

# Sukelluksia kulttuuriperintöön!

Tehtäväideoita lasten ja nuorten  
kulttuuriperintöteemaisiin kerhoihin



Kulttuuriperintö-  
kasvatuksen  
seura

# Tervetuloa sukeltamaan kulttuuriperinnön tehtäväpankkiin!

Sukelluksia kulttuuriperintöön! -tehtäväpankki on tarkoitettu kaikille kulttuuriperintökasvatuksesta kiinnostuneille. Jokainen pankin 24 tehtävästä on kehitetty ja testattu yhdessä lasten ja nuorten kanssa. Suurin osa tehtävistä on tuotettu *Kulttuuriperintökasvatuksen seuran* historiakerhoissa vuosina 2016–2023, mutta tehtäviä ovat olleet tekemässä lisäksi *Rauman merimuseo*, *Suomalaisen kirjallisuuden museo Pukstaavi* sekä *Sagalundin museo & lastenkulttuurikeskus*.

Tehtäväpankki koottiin osana Kulttuuriperintökerhotoiminnan keskus -hanketta. Keskus oli opetus- ja kulttuuriministeriön rahoittama Kulttuuriperintökasvatuksen seuran hanke, jossa edistettiin kulttuuriperintöteemaisia kerhoja osana Harrastamisen Suomen mallia sekä pidettiin yllä verkostoa kulttuuriperintöteemaisten kerhojen järjestämisestä kiinnostuneiden kesken. Keskus kokosi yhteen tapaamisiin kerhojen ohjaajia ja järjestäjiä, museoita, yhdistyksiä ja kotiseututoimijoita ympäri Suomen lukuvuoden 2022–2023 aikana.

Käsissäsi oleva tehtäväpankki toimii paitsi ideoiden aarreaittana, myös eräänlaisena lukuvuosisuunnitelmana. Tehtäviä on eri vuodenaikoihin ja niitä voi halutessaan liittää osaksi erilaisten juhla- tai kulttuuripäivien teemoja. Tehtäväpankkia voi lukea vuosikellona kronologisesti tai pankista voi poimia itselleen mieluisimmat ja sopivimmat tehtävät.

Meille Kulttuuriperintökasvatuksen seuralla kerhotoiminnan keskiössä on ollut aina lasten ja nuorten ääni – heidän toiveensa ja mielenkiinnon kohteensa. Suosittelemmekin,

että materiaalipankin tehtäviin tutustutaan yhdessä lasten ja nuorten kanssa ja heidän annetaan vaikuttaa niin toiminnan sisältöihin kuin tehtävien tekotapoihin.

Kulttuuriperinnön ajatuksessa viiptyilee pysyvyyden ideaali, mutta kulttuuriperinnön tulee olla myös alati kehittyvää ja uudelleen määriteltävissä olevaa. Tätä jatkuvuutta tukee lasten ja nuorten osallisuus. On tärkeää ylläpitää hyvää ja vapaata keskusteluyhteyttä tehtävien teemojen parissa.

Tahdomme kiittää *Jenny Rantaa*, *Paula Kuparia* ja *Rau-*  
*man merimuseota*, *Emilia Ala-Monosta*, *Mari Immosta* ja  
Suomalaisen kirjallisuuden museo Pukstaavia sekä *Kristiina*  
*Tiaista* ja Sagalundin museo & lastenkulttuurikeskusta.  
Kiitämme myös kaikkia niitä entisiä ja nykyisiä historiakerho-  
jemme ohjaajia, joiden idearikkaudesta ja luovuudesta tämä-  
kin materiaalipankki ammentaa – kiitos *Emilia Ala-Mononen*,  
*Alonzo Heino*, *Mirkka Hekkurainen*, *Lauri Hietala*, *Annabel*  
*Kajetski*, *Maarit Lampinen*, *Salla Lindgrén*, *Salli Matinlinna*,  
*Teemu Parviainen*, *Jari Paunila*, *Jari Pönni*, *Jenny Ranta*, *Siiri*  
*Suhonen* ja *Petra Vairimaa*. Materiaalipankin taittotyöstä  
kiitämme *Linnea Lindgreniä*.

31.5.2023

*Tuuli Laakso*, historiakerhokoordinaattori

*Eeva Astala*, toiminnanjohtaja

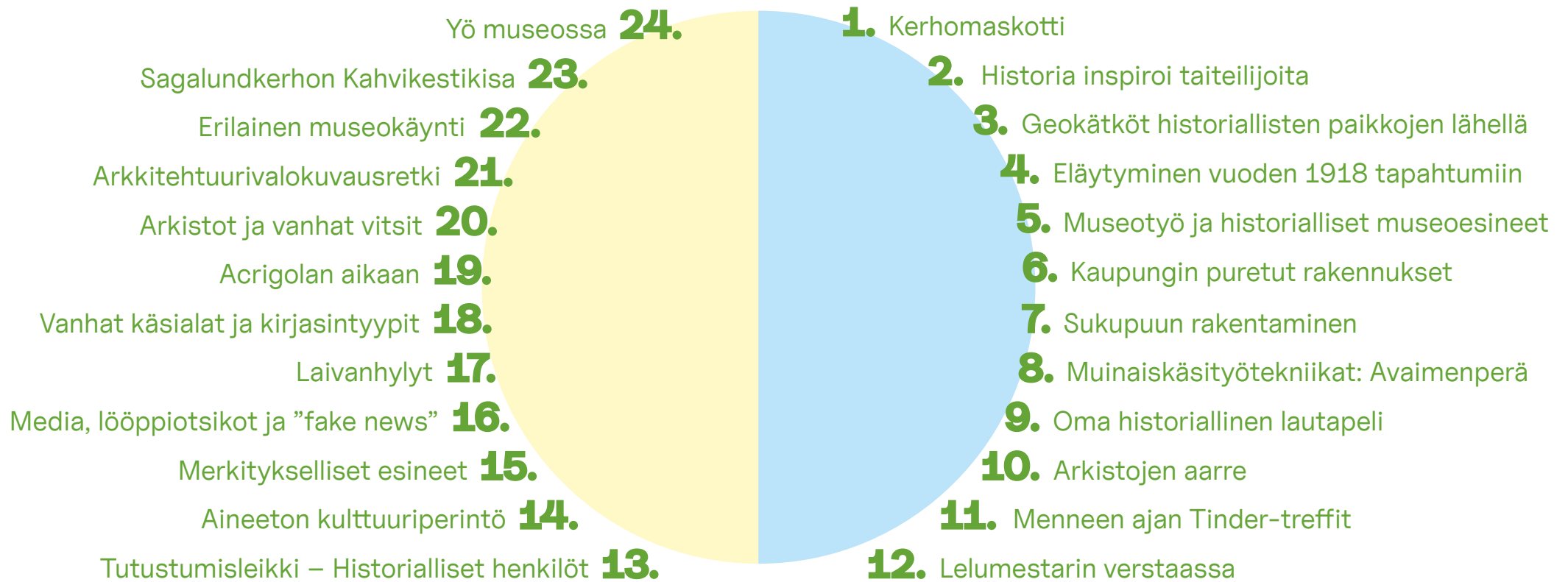
Suomen Kulttuuriperintökasvatuksen seura

# Sisällys

## Tehtävät lukuvuoden kierron mukaan

elo–joulukuu

tammi–toukokuu





# 1. Kerhomaskotti



## Tehtävän teema

Toteutetaan yhteistyössä kerholle oma maskotti. Työskente-  
lyn myötä kerholaiset oppivat tuntemaan toisiaan paremmin  
ja toimimaan ryhmässä. *Tehtävä sopii jokaisen kerhokauden  
alkuun.*

## Tehtävän tavoite

Tehtävän tavoitteena on tukea kerholaisten ryhmäytymistä.  
Kerhomaskotin tekeminen luo perustaa kerhon jatkuvuudelle:  
maskotti on mukana kerhossa jokaisena kerhokertana ja  
toimii juuri tämän kerhoporukan edustajana ja innoittajana.

## Ikäryhmä, jolle tehtävä on suunnattu

Kerhomaskotin tekeminen saattaa kiinnostaa erityisesti ala-  
kouluikäisiä, mutta riippuen maskotin luonteesta ja hahmos-  
ta, voi se olla hauska puhde myös vanhemmille kerholaisille.

## Tehtäväkuvaus

Suunnitellaan yhdessä kerholle oma maskotti. Maskotin ei tarvitse olla perinteinen pehmeä otus, vaan se voi olla vaikka juliste tai pahvinen rakennelma. Kerhomaskotti voi olla myös esimerkiksi piirustus tai maalaus. Tarkkaa ohjeistusta maskotille ei ole, vaan kerholaiset saavat itse käyttää mielikuvitustaan olemassa olevien materiaalien puitteissa.

Työtä voi myös jakaa kerholaisten kesken: Joku voi suunnitella jalan, toinen käden ja kolmas pään. Lopuksi hahmo kootaan yhteen ja sille keksitään nimi sekä tausta.

Kerhomaskotin työstämisen yhteydessä voidaan tehdä esittäytymiskierros ja kertoa, mitä kaikkea kulttuuriperintöteemaiselta kerholta toivoo.

## Tarvittavat mahdolliset välineet/materiaalit

Kerhomaskotin voi tehdä mistä vain materiaalista. Tässä on erinomainen tilaisuus hyödyntää kierrätys- tai ylijäämämateriaalia. Maskotin voi tehdä esimerkiksi pahvista, kartongista tai paperista julisteeksi seinälle. Tai olisiko mahdollista hankkia esim. huopakangasta, josta leikata ja ommella yhdessä isokokoinen hahmo, joka täytetään vanulla, vanhoilla kankailla tms.? Tällöin kerholaisten tulee osata neulan ja langan käyttö.

### Tehtävän toteuttamista tukeva materiaali

 Katso esimerkkiä *Kaarisillan yhtenäiskoulun maskoteista*.



Tehtävä 1: Kerhomaskotti. Kuva: Pixabay

# 2.

## Historia inspiroi taiteilijoita



### Tehtävän teema

Tehtävässä annetaan mielikuvituksen ja luovan ilmaisun kukkia. Samalla eläydytään ja aikamatkaillaan historiaan.

*Tehtävä sopii hyvin esimerkiksi Tove Janssonin ja suomalaisen taiteen päivään, jota vietetään 9.8.*

### Tehtävän tavoite

Tehtävässä yhdistyy oma mielikuviutus, historian havina sekä luova ilmaisu. Tavoitteena on inspiroitua historiallisesta tapahtumasta tai paikasta ja luoda siitä oma kuvallinen tulkinta.

### Ikäryhmä, jolle tehtävä on suunnattu

Tehtävä sopii kaikenikäisille.



## Tehtäväkuvaus

Kerholaiset piirtävät tai maalaavat historiallisen tapahtuman inspiroivassa paikassa. Kerho pohtii yhdessä sopivan paikan, mieluiten ulkoa lähiympäristöstä, jossa voi piirtää ja maalata rauhassa. Oleellista on löytää paikka, jossa historiaa pystyy tavalla tai toisella aistimaan ja kohtauksia menneisyydestä on helppo kuvitella. Paikan on hyvä olla sellainen, että kerholaiset voivat hajaantua työskentelemään eri puolille.

Mikäli sää on huono, voi ohjaaja tiedustella esimerkiksi jonkin läheisen museon tiloja kerhon käyttöön.

Kerholaiset voivat kuvitella jonkin historiallisen tapahtuman, jonka he piirtävät tai maalaavat. Oleellista on mielikuvituksen käyttäminen. Työ voi olla esittävä tai abstrakti teos. Ohjaaja voi etsiä etukäteen tietoa valitun paikan historiallisista tapahtumista kerholaisten mielikuvitusta rikastuttamaan.

Lopuksi jokainen kertoo, millaisia historiallisia mielikuvia hänellä heräsi paikasta, jossa teosta työsti. Kuvista voidaan tehdä pieni näyttely kerhotilaan.

## Tarvittavat mahdolliset välineet/materiaalit

Tähän tehtävään tarvitaan valikoima välineitä piirtämiseen sekä maalaamiseen, kuten erilaisia papereita, kartonkeja, piirustuskyiniä, tusseja sekä vesivärejä, pensseleitä, vesikuppeja, teippiä ja maalaus- tai piirustuslustoja.



Tehtävä 2: Historia inspiroi taitelijoita. Kuva: Pixabay

# 3. Geokätköt historiallisten paikkojen lähellä



## Tehtävän teema

Teemana on paikallishistoria, jonka lomassa tutustutaan geokätköilyyn. *Kerta kannattaa toteuttaa keväällä tai syksyllä*, sillä talvella useat maamerkit ovat huomommin nähtävissä ja geokätköt hankalammin löydettävissä.

## Tehtävän tavoite

Tehtävän tavoite on saada nuoret tutustumaan paikallis-historiaan ja mahdollisesti vähemmän tunnettuihin maamerkkeihin omalla kotiseudullaan. Ulkoilun ja pelinomaisen geokätköilyn lomassa nuoret oppivat historiasta ja siitä, millaisia maamerkkejä luonnossa liikkua voi itsenäisesti tutkia. Aihetta voi laajentaa koskemaan paikallisen historian lisäksi valtakunnallista tai kansallista näkökulmaa. Mitä muualla tapahtui siihen aikaan, kun maamerkki rakennettiin?

## Ikäryhmä, jolle tehtävä on suunnattu

Tehtävä on hyvä yläkouluikäisille, mutta riippuen geokätköjen paikasta ja niihin liittyvästä historiallisesta kontekstista sopii se myös nuoremmille koululaisille.

## Tehtäväkuvaus

Geokätköily on ulkoiluharrastus, jossa etsitään ja piilotetaan geokätköiksi kutsuttuja rasioita usein GPS-laitteen, esimerkiksi älypuhelimien avulla. Geokätkön sisältöä ei ole määritelty tarkasti säännöillä. Ainoa vaatimus on, että kätköstä löytyy lokikirja, johon käynnit kirjataan sekä kätkötiedote, jossa kerrotaan lyhyesti harrastuksesta siltä varalta, että joku ulkopuolinen löytää kätkön. Kerho voi halutessaan liittää geokätköön omat terveisensä.

Ohjaaja etsii etukäteen tietoa paikallishistoriasta ja katsoo, löytyykö siihen liittyvien maamerkkien tai tapahtumapaikkojen läheisyydestä geokätköjä. Ohjaaja selittää ryhmälle, mitä geokätköily on ja millainen on sen historia. Lähdetään ryhmän kanssa valitulle paikalle tutustumaan lähialueen historiaan ja etsimään sinne piilotettuja kätköjä. Kätköt voivat itsessään sisältää tietoa paikan historiasta, mutta ohjaaja voi kertoa siitä lisää tai ottaa mukaansa esimerkiksi paikallishistorian asiantuntijan. Kerhokerran loppuksi voidaan keskustella siitä, mitä nähtiin ja löydettiin.


## Tarvittavat mahdolliset välineet/materiaalit

Tehtävään tarvitaan jonkinlainen laite, jossa on GPS-yhteys, kuten tabletti tai älypuhelin. Geokätköilyä varten ohjaajan kannattaa etukäteen ladata sille tarkoitettu sovellus laitteelle. Mukaan kannattaa ottaa myös kyniä lokikirjaa varten. Jos kerhossa on paljon osallistujia, kannattaa jakautua pienryhmiin, jolloin jokainen ryhmä tarvitsee oman laitteen kätkön löytämiseen. Lisäksi on hyvä varmistaa, että kerholaisilla on valittuun maastoon sopivat varusteet mukanaan (hyvät kengät jne.).

## Muuta huomioitavaa

Ennen kerhokertaa kannattaa lyhyesti käydä läpi mitä geokätköily on. Lisäksi kannattaa taustoittaa miksi menette tietylle paikalle hakemaan kätköjä ja mitä paikan päällä kannattaa tarkkailla.

## Tehtävän toteuttamista tukeva materiaali

-  Tutustu geokätköilyyn sekä ohjeisiin ja neuvoihin harrastuksen eri vaiheista [geokätköt.fi-sivustolla](http://geokätköt.fi-sivustolla).

*Kiitämme tehtävästä Rauman Merimuseota ja kerho-ohjaaja Jenny Rantaa. Tutustu Rauman Merimuseoon.*



Tehtävä 3: Geokätköt historiallisten paikkojen lähellä. Kuva: Jenny Ranta 2019  
*Tunnistaisitko kuvasta kivisen puolustusrakennelman? Entä jos olisit muuten vain ulkoilemassa, osaisitko kiinnittää huomiota kyseiseen kiviröykkiöön? Miksi se on rakennettu juuri siihen? Kuva Rauman Petäjäksestä, ensimmäisen maailman sodan aikaisia puolustusrakennelmia.*

# 4. Eläytyminen vuoden 1918 tapahtumiin



## Tehtävän teema

Teemana on tarkastella vuoden 1918 Suomen sisällissodan tapahtumia. *Tehtävä sopii esimerkiksi 21.9. vietettävän Kansainvälisen rauhan päivän teemoihin.* Tehtävässä voidaan pohtia sodan ja rauhan teemoja laajemminkin.

## Tehtävän tavoite

Tavoitteena on oppia ymmärtämään sisällissodan kokeneiden ihmisten elämää ja arkea. Historian tunteminen ja historian tapahtumiin eläytyminen edistävät empatiakyvyn kehittymistä.

## Ikäryhmä, jolle tehtävä on suunnattu

Aiheen rankkuuden vuoksi tehtävä sopii yläkouluikäisille, parhaiten 8.–9.-luokkalaisille. Sisällissodan teemoja olisi hyvä olla käytyä läpi jo koulun historiatunnilla.



## Tehtäväkuvaus

Käydään läpi Suomen sisällissotaa ja sen syitä sekä tutustutaan museokeskus Vapriikin kattavaan kuvatietokantaan. Lisäksi luetaan aikalaiskuvauksia esimerkiksi ”Tampere tulussa 1918” -kirjasta. Ohjaajan on hyvä tutustua materiaaleihin etukäteen.

Kerholaiset tekevät omat pienet tutkimukset tai esitelmät itseään kiinnostavasta sisällissotaan liittyvästä aiheesta, kuten vankileireistä ja naiskaartilaisista. Apuna voi käyttää esimerkiksi Tampereen yliopiston ”Koskesta voimaa”-verkkosivua.

Lisäksi tehdään ”eläytymistehtävä”, jossa kerholaiset ottavat valokuvia, joissa he eläytyvät vuoden 1918 tapahtumiin. Kuvia ja esitelmiä on hyvä myös katsella ja purkaa yhdessä.

## Tarvittavat mahdolliset välineet/materiaalit

Kerholaiset tarvitsevat laitteet, joilla selata verkkosivuja ja etsiä tietoa. Lisäksi heillä tulisi olla esimerkiksi älypuhelin tai kamera, jolla voi ottaa kuvia. Kerhotilassa tulisi olla laitteet, joilla esityksiä sekä valokuvia voi näyttää.

Jos kuvista halutaan tehdä näyttely, tulisi olla mahdollisuus ottaa väritulosteita.

## Muuta huomioitavaa

Sisällissota on aiheena rankka ja tehtävänannossa tuleekin huomioida asian herkkyys.

## Tehtävän toteuttamista tukeva materiaali

- Museokeskus Vapriikin kuva-arkisto on julkaissut Flickrissä yli 100 valokuvaa Suomen sisällissodan tapahtumista.
- Koskesta voimaa -verkkójulkaisu kertoo, miten Tampere on kehittynyt Tammerkosken rannalle ja saanut koskesta voimaa. Sivustolla on myös tietoa Suomen sisällissodan teemoista.
- Lue Ylen Aamun juttu Timo Malmin ja Ari Järvelän Tampere tulussa 1918 -kirjasta.



Tehtävä 4: Eläytyminen vuoden 1918 tapahtumiin.

Kuva: Tampereen taistelun aikana tuhoutunutta Tammelan kaupunginosaa. Etualalla on Salhojankatu 34. CC-BY Tampere 1918, kuvaaja E. A. Bergius, Vapriikin kuva-arkisto. Finnish Civil War 1918, Photographer E. A. Bergius, Vapriikki Photo Archives.



# 5. Museotyö ja historialliset museoesineet



## Tehtävän teema

Tehtävän teemoja ovat museotyö, museoesineiden käsittely ja säilytys, esineiden tutkiminen ja kunnostus. *Tehtävä sopii hyvin esimerkiksi Opi museossa -viikolle, jota vietetään lokakuussa, tai 18.5. vietettävän Kansainvälisen museopäivän teemaksi.*

## Tehtävän tavoite

Tehtävän tavoitteena on tutustuttaa kerholaiset siihen museossa tapahtuvaan työhön, joka ei ole vierailijalle näkyvin osa museokokemusta. Tehtävässä opitaan yhdessä, miten vanhoja esineitä käsitellään ja mitä ne voivat meille historiasta kertoa.

## Ikäryhmä, jolle tehtävä on suunnattu

Lähtökohtaisesti tehtävä on hyvä yläasteikäisille tai sitä vanhemmille kerholaisille.

## Tehtäväkuvaus

Olkaa yhteydessä alueenne historialliseen tai paikallis-  
museoon ja kysykää, olisiko kerhon mahdollista päästä  
vierailemaan museon arkistoissa tai kokoelmissa. Samalla  
kannattaa tiedustella mahdollista opasta tai museotyön-  
tekijää kertomaan kokoelmista ja työstä museossa.


Museolle voi esittää toiveen siitä, millaisia tai minkä ai-  
kakauden esineitä ryhmäläiset haluaisivat päästä katsomaan.  
Museotyöntekijää kannattaa pyytää kertomaan esineiden  
tarinoita: Miten ne ovat museolle päätyneet ja mitä ne meille  
historiasta kertovat?

## Muuta huomioitavaa

Museutyöhön kannattaa perehtyä etukäteen keskustelemalla  
ryhmän kanssa. Millaista työtä kerholaiset kuvittelevat mu-  
seoissa tehtävän? Museossa työskentelevälle henkilölle voi  
miettiä etukäteen kysymyksiä: Miten hän on päätenyt  
museoalalle? Millaista koulutusta työ vaatii?

Museosta voi tiedustella, olisiko mahdollista, että kerho-  
laiset pääsevät osallistumaan esineiden puhdistukseen tai  
kunnostukseen jollakin tavalla.

## Tehtävän toteuttamista tukeva materiaali

-  Tutustu Rauman merimuseon kokoelmatyöhön  
*Muistosta museoesineeksi -elokuvan* kautta. Videossa  
kuvataan museoesineen silmin sen matkaa  
muistosta museoesineeksi.

*Kiitämme tehtävästä Rauman Merimuseota ja kerho-  
ohjaaja Jenny Rantaa. Tutustu Rauman Merimuseoon.*



Tehtävä 5: Museotyö ja historialliset museoesineet. Kuva: Jenny Ranta 2019  
*Historiakerholaiset puhdistamassa vanhaa satulaa Rauman museon esinevarastolla*

# 6. Kaupungin puretut rakennukset



## Tehtävän teema

Tehtävässä havainnoidaan oman kotiseudun kulttuuriympäristöä ja sen muutoksia. *Tehtävä sopii hyvin osaksi loka-kuussa vietettävää kansainvälistä maisemapäivää (20.10.).*

## Tehtävän tavoite

Tässä tehtävässä aikamatkaillaan menneen ja nykyisyyden välillä. Tavoitteena on luoda ymmärrystä rakennetun ja kulttuuriympäristön muutoksista ja niiden muutosten tarpeellisuudesta ja tarpeettomuudesta. Miksi maisemaa muutetaan? Miksi vanhoja rakennuksia puretaan ja uusia rakennetaan?

## Ikäryhmä, jolle tehtävä on suunnattu

Tehtävä sopii hyvin kaikenikäisille lapsille ja nuorille, joilla on taito sekä laitteet netin käyttöön sekä valokuvien ottamiseen ja uskallusta kulkea itsenäisesti kotikaupungissaan. Sopiva ikäarvio on 5.-luokkalaisista ylöspäin.

## Tehtäväkuvaus

Etsitään finna.fi -palvelusta kuvia kotikaupungin puretuista rakennuksista. Tämän jälkeen otetaan valokuva samasta kohdasta, jossa kyseinen rakennus on aikanaan sijainnut. Mitä tilalla on tänä päivänä?

Valokuvat tulostetaan ja niistä muodostetaan kuvaparit koulun, museon tai kerhotilan seinälle. Tämän jälkeen käydään keskustelua siitä, onko kerholaisilla näihin paikkoihin mitään henkilökohtaista sidosta. Miksi kukin valitsi juuri tietyn puretun rakennuksen? Mitä ajatuksia maisemanmuutos herättää? Tiedetäänkö tarkkaa syytä sille, miksi ja milloin vanha rakennus purettiin?

Valokuvaparinäyttely voi toimia myös kannanottona kulttuuriperinnön säilyttämisen puolesta.

## Tarvittavat mahdolliset välineet/materiaalit

Kerholaiset tarvitsevat laitteen, jolla selailla nettiä. Lisäksi heillä tulee olla mahdollisuus valokuvan ottamiseen, esimerkiksi oma älypuhelin. Valokuvien tulostamiseen tarvitaan värillisiä kuvia tulostava tulostin.

## Tehtävän toteuttamista tukeva materiaali

- Finna.fi on hakupalvelu, josta löytyy aineistoja arkistoilta, kirjastoilta, museoilta ja muilta toimijoilta.
- Lue lisää *Kansainvälisestä maisemapäivästä*.
- Arkkitehti Iida Kalakosken *näkökulmateksti rakennusten suojelun ekologisesta, kulttuurisesta ja taloudellisesta kestävästä*.



1.



2.

Tehtävä 6: Kaupungin puretut rakennukset

Kuva 1: Juho Holmsten-Heiniö, Tampereen museot. Kuva 2: Lauri Hietala

# 7. Sukupuun rakentaminen



## Tehtävän teema

Tehtävässä sukelletaan oman suvun historiaan. Tehtävän lomassa on erinomainen tilaisuus haastatella omia vanhempia, isovanhempia ja muita sukulaisia suvun menneisyydestä ja sukuun kuuluneista henkilöistä. Tehtävä sopii hyvin osaksi esimerkiksi *Isovanhempien päivää, jota vietetään aina lokakuun kolmantena lauantaina.*

## Tehtävän tavoite

Tavoitteena on tutustua omaan sukuun ja sen henkilöiden historiaan. Tehtävä voi olla monella tapaa tunteita herättävä, mikä tuleekin ottaa huomioon tehtävänannon yhteydessä. Kaikki eivät tunne, eivätkä halua tuntea sukuaan. Tehtävässä on mahdollista törmätä vaikeaan menneisyyteen ja kulttuuriperintöön.

Vaikean kulttuuriperinnön käsitteeseen on hyvä tutustua ja käydä siitä kerholaisten kanssa keskustelua. Lue vaikean kulttuuriperinnön sekä koko kulttuuriperinnön käsitteestä artikkelista *Mikä kulttuuriperintö?*

Parhaimmillaan tehtävä avaa kerholaiselle uusia näkökulmia omaan historiaan ja ylisukupolviseen kulttuuriperintöön rikastuttaen kulttuurista identiteettiä.

## Ikäryhmä, jolle tehtävä on suunnattu

Tehtävä soveltuu parhaiten 5.–9. -luokkalaisille.

## Tehtäväkuvaus

Kerholaiset rakentavat sukupuunsa niin pitkälle kuin pääsevät ja ehtivät. Kerholaiset kartoittavat kotona sukupuun henkilöitä niin pitkälle kuin pystyvät. Tehtävän tukena voi lisäksi käyttää erilaisia verkkosivuja:

### 1. Tietoa suvun sukunimistä

- *Digi- ja väestöviraston nimipalvelu*
- *Sukunimi-info* sisältää tietoja yli 24 000:sta Suomessa esiintyvistä sukunimestä.
- Kerholaiset voivat etsiä tietoa omalla sukunimellään sekä esimerkiksi äitinsä mahdollisella tyttönimellä.



2. Mikäli mahdollista, sukupuuta varten voi selvittää tarkasti sukulaisten syntymäaikoja, syntymäpaikkoja ja koko nimiä. Näiden avulla voi etsiä lisätietoa netistä. On hyvä huomioida, että digitoituja aineistoja ei löydy vielä kovin hyvin 1900-luvulta, vaan 1800-luvulta paremmin.

- Suomen Sukututkimusseuran historiakirjojen haku
- Karjalaisia sukujuuria voi etsiä Kansallisarkiston Karjala-tietokannasta
- Tiettyä esivanhempaa voi hakea Family Search -palvelusta. Palvelua ylläpitää Myöhempien Aikojen Pyhien Jeesuksen Kristuksen Kirkko
- Siirtolaisuusinstituutin kokoelmissa on runsaasti yksilötason tietoja, jotka auttavat jäljittämään siirtolaisiksi lähteneitä suvun jäseniä

## Tarvittavat mahdolliset välineet/materiaalit

Kerholaiset tarvitsevat laitteet, joilla tutustua verkkosivustoihin. Lisäksi sukupuun rakentamista varten on hyvä olla esimerkiksi kartonkia, paperia, saksia, liimaa ja/tai tusseja tai digitaalinen alusta.

## Muuta huomioitavaa

Tämä on tehtävä, jonka tekemättä jättämiseen on hyvä antaa mahdollisuus. Tehtävän tilalle voi tarjota esimerkiksi jotain toista kerhotehtävää.

## Tehtävän toteuttamista tukeva materiaali

- Edellä kerrottujen verkkosivustojen lisäksi lisätietoa sukututkimuksesta löytyy Suomen Sukututkimusseuran sivuilta.



Tehtävä 7: Oman sukupuun rakentaminen. Kuva: Pixabay

# 8. Muinaiskäsityöt: Avaimenperä



## Tehtävän teema

Tutustutaan muinaisiin käsitöihin ja yhdistetään ne nykyisyyteen tekemällä oma avaimenperä. Tehtävä sopii osaksi esimerkiksi *Suomalaisen käsityön päivää, jota vietetään 23.10.*

## Tehtävän tavoite

Tavoitteena on tutustua muinaiskäsityötekniikkaan itse tehden.

## Ikäryhmä, jolle tehtävä on suunnattu

Tehtävä sopii kaikenikäisille.

## Tehtäväkuvaus

Ohjaaja hakee valmiiksi valokuvia vanhoista käsitöistä ja koruista. Kerholaisten kanssa käydään yhteistä keskustelua aihepiiristä.

Tämän jälkeen tehdään avaimenperä nahkanauhasta ja helmistä. Ohjaaja kerää kaikki kerholaiset oman työskentely-pisteensä ympärille ja kertoo avaimenperän teon eri vaiheet: Nahkanauhat sidotaan avaimenperärenkaaseen. Nahkanauhoihin pujotetaan helmiä ja solmitaan solmuja.

## Tarvittavat mahdolliset välineet/materiaalit

Jokaiselle kerholaistelle yksi avaimenperärenkas, kaksi nahkanauhaa ja viisi puu- tai muuta helmeä. Nahkanauha tulee voida pujottaa helmien läpi.

## Tehtävän toteuttamista tukeva materiaali

- Lue Ylen artikkeli *Suomensukuisten kansojen koruissa oli lintuja – millaisia korulöydöksiä Suomessa on tehty?*
- Monet Kalevalakorun korut ovat inspiroituneet muinaiskoruista tai ovat museokorujen kopioita tai mukaelmia. Tutustu Kalevalakorun tarinaan.



Tehtävä 8: Muinaiskäsityötekniikat. Kuva: Pixabay



# 9.

# Oma historiallinen lautapeli



## Tehtävän teema

Teemana on pohtia pelaamisen ideaa ja merkitystä. Tehtävä sopii erinomaisesti tehtäväksi osana *kansallista peliviikkoa*, jota vietetään marraskuussa.

## Tehtävän tavoite

Tehtävässä opitaan pelien historiasta ja suunnittelusta. Suunnittelemalla omaa lautapeliä kerholaiset pääsevät pohdimaan pelien ideaa ja sisältöjä. Kerholaisten kanssa voidaan pohtia sitä, mikä pelaamisessa viehättää ja toisaalta mitä riskejä siihen voi liittyä.

Lisäksi tavoitteena on tehdä tutuksi omaa kotiseutua, sen kulttuuriympäristöä ja historiaa.

## Ikäryhmä, jolle tehtävä on suunnattu

Tehtävä sopii kaikenikäisille.

## Tehtäväkuvaus

Tehtävänä on suunnitella oma peli. Peli voi liittyä yleisesti historiaan, oman kotiseudun historiaan tai ympäröivään kulttuuriympäristöön.

Tehtävän voi toteuttaa pareittain, pienissä ryhmissä tai vaikka koko ryhmän kesken. Peli voi olla lautapeli, kuten Monopoli, Alias, Trivial Pursuit, tai vaikka korttipeli. Tutusta pelistä voi tehdä uuden version, joka muunnetaan käsittelemään esimerkiksi omaa kotiseutua.

Kerholaiset päättävät pelin aiheen ja nimen, jonka jälkeen suunnitellaan yhdessä säännöt. Lopuksi rakennetaan pelilautaa, askarrellaan ja piirretään kortit ja pelinappulat, kirjoitetaan kysymyskortit ja niin edelleen.

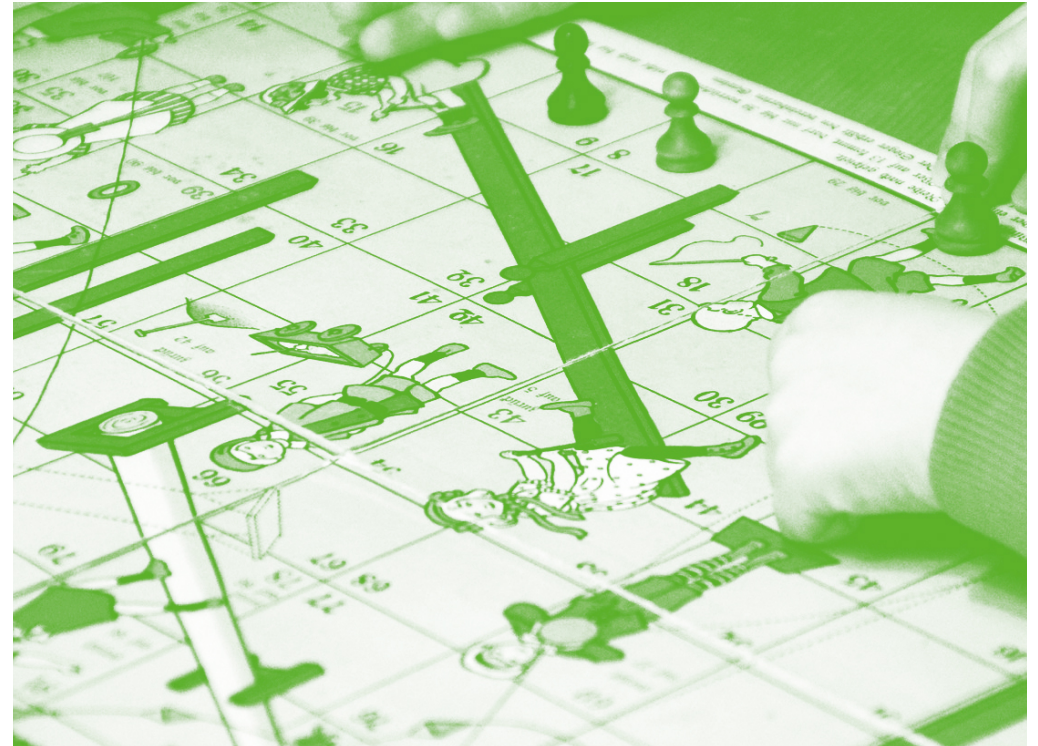
Pelien valmistuttua pelataan yhdessä.

## Tarvittavat mahdolliset välineet/materiaalit

Tehtävää varten tarvitaan monipuolisesti askarteluvälineitä: Pahvia mahdolliseen pelilautaan sekä pelinappuloiden tekoon, tusseja, värillisiä papereita ja kartonkeja, liimaa sekä saksia. Erilaiset tarrat ja kuvat voivat elävöittää peliä.

## Tehtävän toteuttamista tukeva materiaali

- Tutustu *peliviikkoon*. Peliviikko on vuosittain marraskuussa vietettävä pelikasvatuksen ja pelikulttuurin teemaviikko.
- Lue Koululainen-lehden *ohjeet lautapelin tekoon*.



Tehtävä 9: Oman historiallisen lautapelin tekeminen. Kuva: Pixabay



# 10. Arkistojen aarre



## Tehtävän teema

Tehtävän teemana on arkistointi, erityisesti museon arkistojen aarteet. Tehtävä sopii esimerkiksi *Arkistojen päivään, jota vietetään marraskuussa (12.11.)*.

## Tehtävän tavoite

Tehtävän tavoite on tutustua museotyöhön ja arkistointiin, mutta myös luoda pohjaa itsetutkiskelulle. Tehtävässä kurkotetaan ja aikamatkataan tulevaisuuteen, kerholaisten elämään 30 vuoden päähän. Mitä tulevaisuuden minälle haluaa viestiä? Millainen maailma mahtaa olla kolmen vuosikymmenen päästä?

## Ikäryhmä, jolle tehtävä on suunnattu

Tehtävä sopii kaikenikäisille.

## Tehtäväkuvaus

Kerholaiset kirjoittavat itselleen kirjeen tai luovat jonkin muun dokumentin, joka olisi tarkoitus säilyttää museon arkistoissa seuraavat 30 vuotta. Kirjeessä voi kertoa itsestään, sen hetkisistä ajatuksistaan, toiveistaan ja unelmistaan. Kerholainen voi kertoa, mitä maailmassa tapahtuu juuri nyt ja pohdiskella sitä, millainen maailma mahtaa olla 30 vuoden kuluttua. Mitkä ovat hänen toiveitaan ja toisaalta huoliaan tulevaisuutta ajatellen? Kirjeeseen voi liittää kuvan itsestään tai itselle merkityksellisestä asiasta tai paikasta.

Kirjeet ja muut dokumentit sinetöidään kirjekuoreen, johon kirjoitetaan kerholaisen nimi sekä se vuosi, jolloin kuoren saa avata.

Dokumenttien arkistointia voi ehdottaa paikalliselle museolle. Esimerkiksi Loviisassa historiakerholaiset saivat dokumenttinsa Loviisan kaupunginmuseon arkistoihin. Dokumentit odottavat kerholaista museon arkistoissa seuraavat 30 vuotta, eikä niitä saa tuona aikana kukaan avata. Mikäli museossa arkistointi ei ole mahdollista, voi jokainen säilyttää dokumenttia itse.

## Tarvittavat mahdolliset välineet/materiaalit

Tehtävässä tarvitaan kirjepapereita, kirjekuoria ja kyniä. Mikäli kerholaiset ottavat valokuvia, tulee heillä olla kuvaamista varten laite ja kerholla mahdollisuus tulostaa nämä kuvat.



Tehtävä 10: Arkistojen aarre – dokumentti itsestä museon arkistoihin 30 vuodeksi  
Kuva: Pixabay



# 11.

# Menneen ajan Tinder-treffit



## Tehtävän teema

Teemana on pohtia, miksi meitä viehättävät tietynlaiset ihmiset ja kuinka paljon ulkoiset tekijät vaikuttavat siihen, kehen ihastumme. Tehtävä sopii esimerkiksi *16.11. vietettävän Kansainvälisen suvaitsevaisuuden päivän teemoihin.*

## Tehtävän tavoite

Tehtävän tavoitteena on miettiä, millaiset asiat vaikuttavat haluumme tutustua toiseen ihmiseen. Tehtävä tarjoaa tilaisuuden käydä myös yhdessä keskustelua siitä, mikä meitä toisissa ihmisissä vetää puoleensa. Myös ulkonäköpaineisiin liittyvä pohdinta on tärkeää tässä yhteydessä, mikäli se vain tuntuu luontevalta. Kerholaisia tulee kuulla herkällä korvalla ja antaa heille tilaisuus puhua.

## Ikäryhmä, jolle tehtävä on suunnattu

Aihe on hieman arkaluontoinen ja sopii käsiteltäväksi 5.–6.-luokkalaisista ylöspäin.



## Tehtäväkuvaus

Ohjaaja etsii etukäteen maalattuja muotokuvia ja muita kuvia menneiden aikojen ihmisistä. Hänellä tulee olla myös tiedossa henkilön taustat.

Muotokuvia voi etsiä esimerkiksi *Kansallisgallerian kokoelmista*.

Kuvat esitellään ja kerholaiset päättävät pelkkien kuvien perusteella, haluavatko tutustua henkilöön. Tämän jälkeen otetaan selvää, millainen persoona kuvan historiallinen henkilö todellisuudessa oli.

## Tarvittavat mahdolliset välineet/materiaalit

Kerhotilassa tulee olla laitteet, joilla näyttää valokuvat.

## Muuta huomioitavaa

Tehtävä liittyy herkkään aiheeseen, sillä siinä sivutaan ulkonäköasioita ja myös mahdollisia ulkonäköön liittyviä paineita. Nämä seikat tulee ottaa huomioon tehtävän läpikäynnissä.

## Tehtävän toteuttamista tukeva materiaali

- Mannerheimin lastensuojeluliiton ylläpitämille Nuorten netin sivuille on kerätty tietoa *mielen ja kehon hyvinvoinnista sekä ulkonäköpaineista*.



Tehtävä 11: Menneen ajan Tinder-treffit. Kuva: Pixabay

# 12.

## Lelumestarin verstaassa



### Tehtävän teema

Tutustutaan yhdessä käsityöläisammatteihin ja eläydytään leluverstaan kisällin elämään. Tehtävä ei liity tiettyyn päivään tai vuodenaikaan.

### Tehtävän tavoite

Tehtävien avulla pohditaan esineiden historiaa ja menneiden aikojen ammatteja.

### Ikäryhmä, jolle tehtävä on suunnattu

Tehtävä on suunnattu alakoululaisille.

### Tehtäväkuvaus

Keskustelua ja pohjustusta aiheeseen: Mitä käsityöläisammattia on ollut olemassa? Tunnetko esimerkiksi suutarin, kultasepän ja kirvesmiehen? Aikoinaan ammattiin on opiskeltu seuraamalla vierestä ammattilaisen työtä ja vähitellen tutustumalla työhön myös käytännössä. Harjoittelu saatettiin

aloittaa jo hyvin nuorena oppipojan roolissa. Oppipoika hoiti käytännön asioita: lämmitti, kantoi vettä, juoksi asioilla, mutta pääsi myös seuraamaan työtä läheltä ja auttelemaan vähemmän tarkkuutta vaativissa tehtävissä.

Kun oppipoika oli näin harjoitellut ammattia muutaman vuoden, saattoi hän suorittaa kisällinnäytteen. Kisällinä hän saattoi jo itsenäisesti tehdä työtä, mutta ei vielä omistaa yritystä. Vasta mestarinnäytteen suoritettuaan ammattilainen saattoi toimia yrittäjänä ja kouluttaa omia oppipoikia ja kisällejä. Tämä takasi tuotteiden korkean laadun sekä toisaalta ammattitaidon ja yrityksen siirtymisen sukupolvelta toiselle.

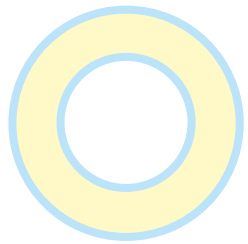
Ennen vanhaan myös lelut valmistettiin käsityönä leluverstaissa tai puuverstaissa, joissa on valmistettu kaikkea mahdollista huonekaluista leluihin.

## Tehtävä 1: Töissä leluverstaalla

Eläydy oppipojan rooliin. Lelumestari on antanut sinulle lelun osan (ks. alla oleva kuva). Mestari on valmistanut tuon osan, mutta ei millään keksi, kuinka siitä jatkaisi eteenpäin. Nyt sinä, nuori oppipoika, pääset tekemään oman ehdotuksesi seuraavasta leluverstaassa valmistettavasta lelusta! Käytä rohkeasti mielikuvitustasi!

- Piirrä paperille lelu, jossa on myös saamasi osa.
- Väritä työsi.
- Kirjoita myyntipuhe suunnittelemalessi lelulle.

Tässä on lelumestarilta saamasi osa:



## Tehtävä 2: Käyttöesineestä museoesineeksi

Vuosikymmeniä myöhemmin valmistamasi esine on päätynyt museoon. Tätä ennen se ehti ilahduttaa monta leikkijää matkan varrella. Pohdi vastauksia seuraaviin kysymyksiin:

- Missä kaikkialla esine on ollut?
- Ketkä ovat sitä käyttäneet?
- Kuvaile millaiseksi esine on muuttunut aikojen saatossa.
- Miten esine päätyi museoon?

## Tarvittavat mahdolliset välineet/materiaalit

Paperia, lyijykynät, kumit, puu- tai muut värit ja teroitin.  
Tulosta tehtävät *Pukstaarvin* sivuilta.

*Kiitämme tehtävästä Suomalaisen kirjan museo Pukstaavia sekä Emilia Ala-Monosta. Tutustu Suomalaisen kirjan museo Pukstaariin.*



Tehtävä 12: Lelumestarin verstaassa. Kuva: Pixabay



# 13.

# Tutustumisleikki – Historialliset henkilöt



## Tehtävän teema

Tutustumisleikki kerhoryhmälle kerhokauden alkuun.

## Tehtävän tavoite

Tavoitteena on tutustua toisiin kerholaisiin hauskan leikin avulla.

## Ikäryhmä, jolle tehtävä on suunnattu

Tehtävän onnistuminen edellyttää, että kerholaisilla on jo valmiiksi tietämystä historiallisista henkilöistä, joten tehtävä sopii jo hieman pidempään historiaa opiskelleille, esimerkiksi yläkouluikäisille.

## Tehtäväkuvaus

Kerhokerran aluksi jokainen kerholainen saa rauhassa pohtia, kuka historiallinen henkilö häntä eniten kiinnostaa juuri nyt. On hyvä huomioida, että historiallisen henkilön ei tarvitse olla elänyt satoja vuosia sitten, myös viimeisten vuosikymmenten ajalta löytyy kiinnostavia vaihtoehtoja.

Kaikki esittelevät itsensä vuoron perään tämän historiallisen henkilön kautta kertomalla hieman oman suosikkihenkilönsä elämästä ja siitä, miksi juuri hän on kiinnostava.

Kerhokerran loppuksi voidaan pelata yhdessä ”muistipeliä”, jossa yhdistetään historiahahmo kerhokaveriin. Jokainen kerholainen piirtää tai tulostaa samankokoiselle paperille kuvan itsestään ja historiallisesta henkilöstä, jonka on esitelty. Piirtämisen sijaan nimet voidaan myös kirjoittaa. Sen jälkeen pelataan yhdessä muistipeliä, jossa parin muodostavat kerholainen ja historiallinen henkilö.

## Tarvittavat mahdolliset välineet/materiaalit

Halutessaan ohjaaja voi tehdä valmiiksi esimerkiksi historialliset henkilöt -kortteja, joista kerholaiset saavat valita omansa.



Tehtävä 13: Tutustumisleikki – Historialliset henkilöt. Kuva: Pixabay

# 14.

# Aineeton kulttuuriperintö



## Tehtävän teema

Teemana on elävä eli aineeton kulttuuriperintö sekä sen merkitys meille jokaiselle. Ihmisille tärkeää ja läheistä elävää kulttuuriperintöä ovat esimerkiksi juhlat, käsityötaidot, tanssi ja musiikki sekä ruokaan tai luontoon liittyvät perinteet. Tehtävä sopii moneen ajankohtaan, esimerkiksi virittäytymistehtävänä kerhokauden alussa.

## Tehtävän tavoite

Tavoitteena on tutustua aineettomaan kulttuuriperintöön: Mitä aineeton kulttuuriperintö on? Millaisia asioita siihen lukeutuu? Kuinka sitä parhaiten vaalitaan ja suojellaan? Mikä on minulle merkityksellistä elävää kulttuuriperintöä?

## Ikäryhmä, jolle tehtävä on suunnattu

Tehtävä sopii kaikenikäisille.

## Tehtäväkuvaus

Tehtävässä hyödynnetään Elävän perinnön keskustelukortteja sekä Perintöhyrrää. Elävän perinnön korttisarja koostuu viidestäkymmenestä aineettomaan kulttuuriperintöön liittyvästä kuvasta ja lyhyestä kuvauksesta. Perintöhyrrä on työkalu, jonka kysymysten avulla on helppo viritellä mutkaton keskustelua kulttuuriperinnöstä.

Elävän perinnön kortit sekä Perintöhyrrä ohjeineen ovat tulostettavissa Kulttuurin vuosikellosta:

-  *Elävän perinnön kortit*
-  *Perintöhyrrä*

Elävän perinnön kortit olisi hyvä tulostaa ja leikata valmiiksi, mutta niitä voi myös selata tietokoneella. Jokainen kerholainen valitsee kuvista itseään kiinnostavan kuvan ja esittelee valintansa yhteisesti. Esittelyssä voi esimerkiksi mainita miksi valitsi kortin, mitä tietää kyseisestä perinteestä, miksi se on kiinnostava, keneltä perinteen on mahdollisesti oppinut tai kenelle sitä itse siirtää eteenpäin.

Perintöhyrrää avuksi käyttäen käydään keskustelua valituista elävän perinnön teemoista ja niiden merkityksistä itselle. Omia kysymyksiä voi keksiä myös lisää.

## Tarvittavat mahdolliset välineet/materiaalit

Sekä Elävän perinnön kortit, että Perintöhyrrä on hyvä tulostaa väritulostimella. Mikäli kerholaiset tutkivat kortteja vain digitaalisesti, tarvitsee kukin heistä sopivan laitteen, kuten älypuhelimien tai tabletin.

### Tehtävän toteuttamista tukeva materiaali

- Lue Ira Vihreälehdön artikkeli *Mitä on kulttuuriperintö?*
- Perehdy Museoviraston ja Suomen Kulttuuriperintökasvatuksen seuran laatimaan *oppimateriaalisivustoon aineettomasta kulttuuriperinnöstä.*
- Lue lisää *Perintöhyrrästä.*



Tehtävä 14: Aineeton kulttuuriperintö - Elävän perinnön kortit + Perintöhyrrä  
Kuva: Suomen Kulttuuriperintökasvatuksen seura & Museovirasto

# 15.

# Merkitykselliset esineet



## Tehtävän teema

Tehtävän teemana on esineiden historia, merkityksellisyys sekä niiden mahdollinen tarpeellisuus ja tarpeettomuus.

*Tehtävä sopii esimerkiksi 3.2. vietettävän Alvar Aallon ja arkkitehtuurin ja muotoilun päivän teemoihin.*

## Tehtävän tavoite

Tavoitteena on pohtia materiaa ja materiaalisuutta ja toisaalta esineisiin liittyvää vahvaa tunnesidettä. Miksi kiinnymme esineisiin ja millaisia muistoja niihin kiinnittyy? Tehtävässä on myös erinomainen tilaisuus pohtia sitä, liittyykö esineen rahallinen arvo sen tunnearvoon.

## Ikäryhmä, jolle tehtävä on suunnattu

Tehtävä sopii kaikenikäisille.



## Tehtäväkuvaus

Jokainen kerholainen tuo kotoaan jonkin itselleen merkityksellisen esineen ja kertoo siitä. Esittelyjen jälkeen pohditaan, miksi esineisiin kiinnyytään.

Ensin esineet tuodaan ohjaajalle niin, että muut kerholaiset eivät näe niitä. Tämän jälkeen jokainen esine suljetaan vuorollaan esimerkiksi laatikkoon ja kerholaisten tulee vuoronperään, silmät suljettuina tunnustella esinettä ja arvata mikä se voisi olla. Jokaisen veikkaus paljastetaan vasta, kun kaikki ovat tunnustelleet laatikon sisältöä.

Arvausten jälkeen esine paljastetaan ja kerholainen kertoo, miksi se on hänelle merkityksellinen. Liittyykö esineeseen muistoja?

### Tehtävän toteuttamista tukeva materiaali

- *Esineestä tarinaksi -menetelmä* on hyvä työkalu kulttuuriperinnön pohdintaan esineiden kautta
- *ArkMuoto-keskustelukortit* auttavat ja rohkaisevat keskustelemaan ympärillämme olevasta arkkitehtuurista ja muotoilusta.



Tehtävä 15: Merkitykselliset esineet. Kuva: Pixabay

# 16.

# Media, lööppiotsikot ja ”fake news”



## Tehtävän teema

Tehtävässä tutkitaan erityisesti keltaisen lehdistön toimintaa ja käydään keskustelua median eettisyydestä. *Tehtävä sopii erinomaisesti esimerkiksi Mediataitoviikolle, jota vietetään yleensä helmikuussa.*

## Tehtävän tavoite

Tehtävän tavoitteena on opetella hahmottamaan erilaiset pyrkimykset uutisten takana. Kuinka oppia tunnistamaan feikkiuutiset ja propaganda ja erottamaan ne oikeista uutisista? Hyvä medialukutaito tarkoittaa, että osaa tunnistaa puolueettoman ja luotettavan uutisoinnin. Taito on tärkeä oppia jo nuorena, sillä se on osin myös demokraattisen yhteiskunnan pysyvyyden tae.

## Ikäryhmä, jolle tehtävä on suunnattu

Tehtävä sopii parhaiten 5.–9.-luokkalaisille, painottuen erityisesti yläkouluikäisiin, jotka ovat enenevässä määrin tekemisissä mm. sosiaalisen median ja erilaisten uutisten kanssa.

## Tehtäväkuvaus

Tehdään oma historiallinen tai tulevaisuuden lööppietusivu esimerkiksi jostain kerhossa aiemmin käsitellystä aiheesta.

Keskustelua uutisoinnista voi lähestyä tutustumalla yhdessä erilaisiin uutisiin ja uutismedioihin. Jokainen voi etsiä itseä kiinnostavan uutisen. Tunnin kuluessa kannattaa keskustella median eettisyydestä ja uutisten luotettavuudesta.

Tämän jälkeen voidaan tutustua esimerkiksi helmet.fi sivustolta löytyvään, kansainvälisen kirjastoseurojen katto-organisaatio IFLAn (International Federation of Library Associations) laatimaan ”*Kahdeksan keinoa tunnistaa valeuutinen*” -aineistoon.

## Tarvittavat mahdolliset välineet/materiaalit

Kerholaiset tarvitsevat jonkin laitteen, jolla etsiä uutisia, kuten älypuhelimien tai tabletin. Omaa historiallista / tulevaisuuden lööppietusivua varten tarvitaan (keltainen) A3 -kokoinen kartonki tai paperi, tusseja, sanomalehtiä, joista voi leikata kirjaimia ja kuvia, paperiliimaa sekä saksia.

### Tehtävän toteuttamista tukeva materiaali

- Julkisen sanan neuvosto on koonnut *journalistien ohjeet*. Hyvä journalistinen tapa perustuu jokaisen oikeuteen vastaanottaa tietoja ja mielipiteitä.
- Tutustu Mediakasvatusseuran tuottamaan tulostettavaan *materiaaliin valeuutisen tunnistamisesta*.



Tehtävä 16: Media, lööppiotsikot ja ”fake news”. Kuva: Pixabay



# 17. Laivanhyllyt



## Tehtävän teema

Tutustutaan laivanhylkyihin Suomen merialueilla. Tehtävä ei liity erityisesti mihinkään vuodenaikaan tai kulttuuripäivään.

## Tehtävän tavoite

Keskustellaan erilaisista laivanhylkyistä, joita löytyy esimerkiksi Itämereltä. Pohditaan, mitä syitä haaksirikkoutumiselle voi olla ja millaisissa paikoissa hylkyjä on eniten. Entä miksi hyllyt ovat säilyneet meren pohjassa niin hyvin?

## Ikäryhmä, jolle tehtävä on suunnattu

Tehtävä sopii parhaiten 4.–9. -luokkalaisille.

## Tehtäväkuvaus

Ensin tutustutaan yhdessä hylt.net -sivuston ominaisuuksiin. Kerholaiset valitsevat laivanhylvyn jota tutkivat ja josta tekevät tietokortin. Korttiin kerätään perustietoja laivasta sekä sen uppoamispaikasta ja -olosuhteista. Korttiin piirretään myös laivan kuva. Lopuksi esitellään omat hylt toisille.

## Tarvittavat mahdolliset välineet/materiaalit

Kerhotilassa tulee olla laitteet, joilla näyttää verkkosivustoa valokuvineen. Lisäksi kerholaisilla tulee olla omat laitteet, joilla he voivat itsenäisesti etsiä ja tutkia laivanhylkyä. Tietokorttia varten on hyvä olla paperia tai kartonkia ja piirustuskyiniä tai tusseja.

### Tehtävän toteuttamista tukeva materiaali

-  Hylkyihin liittyvää tietoa ylläpidetään sukeltajien ja meriarkeologian harrastajien vapaaehtoisvoimin osoitteessa [www.hylt.net](http://www.hylt.net).



Tehtävä 17: Laivanhylt. Kuva: Pixabay

# 18.

# Vanhat käsialat ja kirjasintyypit



## Tehtävän teema

Tehtävän keskiössä ovat vanhat käsialat, tekstaustus ja vanhat kirjoitusvälineet sekä suomen kielen historia. *Sopii toteuttavaksi esim. 9.4. vietettävän Mikael Agricolan päivän tienoille.*

## Tehtävän tavoite

Kerholaiset oppivat tunnistamaan vanhoja kirjaimia ja kirjoitustyyliä sekä mahdollisesti tulkitsemaan niitä. Lisäksi kerholaisilla on mahdollisuus päästä kokeilemaan itse erilaisia kirjasintyyppejä ja kirjoittamista vanhanaikaisilla mustekynillä. Tavoitteena on lisätä ymmärrystä siitä, millaista viestintä ennen aikaa oli.

## Ikäryhmä, jolle tehtävä on suunnattu

Tehtävä sopii yläasteikäisille, miksei hieman nuoremmille ja vanhemmillekin osallistujille.

## Tehtäväkuvaus

Ohjaaja etsii käsiinsä vanhoja tekstinäytteitä erilaisista käsialoista tai esimerkiksi eri-ikäisiä tekstejä aina keskiajalta 1900-luvulle asti. Ohjaaja voi myös tuoda mukanaan vanhalla tyylillä kirjoitetun aakkoston. Kerholaisten kanssa voidaan kokeilla, miten niiden lukeminen ilman apua onnistuu. Etenkin nyt, kun kouluissa ei opeteta enää kaunokirjoitusta, voivat erilaiset kirjoitustyyliä olla hyvinkin vieraita ja tunnistamattomia.

Tekstien tutkimisen jälkeen kerholaisilla on mahdollisuus päästä itse kokeilemaan mustekynällä kirjoittamista. Kerhokerralla voidaan kirjoittaa esimerkiksi kirje, askarella joulukortti tai vain kokeilla erilaisia kirjoitustyyliä. Lisäksi voidaan koittaa kirjeen tai kortin sulkemista kirjekuoreen sinettivahalla.

## Tarvittavat mahdolliset välineet/materiaalit

Tehtävään tarvitaan erilaisia tekstinäytteitä, joko aitoja kirjeitä tai netistä löytyneitä kuvia. Lisäksi on hyvä hankkia useita mustekyniä ja mustetta. Näitä saa mahdollisesti erilaisista kirja-museo- tai verkkokaupoista. Lisäksi tarvitaan paperia tai kartonkia. Jos halutaan kokeilla sinettivahaa, tarvitaan myös sinettivaha, sinetti ja esimerkiksi kynttilä vahan lämmittämiseen.

## Muuta huomioitavaa

Aiheen ympärille voidaan liittää keskustelua kirjoitustaidosta ja sen historiasta, kirjapainotaidon historiasta tai vaikka kirjoitusvälineiden kehittymisestä. Aihetta voidaan laajentaa koskemaan myös suomen kielen historiaa ja kehitystä.

## Tehtävän toteuttamista tukeva materiaali

- Tutustu vanhoihin käsialoihin ja kirjoitusmuotoihin 1500-1700 -luvulta
- Ylen artikkelissa *Kännykän näytöllä juoksevat kirjaimet ovat jatkumoa leivitulien tarinoille* kerrotaan, kuinka tarve merkitä asioita muistiin synnytti kirjoitustaidon.
- Tutki kirjaintyyppien historiaa ja grafiikkaa.

Kiitämme tehtävästä Rauman Merimuseota ja kerho-ohjaaja Jenny Rantaa. Tutustu Rauman Merimuseoon.



Tehtävä 18: Vanhat käsialat ja kirjaintyyppit. Kuva: Fok.It, HS.fi

# 18. Acrigolan aikaan



## Tehtävän teema

*Mikael Agricolan ja suomen kielen päivää vietetään 9.4.* Agricola (n. 1510–1557) oli uskonpuhdistaja ja Turun hiippakunnan piispa. Hänet tunnetaan suomen kirjakielen isänä. Agricolan teokset ovat ensimmäiset suomen kielellä painetut kirjat kautta aikojen. Näistä vanhin, eli ABC-kirja, ilmestyi vuonna 1543.

Suomentamisen historia alkaa Agricolasta, mutta siihen mahtuu paljon muutakin. Sana 'suomentaminen' syntyi 1800-luvun alkupuolella, kun haluttiin korostaa suomen kielen ja suomenkielisen kirjallisuuden merkitystä. Nykyään puhutaan myös kääntämisestä.

Kun käännetään kielelle, jolla ei ole vielä kirjoitettu juuri mitään, on pohdittava ja päätettävä monia asioita. Mikä murre valitaan kirjakielen pohjaksi? Entä miten eri äännteitä ilmaistaan kirjakielessä? Mistä saadaan sanat, joita kielessä ei aiemmin ole tarvittu? Kieli ei koskaan ole "valmis" vaan me nykykäyttäjät omilla valinnoillamme vaikutamme siihen min-kälaiselta kieli näyttää.

## Tehtävän tavoite

Tehtävissä tutustutaan suomen kirjakielen isään Mikael Agricolaan ja pohditaan kieltä ja sen monimuotoisuutta.

## Ikäryhmä, jolle tehtävä on suunnattu

Tehtävät on suunnattu alakoululaisille.

## Tehtäväkuvaukset

### Tehtävä 1: Sanojen merkitykset

Tunnistatko Mikael Agricolan keksimien sanojen nykymerkitykset? Yhdistä:

Jalopeura

Isänmaa

Luutarha

Luoja

Syläys

Miehulainen

Sotalainen

Syleily

Hautausmaa

Jumala

Nuorimies

Sotilas

Kotimaa

Leijona



## Tehtävä 2: Sanojen ominaisuudet

Tarkoituksena on ”makustella” ja listata sanoja sopivan kategorian alle. Kyse ei ole itse sanojen merkityksestä vaan siitä minkälaisen mielikuvan sana antaa, minkälainen sana itsessään on, miltä se kuulostaa? Listaa erilaisia sanoja, jotka ovat mielestäsi...

Kauniita:

Rumia:

Hassunkurisia:

Pelottavia:

Lämpimiä:

Kuumia:

Terveellisiä:

Sairaita:

Fantastisen mahtavia:

Ilkiömäisen ällöjä:

## Tehtävä 3: Uudet sanat

Keksi olemassa olevalle asialle tai ilmiölle uusi sana.

Käytössä oleva sana:

Uusi keksimäni sana:

ESIM. SUKSET

HIIHTIMET

ESIM. SAUNA

KUUMIO

KOULULÄKSYT

JUOKSEMINEN

POLKUPYÖRÄ

JALKAPALLO

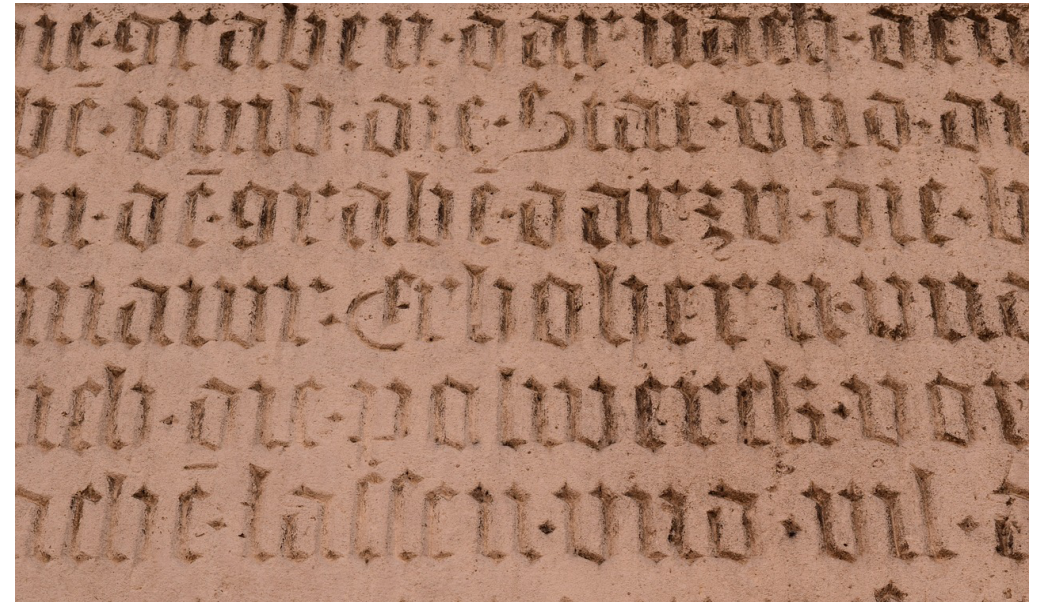
## Tarvittavat mahdolliset välineet/materiaalit

Tarvitset tehtävään kyniä ja kumeja. Voit tulostaa valmiit tehtävät Pukstaavin verkkosivuilta.

## Tehtävän toteuttamista tukeva materiaali

 Tutustu Mikael Acrigolaan Opetushallituksen sivuilta.

Kiitämme tehtävästä Suomalaisen kirjan museo Pukstaavia sekä Emilia Ala-Monosta. Tutustu Suomalaisen kirjan museo Pukstaaviin.



Tehtävä 19: Acrigolan aikaan. Kuva: Pixabay

# 20.

# Arkistot ja vanhat vitsit



## Tehtävän teema

Tehtävä sopii mainiosti vaikkapa *aprillipäivän tietämille huhtikuun alkuun*, sillä tehtävän tarkoituksena on pitää hauskaa ja ihmetellä entisaikojen huumoria.

## Tehtävän tavoite

Tavoitteena on tutustua menneiden aikojen vitseihin ja kaskuihin. Naurattavatko ne vielä, vai alkavatko ne olla jo ymmärryksen ja hyvän maun ulottumattomissa?

Tehtävässä on hyvä tilaisuus keskustella vitsien vanhentumisesta ja ajan vaikutuksesta niihin. Mistä on sopivaa vitsailla ja mistä ei? Entä voiko rankan tarinan kertoa uskottavasti huumoria apuna käyttäen?

## Ikäryhmä, jolle tehtävä on suunnattu

Tehtävä sopii parhaiten yläkouluikäisille kerholaisille.

## Tehtäväkuvaus

Kerholaiset etsivät verkosta vanhoja vitsejä, tai kaskuja. Tämän jälkeen ne kerrotaan muille ja koitetaan saada toiset nauramaan.

## Tarvittavat mahdolliset välineet/materiaalit

Kerholaiset tarvitsevat laitteet, joilla mennä verkkosivuille.

## Muuta huomioitavaa

Ohjaaja voi ennalta katsoa sopivimmat nettilinkit, joista vitsejä löytyy. On hyvä ottaa huomioon, että verkosta löytyy kaikenlaisia sivustoja vitseineen.

On myös oleellista muistuttaa kerholaisia hyvän maun rajoista. Esimerkiksi etnisyyteen, tai seksuaaliseen ja sukupuoliseen suuntautuneisuuteen liittyvät vitsit ovat sellaisia, joiden myötä on tärkeää käydä keskustelua niiden tarpeellisuudesta, siitä mitä niillä haetaan ja siitä, mistä ylipäättään saa vitsailla.

## Tehtävän toteuttamista tukeva materiaali

- 1 Tieteen Kuvalehden artikkeli valottaa *huumorin historiaa*.
- 2 MTV uutisten artikkelissa on *vitsiesimerkkejä 1600-luvulta*.



Tehtävä 20: Arkistot ja vanhat vitsit. Kuva: Pixabay

# 21.

# Arkkitehtuuri- valokuvausretki



## Tehtävän teema

Tehtävässä tutustutaan lähiympäristön arkkitehtuuriin valokuvauksen kautta. Tehtävä sopii osaksi esimerkiksi *Suomalaisen valokuvan päivää, jota vietetään 14.4.*

## Tehtävän tavoite

Tehtävässä pohditaan, millä tavoin arkkitehtuuria tai rakennuksia yleensä valokuvissa esitetään ja millaisia mielikuvia uudenlaiset kuvakulmat voivat kohteesta herättää.

## Ikäryhmä, jolle tehtävä on suunnattu

Tehtävä sopii hyvin esim. 4.–9. -luokkalaisille.



## Tehtäväkuvaus

Otetaan kaupunki- tai kyläympäristön arkkitehtuurista kuvia erikoisista kuvakulmista. Miltä rakennukset näyttävät lätäkön kautta heijastuneina? Luovuutta ja mielikuvitusta saa ja kannattaa käyttää!

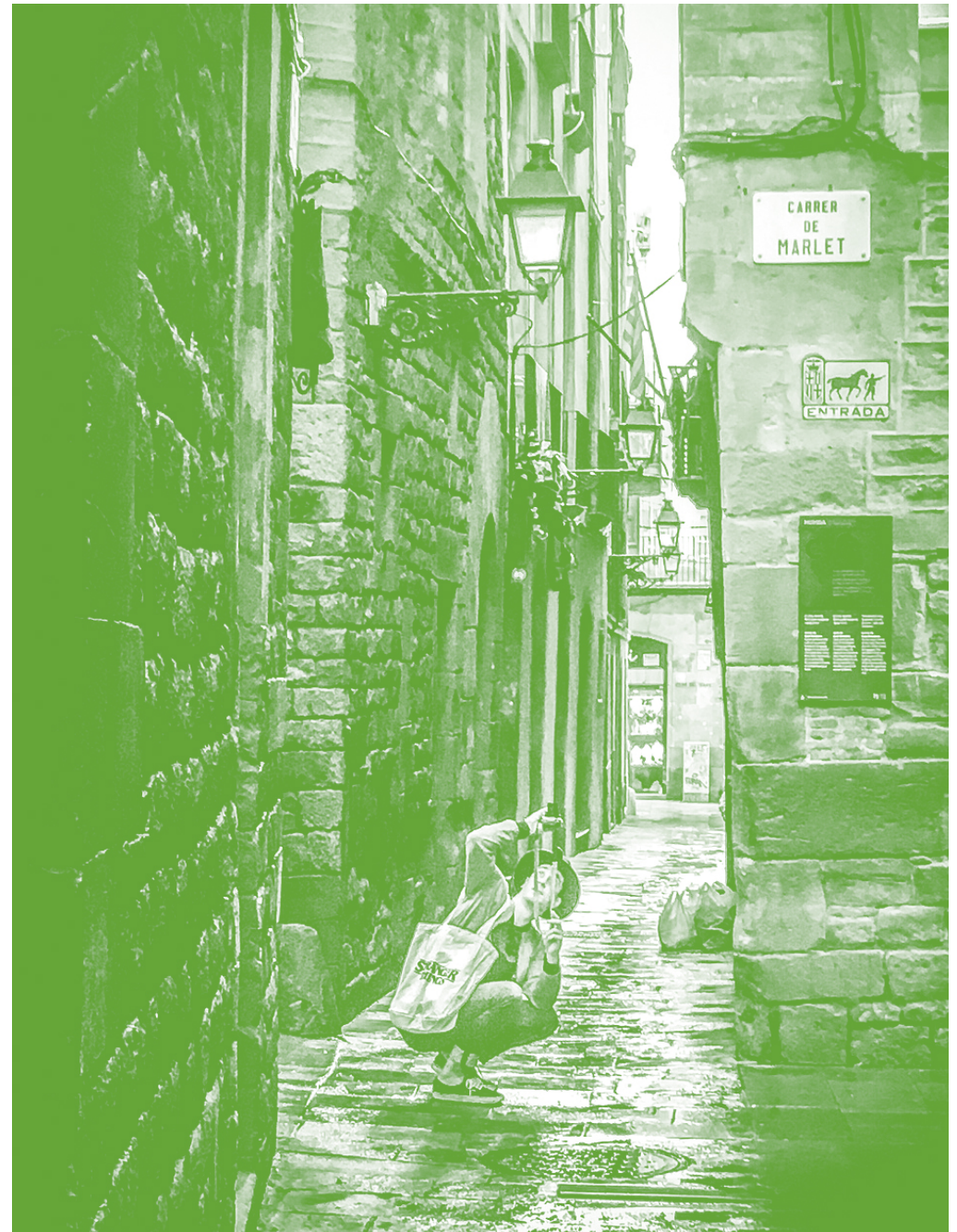
Jokainen valitsee ottamistaan kuvista yhden tulostettavaksi. Kuvista tehdään näyttely kerhotilaan. Jokainen kerholainen kertoo omasta kuvastaan ja syistä, miksi halusi kuvata rakennuksen juuri valitsemallaan tavalla.

## Tarvittavat mahdolliset välineet/materiaalit

Kerholaiset tarvitsevat laitteet, joilla kuvata. Oma älypuhelin sopii tehtävään hyvin. Kerholla olisi hyvä olla mahdollisuus tulostaa kuvat väritulosteina.

## Tehtävän toteuttamista tukeva materiaali

-  Inspiroidu valokuvaaja *Tuomas Uusheimon* arkkitehtuurivalokuvataiteesta!



Tehtävä 21: Arkkitehtuurivalokuvausretki. Kuva: Pixabay



# 22.

# Erilainen museokäynti



## Tehtävän teema

Museovierailua voi elävöittää erilaisin tehtävin. Erilainen museokäynti sopii hyvin esimerkiksi *Opi museossa viikolle*, jota vietetään lokakuussa tai Kansainvälisen museopäivän (18.5.) tienoille.

## Tehtävän tavoite

Tehtävän tavoitteena on tutustua vierailukohteeseen hieman eri tavoin kuin perinteiseen tapaan museota kiertelemällä, jolloin museon ominaispiirteet hahmottuvat kenties erilaisesta näkökulmasta.

## Ikäryhmä, jolle tehtävä on suunnattu

Tehtävä sopii kaikenikäisille, erityisesti yläkouluikäisille kerholaisille.

# Tehtäväkuvaus

Museovierailua voi elävöittää esimerkiksi

## Kuvakilpailulla

- Kuka ottaa hienoimman tai näyttelyä parhaiten kuvaavan kuvan?
- Kilpailu voidaan toteuttaa myös eläytymiskilpailuna, jolloin tehtävänä on eläytyä näyttelyn teemaan ja ottaa eläytymisestä valokuva.
- Seuraavalla kerralla äänestetään ja mahdollisesti palkitaan onnistunein kuva

## Pyytämällä osallistujia kuvailemaan näyttelykokemusta kysymysten avulla:

- Mikä on näyttelyn kiinnostavin kohde?
- Kuvaile mieleenpainuvinta ääntä näyttelystä.
- Kerro mielenkiintoisimmasta kohteesta.
- Mikä näyttelyssä kosketti eniten?
- Mitä kaipaisit lisää näyttelyyn?

## Tarvittavat mahdolliset välineet/materiaalit

Kuvakilpailua varten kerholaiset tarvitsevat älypuhelimet, tai jonkinlaisen kameran. Mukana on hyvä olla kyniä ja papereita tai tehtäväpaperi kysymyksiin vastaamiseksi.



Tehtävä 22: Erilainen museokäynti. Kuva: Pixabay

# 23.

## Sagalundkerhon Kahvikestikisa



### Tehtävän teema

Energiankulutus eri aikoina. Tehtävän toteuttaminen sellaiseen vaatii mahdollisuuden tehdä tuli esimerkiksi puuhellaan sekä muuta välineistöä.

### Tehtävän tavoite

Pohditaan ja kokeillaan konkreettisesti miten erilaisia askareita on saatu tehtyä ennen kuin ihmisillä oli käytössä sähkö.

### Ikäryhmä, jolle tehtävä on suunnattu

Tehtävä sopii noin 9–12-vuotiaille. Soveltaen myös nuoremmille ja vanhemmillekin.

### Tehtäväkuvaus

Ensin tehdään yhdessä tulet puuhellaan. Samalla keskustellaan, miten kerholaisten kodeissa saadaan lämpöä, valoa ja virtaa eri laitteisiin. Entä miten oli ennen kuin sähkö tuli käyttöön? Miten eri aikoina on saatu lämpöä ja valoa koteihin? Kun kotia lämmitetään puulla, puu luovuttaa palaessaan lämpöenergiaa. Mitkä ovat uusituvia ja mitkä uusiutumattomia energianlähteitä? Voidaan myös keskustella millä eri tavoilla sähköä valmistetaan.

Sitten alkaa kokeilu tai leikkimielinen Kahvikestikisa. Jaetaan kerholaiset joukkueisiin. Jos kerholaisia on vähän, voidaan tehdä kaksi joukkuetta, jotka suorittavat kaikki kolme tehtävää peräkkäin. On **'sähkö'**-joukkue ja **'ilman sähköä'**-joukkue. Jos kerholaisia taas on paljon, voidaan kaikki kolme tehtävää tehdä samanaikaisesti eli tarvitaan kuusi joukkuetta. Seuraavaksi joukkueet valmistavat kahvikestit eli tekevät seuraavat tehtävät ilman sähköä ja sähkön avulla:

- 1. Kahvin keitto valmiista kahvinpuruista**
- 2. Ryppyisen pöytäliinan silytys**
- 3. Kermavaahdon vatkaaminen**

Ohjaaja on asettanut kaikki tehtäviin tarvittavat välineet ja materiaalit valmiiksi esille. Joukkueet asettautuvat tarvikkeidensa viereen. Ohjaaja käynnistää sekuntikellon ja huutaa ”N-Y-T nyt saa aloittaa!” Otetaan aikaa, kuinka kauan joukkueilta kestää suorittaa tehtävät. Ohjaaja kirjaa ajat ylös myöhempää tutkimista varten.

- 1. 'Sähkö' -joukkue keittää kahvin kahvikeittimellä. 'Ilman sähköä' -joukkue keittää ensin veden puuliedellä kahvipannussa ja lisää sitten kahvin joukkoon ja antaa hetken kiehahtaa.**
- 2. 'Sähkö' -joukkue silittää liinan sähkösilitysraudalla, jotka ovat yleensä höyryrautoja. 'Ilman sähköä' -joukkue lämmittää ensin vanhan silitysraudan puuliedellä ja silittää liinan sitten varovasti sillä. Kannattaa laittaa väliin trasu, ettei silitettävä pöytäliina tahraannu. Mukista voi pirskotella vettä tarvittaessa silittämisen avuksi.**

- 3. 'Sähkö' -joukkue vatkaa kerman vaahdoksi sähkövatkaimella. 'Ilman sähköä' -joukkue vatkaa kerman vaahdoksi käsin vispilällä.**

Kun tehtävät on suoritettu, on aika kattaa kahvikestipöytä kauniisti silitetylle pöytäliinalle ja tarjoilla aikaansaadut tuotteet. Kerholaiset varmasti juovat mieluummin mehua kuin kahvia.

Kahvikestien äärellä voidaan käydä läpi molempien joukkueiden tunnelmia sekä vertailla tehtäviin kulunutta aikaa ja lopputulosten laatua. Samalla voidaan keskustella mihin kaikkeen nykyajan kodeissa sähköä käytetään? Miltä tuntuisi elää kokonaan ilman sähköä? Milloin omalle paikkakunnalle alkoi tulla koteihin sähkö? Miten se vaikutti ihmisten elämään?

Tehtäviä voi myös tehdä useamman eri kerhokerran aikana. Sagalund-kerhossa teimme kahvinkeiton ja liinan silytyksen yhdellä kerhokerralla. Näin ehdimme samalla myös kokeilla kahvinpapujen paahtamista ja jauhamista käsipelillä. Toisella kerralla leivoimme täytekakun ja vatkasimme sekä taikinan että kermavaahdon sähköllä ja ilman sähköä. Oli kiinnostava tutkia tuliko kakuista esimerkiksi yhtä kuohkeita. Lisätehtäviä on myös hauska keksiä itse sitä mukaa, mitä välineitä on käytössä, kuten poraaminen käsikäyttöisellä poralla ja sähköporalla.

## Tarvittavat mahdolliset välineet/materiaalit

Välineet: Toimiva puuhella, kahvipannu, hellalla lämmitettävä silitysrauta, kahvinkeitin, sähkösilitysrauta, kaksi rypyistä pöytäliinaa, keittiöpyyhe tai trasu, kaksi kulhoa, vispilä, sähkövatkain, sekuntikello (esimerkiksi kännykästä) sekä kahviastiasto.

Materiaalit: Puita hellaan, tulitikut, vettä, kahvinpuruja, suodatinpaperia, kermaa, mehua ja joku herkku, jonka kanssa kermavaahto tarjoillaan.

### Tehtävän toteuttamista tukeva materiaali

- Sagalund on Vihreän lipun toimija ja tämä kerhotehtävä oli osa *Vihreän lipun energia teemavuotta*.
- Ohjaajalle taustatiedoksi sopii Sähkötekniikan ja energiatehokkuuden edistämiskeskus STEK ry:n video *'Mistä sähkö tulee?'*.

*Kiitämme tehtävästä Sagalundin museo & lastenkulttuurikeskusta sekä Kristiina Tiaista. Tutustu Sagalundin museoon ja lastenkulttuurikeskukseen.*



Tehtävä 23: Sagalundkerhon Kahvikestikisa. Kuva: Pixabay



# 24. Yö museossa



## Tehtävän teema

Yö museossa on ollut historiakerhojen historiassa hyvin toivottu ja tykätty ohjelmanumero. Museoyö sopii toteutettavaksi vaikkapa Halloweenin aikaan, jos tapahtumaan haluaa mukaan hieman jänniä elementtejä. Toisaalta yön museossa voi toteuttaa hyvin kerhokauden päättävänä erityisohjelmana esimerkiksi keväällä.

## Tehtävän tavoite

Tehtävän tavoitteena on rento yhdessäolo yön yli koko historiakerhoporukan kanssa.

## Ikäryhmä, jolle tehtävä on suunnattu

Pituuden ja luonteen vuoksi yökyläily soveltuu parhaiten 5.–9. -luokkalaisille.

## Tehtävän kuvaus

Kerho sopii museoyön sisällöistä itse ja suunnittelee ohjelman juuri omalle porukalle sopivaksi. Yö museossa -yöt ovat pitäneet sisällään yhteisen iltapalan ja aamupalan tekoa, erilaisten pelien pelaamista, esimerkiksi Night at the Museum -elokuvan katsomista, museokierrosta hämärässä (näyttävätkö tutut asiat erilaisilta yöllä?). Ohjaajat voivat myös suunnitella kerholaisille esimerkiksi roolipelin tai vihjeradan, jonka perusteella museossa suoritetaan rasteja.

Kerholaiset majoittuvat museon kanssa sovitussa yöpymiseen soveltuvassa tilassa.

### Esimerkkiaikataulu:

- Tapahtuma alkaa esim. klo 18 alkuorientaatiolla ja nukkumapaikkojen valmistelulla.
- Sen jälkeen kerholaiset pelaavat heille suunniteltua peliä tai vihjerataa.
- Iltaruoan valmistusta; kerholaiset jaetaan kahteen ryhmään, toinen valmistaa pääruokaa ja toinen jälkiruokaa ja kattauksen.
- Syömisestä jälkeen on vapaa-aikaa, jolloin kerholaiset voivat vuoroin työskennellä jonkin museossa olevan puuhan parissa, levätä ja tehdä omia juttujaan.
- Illan päätteeksi kerrotaan jänniä tarinoita tai katsotaan elokuva.
- Aamulla syödään yhdessä aamiaista ja siivotaan jäljet ennen kotiin lähtöä.

### Tarvittavat mahdolliset välineet/materiaalit

Kerholaisten tulee täyttää lupalaput, joissa huoltaja antaa luvan museossa yöpymiseen. Kerholaisille on hyvä tehdä lista tavaroista, joita yökyläilyssä tarvitaan. Vähintään makuupussit ja makuualustat sekä henkilökohtaiset yöpymisvälineet ja mahdolliset lääkkitykset ovat välttämättömiä.

Museo ja kerho hankkivat ruokatarjoilut, mutta kerholaiset voivat hyvin tuoda nyyttärihengessä kaikenlaista yhteiseen pöytään.

### Muuta huomioitavaa

Yö museossa soveltuu sellaisille kerholaisille, joilla on jo kokemusta yökyläilystä. Kerholaisten mahdolliset lääkkitykset ja ruoka-aineallergiat tulee ottaa huomioon. Riippuen kerholaisryhmän koosta ja ikäjakaumasta, tulee paikalla olevien aikuisten määrä mitoittaa sopivaksi.

### Tehtävän toteuttamista tukeva materiaali

- Ylen artikkelista Yö museossa oli hieno elämys – ”Maitohammas irtosi ja tikku meni jalkaan, mutta muuten oli kivaa” saa hyviä vinkkejä yökyläilyn toteuttamiseen.
- Lue lisää *Night at the Museum - Yö museossa* -elokuvasta Wikipedian artikkelista.



Tehtävä 24: Yö museossa. Kuva: Pixabay



Kulttuuriperintö-  
kasvatuksen  
seura