 - GAWAININ HÄÄT

Kuningas Arthurin, hänen ritariensa ja pyhän Graalin maljan etsinnän legendat perustuvat keskiajalla kirjoitettuun tekstikokoelmaan. Monet näistä tarinoista sijoittuvat Bretagneen. Tässä on ote yhdestä kuningas Arthurin tarinoiden legendasta.

Pitkän metsästyksensä päätteeksi Kuningas Arthur oli päätenyt yksin keskelle metsää. Hänellä ei ollut miekkaa mukanaan, joten hänen täytyi hyväksyä kohtaamansa mustahaarniskaisen ritarin haaste ja vastata yhteen kysymykseen tai hän menettäisi kuningaskuntansa. Kolmen päivän ajan hän etsi epätoivoisesti vastausta kysymykseen, mutta ei onnistunut löytämään sitä. Matkallaan mustan ritarin luokse hän ajatteli menettävänsä kuningaskuntansa, kunnes tapasi hirvittävän naisen, noidan. Tämä tarjoutui kertomaan Arthurille vastauksen mustan ritarin kysymykseen. Vastineeksi noita halusi Arthurin suovan hänelle toiveen. Arthur hyväksyi tarjouksen, noita kertoi hänelle vastauksen kysymykseen ja kuningaskunta pelastui. Noita kuitenkin muistutti Arthuria ehdostaan: hän halusi naida pyöreän pöydän ritarin. Arthur ei voinut perua lupaustaan, mutta ei myöskään tiennyt miten suoda se noidalle. Hän ei voinut tuomita yhtäkään ritareistaan naimisiin niinkin vastenmielisen naisen kanssa... Sinä iltana Arthurin viettäessä iltaa vaimonsa Guineverin kanssa takan edessä, tämä kysyi häneltä, mikä miestä vaivasi. *"Kunniani on pelissä enkä tiedä miten voin sen pelastaa"*, hän vastasi vaimolleen.



Kuva 6. Howar Pyle, Gawain

Gawain, pyöreän pöydän ritareista nuorin ja parhain kuuli Arthurin sanat. Hän nousi pystyyn ja julisti haluavansa puolustaa kuninkaansa kunniaa. Arthur rakasti sisarenpoikaansa Gawainia, mutta hänellä ei ollut muuta vaihtoehtoa kuin hyväksyä tämän tarjoama apu. Hän kertoi koko tarinan Gawainille, joka vastasi ilman epäilyksen häivää: *"Viekää minut hänen luokseen, Teidän Majesteettinne, ja vien hänet vihille"*. Seuraavana päivänä he menivät naisen luokse. Gawain polvistui ja pyysi hänen kättään. Huomatessaan Gawainin olevan vilpittönnä, nainen hyväksyi kosinnan ja he palasivat hoviin. Häitä juhlittiin, mutta kukaan ei kuitenkaan nauttinut tilaisuudesta. Naisen ulkomuoto kauhastutti kaikkia ja surullisuus oli vahvasti läsnä Gawainin vuoksi. Illalla nainen ja Gawain tapasivat makuuhuoneessa. Gawain istui liikkumattomana. Aikoiko hän tosiaan viettää loppuelämänsä tämän hirveän naisen kanssa? Nainen kysyi häneltä *"Etkö halua sänkyyn kanssani, Teidän armonne?"* Gawain käänsi päätään ja näki hyvin kauniin naisen. *"Menemällä naimisiin kanssani vapautit minut loitsusta, joka tuomitsi minut elämään hirvittävän ulkokuoren kätkemänä. Minun on kuitenkin*

*säilyttävä aiempi ulkokuoreni puolet päivästä, ellei kykene vastaamaan kysymykseeni."* "Mikä on kysymyksesi?" Gawain kysyi. "Se on tämä: näkisitkö minut mieluummin kauniina öisin ja hirvityksenä päivisin vai näkisitkö minut mieluummin hirvityksenä öisin ja kauniina päivisin?" Ensiksi Gawain vastasi haluavansa nähdä vaimonsa kauniina öisin, mutta vaimo kertoi hänen olevan itsekin näin vastatessaan. Gawain tuomitsi hänet esiintymään hirvityksenä julkisesti. Gawain vastasi sitten, että hän haluaisi nähdä hänet kauniina päivisin, mutta tähän hän sai vastauksen, että hän ei rakasta vaimoaan tarpeeksi hyväksyäkseen hänet rumana öisin. Gawain sanoi seuraavaksi: *"En tiedä mitä sanoa, se on sinun tahdostasi kiinni"*. Nainen vastasi: *"Tuo on oikea vastaus. Olet antanut minulle mahdollisuuden valita oma elämäni. Tästä lähtien näet minut aina kauniina naisena."*

**Ajankohta: 400–500 jaa.**

**Paikkoja tarinasta: Paimpontin metsä,  
Bretagne, Ranska**

### **Aktiviteetti A**

Tee lista tekstin sanoista, jotka linkittävät legendan keskiajalle.

Onko tekstissä sanoja, joita ilman tarinaa ei voitaisi kertoa samalla tavalla? Onko legendan kaikille avainkäsitteille olemassa synonyymejä?

Listaa 15 verbiä ja 15 substantiivia tekstistä, sen jälkeen kuvittele ja tai kirjoita täysin erilainen tarina käyttäen valitsemiasi sanoja.



**Kuva 7. Paimpontin metsä Bretagnessa**

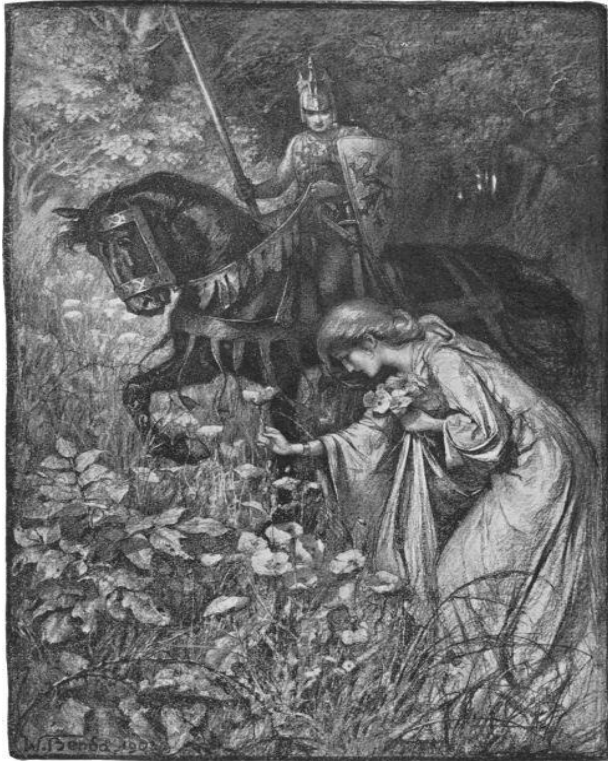
### **Aktiviteetti B**

Ota postikortin kokoinen pahvinpalanen. Piirrä toiselle puolelle yksinkertainen muoto käyttäen maskitussia esim. tähti, lintu jne. Kun väri on hieman kuivunut, käytä huopakynää tai täytäkynää ja kirjoita vapaasti valittuja sanoja tekstistä piirroksen rajoille. Kun maskitussin neste on täysin kuivunut, hiero maski vielä hellästi pois. Lähetä valmis postikortti ihmiselle, jolle haluat jakaa Arthurin legendan.

## TEKSTI 3 - KUNINGAS ARTHURIN VANHEMMAT

Arthurin muista legendoista poiketen tämä sijoittuu Iso-Britannian Cornwalliin, pikkuisen Bretagnen sijaan.

Uther Pendragon oli julistettu Englannin alueen kuninkaaksi. Voimakas Cornwallin herttua Gorlois, jonka vaimoa Ygerneä pidettiin kauniin ja viisaana naisena, oli jo pitkään ollut sodassa hänen kanssaan. Lordit järjestivät Uther Pendragonin ja Gorloisin tapaamisen voidakseen auttaa sovitteluun tilannetta heidän välillään. Herttua Gorlois saapui tapaamaan kuningasta



**Kuva 8. Uther hevosen selässä naamioituneena Pelleakseksi, katselemassa Igrainea poimimassa kukkia**

mukanaan vaimonsa Ygerne. Heti ensisilmäyksellä Uther rakastui syvästi Ygerneen, joka tajusi hyvin nopeasti Utherin ihastumisen. Ygerne kertoi tämän seurauksena miehelleen Gorloisille, että heidän tulisi palata linnaansa mahdollisimman pian. Herttua ja Ygerne lähtivät Utherin linnasta keskellä yöllä kertomatta kenellekään mitään. Kun Uther tajusi, että Ygerne oli lähtenyt, hän raivostui. Utherin neuvonantajat kehottivat kuningasta pakottamaan herttuan ja tämän vaimon palaavan hoviin. Muutoin uusi sota julistettaisiin. Viestinviejä lähettiinkin Gorloisin luokse, mutta tämä kieltäytyi kuninkaan kutsusta, jonka seurauksena uusi sota julistettiin. Kuullessaan uutiset Gorlois järjesti puolustuksen kahteen linnaansa, Tintagelin linnaan ja Terrabelin linnaan. Gorlois piilotti Ygerneen Tintagelin linnaan ja asettautui itse usean ritarinsa kanssa Terrabelin linnaan, jonka Uther määräsi suuren armeijan piirittämäksi. Monta miestä sai molemmin puolin surmansa. Uther halusi Ygerneen itselleen niin kovasti, että hän sairastui halunsa seurauksena. Yksi Utherin lähimmistä neuvonantajista ritari Ulfen ehdotti, että hän menisi pyytämään Merliniltä apua Utherin tilanteeseen. Ulfen toimi näin ja palasi jonkin ajan kuluttua Merlin seuranaan. Merlin lupautui auttamaan Utheria vastapalvelusta

vastaan. Uther hyväksyi Merlinin tarjouksen. Merlin pyysi Utheria siittämään lapsen Ygerneen kanssa heidän ensimmäisenä yhteisenä yönään, ja sitten luovuttamaan lapsen Merlinille heti syntymän jälkeen. Uther ei ikinä tuntisi lastaan. Merlin kertoi Utherille, että hän muuttaisi tämän ulkomuodon Gorloisiksi, jotta hän voisi vieraila Ygerneen luona herättämättä huomiota. Sinä iltana Uther, Merlin ja Ulfen lähtivät kohti Tintagelin leiriä. Ygerne vastaanotti Utherin kuin aviomiehensä. Samaisena iltana Gorlois huomasi liikehdintää vastustajien leirissä ja johti joukkonsa hyökkäykseen. Hän loukkaantui hyökkäyksessä vakavasti ja kuoli tuona iltana. Herttuan kuoleman myötä sota loppui ja kaikkien mielestä Utherin sopisi mennä naimisiin Ygerneen kanssa. Ygerneä rauhoitti ajatus, että hänen lapsensa isä oli itse kuningas Uther. Merlin otti lapsen huolehtiakseen ja luotti tämän Utherin lojaalin ritarin lordi Auctorin huomaan. Merlin nimesi lapsen Arthuriksi.

**Ajankohta: 400–500 jaa.**

**Paikkoja tarinasta: Tintagelin linna, Cornwall, Iso-Britannia**

### Aktiviteetti A

Etsi ja lue kaksi tarinaa. Ensimmäinen tarina on kreikkalaisesta mytologiasta ja toinen vanhasta testamentista. Ensimmäinen tarina kertoo Amfitryonista, Alkmeneesta ja Zeuksesta sekä Herakleen ja hänen veljensä syntymästä. Toinen tarina kertoo Uriaasta, Batsebast ja kuningas Daavidista sekä heidän jälkeläisistään Jeesukseen asti. Vertaa Arthurin vanhempien tarinaa näihin kahteen tarinaan. Mitä yhteistä näillä kolmella tarinalla on? Miksi luulet samojen kaavojen toistuvan tarinoissa kulttuurista toiseen?



**Kuva 9. Tintagelin linnan rauniot**

### Aktiviteetti B

Listaa kolmen tarinan samankaltaisuuksia avainsanojen muodossa. Valitse sitten esine tai visuaalinen muoto joka herättää mielestäsi henkiin kunkin tarinoista esim. kartta, linna, siluetti, ritari jne. Luo digitaalinen juliste käyttäen valitsemiasi kuvia. Järjestä avainsanat kuvien ympärille tai luo valitsemasi esine tai muoto käyttäen avainsanoja.

## TEKSTI 4 - NUUTTIPUKKI – JOULUPUKIN ILKEÄMPI VERSIO

Kaikki tuntevat Joulupukin, mutta he eivät välttämättä tunne iloisen, valkopartaisen, lahjojen jakajan alkuperää. Joulupukin nimi tulee sanoista Yule ja pukki, jotka antavat suoran vihjeen myyttihahmon alkuperään. Ennen kristinuskon valtakautta 1000-luvulla Suomen alueella harjoitettiin suomalaista muinaisuskkoa ja Yule oli muinaisgermaanisista maista omaksuttu talvipäivänseisauksen juhla. Toinen osa nimestä ”pukki” tulee muinaisuskon aikaisesta Nuuttipukista, joka omaksuttiin Suomeen Ruotsista.

Suomessa on sanonta: *”Hyvä Tuomas Joulun tuopi, paha Nuutti pois sen viepi”*. Sanonta viittaa joulunajan keston, sillä Suomessa joulunaika alkaa 21. päivä joulukuuta Tuomaksen nimipäivänä ja päättyy 13. päivä tammikuuta Nuutinpäivänä (muinaisuskon aikaan Nuutinpäivä oli 7. tammikuuta). Nuutinpäivän tarkoitus oli päättää viikkoja kestänyt joulunajan juhlinta ruuan ja juomien nautiskelun parissa. Iloiset ja riehakkaat kestit päättivät juhla-ajan, jonka jälkeen oli aika palata päivittäisiin rutiineihin. Juhlien äänekkyyden oli tarkoitus karkottaa joulun aikana vierailleet kuolleet henget. Nuutinpäivän juhliin kuului myös tärkeänä osana Nuuttipukki. Nuorten naamioituneiden miesten saattue kulki talolta talolle pitkin päivää. Yksi miehistä oli pukeutuneena Nuuttipukiksi, ja muut hänen hännystelijöikseen. Nuuttipukki pukeutui yleensä koiraspuoliseksi



**Kuva 10. Toivo Kaukoranta "Nuutin-Putti" eli nuuttipukki (1928)**

vuoheksi eli pukiksi. Hän puki päälleen sarvet, vuohen tai lampaan taljan sekä tuohinaamion tai mustasi kasvonsa noella ja heitti niskaansa nurinpäin käännetyn nahan. Hänellä oli yleensä pitkä parta ja kädessään seiväs, jonka päässä oli märkä vihta ihmisten huitomista varten. Nuoret miehet olivat täysin tunnistamattomia, ja talonväki ei saanut mennä liian lähelle eikä koskea heitä. Kirjoittamaton sääntö tuntui kuitenkin olevan, että talonväki sai kysellä kysymyksiä ja kurkistella selvittääkseen keitä vierailijat oikein olivat.

Nuutinpäivän aikana saattue kulki talolta talolle. Ihmiset usein pelkäsivät naamioituneita humaltuneita nuoria miehiä, mutta päästivät heidät silti koteihinsa, koska heidän vierailuaan pidettiin kunniana. Ennen vanhaan oli jopa sanonta: *”Jos ei Nuutille mitään anna, ei lehmät lypsä eikä lampaat kannaa”*. Naamioituneet miehet saapuivat ovelle, soittivat lehmänkelloja ja kysivät *”Saako Nuutti tulla?”*. Jos lupa myönnettiin, Nuuttipukki astui ensimmäisenä sisään, ja hänen perässään tuli loputkin saattueesta, yleensä huutaen jotakin, kuten *”Onko hiivoja jäljellä?”*. Talonväen odotettiin hemmottelevan saattuetta kotitekoisella oluella ja ruualla. Laulamien oli iso osa kestejä, joten jos saattueelle tarjottiin ruokaa ja juomaa, he kiittivät talonväkeä laulamalla esimerkiksi *”Isännälle ihravatsa, emännälle kaunis karja”*. Lähtiessään vierailijat piirsivät talon

seinään yhtä monta puista tuoppia kuin tarjoiltuja vierailijoita oli käynyt. Piirrookset olivat näkyvillä talven läpi osoittaen talonväen vaurautta ja vieraanvaraisuutta. Jos talonväki ei tarjoillut olutta ja ruokaa vierailijoille, heille laulettiin pilkkalauluja, kuten *“Isäntä hirteen, emäntä orteen, tytär kirkkoon kirja käteen, poika korpeen kontti selkään, piru konttiin korvat pystyyn!”* Lisäksi he manasivat pahan onnen toivotuksia ja varastivat oluttynnyrien tapit mennessään. Osa Nuuttipukeista vei myös ruokaa ja juomaa kodeista ja kuljetti ne ennalta sovittuun taloon, jonne kylän asukkaat myöhemmin saapuisivat juhlimaan joulunajan loppumista tanssin, laulun ja leikin merkeissä.

Nuutinpäivän perinne alkoi muuttua 1900-luvulla ja nuorten miesten sijaan Nuuttipukeiksi pukeutuivat pienet lapset. He kiersivät ovelta ovelle vaatien karkkia. Tämä perinne säilyi melko yleisenä 1960- ja 1970-luvulle asti. Nykyään perinne on elossa vain muutamassa pienessä kunnassa Suomessa, mutta Nuutinpäivän juhlia ja tansseja järjestetään yhä ympäri Suomea.

## **Ajankohta: 1000–1800-luku (7. tammikuuta 1600-luvulle asti ja myöhemmin 13. tammikuuta)**

**Paikkoja tarinasta: Suomi, Karjala, Vakka-Suomi, Etelä-Pohjanmaa, Satakunta**

### **Aktiviteetti A - Hyvä ja paha pukki**

Työskennelkää pareittain ja kirjoittakaa faktoja Joulupukista paperille tai digialustalle (esim. Flinga, Padlet, Presemo). Kirjoita ylös kaikki faktat, jotka muistat. Lue sitten uudestaan tarina Nuuttipukista.

Tee vertailu Nuuttipukista ja Joulupukista.

- Mitä samankaltaisuuksia löydät liittyen esim. ulkonäköön, tapoihin, perinteeseen?
- Mitkä ovat suurimmat eroavaisuudet?

### **Aktiviteetti B - Valepuvussa**

Lue tarkasti Nuuttipukin kuvaus ja etsi lisätietoja hänen ulkonäöstään netin avulla (esim. kirjoita *Nuuttipukki* Googlen kuvahakuun).

Kun sinulla on selkeä kuva Nuuttipukin ulkonäöstä, on aika suunnitella Nuuttipukin maski. Valitse toinen vaihtoehtoista: A tai B.

- Suunnittele maski ensin paperille, muovaile se sitten paperimassasta ja maalaa maski. Lisää kuminauha, joka auttaa pitämään maskin kasvojen päällä.
- Ota selfie tai etsi sopiva kuva puhelimesi kuvakansiosta. Käytä piirrosohjelmaa ja piirrä Nuuttipukin naamio (esim. sketch.io). Lisää sitten maski kasvokuvasi päälle käyttäen Canvaa tai vastaavaa ohjelmaa. Lataa kuva digialustalle (esim. Padlet) ja yrittäkää ryhmissä arvata, kuka on minkäkin maskin takana.



## TEKSTI 5 - EGLĖ KÄÄRMEIDEN KUNINGATAR

Eglė tunnetaan liettualaisessa folkloristiikassa käärmien kuningattarena (liettuaksi: Eglė žalčių karalienė). Liettualainen kansansatu on hyvin tunnettu ja sen juuret ovat balttilaisessa muinaisuskossa. Tarina, sen rakenne, ladelma ja monet muut elementit näyttävät saaneen vaikutteita indoeurooppalaisesta mytologiasta.

Tässä tarinassa nuori neito, joka on kylpemässä sisarustensa kanssa, löytää rantakäärmeen puseronsa hihasta. Hänen yllätyksekseen käärme puhuu ihmisen äänellä ja lupaa lähteä pois hänen vaatteestaan, jos Eglė lupaa mennä hänen kanssaan naimisiin. Vaikka hän on shokissa ja epävarma, Eglė haluaa innokkaasti päästä eroon itsepintaisesta käärmestä ja suostuu epätavalliseen liittoon, ymmärtämättä seurauksia.

Saapuessaan merenrantaan tapaamaan sulhasensa hän hämmästyttää huomattavasti Žilvinasin olevankin komea mies eikä käärme. He juhlivat häitään kolme viikkoa ja elävät elämänsä onnellisina upeassa vedenalaisessa palatsissa. Eglė synnyttää neljä lasta, joista kolme on poikia nimeltään Ažuolas (Tammi), Uosis (Saarni), Beržas (Koivu) ja nuorin on tytär nimeltään Drebulė (Haapa).

Ajan kuluessa Eglė unohtaa kotimaansa, mutta hänen vanhin poikansa Ažuolas kyselee isovanhemmistaan ja kannustaa äitiään vierailemaan perheensä luona. Žilvinas vaatii vaimoaan jäämään ja asettaa hänelle kolme ilmeisen mahdotonta tehtävää estääkseen tämän lähdön: kehrätä loputon kerä silkkiä, kuluttaa loppuun raudasta tehty kenkäpari ja leipoa piirakka käyttämättä keittiövälineitä. Eglė kuitenkin onnistuu tehtävissä pyydettyään noidalta apua ja Žilvinas joutuu sallimaan Eglėn ja lasten vierailun kotonaan maan päällä. Hän kertoo heille, kuinka häntä voi kutsua meren alta, mutta hän varoittaa kertomasta salaisuutta kenellekään.

Perheen yhteenpaluun jälkeen Eglėn sukulaiset eivät halua hänen ja lasten palaavan mereen ja päättävät tappaa Žilvinasin. He uhkailevat ja käyttävät väkivaltaa hänen poikiaan kohtaan, jotta nämä kertoisivat, miten heidän isänsä voidaan kutsua pintaan. Pojat kuitenkin pysyvät lojaalina isänsä kohtaan ja pitävät salaisuudesta kiinni. Eglėn pelästynyt tytär kuitenkin päätyy loppujen lopuksi paljastamaan kutsumisloitsun.



**Kuva 11. K. Šimonis "Eglė käärmien kuningatar" (1924)**

tarinassa: Eglėn kolme poikaa, jotka eivät lannistuneet enonsa uhkauksista tai väkivallasta ovat nyt Liettuan vahvimmat puut (tammi, saarni ja koivu), kun taas heikko tytär on alati pelokas ja

Eglėn kaksitoista veljeä kutsuvat Žilvinasin pintaan ja päättävät hänen elämänsä väkivaltaisesti. He pitävät julman teon salaisuutena siskoltaan. Yhdeksän vierailupäivän jälkeen Eglė palaa merenrantaan ja kutsuu miestään. Pintaan kuitenkin nousee vain veristä vaahtoa. Kun Eglė tajuaa, että hänen miehensä on kuollut, hän raivostuu ja tuntee olonsa petetyksi. Eglė muuttuu hauraaksi ja pelokkaan tyttärensä väriseväksi Haavaksi. Sitten hän muuttuu poikansa jyrkeiksi puiksi – tammeksi, saarniksi ja koivuksi. Viimeisenä tekonaan Eglė muuttuu itsensä kuuseksi.

Ihmisten ja puiden samankaltaisuus on ilmeistä

värisevä Haapa. Eglė sieti kohtalon kaikki iskut, paitsi viimeisen – hänestä tuli kuusi, joka säilyy vihreänä talvet ja kesät. Numerologia on myös näkyvää sadussa, kuten kaksitoista poikaa, kolme tytärtä, kolme päivää, kolme jekkua, kolme viikkoa häjäjuhlintaa, kolme poikaa, yhdeksän vuotta naimisissa, aviomiehen kolme tehtävää ja yhdeksän vierailupäivää. Tarinan muinaisuus näkyy loitsun salaisissa sanoissa, jotka Eglėn täytyy sanoa palatessaan isänsä kotoa: "Žilvine, Žilvinėli! / Jos olet elossa, maitovaahtoa; / Jos olet kuollut verivaahtoa". Loitsujen muinainen kirjoitusasu on säilynyt tähän päivään, mikä antaa tarinalle todellisuuden tuntua.

**Ajankohta: Yksi vanhimmista liettualaisista kansantarinoista, kirjoitettu ensimmäisen kerran ylös ja julkaistu vuonna 1837 M. Jasevičiuksen toimesta.**

**Paikkoja tarinasta: Itämeri ja sen rantaviiva**



**Kuva 12. Itämeri, Liettua**

### **Aktiveetti A - Tarinankerronta numerologiaa hyödyntäen**

Numerologia on tärkeä osa kansantarinaa esim. kaksitoista poikaa, kolme tytärtä, kolme päivää, kolme jekkua, kolme viikkoa häjäjuhlintaa, kolme poikaa, yhdeksän vuotta naimisissa, aviomiehen kolme tehtävää ja yhdeksän vierailupäivää.

**Ohjeet:** Järjestä tarinankerronta aktiveetti, jossa hyödynnetään numerologiaa luovana keinona. Jokaisen osallistujan tulee luoda oma lyhyt tarina hyödyntäen numerologisia elementtejä ja symbolismia. He voivat yhdistää valitsemansa numerot tarinaan ja tutkailla, miten ne vaikuttavat hahmoihin ja juoneen. Aktiveetin lopuksi kaikki voivat jakaa tarinansa ja voitte yhdessä keskustella numeroiden merkityksestä jokapäiväisessä elämässä.

### **Aktiveetti B - Kansantarinan hahmojen visualisoiminen**

Kansantarinassa on viisi puihin liittyvää hahmoa: Eglė-äiti (kuusi), pojat, Ažuolas (tammi), Uosis (saarni) ja Beržas (koivu) ja nuorin tytär Drebulė (haapa). Tehtävänä on luoda visualisoivia kuvia tarinan hahmoista ja puista. Kuva voi olla piirros, maalaus tai kollaasi, jossa näkyy hahmojen ja puun perusolemus.

**Ohjeet:** Jokaisen tulee valita hahmo ja sitä vastaava puu ja piirtää yhtäläisyyksiä hahmon ja puun välillä. Tämän voi toteuttaa piirroksena, maalauksena tai kollaasina hyödyntäen netistä löydettyjä kuvia. Useita eri kuvia, värejä ja symboleita voidaan hyödyntää tarinan tulkinnassa. Kun taideteokset ovat valmiita, kutsu osallistujat koolle ja reflektoikaa yhdessä tuotoksia. Jokainen osallistuja voi esitellä visuaalisen teoksensa ja selittää taiteelliset valintansa sekä keinot, joilla hän ilmentää hahmon ja puun perusolemusta. Taideteoksista voidaan luoda näyttely tai teokset voidaan jakaa digitaalisesti.

## TEKSTI 6 - NÄKKI – VEDENHALTIJA

Suomi tunnetaan tuhansien järvien maana ja vielä tarkemmin sanottuna Suomesta löytyy 168 000 järveä. Tämä tarkoittaa, että Suomi ei välttämättä ole maailman turvallisimman ympäristön uimataidottomille, ja Suomessa hukkuu 100–150 ihmistä vuosittain. Hukkumiskuolemat ovat jatkuva keskustelunaihe Suomessa, ja hallitus on yrittänyt kehittää useita ratkaisuja ongelmaan erilaisilla kampanjoilla ja turvaohjeistuksilla. Ikävä kyllä ongelmaan ei tunnu löytyvän ratkaisua. Ongelman vakavuus korostuu vertaamalla hukkumistilastoja Ruotsin ja Norjan tilastoihin. Näihin maihin verrattuna Suomessa hukkuu ihmisiä kaksinkertaisesti asukaslukuun suhteutettuna. Hallitus ei ole kuitenkaan jäänyt yksin huolineen. Jo useiden vuosisatojen ajan suomalaiset vanhemmat ovat yrittäneet suojella jälkikasvuun hukkumisilta kertomalla kansansatua Näkistä, joka on syvissä vesissä asuva olento, joka houkuttelee ihmisiä ja etenkin lapsia hukkumaan.

Näkistä on useita erilaisia kuvauksia riippuen tarinasta. Yleensä Näkin kuvataan olevan houkutteleva ja ystävällinen nainen, joka pystyy vaihtamaan ulkomuotoaan miellyttäväkseen kaikkia. Toisinaan Näkki taas kuvataan muodottomaksi möykyksi, joka muistuttaa liskoa tai sammakkoa. Lisäksi joissain tarinoissa Näkki kuvataan suureksi simpukaksi, joka elää Itä-Suomen järviolueella Saimaan pohjavesissä. Sen sijaan Näkin luonne tuntuu olevan sama kaikissa tarinoissa: Näkki on yleensä pahansuopa ja juonitteleva hirviö.

Kansantarut kertovat erilaisia versioita, kuinka Näkin voi karkottaa vedestä. Sen voi karkottaa heittämällä veteen kiven, joka luo lohikäärmeen asuttaman vesipyörteen. Lohikäärme



**Kuva 13. Theodor Kittelsen "Nøkken" (1904)**

pelottaa Näkin pois. On myös olemassa erilaisia loitsuja, jotka karkottavat Näkin. Yhdessä loitsuista heitetään teräse veteen ja toistetaan *Hyi Näkki huoran poika, ompa mulla rautoo*. Toinen tunnettu tapa ajaa Näkki pois on loiskuttaa vettä kolme kertaa rantaa kohden ja toistaa samalla *Näkki maalle, minä veteen, älä tule puremaan!*

Näkin alkuperää ei tiedetä varmuudella, sillä samantyyliä tarinoita löytyy ympäri Eurooppaa ja jopa Suomestakin Näkin kansantarinan lisäksi. Yksi esimerkki löytyy Saksasta, jossa kerrotaan Tonavassa asustavasta Näkistä

(Nix), joka houkuttelee ihmisiä hukkumaan. Osa kuitenkin tuntuu uskovan, että Näkin legenda juontaa juurensa vanhaan suomalaiseen kansantarinaan, joka kertoo pahansuovasta vedenhaltijasta nimeltään Vetehinen. Toiset taas uskovat Näkin legendan juontavan juurensa skandinaivialaisiin kansantarinoihin ja ruotsalaiseen tarinaan Näkistä (Näcken).

**Ajankohta:** Legendan aikajana on tuntematon, mutta mainintoja Näkistä löytyy ainakin 1300-luvulta asti.

**Paikkoja tarinasta:** Saimaa, järvet, lammet, suot, joet, kaikki vesialueet.

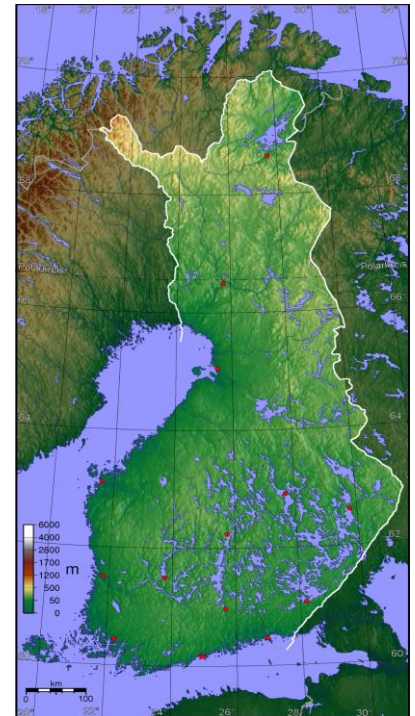
### Aktiviteetti A - Pahansuopa vedenhaltija joukossamme

Useimmista legendoista löytyy yleensä erilaisia versioita eri maista, ja tarinat vedenhaltijoista ovat melko yleisiä ympäri maailmaa. Joissain maissa, kuten Ruotsissa, vedenhaltija saattaa jopa olla melkein identtinen (Näcken), kun taas toisissa maissa tarina saattaa kertoa merenneidoista, jotka hukuttavat ihmisiä (esim. seireenit Odysseiassa). Onko omassa maassasi samantyylinen vedenhaltija? Etsi oman maasi tarina, joka kertoo pahansuovasta vedenhaltijasta ja vertaa sitä Näkin tarinaan.

**Ohjeet:** Kirjoita lyhyt kuvaus vedenhaltijasta.

Vertaa tarinaa Näkkiin. Mitkä ovat tärkeimmät eroavaisuudet ja samankaltaisuudet?

Oliko tämä tarina sinulle entuudestaan tuttu? Kertoivatko vanhempasi tätä tarinaa sinulle ollessasi lapsi estääkseen sinua menemästä yksin uimaan? Pelottiko tämä tarina sinua? Kerrotko itse tarinaa muille/lapsillesi?



Kuva 14. Suomen kartta

### Aktiviteetti B - Näkki

Miltä Näkki mielestäsi näyttäisi? Lue tarina Näkistä ja piirrä kuva tästä pahansuovasta vedenhaltijasta käyttämällä mielikuvitustasi ja tarinaa inspiraationasi.

Kun piirrokset ovat valmiit, vertailkaa ryhmissä tuotoksianne. Keskustelukysymyksiä:

1. Minkälainen ympäristö kuvissa on? Onko kaikkien kuvien ympäristöt samantyyppisiä?
2. Minkälainen väritys kuvissa on? Käytittekö samanlaisia värejä vai eri värejä?
3. Valitsitteko samantyyllisen hahmon? Miksi valitsit omasi?
4. Minkälaisia tunteita tuotoksesi herättää? Onko piirros pelottava, rauhoittava, onnellinen...?

## TEKSTI 7 - OVIDIUS

Publius Ovidius Naso, joka yleisemmin tunnetaan nimellä Ovidius, syntyi 43 eaa. Sulmonassa. Hän oli roomalainen runoilija, yksi suurimmista latinalaisen kirjallisuuden ja elegisen runouden puolestapuhujista.

Hän matkusti Roomaan veljensä Lucion kanssa 12-vuotiaana tekemään opintonsa loppuun. Hänen isänsä olisi halunnut, että hänestä tulee puhuja, mutta Ovidius tunsu suonisaa runouden kutsun. Hän tutustui Gaius Maecenasiin ja pääsi osaksi hänen piiriään, jossa hän tutustui aikansa tärkeimpiin runoilijoihin: Horatiukseen ja Propertiukseen. Lyhyen ajan sisällä hänestä tuli nuorten ihmisten ja hienojen piirin lempirunoilija. Pax Romanan aikana Roomassa oli rauhaisaa. Hellenismin vaikutuksen ansiosta moraalinen käsitys oli vapaampaa ja rennompaa kuin aiemmin. Ovidius hylkäsi vanhan Rooman yhteiskunnan jäykät ja joustamattomat arvot ja seurasi avosylin uuden aikakauden tyyliä yrittäen samalla tyydyttää häilyvää yleistä mielipidettä. Vuonna 8 jaa. Ovidius joutui keisari Augustuksen epäsuosioon, ja hänet karkotettiin Tomis-nimiseen siirtokuntaan (nykyään Constanța, Romania). Runoilija piti karkotuksen syynä *“carmen et error”* (*“runoa ja virhettä”*), mutta hänen epämääräistä ilmaisuaan on seurannut lukuisia määriä erilaisia tulkintoja, jotkut uskottavia, toiset epäuskottavia. Edes Augustuksen seuraaja Tiberius (14 jaa.) ei antanut anteeksi Ovidiukselle. Vuonna 18 jaa. hän kuoli eristyksissä paikassa, jonne hänet karkotettiin.

Toinen hänen kuuluisista lauseistaan koristaa Sulmonan kaupungin vaakunaa: SMPE “Sulmo Mihi Patria Est, gelidis uberrimus undis milia...” - Sulmona on kotimaani, rikas jäisistä vesistä.

Ehtymättömän elinvoimaisen runoilijan taiteelliselle tuotannolle oli ominaista taipumus rohkeisiin näkökulmiin ja välinpitämättömyys poliittiseen elämään. Poikkeuksellisen kyvykäs runoilija onkin yksi länsimaisen kirjallisuuden historian suurimmista vaikuttajista. Hänen teemoistaan inspiroituneita ja hänen tyyliään imitoineet ovat mm. seuraavat kirjailijat: Lucanus, Apuleius, Dante Alighieri, Francesco Petrarca, Giovanni Boccaccio, Ludovico Ariosto, William Shakespeare, Giambattista Marini, Robert Louis Stevenson, Franz Kafka ja Gabriele D'Annunzio. Lisäksi Muodonmuutoksia-kirja on tarjonnut lukuisia ideoita italialaisille ja eurooppalaisille taidemaalareille ja veistäjille. Riittänee mainita, että Berninin mestariteos Apollo ja Dafne, on täydellinen visuaalinen kuvaus Ovidiuksen aiheeseen liittyvistä runoista. Keskiajalla häntä ei ajateltu yhtään vähäisempänä runoilija kuin Vergiliusta, ja keskiaikaista latinankielistä kirjallisuutta voidaankin pitää Ovidiuksen renessanssina.

Hänen teoksensa voidaan jakaa helposti kolmeen kategoriaan: I) nuoruus ja lemменkipeys, II) kypsä aikuinen sekä III) karkotus.

Seuraavaksi muutama esimerkki hänen tunnetuimmista ja arvostetuimmista tuotoksistaan.

Muodonmuutos (II-aikakausi) on hänen mestariteoksensa. Teos koostuu 15 kirjasta, joissa hän laulaa tunteiden ja kehon muodon muutoksesta ja suhteesta. Teos on kronologinen ja etenee maailman luomisesta Ovidiuksen omaan aikaan eli keisareiden Julius Caesarin ja Augustuksen aikaan.

Amores-teos (I-aikakausi) koostuu kolmesta kirjasta. Teos on rakkaustarina, joka on osoitettu Corinnalle. Se noudattaa rakkauselegian tyyliä. Ovidius näkee rakkauden pelinä ja tämä käsitys rakkaudesta ilmaistaan kumoamalla perinteiset asenteet ja teemat.



Kuva 15. L. Tagliana “Ovidiuksen lähtö Augustuksen karkottamana” (1821)



Kuva 16. Caravaggio “Narcissus” (1597)

Kolmesta kirjasta koostuvassa *Rakastamisen taito* -teoksessa (I-aikakausi) Ovidius esittelee elävästi aikakautensa sosiaaliset rakenteet. Teosta pidetään "latinankielisen eroottisen runouden mestariteoksena". Kaksi ensimmäistä kirjaa omistetaan miehille ja ne käsittelevät naisten valloitusta ja viettelytekniikoita. Kolmannessa kirjassa hän antaa arvokkaita neuvoja naisille.

**Ajankohta: 43 eaa. – 18 jaa.**

**Paikkoja tarinasta: Sulmona (kotikaupunki), Rooma (asuinkaupunki), Constanța (karkotuspaikka).**

Ovidiuksen elämästä ei tiedetä paljon ja ainoat dokumentoidut tiedot tulevat suoraan runoilijalta itseltään. Hän kirjoitti omaelämäkerrallisen elegian *Tristia* (III-aikakausi), jossa hän muistelee runoilijan uraansa ja elämänsä tapahtumia. Erityisesti hän mainitsee runouden lohduttavan vaikutuksen elämäänsä.



**Kuva 17. E. Ferrari "Ovidiuksen patsas - Sulmona" (1925)**

### Aktiviteetti A - Etsi kuvataideteoksia, joiden inspiraationa on toiminut Ovidiuksen myytit teoksessa Muodonmuutoksia

Aktiviteetti esittelee Ovidiuksen inspiroimia teoksia ja kirjailijoita.

Ovidius kertoo teoksessaan "Muodonmuutoksia" yli 250 tarinaa muodonmuutoksista. tarinat toimivat inspiraation lähteenä monille taiteilijoille ja kirjailijoille, jotka ovat luoneet teemaan liittyviä teoksia. Kaikista mytologioista ja vanhoista uskonnoista löytyy tarinoita, joissa ihmiset tai asiat muuttavat muotoaan joksikin muuksi. Luultavasti luonto inspiroi ihmisiä vanhassa maailmassa luomaan yksityiskohtaisia myyttejä ihmisistä, jotka muuttavat muotoaan ei-inhimilliseksi otuksiksi, mutta joiden identiteetti kuitenkin säilyy. Näin kreikkalaiset selittävät kasvien, kukkien ja outojen eläinten erikoiset ominaisuudet ja tunnusmerkit.

- Lue muutama tarina Muodonmuutoksia-kokoelmasta ja valitse niistä mielestäsi kiinnostavin.
- Etsi taideteoksia, joiden inspiraationa on toiminut valitsemasi tarinan hahmo (hyödynnä nettiä tai paperisia dokumentteja).
- Kerää kuvia ja tietoja tekijästä, historiallisesta aikakaudesta, teoksen tuntomerkeistä ja sen nykyisestä sijainnista. Valmistele esitys, jossa hyödynnät keräämiäsi tietoja (PowerPoint, Word).

### Aktiviteetti B - Käännä muutama kuuluisa ja yksinkertainen lause Ovidiuksen teoksista

Aktiviteetti esittelee latinan kieltä.

Muutama Ovidiuksen lausahdus, lainaus ja aforismi, joita esiintyy hänen töissään, on tullut kuuluisaksi ajan saatossa. Tässä muutama esimerkki:

<b>En voi elää kanssasi enkä ilman sinua.</b>	<b>Nec sine te, nec tecum vive possum.</b>
<b>Vesi leikkaa kiven läpi.</b>	<b>Gutta cavat lapidem.</b>
<b>Lopputus pyhittää keinot.</b>	<b>Exitus acta probat.</b>

<https://aforisticamente.com/le-frasi-e-i-versi-piu-celebri-di-ovidio/>

Valitse lauseita Ovidiuksen töistä, jotka ovat mielestäsi mielenkiintoisia. Jos sinun tarvitsee tarkistaa kielioppisääntöjä tai oppia latinan kieli alkeista, voit suorittaa verkkokursseja netissä: <https://scholalatina.it/scholae-latinae-corsi-di-latino/>, <https://www.latinopratico.it/>

Jos et hallitse latinan kielen perusteita:

- Valitse vain muutama mielestäsi tärkein lause ja yritä opetella ne ulkoa latinaksi ja äidinkielelläsi.

## TEKSTI 8 - ASENORA

Bretagneen sijoittuva 500-luvulta peräisin oleva Asenoran tarina on vähän tunnettu, mutta erilaiset veistokset ja arkkitehtoniset elementit pitävät sen kuitenkin hengissä Brestin kaupungissa.



**Kuva 18. Kreivi Evenin vaakuna**

Kreivi Even asui Brestin linnan hovissa. Hän kasvatti siellä pitkän, kauniin ja kiltin tyttärensä Asenoran. Aikuisena Asenora omistautui Jumalalle ja isänsä harmiksi, joka olisi halunnut perijöitä, kieltäytyi menemästä naimisiin. Kreivi Chuncire de Goëlo oli bretagnelaisen aatelisperheen perijä, jonka lääni sijaitsi Châtelaudrenissa noin sata kilometriä Brestistä. Eräänä päivänä hän saapui pyytämään kuninkaalta tämän tyttären kättä. Asenora halusi miellyttää isäänsä ja piti kaiken lisäksi nuorta miestä viehättävänä, joten hän suostui ottamaan tämän miehekseen. Vastanainut pari eli onnellista elämää yhdessä, kunnes Asenoran isästä tuli leski. Jonkin ajan kuluttua kreivi päätti mennä uudelleen naimisiin. Hänen toinen vaimonsa, Asenoran äitipuoli, oli luonteeltaan uhkaava ja pahansuopa. Hän pyrki vahingoittamaan tytärpuoltaan keinolla millä hyvänsä. Loppujen lopuksi hän onnistui vakuuttamaan Asenoran miehelle, että tämä oli uskoton. Kreivi Goëlo

raivostui ja uskoi vaimonsa häpäisseen hänet. Hän vei vaimonsa takaisin isänsä luokse, joka lukitsi tämän Brestin linnan torniin. Nuori nainen tuomittiin poltettavaksi elävältä, mutta koska hän oli raskaana, hänen tuomiotaan muutettiin. Hänet tuomittiin lukittavaksi tynnyriin ja heitettäväksi merelle. Virta kuljetti Asenoran tynnyriä merellä, ja lopulta se päättyi Beauportin satamaan Irlantiin. Hän synnytti pojan ja nimesi tämän Budociksi (bretoniksi vedeltä pelastettu). Myöhemmissä vaiheissa, kun Asenoran äitipuoli aisti elämänsä lähenevän loppuaan, hän tunnusti tekemiensä syytösten valheellisuuden. Asenoran isä ja aviomies päättivät lähteä etsimään nuorta naista. He tutkivat meren virtauksia ja tajusivat, että tynnyrin oli täytynyt ajautua Walesiin. He lähtivät purjehtimaan merelle ja ohittivat useita alueita ennen saapumistaan Beauportiin. Siellä kreivi Goëlo tapasi nuoren pojan, jonka ulkonäkö muistutti paljon hänen omaansa. Kyseessä oli Budoc. Hän vei kreivin Asenoran luokse, joka työskenteli tiskaajana. Asenora antoi anteeksi miehelleen ja isälleen ja palasi Armorikaan perheensä kanssa. Budoc omisti elämänsä Jumalalle ja eli elämänsä luostareissa, ensin Irlannissa ja sitten Bretagnessa. Brestin keskiaikainen linna, johon Asenoran tarina sijoittuu, rakennettiin gallo-romaanisen linnan raunioihin 1200-luvulla. Läpi vuosien linnaa vahvistettiin ja lopulta se valmistui Ludvig XIV:n kuuluisan arkkitehdin Vaubanin markiisin toimesta. Päälinnan lisäksi linnakkeen vaikuttavaan puolustukseen lisättiin lukuisia torneja ja vallinsarvia 200–1600-lukujen aikana. Nykyään linnassa on viisi tornia, joista yksi kantaa Asenoran nimeä.

**Ajankohta: 500-luku, 1200-luku.**  
**Paikkoja tarinasta: Brest, Chatelaudren, Beauport (Irlanti), Wales**

### Aktiviteetti A

Tarina leikataan ja jaetaan niin moneen osaan kuin osallistujia on ryhmässä. Ryhmän tulee koostaa tarina leikatuista lauseista. Osallistujien tulee puhua yksi kerrallaan.

Lopuksi lapuista koottu tarina luetaan ääneen ennen alkuperäisen tarinan lukemista.



**Kuva 19. Asenoran torni Brestin linnassa**

### Aktiviteetti B

Tee Asenoran tarinalle omistettu pop-up kortti.

Taita paperiarkki kahtia ja tee kaksi erikokoista viiltoa taitteeseen. Taita paperi puolivälistä ja työnnä sitten viilloista syntyneitä kaistaleita niin, että niiden taitokset ovat päinvastaiset. Piirrä sitten koristeet kortin vasemmalle puolelle kääntämällä se vaakasuoraan. Leikkaa hahmoja tai piirrettyjä esineitä Asenoran tarinaan viitaten. Kiinnitä kuviin välilehdet ja liimaa ne kortin oikealle puolelle.

(Lisäohjeita löydät täältä: <https://www.wikihow.com/Make-a-Pop-Up-Card>)



## TEKSTI 9 - LALLI JA PIISPA HENRIK – SUOMEN TUNNETUIN MURHA

Köyliöläisen talonpojan toteuttama surma tunnetaan Suomen tunnetuimpana murhana ja ensimmäisenä dokumentoituna historiallisena tapahtumana. Talonpojan nimi oli Lalli ja noin vuonna 1156 hän surmasi piispa Henrikin Köyliönjärven jäällä. Ainakin näin tarina kertoo. Monet kuitenkin kiistelevät, onko Suomen kuuluisin murhatapaus edes totta.

Kansantarina on peräisin 1600-luvulta, ja se on säilynyt runon muodossa. Se kertoo piispa Henrikin ristirekkestä Hämeen maalle mukanaan matkakumppani, joka riippuen tarinasta tai runosta oli joko Ruotsin kuningas Eerik tai nimeämätön ajomies. Matkansa aikana Hämeen maalla piispa Henrik vieraili Lallin kotona tämän poissa ollessa ja otti matkaansa ruokaa, kaljaa ja heiniä. Tarinan mukaan piispa maksoi niistä korvauksen, mutta Lallin vaimo Kerttu kertoi miehelleen, että piispa oli ottanut tarpeet väkipakolla ja maksamatta. Tästä Lalli raivostui, otti kirveen matkaansa ja lähti veljensä Pentin ja Olavin kanssa reellä kulkevan piispan ja tämän matkakumppanin perään. Kun he saavuttivat parivaljakon, Lalli nosti kirveensä ja surmasi piispan Köyliönjärven jäälle. Eri versioiden mukaan piispa aisti kohtalonsa ja pyysi matkakumppaniaan piiloutumaan ja kuljettamaan hänen ruumiinsa pois surmapaikalta. Hän pyysi matkakumppaniaan myös rakennuttamaan Suomen ensimmäisen kirkon sinne, mihin härät jaksoivat rekeä ja hänen ruumistaan vetää. Tämä lupaus pidettiin ja Suomen ensimmäinen kirkko rakennettiin Nousiaisiin.

Piispan murhan jälkeen Lalli otti piispanhiipan ja sinettisormuksen, puki ne päälleen ja ratsasti kotiin. Surman jälkeisistä tapahtumista on olemassa erilaisia versioita. Yksi versioista perustuu Euran kirkkoherran pitäjäkertomukseen vuodelta 1753, jonka mukaan Lallin

saavuttua kotiin hän yritti ottaa hiipan pois päästään, mutta se repi samalla miehen hiukset mukanaan. Sama tapahtui, kun hän yritti irrottaa sormusta sormestaan. Se repi irti hänen koko peukalonsa. Heti perään hiiri- ja rottalauma alkoivat jahdata Lallia, joka juoksi järven rantaan ja kiipesi puuhun laumaa pakoon. Jyrsijät alkoivat nakertaa puunrunkoa, jolloin Lalli hyppäsi järveen niitä pakoon ja hukkui. Tämän järven nimi on nykyään Hiirijärvi. Toinen versio kertoo, että Lalli irrotti piispan sormuksen leikkaamalla tämän sormen irti, jonka seurauksena se tippui ja katosi lumeen. Seuraavana kesänä pieni poika ja sokea mies löysivät sormen ja pojan koskiessa sormella sokeaa miestä, tämä sai näkönsä takaisin.

Piispa Henrik julistettiin keskiajalla [Nousiaisten kirkon](#), [Turun tuomiokirkon](#) ja [Pyhtään kirkon](#) suojeluspyhimykseksi. Häntä pidetään myös Turun ensimmäisen arkkihiippakunnan piispana, vaikka hän ei ikinä toiminutkaan Turun alueella. Myöhemmin piispa Henrikistä tuli myös kirkon symboli keskiajan Suomessa. Vielä nykyäänkin piispa Henrikin legenda elää ja näkyy Suomessa eri tavoin. Tammikuun 19. päivä on Henrin (Heikki, Henricki, Henri) nimipäivä Suomessa. Suomen katolisen kirkon päärakennus on nimetty hänen mukaansa [Pyhän Henrikin katedraaliksi](#). Säkylän



**Kuva 20. Albert Edelfelt "Piispa Henrikin Kuolema" (1877)**

ja Kokemäen vaakuna kantaa legendoihin perustuvaa piispa Henrikin kuvaa. Lisäksi piispa Henrikin surmapaikka, Köyliönjärvi, on Suomessa pyhiinvaelluskohde.

**Ajankohta: Tammikuun 20. päivä, 1156**

**Paikkoja tarinasta: Häme, Köyliö, Köyliönjärvi, Hiirijärvi**

### Aktiviteetti A - Räppää tarina

Lallin kansantarina perustuu alun perin runoihin ja lauluihin, jotka kertovan Piispa Henrikin surmasta. Yrittäkäämme samaa, mutta modernein keinoin.

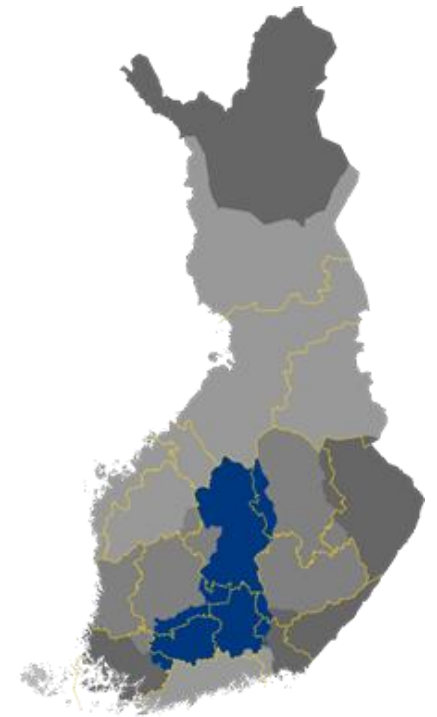
Lue Lallin tarina ja kirjoita siitä räppi. Sen tulisi luovasti tiivistää tarinan tapahtumat. Voit kirjoittaa räpin yksin tai yhdessä parin kanssa, jolloin toinen teistä voi olla Piispa Henrik ja toinen Lalli. Näin saatte räpistä dialogin.

Räpin kirjoittamisen jälkeen, esittäkää tuotos muille osallistujille.

### Aktiviteetti B - Aika pohtia

Lukekaa Lallin tarina ja miettikää kysymyksiä pareittain.

- Onko tarina mielestäsi tosi, surmasiko Lalli piispa Henrikin Köyliönjärven jäällä 1100-luvulla? Vai onko tarina mielestäsi myytti?
- Miksi tarinasta on mielestänne olemassa eri versioita?
- Miksi tarina on säilynyt tähän päivään asti, vaikka muita historiallisia tapahtumia ei ole kirjattu kyseiseltä aikakaudelta?
- Miksi on vaikeaa löytää luotettavaa tietoa 1100-luvun Suomesta? Onko kotimaasi historiasta säilynyt luotettavaa tietoa 1100-luvulta tai sitä edeltäviltä vuosikatoilta?
- Ovatko vallanpitäjät mielestäsi vaikuttaneet Lallin ja Piispa Henrikin tarinaan? Miksi vallanpitäjät haluaisivat vaikuttaa tarinan kertomiseen?



**Kuva 21. Suomen historiallinen maakunta Häme (kartalla sinisenä)**

## TEKSTI 10 - PIETRO MORRONELAINEN – PYHÄ CELESTINUS V

Pietro Morronelainen, myöhemmin Pyhä Celestinus V, syntyi Molisessa vuosien 1209 ja 1215 välillä vaatimattomaan talonpoikaisperheeseen. Nuorena miehenä hän asui jonkin aikaa Santa Maria di Faifolin benediktiiniluostarissa, joka oli tärkeä luostari Beneventossa. Asketismiin tottuneena hän vetäytyi 1239 Sulmonan yläpuolella sijaitsevalle Morrone-vuorelle.

Vuonna 1241, opiskeltuaan tovin Roomassa, hänet vihittiin papiksi ja hän palasi Morrone-vuorelle elämään yksinkertaista elämää samalle paikalle, jossa Morrone-luostari sijaitsee nykypäivänä.

Vuonna 1264 paavi Urbanus IV:n aikakautena, Pietro perusti veljeskunnan nimeltään Celestinuksen kerjäläismunkit (Celestine friars), jossa seurattiin erakkona elämisen tiukkoja Pyhän Benedictuksen luostarisääntöjä. Veljeskunnan päämaja sijaitsi Sant'Onofrio al Morrone -erakkoluostarissa.

Vuosien aikana hänen askeettinen kutsumuksensa ja eristäytyminen ulkopuolisesta maailmasta radikalisoitui. Kuitenkin vanhalla iällä Pietro Morronelaisen elämä mullistui.

Vuonna 1292 Paavi Nikolaus IV:n kuoltua,

hänelle oli valittava seuraaja. Ensin ruttoepidemia ja sitten kardinaalikollegion sisäiset ristiriidat olivat luoneet pattitilanteen, jonka takia Kaarle Anjoulainen päätyi matkustamaan Perugiaan konklaavin istuntoon pyytämään uuden paavin valintaa.

Istunnossa ehdotettiin Pietro Morronelaisen nimeä, joka tunnettiin eurooppalaisten hallitsijoiden keskuudessa askeettisena ja mystisenä hahmona. Pietro ei kuitenkaan ollut kardinaali, ja hänen kannattajiensa täytyi nujertaa suuri määrä vastustusta. Lopulta hänet valittiin paaviksi 5. heinäkuuta 1294.

Kun kirkon viestinviejät saapuivat Morrone-vuorelle, he löysivät «... vanhan miehen, ällistyneenä ja epäileväisenä tällaisia suuria uutisia kohtaan...» yllään «...rosoinen tunika». Tämän silmät peittyivät kyyneliin uutisen kuultuaan, ja hän ilmoitti kärsien hyväksyvänsä valinnan. Pietro Morronelainen saapui L'Aquilaan aasin selässä, jonka suitsista piti kiinni Napolin kuningas Kaarle II seuranaan kuninkaallinen saattue. Elokuun 29. päivänä 1294 hänet kruunattiin paaviksi nimellä Celestinus V, Santa Maria di Collemaggio -kirkossa.

Yksi hänen ensimmäisistä virallisista teoistaan oli julkaista paavin bulla "Bulla del Perdono" (armahdus koski Santa Maria Di Collemaggio-kirkossa syntinsä tunnustaneita ja katuvia aikavälillä 28.–29. elokuuta). Anteeksiantojuhla (Perdonanza) syntyi, ja sitä juhliitaan vielä tänäkin päivänä L'Aquilan kaupungissa; Perdonanzan juhlinta alkoi kuusi vuotta ennen pyhien vuosien perinteen alkua vuonna 1300.

Ruumiillisesti ja henkisesti väsyneenä paavin työn vaivalloisuudesta, joka oli hyvin kaukana hänen omasta luonteestaan, Celestinus V luopui paavin virasta. Joulukuun 13. päivänä 1294 hän ilmoitti asiasta konsistoriin. Vain kahdeksan päivän päästä kardinaali Benedetto Caetani, joka auttoi Celestinus V:ttä virasta luopumisessa, valittiin paaviksi nimellä Bonifatius VIII. Hän pelkäsi



Kuva 22. G.C. Bedeschini "Celestinus V" (1613)

eripuraa irtisanoutumisen vastustajien välillä ja välttääkseen kidnappauksen Bonifatius VIII lukitsi Pietro Morronelaisen Fumonon linnaan Frosinonen maakunnassa, jonne tämä kuoli 19. toukokuuta 1296.

Celestinus V:n irtisanoutuminen on hyvin kiistelty aihe. Uskotaan, että Dante Alighieri,



joka vastusti Bonifatius VIII:tta, viittasi Celestinus V:een Jumalaisen näytelmän ensimmäisessä osan Helvetti kolmannessa laulussa "...näin sen miehen varjon, min heikkous vei luopumukseen suureen".

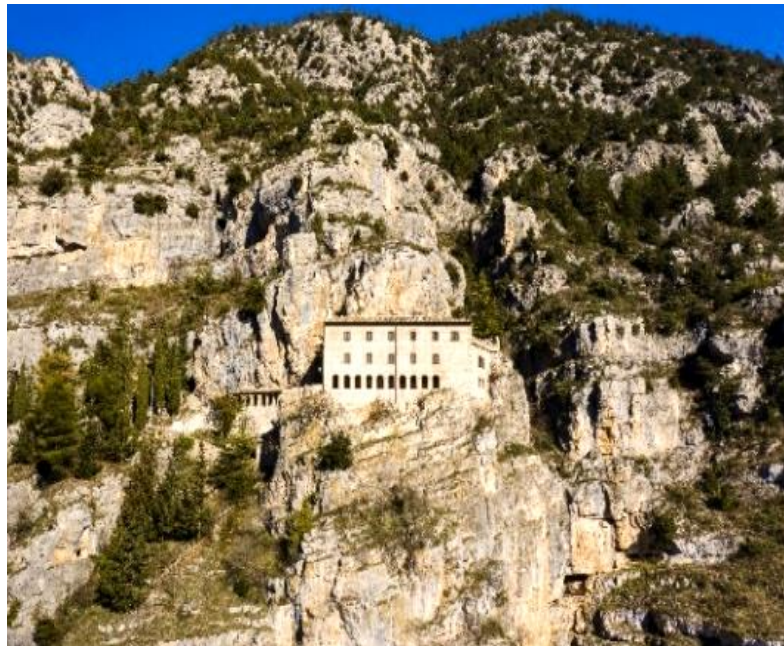
Toukokuun 5. päivänä 1313 Paavi Klemens V julisti Celestinus V:n pyhimykseksi ja helmikuussa 1317 hänen jäänteensä siirrettiin Santa Maria di Collemaggio -kirkkoon L'Aquilaan.

Nykyään Pietro Morronelainen on pyhimys ja kantaa nimeä Pyhä Peter Celestinus ja hänen merkkipäiväänsä vietetään 19. toukokuuta.

**Kuva 23. Collemaggio-kirkko**

#### **Paikkoja tarinasta:**

1. Morrone-vuori – Sant'Onofrio -erakkoluostari (Sulmonan kunta) ja Santo Spirito -luostari.
2. L'Aquilan kaupunki – Santa Maria di Collemaggio -kirkko.
3. Castello di Fumone -linna (Frosinone).



**Kuva 24. Sant'Onofrio -erakkoluostari**

Monien kirjoitusten joukosta, jotka kertovat Celestinus V:nnestä, haluamme kannustaa lukemaan **Ignazio Silonen** -kirjan, **Köyhän kristityn seikkailu (The Adventure of a Poor Christian)**, 1968.

Seuraavat aktiviteetit pyrkivät sijoittamaan Celestinus V:n keskiaikaiseen luostariympäristöön.

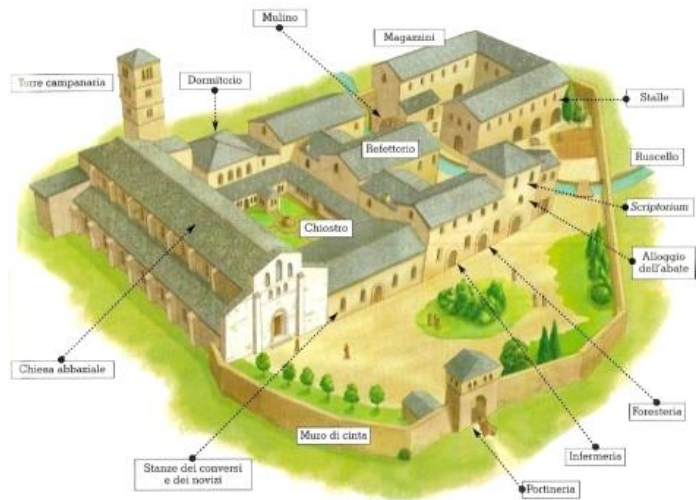
### Aktiviteetti A - Benediktiiniluostariin perehtyminen

Kaikki benediktiiniluostarit, kuten Santo Spirito al Morrone, rakentuvat ristikäytävän ympärille ja niillä on yhteisiä piirteitä.

- Etsi benediktiiniluostari omasta maastasi ja etsi sen pohjapiirustus tai näkymä siitä lintuperspektiivistä.
- Etsi seuraavat osuudet rakennelmasta:
  - a) kirkko;
  - b) ristikäytävä;
  - c) munkkien makuusali;
  - d) ruokasali;
  - e) tuomiokapituli;
  - f) vierasmaja.

Jos haluat, voit myös vertailla kahta eri luostaria ja koittaa tunnistaa samankaltaisuudet ja eroavaisuudet.

Voit esitellä työsi tulokset tekstifiedostona, dioina tai videona.



**Kuva 25. Benediktiiniluostarin rakenne**

### Aktiviteetti B - Pyhän Benedictuksen luostarisääntöihin perehtyminen



**Kuva 26. Pyhän Benedictuksen luostarisäännön aloitussivu**

Celestinus V noudatti teosta **Pyhän Benedictuksen luostarisääntöjä** (latinaksi: **Regula monachorum** tai **Sancta Regula**), jonka on sanellut Benedictus Nursialainen vuonna 534. Luostarisääntö koostuu esipuheesta ja 73 luvusta.

Se on luettavissa esim. seuraavilla sivustoilla:

[https://www.ora-et-labora.net/RSB\\_it.html](https://www.ora-et-labora.net/RSB_it.html) (italia ja latina)

<http://www.archive.osb.org/rb/text/toc.html> (englanti).

- Valitse osuus, joka kiinnostaa sinua eniten (esipuhe tai joku luvusta).

- Kommentoi kyseistä osiota (esipuhe – osuus tai luku – jos teksti on pitkä, voit keskittyä lyhyempään osuuteen).

- Kirjoita huolellisesti tekstin otsikko, luo sitten kahden sarakkeen taulukko (esim. Wordilla): kirjoita vasempaan sarakkeeseen alkuperäinen teksti ja korosta siitä sanoja ja sanontoja. Kirjoita oikeaan sarakkeeseen kommenttisi.

- Keskustelkaa sitten ryhmissä tekstinpätistä ja kommentteistanne.

# TEKSTI 11 - LIETTUAN SUURIRUHTINAS GEDIMINAS

Gediminas (syntyi 1275, hallitsi 1316–1341) oli Liettuan suuriruhtinas. Häneen viitattiin useissa lähteissä "liettualaisten ja monien rusilaisten kuninkaana", ja hän oli yksi Liettuan tärkeimmistä hallitsijoista. Gediminasin Liettuasta tuli koti monille eri kansalaisuuksille ja uskoille, jossa sekä Bysantin valtakunnan että länsimaalaiset latinaiset kulttuuriperinnöt kukoistivat.

Gediminas oli lahjakas poliitikko, fiksu diplomaatti ja menestynyt komentaja, joka taktikoi Paavin, Keisarin, Saksalaisen ritarikunnan, Puolan sekä Moskovan suuriruhtinaskunnan ympärillä. Hänen aikanaan Liettua oli Euroopan poliittinen pelaaja.

Uusi valtdynastia nimettiin hänen mukaansa - Gediminit. Heidän edustajansa (Jagiello-dynastia) hallitsivat myöhemmin Liettuaa sekä Puolan kuningaskuntaa, Unkaria ja Böömiä (Tšekin tasavallan suurin ja läntisin alue).

Vilnan kaupunki mainittiin ensimmäisen kerran Gediminasin kirjoittamassa kirjeessä, jonka päiväys oli 25. tammikuuta 1323. Tämä on ensimmäinen tunnettu maininta Liettuan ainaisesta pääkaupungista, kirjoitetussa lähteessä. Kaupungista tuli Gediminasin ja hänen dynastian syntymäpaikka, ja Vilnan linna Liettuan pääkaupungissa toimi Gedimini-Jagiello-dynastian asuinpaikkana. Heidän edustajansa nousivat Euroopan monarkioiden valtaistuimille. Vuosien 1323 ja 1324 välisenä aikana Liettuan suuriruhtinas Gediminas saneli hänen kuuluisat kirjeensä, jotka lähetettiin Paavi Johannes XXII:lle, Hansaliiton kaupungeille ja fransiskaaniensa sekä dominikaaniensa veljeskunnille, joissa hän kutsui kauppiaita, käsityöläisiä ja artesaneita, talonpojat, ritarit ja munkit Vilnaan.

Gediminas liitetään hyvin mielenkiintoiseen legendaan Vilnan kaupungin perustamisesta:

## Legenda Vilnan kaupungin perustamisesta

Eräänä päivänä Liettuan suuriruhtinas Gediminas lähti metsästämään 15 kilometrin päähän pääkaupungista Trakaista.

Metsästysretki oli onnistunut – suuriruhtinas kohtasi valtavan pedon, tauruksen, ja tappoi sen.

Koska oli liian myöhä palata Trakaihin, suuriruhtinas Gediminas pysähtyi Šventaragisin laaksossa ja vietti yönä siellä. Hän näki yöllä unta, jossa suuri rautasusi seisoivat vuorella ja ulvoivat niin äänekkäästi, että se kuulosti kuin sata sutta ulvoisi hänen sisällään.

Gediminas sanoi herättyään papilleen Lizdeikalle: "Näin oudon unen" ja kuvaili kaikki unen tapahtumat hänelle. Lizdeika oli pakanapappien johtaja. Hän sanoi: "Suuriruhtinas, rautasusi edustaa linnaa ja kaupunkia, jonka tulet rakentamaan sen paikalle. Tästä kaupungista tulee Liettuan maan pääkaupunki ja hallitsijoiden asuinsija, ja heidän tekojensa suuruus kaikuu läpi maailman".

Heti seuraavana päivänä suuriruhtinas Gediminas lähetti joukon ihmisiä rakentamaan yhden linnan Šventaragisin laaksoon ja toisen läheiselle korkealle vuorelle. Näin totellen jumalien tahtoa, Gediminas rakensi kaupungin ja nimesin sen Vilnaksi – Vilna-joen virran mukaisesti.



**Kuva 27. Liettuan suuriruhtinas Gediminas, 1600-luvun litografia**

**Ajankohta: 1200–1300-luku**  
**Paikkoja tarinasta: Vilna, Liettua**

### Aktiviteetti A: Lyhyen näytelmän esitys

Järjestä näytelmä liittyen legendaan. Osallistujat voivat luoda käsikirjoituksen ja näytellä rooleissa rautasuden tarinan. Tämän aktiviteetin voi tehdä yksin tai ryhmissä. Se tarjoaa mahdollisuuden tutkiskella tarinan hahmoja, dialogia ja tunteita.

**Ohjeet:** Tutustu rautasuden legendaan, kiinnitä huomiota hahmoihin, juonenkäänteisiin ja tärkeisiin tapahtumiin, joita voidaan hyödyntää näytelmässä. Kun kirjoitat käsikirjoitusta, mukauta legendan dialogia ja kohtauksia. Ole luova, mutta yritä kuitenkin pysyä uskollisena tarinan perusolemukselle. Jaa roolit ja päättäkää näytelmän päivä ja aika. Kutsukaa yleisöä, kuten ystäviä tai muita osallistujia, katsomaan näytelmää. Näytelkää ja nauttikaa kokemuksesta, jossa pääsette tuomaan rautasuden legendan lavalle.



**Kuva 28. G. Braun & F. Hogenberg "Vilna, Liettuan suurkaupunki" (1572)**

### Aktiviteetti B: Vilnaan tutustuminen

Tehtävänä on järjestää ohjattu kierros Vilnassa, jossa osallistujat voivat vieraila tarinaan liittyvissä tärkeissä paikoissa esim. Gediminasin linnan torni. Paikoissa he pääsevät oppimaan lisää Vilnan historiasta ja kulttuurista.

**Ohjeet:**

1. Aloita tutkimalla parhaita vierailupaikkoja Vilnassa. Hyödynnä Vilnan karttaa (esim. Google Maps), Vilnan turisti-infon sivuja (<https://www.govilnius.lt/visit-vilnius/places>).



**Kuva 29. Suuriruhtinas Gediminasin monumentti**

2. Luo matkasuunnitelma, jossa näkyy kierroksen käytännön asiat, kuten aika ja kesto.

3. Valmista koulutusmateriaali, joka pitää sisällään perustietoa Vilnan kohteista. Korosta varsinkin Gediminasiin liittyviä kohteita. Materiaali voi olla esite, lehtinen tai moniste, jossa näkyy historiallisia faktoja, kartta ja havaintoesimerkkejä.

4. Tapaa kierrospäivänä osallistujat sovitussa paikassa. Aloita kierros tarjoamalla yleiskatsaus Gediminasin historiaan. Johdata ryhmä jokaiseen kohteeseen ja jaa tarinoita ja uusia näkökulmia. Muista pitää taukoja aina, kun se on tarpeellista, jotta osallistujilla on tilaisuus kysyä kysymyksiä, keskustella ja ottaa kuvia.

## TEKSTI 12 - BARBORA RADZIWIŁŁ



**Kuva 30. Barbora Radziwiłł (François Grenierin tekemä litografia vuodelta 1857, joka jäljittelee 1500-luvun maalausta, jonka on tehnyt tuntematon taiteilija Nesvizhista. (J. K. Vilčinskisin Vilnan kansioista)**

brokadista valmistettuja mekkoa, damastia, satiinia ja silkkiä, kullalla ja hopealla kirjailtuja liivejä, kärppä- ja soopeliturkkeja, reikäommel hattuja ruusukoristein, keskieurooppalaisia baskereja, seitsemänsäkeisiä helmellisiä otsanauhoja ja paljon muitakin. Kaunis aatelinainen rakasti vihreää, valkoista ja etenkin punaista. Hänellä oli useita rubiini-, safiiri, agaatti- ja helmisormuksia, sekä tiaroita, kultaketjuja, rannekoruja ja rannekelloja. Kuningattaren lempisormus on selviytynyt historian läpi – kultainen sormus, jota koristaa musta emali ja kolme herneenkokoista jalokiveä: timantti, rubiini ja smaragdi. Hän käytti usein myös kuusi rivistä helmikaulakoruja, jota koristeli rubiinit ja kultainen nauha.

Vuonna 1543, Barboran viehätysvoima kookutti Sigismund Augustuksen, Puolan kuninkaan ja Liettuan suuriruhtinaan (1520–1572). Heidän rakkautensa oli poikkeuksellisen vahvaa. Joskus vuoden 1547 paikkeilla, Sigismund Augustus ja Barbora menivät salaa naimisiin. Heidän rakkaustarinansa ja avioliittonsa olivat historiallinen erikoistapaus 1500-luvun puolivälissä. Hallitsija vastusti keskiaikaisen Euroopan tapoja sekä vanhempiansa, aateliston ja kansan mielipidettä ja nai rakkaudesta ei-kuninkaallisen naisen.

Kun he eivät olleet yhdessä, rakastavaiset lähettivät usein toisilleen kirjeitä. Barbora kertoi kirjeissään Sigismundille rakkaudestaan, kertoi olevansa huolissaan terveydestään, kiitti häntä kaikesta rakkaudesta, pyysi miestänsä muistamaan hänet ja lähetti kirjeiden mukana sydämellisiä lahjoja. Yhdessä kirjeessä, jonka hän kirjoitti Dubingiaissa joulukuussa 1547, Barbora lähetti

Barbora Radziwiłł, liettuaksi Barbora Radvilaitė, oli Liettuan suurherttuatar ja Puolan kuningatar. Hänen puolisonsa oli Jagiellon dynastian viimeinen hallitsija, kuningas Sigismund II.

Barbora syntyi Vilnassa joko vuonna 1520 tai 1522. Hän oli perheensä nuorin. Hän kasvoi Vilnassa vanhempiansa kauniissa luksuspalatsissa Neris-joen rannalla. Hän kasvoi Vilnan aateliston, koulutettujen ja kuuluisien ihmisten, ympäröimänä. Barbora sai erinomaisen koulutuksen, puhui useita kieliä sujuvasti ja oli hyvin sivistynyt. Hän hämmästytti miehiä tiedoillaan politiikasta, historiasta ja maantieteestä sekä taidoillaan pelata shakkia ja metsästää. Vuonna 1536, hänen isänsä järjesti sopimuksen hänen avioitumisestaan Rodūnėn perheen kanssa, jonka mukaan hänen tuli avioitua Stanislovas Goštautas kanssa. Viisi vuotta myöhemmin Barboran aviomies kuoli yllättäen, jättäen hänet leskeksi nuorella iällä.

Barboralla oli hyvin sopuisa vartalo ja pituutta noin 162 cm (naisen keskipituuden ollessa 148–154 cm). Hän oli rakenteeltaan hyvin siro ja hänen vartalonsa oli hyvin sopusuhtainen ohuen vyötärön ja suhteellisen leveän lantion ansiosta. Barbora piti kovasti meikkaamisesta, käytti parfyymeja ja kävi kylvyssä päivittäin. Tämä oli monelle aikalaiselle yllätys, sillä uskottiin, että runsas kylpeminen on epäterveellistä. Hän pukeutui kauniisti ja elegantisti. Barboran vaatekaappi oli henkeäsalpaava:



rakkaalle miehelleen sormuksen ja rannekellon ja pyysi häntä ajattelemaan ja muistelemaan vaimoaan tunnin verran.

Aviomiehensä työn ansiosta Barbora kruunattiin Puolan kuningattareksi 1550. Kuitenkin pian kruunajaisten jälkeen Barbora sairastui vakavasti ja hän kuoli 1551. Ennen kuolemaansa Barbora ilmaisi toivomuksensa tulla haudatuksi Vilnaan, jossa hän oli elänyt onnellisesti aviomiehensä Sigismund Augustuksen kanssa.

Barboran elämää on romantisoitu 1700-luvulta asti traagisena rakkaustarinana. Kansa on pitänyt hänen tarinaansa mukaansatempaava ja useat taiteilijat ovat käyttäneet sitä inspiraationa ja luoneet runoja, näytelmiä, elokuvia ja muita teoksia hänen elämästään. Tämä on tehnyt Barbora Radziwiłłista yhden kuuluisimmista ja tunnetuimmista naisista Liettuan suuriruhtinaskunnan ja Puolan kuningaskunnan ajoilta.

**Ajankohta: 6. joulukuuta 1520/1522  
– 8. toukokuuta 1551**

**Paikkoja tarinasta:**

**Vilna, Liettua ja Krakova, Puola**

### Aktiviteetti A - Kirjeen kirjoitus

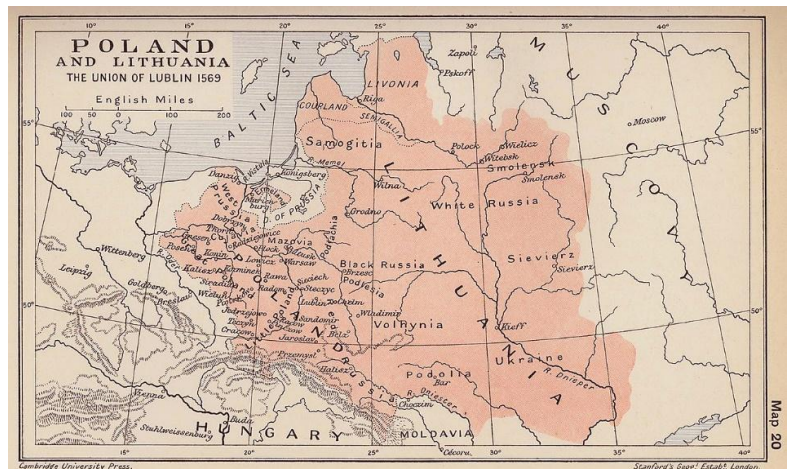
Barbora Radziwiłł on tunnettu hänen kirjeenvaihdostaan aikansa vaikutusvaltaisten hahmojen kanssa, mukaan lukien aviomiehensä, äitinsä ja veljensä. Tehtävänä on kirjoittaa fiktiivinen kirje Barborana ja tutkia hänen ajatuksiaan, halujaan ja haasteita.

**Ohjeet:** Etsi tietoa Barboran elämästä, hänen lähtökohdistaan, perheestä, avioliitosta Sigismundin kanssa ja hänen osallisuudestaan politiikkaan. Tämä taustatutkimus auttaa sinua ymmärtämään Barboran ajan historiallisen kontekstin. Päätä haluatko kirjeen olevan muodollinen, joka keskustelee poliittisista asioista vai intiimi, jossa paljastetaan yksityisiä ajatuksia ja tunteita, vai kenties molempia? Tehtävän lopuksi voitte järjestää lukutuokion, jossa jokainen osallistuja lukee vuorollaan kirjoittamansa kirjeen ääneen.

### Aktiviteetti B - Muotisuunnittelua

Barbora Radziwiłł oli kuuluisa muotitajustaan ja luksusvaatteistaan. Järjestä muotisuunnittelu-aktiviteetti, jossa osallistujat suunnittelevat vaatteita, joiden inspiraationa toimii renessanssin aikaiset muotitrendit, samalla reflektoiden erityisesti Barboran tyyliä. Osallistujat voivat tutkia historiallista vaatetusta, kankaita ja asusteita ja käyttää mielikuvitusta suunnitellessaan omat renessanssin inspiroimat asut.

**Ohjeet:** Tutki renessanssin aikaista muotia. Kiinnitä huomiota varsinkin vaatetyyleihin, kankaisiin ja asusteisiin, jotka olivat suosittuja aikakaudella. Voit etsiä tietoa useista eri lähteistä: kirjoista, verkkoartikkeleista. Lähteet auttavat sinua ymmärtämään paremmin renessanssin aikaisia muotitrendejä. Kiinnitä huomiota aikakauden päaelementteihin, kuten siluettiin, kaulaukkoon, hihoihin, kankaisiin ja somisteisiin. Piirrä tai luo oma tulkintasi renessanssijan vaatteista käyttäen inspiraationasi Barboraa. Järjestä muotinäytös tai esitelmä, jossa esitellään valmiita renessanssijan inspiroimia asuja. Jakakaa inspiraation lähteet ryhmän kesken ja keskustelkaa asujen historiallisesta merkityksestä.



**Kuva 31. Puolan ja Liettuan kartta Lublinin unionin jälkeen 1569. - "The Cambridge Modern History Atlas", 1912, London: Cambridge University Press.**

# LÄHTEET

- Barbora Radvilaitė Dubingiuose (2023). [Barbora Radvilaitė in Dubingiai] <<https://dubingiai.info/barbora-radvilaite-dubingiuose>>, consulted 29.5.2023.
- Heikkilä, Mikko K. (2016). Kuka oli Herra Heinäricki? Piispa Henrikin arvoitus [The mystery of Bishop Henry]. Tampere University Press. <<https://urn.fi/URN:ISBN:978-952-03-0305-1>>, consulted 25.5.2023.
- Huuhtanen, Anna (2023). Mikä ihmeen nuuttipukki? Nuutinpäivän erikoinen perinne on nykyään monille vieras. [What is Nuuttipukki – the bad Santa?] [Kaksplus 1.1.2023.](#), consulted 26.5.2023.
- Il Bestiario D'Italia. Mappa delle creature leggendarie delle nostre regioni (2019) [The Bestiary of Italy. Map of the legendary creatures of our regions] <<https://monstermovieitalia.com/2019/02/21/bestiario-italia-mappa-creature-leggendarie-racconti-regioni>>, consulted 27.5.2023.
- Jaakkola, Jalmari (1936). "Vähän Lallista ja Lalloilasta". Satakunta – Kotiseutututkimuksia X [About Lalli and Lalli's deeds. Home region research]. <[Helsingin yliopiston Satakuntalainen osakunta.](#)>, consulted 25.5.2023.
- JAV LB Švietimo Taryba (2012). Eglė, žalčių karalienė (English translation) [Eglė the Serpent Queen] <[https://www.svietimotaryba.org/wp-content/uploads/2017/08/egle\\_angliskai.pdf](https://www.svietimotaryba.org/wp-content/uploads/2017/08/egle_angliskai.pdf)>, consulted 25.5.2023.
- Karalius, Gediminas (2023). Gedimino laišakai [Letters of Gediminas]. – Lietuvių literatūros ir tautosakos institutas, Vilnius.
- Kauno apskrities viešoji biblioteka (2023). Eglė žalčių karalienė XIX amžiuje ir šiandien. [Eglė the Serpent Queen in the 19th century and today] <<https://knyga.kvb.lt/lt/daugiau-naujienu/itemlist/tag/M%20Jasevi%C4%8Dius>>, consulted 25.5.2023.
- L'alta quota della Maiella (2023) [The high mountain of the Maiella] <<https://www.parcomajella.it/Le-bellezze-di-Maja.htm>>, consulted 28.5.2023.
- Lahola, Marjaana (2018). Etelä-Suomen Sanomat. ESS.fi 8.1.2018 Nuutti vie lauantaina joulun - päivän nimi tulee tanskalaisilta pyhimyksiltä ja nuuttipukkeja liikkuu edelleen [Nuuttipukki ends the Yule celebration - custom still alive]. Etelä-Suomen Sanomat. ESS.fi 8.1.2018 <<https://www.ess.fi/art2428341>>, consulted 26.5.2023.
- Lietuvių literatūros ir tautosakos institutas (2007). Pasaka "Eglė žalčių karalienė" I-V tomai. [The fairy tale "Eglė the Serpent Queen"].
- Mankkinen, Jussi (2022). Myrkkyaasuja hönkiviä jättiläiskäärmeitä ja metsässä kirkuvia vainajaolentoja: tällaisia ovat suomalaisen kansanuskon kammatukset [Finnish mythical creatures]. Yle 25.10.2022. <<https://yle.fi/a/3-12666395>>, consulted 26.5.2023.
- Matuškaitė, Marija (2008). Karalienė Barbora ir jos atvaizdai [Queen Barbora and her images] – Versus Aureus, Vilnius.
- Nacionalinis muziejus Lietuvos Didžiosios kunigaikštystės Valdovų rūmai. Grand Duke of Lithuania Gediminas and the 700th anniversary of Vilnius. <<http://bareljefai.valdovurumai.lt/lt/bareljefai/i/169>>, consulted 26.5.2023.
- Nikžentaitis, Alvydas (1989). Gediminas. – Vyriausioji enciklopedijų redakcija, Vilnius.
- Onnettomuustutkintakeskus OTKES (2022). <[Ta-pa-tur-mai-set huk-ku-mi-set 2021](#)> [Accidental drowning facts], consulted 25.5.2023.
- Ovidio: dai consigli sulle strategie d'amore, all'esilio (2020). [Ovid: from advice on love strategies, to exile] <<https://lecuriositadisophia.wordpress.com/2020/03/19/ovidio-dai-consigli-sulle-strategie-damore-allesilio>>, consulted 27.5.2023.
- Parco Nazionale d'Abruzzo: ecco la Lista Completa dei Sentieri Turistici (adatti a tutti) tra Natura e Bellezza (2021) [Abruzzo National Park: Here is the Complete List of Tourist Trails

- (suitable for everyone) between Nature and Beauty] <<https://www.viaggiando-italia.it/parco-nazionale-dabruzzo-ecco-la-lista-completa-dei-sentieri-turistici-adatti-a-tutti>>, consulted 28.5.2023.
- Petrini, Vincezo Lisciani (2023). Publio Ovidio Nasone: vita e poetica. [Publius Ovid Naso: Life and Poetics] <<https://www.studenti.it/publio-ovidio-nasone-vita-e-poetica.html>>, consulted 27.5.2023.
  - Porthan, Tiina & Porthan, Tero (2022). The Finnish Book of the Dead: Gods, Spirits and Creatures of the Underworld in Finnish Mythology and Folklore. Independently published (August 5, 2022).
  - Pulkkinen, Risto (2014). Suomalainen kansanusko [Finnish folk religion]. Helsinki: Gaudeamus, E-book.
  - Rantanen, Jari (2004). Turun Sanomat TS.fi 13.1.20024 Naamiokiertue päättää joulun [Masked tour ends Christmas time] <<https://www.ts.fi/viihde/1073939292>>, consulted 26.5.2023.
  - Rete sentieristica (2023) [The Park Trails] <<https://www.parcoabruzzo.it/rete-sentieristica.php>>, consulted 28.5.2023.
  - Sieppi, Julia (2015). Lepopäivänä ei mennä kalaan – Entisaikojen taruolennot pitivät kansan kurissa [Old time mythical creatures controlled the people]. Yle 16.11.2015. <<https://yle.fi/a/3-8458438>>, consulted 25.5.2023.
  - Siuro.info. Veden väki - [entisaajan uskomuksia](#) [Old time beliefs], consulted 25.5.2023.
  - Staudinger, Suvi (2019). Suomi, 57 000 – 168 000 järven maa [The country of thousand lakes or more] [blog]. [Maanmittauslaitos \(MML\)](#) 12.7.2019, consulted 26.5.2023.
  - Suh.fi [SUH:n](#) ennakkotilastot hukkumisista [Preliminary drowning statistics], consulted 29.5.2023.
  - Suomen etymologinen sanakirja (1992-2000). [Näkki](#) [Etymological dictionary], consulted 26.5.2023.
  - Un parco di Montagna Affacciato sul Mare (2020) [A Mountain Park Overlooking the Sea] <<https://www.parcomajella.it/Organizza-un-escursione.htm>>, consulted 28.5.2023.
  - Vätäinen, Erika (2023). Scandification. Exploring Finnish mythology creatures and [Finnish folklore](#), consulted 25.5.2023.
  - Vähäkangas, Kirsti (2003). [Raahenmatkailuoppaat.fi 20.12.2003](#) Hyvä Tuomas joulun tuopi, paha Nuutti pois sen viepi [Good Tuomas brings Christmas, bad Knut takes it away], consulted 26.5.2023.
  - Vaitkevičius, Gediminas (2010). Vilniaus įkūrimas [Founding of Vilnius]. – Lietuvos nacionalinis muziejus, Vilnius.
  - Visuotinė lietuvių enciklopedija. Barbora Radvilaitė. <<https://www.vle.lt/straipsnis/barbora-radvilaite>>, consulted 29.5.2023.
  - Visuotinė lietuvių enciklopedija. Gediminas. <<https://www.vle.lt/straipsnis/gediminas>>, consulted 26.5.2023.
  - Wikiaineisto [Piispa Henrikin surmavirsi](#) [Death hymn of Bishop Henry], consulted 26.5.2023.
  - Wikipedia.fi [Näkki](#), consulted 26.5.2023.
  - Wikiquote Suomenkielisiä [sananlaskuja](#) [Finnish proverbs], consulted 26.5.2023.



**Euroopan unionin  
osarahoittama**

Tämän projektin toteuttaa:



<https://delartetdautre.com>



<https://www.atostogoskaime.lt>



<https://www.utu.fi>



<http://www.webpertutti.eu>