

KANSA TAISTELI

Eläytymisharjoitus kahdeksasluokkaisille



Wille Ruotsalainen

Tekijä: Wille Ruotsalainen

Ulkoasu: Mika Wist

Yhteistyössä Tammenlehvän Perinneliiton kanssa

Kaikki pelissä käytetyt kuvat
ovat SA-kuvia sivustolta:

<http://sa-kuva.fi/>

KANSA TAISTELI

Eläytymisharjoitus
kahdeksasluokkalaisille

Tämä on eläytymisharjoitus tai roolipeli, joka on suunniteltu vedettäväksi osana 8. luokan historian opetussuunnitelmaa. Harjoituksen voi vetää yhden oppitunnin aikana, mutta se on myös mahdollista laajentaa pidemmäksi projektiksi. Pelaajat voivat tarvittaessa istua pulpeteissaan. Ideana on tarjota pelaajille välähdyksiä talvisodasta ja jatkosodasta ja antaa heidän yrittää vaikuttaa yksilöiden kohtaloihin siellä. Peli pyrkii antamaan pelaajille mikrohistoriallisen kokemuksen Suomen sota-ajasta ja harjaannuttaa samalla empatiataitoja. Lähes kaikki pelin tapahtumat sijoittuvat vuosiin 1939-1944. Näiden ohjeiden avulla opettaja tai pelinjohtaja voi vetää harjoituksen.

OPETTAJALLE

PELIN RAKENNE

Kukin pelaaja saa vuorollaan oman henkilöhahmon ja jokainen hahmo pääsee tarinansa päähenkilöksi. Kunkin pääosavuoro kestää vain muutaman minuutin. Lopun aikaa oppilaat ovat toistensa yleisönä. Pelinjohtaja voi päättää tämän ajan pelaajien määrän perusteella. Jos pelaajia on 20 ja jokainen hahmo saa 5 minuuttia, on tulo 100 minuuttia: juuri riittävästi kahden tunnin pelille. Oleellista on kuitenkin se, että tilanteet pidetään nopeina ja terävinä ja kohtaukset on mahdollista pelata nopeamminkin kuin viidessä minuutissa. Tämä on sotaa ja hahmojen elämä tai kuolema voi ratketa hyvin lyhyessä ajassa. Kun hahmon aika loppuu, emme jää seuraamaan hänen kohtaloaan, vaan pelinjohtaja käyttää kamera-ajoa seuraavaan paikkaan, hetkeen ja henkilöön. Samalla tavalla mikäli pelaaja ratkaisee tilanteen nopeasti henkilöhahmonsa eduksi, voidaan hänen osaltaan sulkea kuvitteellinen kohdevalo ja siirtyä seuraavaan henkilöön.

PELIN SÄÄNNÖT

OHJEET

Harjoitus on suunniteltu vedättäväksi roolipelinä, jossa vuorossa oleva oppilas tekee valinnat ohjaamansa henkilön puolesta. Opettaja kertoo, mitä valinnoista seuraa ja kuinka maailma reagoi hahmoon. Mikäli pelaajan henkilö tekee jotakin, jossa onnistuminen on epävarmaa, voit pelin vetäjänä kysyä pelaajalta yhden tämän tekstin lopussa olevista **testikysymyksistä**. Mitä paremman vastauksen oppilas antaa, sitä paremmin hänen henkilöhahmonsa vaikeasta tilanteesta selviytyy. Lopussa on myös mallivastauksia siltä varalta, että pelin vetää asiaan perehtymätön sijainen.

Mikäli pelaajan ohjaama hahmo on suorassa hengenvaarassa, voit määrätä hänelle selitettäväksi **terminaattorin**. Terminaattorit ovat Suomen sotiin liittyviä termejä, jotka pitää selittää. Mikäli oppilas osaa selittää termin hyvin, hänen henkilöhahmonsa selviää tilanteesta hengissä. Jos selitys on sinnepäin, hänen henkilöhahmonsa haavoittuu. Ellei oppilas osaa selittää termiä tai hänen selityksenä on väärä, päättyy kohtaaminen henkilön kaatumiseen. Tällöin siirrytään seuraamaan seuraavan oppilaan hahmon tarinaa.

Kuka on minun hahmoni?

Sodan mielettömyydessä ja arvaamattomuudessa ihminen harvoin pystyy valitsemaan ja säätämään omaa kohtaloaan samoin kuin rauhan aikana. Tässä pelissä pelaajat eivät saa valita hahmojaan. Voit antaa pelaajille hahmot numerojärjestyksessä tai he voivat valita haluamansa numerot väliltä 1-24.

Sitten vain luet pelaajan numeroa vastaavan lähtötilanteen ääneen. Pelaaja voi valita kuinka hänen hahmonsa toimii tilanteessa ja yrittää selvitä parhaansa mukaan. Pelaajan parrasvalo aika päättyy kun kello ajaa hänen aikansa ohi, jolloin siirrytään seuraavaan. Pelaajan aika päättyy myös jos hänen hahmonsa kaatuu.

Koska kaatuneita ja surkeita ihmiskohtaloita voi olla paljon, on pelin jälkeen hyvä purkaa hetki kokemusta. Samalla voi käsitellä Suomen tappioita toisessa maailmansodassa laajemminkin. Koke-mattomat pelaajat voivat tuntea surua hahmonsa menetyksen johdosta. Silloin on hyvä todeta, että he eivät ole ainoita nimiä marmoritauluissa, vaan tuhannet muutkin ovat joutuneet suremaan sodassa kaatuneita omaisiaan.

Mitä sitten tapahtuu?

Tilanteisiin ei ole oikeita ratkaisuja. Vaikka ne on poimittu historiallisista tapahtumista, ei ole tarkoitus elää historiaa uudelleen täysin samojen latujen mukaan, vaan pelaajat saavat ratkaista ja päättää hahmojensa toimet vapaasti. Sinun tehtäväsi pelinjohtaja on improvisoida mitä seurauksia heidän päätöksillään on. Jos hahmo yrittää jotakin riskialtista, kysy pelaajalta testikysymys nähdäksesi onnistuuko hahmo. Jos hahmo vaarantaa itsensä, tee terminaattorikysymys nähdäksesi jääkö hahmo henkiin.

Tilanteet

Numeroa seuraavan lihavoidun tekstin voi lukea pelaajalle sellaisenaan lähtötilanteeksi. Normaali leipäteksti on lisätietoa harjoituksen vetäjälle tilanteen improvisoimiseksi eteenpäin. Kaikissa kohdissa ei ole leipätekstiä ollenkaan, sillä pelaajalta salattua tietoa ei välttämättä ole.



1. Olet lentokonesähköttäjänä Bristol Blenheim -koneessa jatkosodassa. Tiedustelulennolla Prääsän kylän yllä kone vavahtaa ja tähystäjä huutaa sinut ohjaamoon. Koneessa on kolmen hengen miehistö: lentäjä, tähystäjä-ampuja ja sähköttäjä-konekivääriampuja eli sinä. Olet juuri ryöminyt kapeaa käytävää ohjaamon puolelle ja huomaat, että sillä on verta kuin teurastamossa. Tähystäjä ja lentäjä ovat vaihtaneet paikkaa ja lentäjä pitelee kättään, jonka luoti on lävistänyt ranteesta. Mitä teet?

Ellei käden verenvuotoa tukita heti kiristyssiteellä, lentäjä on vaarassa menehtyä. Kyseessä oli yksittäislaukaus eikä kone ole enää ilmatorjuntatulella.



2. On joulukuun kolmas, vuonna 1939. Olet 19-vuotias korpraali ja vartiovuorossa Värtsilän lentokentän pohjoispäässä. Puolenyön jälkeen huoltotielle ajaa kuorma-auto ja sieltä kuuluu hiljaista keskustelua. Sinulla on ase. Mitä teet?

Auton vieressä on nuorehko lottapukuun pukeutunut nainen jolla on myrskylyhty mukanaan. Hän ei tiedä tunnussanaa. Kuorma-auton lavalla on reunalevyn takana on jäätyneitä sankarivainajia: jos hahmo kurkkaa reunan yli, osuu silmiin ensimmäisenä mies ilman alaleukaa, käsi ylöspäin jäätyneenä. "Heidän vuoronsa on päättynyt", vastaa lotta, jos häneltä kysytään, mitä on tapahtunut. Värtsilässä ei ole vielä kaatuneiden evakuointikeskusta, joten vainajat on tuotu lentokentän luo, koska siellä on tilaa pitää sankarit poissa silmistä.



3. Olet etulinjassa jatkosodassa. Lohkollanne on ollut rauhallista, mutta yhtäkkiä metsästä kuuluu ryskettä Joukko miehiä lähestyy teitä kiväärin käsissä. "Lää ammu! Me ollaan pirun poikiaa!" huutavat miehet epäselvällä äänellä, joka kuulostaa vähän Turun murteelta. Heillä on kaikilla ryssän univormut päällä.

Mitä teet?

Lähestyvät miehet ovat virolaisia puna-armeijan sotilaita, jotka ovat päättäneet loikata Suomen puolelle. Adrenaliinitohinassa tähyistä ei kuule ensimmäistä ä-äännettä ja eestit ääntävät muutenkin suomea vähän sinnepäin. "Älä ammu, me ollaan viron poikia", he yrittävät viestittää.



4. On maaliskuun 13. 1940 ja koko yön tykkituli on ollut hirveää. Vielä eilisiltana muistat olleesi Taipaleen lohkolla, mutta nyt heräät kranaattikuopasta ja ympärilläsi on kuolleiden tovereiden jäänteitä. Suurhyökkäys on päällä ja olet yksin.

Mitä teet?

Jos hahmo pakenee omien linjoja kohti, hän törmää yksinäiseen mökkiin. Mökki ei tarjoa suojaa kuin sirpaleilta, mutta mökin pihassa on kaivo, jossa on hyvä suoja myös tykistöammuksilta. Muihin suuntiin meneminen johtaa helposti tykistötulen alle jäämiseen ja kaatamiseen.



5. Olette pienen partion kanssa linjojen takana. Tehtävänne on ottaa yksi tai kaksi venäläistä vangiksi, sillä esikunta tarvitsee tietoja. Olette piiloutuneet metsään lähelle naapurin huoltotietä. Tien vieressä kulkee puhelinkaapeli, jonka olette katkaisseet houkutellaksenne viestimiehen paikalle tarkastamaan kaapelia. Sieltä sellainen saapuukin. Muut ryhmän miehet vaikuttavat jäätyneen jännityksestä. Mitä teet?

Jos muuta ryhmää yrittää motivoida puheilla, saattaa vihollisen viestimies kuulla keskustelun. Hän ei ole vielä huomannut suomalaisia.



6. On marraskuu vuonna 1939. Olet perheenäiti ja kaksi lastasi leikkivät tuvassa. Talonne sijaitsee Salmassa, Palojärven kylällä, vain neljän kilometrin päässä rajasta. Ulkoa kuuluu konekiväärin ääntä ja sitten hirmuinen tykinammus räjähtää pihallenne. Alle kymmenvuotias poikasi tuijottaa ulko-ovelta itään ja toteaa "Äiti, alkoiko nyt sota?" Evakuointikäskyä ei ole annettu. Radiossa ei ole puhuttu sodasta. Mitä teet?

Mitä pidempään odotellaan,
sitä vaarallisemmaksi käy.



7. Olet viestintälottana jatkosodassa. Eilisen ruokalähetyksestä puuttui kaikki marmeladi, jota sen piti sisältää. Työtoverisi saapuu luoksesi kiihtyneenä. "Sain selville, minne marmeladi on kadonnut. Sotilaat ovat kyhänneet kiljupannun ja ne kehvelit käyttävät marmeladin sokeria. Käy kuule pyytämässä everstiltä tai lääkintähenkilökunnalta risiiniöljyä, niin saavatpahan huomata, että kannattaako viedä lottien marmeladit." Mitä teet?

Risiiniöljy saa vatsan sekaisin. Pelaaja voi viedä tämän kohtauksen mihin tahansa suuntaan.



8. On vuosi 1944 ja olet seitsemän vanha. Ensi kertaa olet päässyt vanhempien lasten mukaan katsomaan, mitä he salaa oikein puuhaavat Holopaisen pellolla. Pari vuotta vanhemmat pojat ovat keränneet kiväärin panoksia, joita nyt heitellään ladon takana kyhättyyn salaiseen nuotioon. Melkoinen pauke ja rätinä käykin, kun sellaisen heittää tuleen. Yksi julleista tarjoaa sinulle isompaa pommia ja kysyy, jaksatko heittää sen tuleen.

Mitä teet?



10. Olet kaukopartion mukana sissi-iskussa vihollisen huoltokeskuksen kimppuun. Olette hiihtäneet kolme päivää yhteen menoon ja yöpyneet metsässä. Vihollisen huoltokeskus on vain muutaman sadan metrin päässä. Sinun tehtäväsi on tehdä kuorma-autot toimintakyvyttömiksi. Vihollisella on valtava ylivoima, mutta he eivät tiedä teidän olevan paikalla. Hyökkäyksen pitäisi alkaa vartin kuluttua, mutta silloin taivaan valaisee punainen hätäraketti, joka on sovittu merkki hyökkäyksen aloittamisesta etuajassa.

Mitä teet?



11. On helmikuu vuonna 1942. Olet 20-vuotias rintamamies ja partionne on edennyt tiedustelemaan vihollisen vartioasemia. Ajauduitte tulitaisteluun vihollisen kanssa ja omat joukot ovat vetäytyneet. Olet yksin, vastustajalla on hurja ylivoima ja he huutelevat sinulle 'Sdavatsa! Sdavatsa!' osoittaen kivääreillään päätäsi. Mitä teet?

Venäläiset yrittävät ottaa nuorukaisen vangiksi myöhempiä kuulusteluja varten, mutta ampuvat hänet jos hän jatkaa taistelua.



12. Olet lääkärintäaliupseerina joukkosidontapaikalla. Omat tuovat ovelle kerralla neljä haavoittunutta: yhtä on ammuttu jalkapöytään ja hän tulee tuettuna, toinen on tajuton paaripotilas, jolla on sirpalehaavoja pitkin kehoa, kolmas tulee kannettuna ja hänellä on verinen ja valuva side reidessään. Viimeinen kävelee omin jaloin ja ulvoo, ettei näe enää mitään. Muu sidontapaikan henkilöstö on liian kiireinen entisten potilaiden kanssa voidakseen auttaa vielä.

Mitä teet?

Jalkaan ammuttu tahtoi pois ja on ampunut itseään. Ellei sirpalehaavoja sidota heti, potilas kuolee verenhukan aiheuttamaan sokkiin. Reiteen haavoittunut on sidottu huonosti ja hänkin menehtyy verenhukkaan ellei saa heti apua. Neljännellä on tuhkaa ja vierasesineitä silmissään ja hän on vauhko, mutta hänen vaivansa paranevat kyllä aikanaan itkemällä.

13. Olet evakkojunassa, joka on täynnä suojaan vietäviä naisia, lapsia ja vanhuksia. Vaunussanne on neljäkymmentä ihmistä ja olette olleet junassa jo kaksi päivää. Juna seisoo nimikyltittömän aseman raiteella kun se odottaa vastaan tulevaa sotilaskuljetusta. Lämpöä antaa pieni kamiina ja ulkona paukkuu kauhea pakkanen. Vesi on vaunusta loppu ja ihmisillä jano. Pottaakaan ei ole kenelläkään. Janottaa ja moni ihminen valittelee hätää. Kukaan ei uskalla poistua, kun pelkää junan jatkavan koska tahansa.

Mitä teet?

Lunta ehtii hakea pihalta kamiinalla juomavedeksi sulatettavaksi ennen kuin juna jatkaa matkaa.



14. Karjalainen evakkoäijä on hakenut sinulta töitä. Työvoimasta on kova pula ja laitoit ukon avaamaan tukkiutuneita viemäreitä. On varhainen kevät, maa vielä jäässä ja työ raskasta. Äijä on tuskin käynyt työpaikkaansa katsomassa, kun hän jo saapuu lapiota roikottaen ja toteaa. "Ei tästä mittään tuu, jos en saa lommoo". Mitä teet?

Tässä on murre-ero kysymyksessä. Lommo on rautakanki, jota mies tarvitsee jäisen maan rikkomiseen, sillä lapio ei pure maahan.



15. Olet 16-vuotias tyttö, kotoisin Hyrsylän mutkasta. Miltei koko talvisodan sinä ja perheesi olette olleet Neuvostoliitossa puolittaisessa vankeudessa kun kotinne jäi mottiin jo sodan ensimmäisenä päivänä. Talvisota on loppu ja suomalaisille on tullut tilaisuus palata Suomeen: ei kuitenkaan kotikylääänne, sillä se jää Neuvostoliitolle. Kaikki tutut naapurisi ovat palaamassa Suomeen. Vain isäsi ja nuoret veljesi aikovat jäädä Neuvostoliittoon: isäsi on venäläinen ja hän uskoo, ettei teille voi käydä mitään pahaa Venäjän puolella. Äitisi kuoli muutama vuosi ennen sotaa. Viisi sisaruksistasi jäi ennen sotaa Suomen puolelle: neljä vanhempaa, koska olivat kertausharjoituksissa tai töissä ja nuorin, joka oli isosiskonsa luona kylässä. Isäsi vaatii sinua jäämään, ystävät lähtemään.

Mitä teet?



16. Olet juoksuhaudassa tovereiden kanssa, kun reunan yli lentää jalkoihisi käsikranaatti. Se on tullut vihollisen puolelta. Teitä on viisi miestä ringissä ja jos kranaatti räjähtää, niin kukaan ei selviä ilman vakavia vammoja tai hiippakunnan vaihtamista. Sinä olet lähinnä, etkä koskaan pärjännyt hyvin pesäpallossa. Mitä teet?



17. Olet Rovaniemeltä Ivaloon matkaavassa postiautossa, on heinäkuu 1943. Autossa on 18 henkeä, mukana Oulun piispa Wallinmaa. On yö, mutta Lapin kesäyö on valoisa ja näet, kuinka Laaniojan silta lentää autonne edestä ilmaan räjähdysten voimasta ja samaan aikaan alkavat aseet paukkua kohti autoanne. "Ryssiä!" huutaa joku, "Desantteja!" kiljuu toinen. Tuulilasi rikkoontuu ja kuljettaja lyyhistyy ammuttuna penkilleen. Te olette kaikki aseettomia siviilejä. Mitä teet?

Onnekkaisesti läheiseltä tietyömaalta tulee kohta suomalaisia apuun ja auton äänimerkki jää päälle luodinraapaisusta. Desantit säikähtävät äänimerkkiä puolen minuutin kuluttua iskun alkamisesta ja pakenevat metsään ammuttuaan autoa päin ja heitettyään sinne yhden kasapanoksen.



18. Olet hoitajana mielisairaalassa jatkosodan aikana. Osastolle on tuotu pitkään kadoksissa ollut kaukopartiomies, joka vaikuttaa umpimieliseltä. Hän on harhaillut ilman muonaa pitkiä aikoja linjojen välissä ja juonut vain suovettä. Miehestä ei saa juuri järkevää puhetta irti. Jos hän yleensä mitään puhuu, toistelee vain sanaa "viulu".

Mitä teet?

Potilas oli ennen sotaa viulisti. Jos hän saa käsiinsä viulun, soittaa hän äkkiä sitä ammattilaisen elkein. Tästä myös alkaa paranemisprosessi.



19. Olet odottanut kihlattuasi lomalle ja viimein suuri päivä koittaa: hän palaa pitkältä komennukseltaan sieltä jostakin. Riennät ovelle kuullessasi koputuksen. Mutta oven takana seisoo sinulle vieras nuorukainen. Samanikäinen kuin kihlattusi, mutta silmät ovat vanhemmat, paljon enemmän nähneet kuin hänellä hänen astellessaan viimeisen kerran kylältä. Nuorukainen pitää kädessään kultaista sormusta ja tervehtii sinua nimeltä, vaikkeet tunne häntä. Mitä teet?

Kihlattu on kaatunut ja hänen paras toverinsa rintamalta on lähtenyt lomallaan tuomaan naiselle kihlasormusta takaisin. Hänellä on alussa pala niin pahasti kurkussa, ettei hän saa vielä kakistettua asiaa. Virallisia reittejä tieto kaatumisesta ehtii vasta seuraavana päivänä.



20. Olet kanttiininhoitajalottana tammikuussa 1942 Raudun kenttäsairaалassa numero 15. Tehtäväsi on jakaa potilailla ruokaa ja kirjoittaa tai lukea kirjeet niille potilaille, jotka eivät itse siihen pysty. Sairaanhoitajalotta tulee luoksesi ja kertoo, että veljesi on tuotu sairaalaan. Toinen veljistäsi on jo kaatunut sodassa. Kun pääset haavoittuneen veljesi huoneeseen, hän valittaa ja kysyy, onko hänellä enää käsiä tai jalkoja tallella. Ne ovat tallella, mutta luoti on lävistänyt hänen niskansa ja hän on halvaantunut kaulasta alaspäin.

Mitä teet?

Veli tekee kuolemaa eikä elä enää kauan.



21. On vuosi 1942. Veljiesi kaaduttua tahdoit tehdä sinäkin jotain isänmaan eteen ja hakeudut eläinlääkintäkurssille. Heti kurssin päätyttyä armeija työllisti teidät kaikki hoitamaan haavoittuneita hevosia. Teidän naisten tehtävänä on puhdistaa ja tarkistaa hevoset ennen eläinlääkärin tarkastusta ja varsinaisia hoitotoimenpiteitä, sekä auttaa hoidossa. Nyt eläinlääkintäkomppaniaan on tuotu pikaista tarkistusta varten tusinan verran venäläisiä hevosia. Ne ovat aivan täynnä täitä. Lääkkeitä täitä vastaan ei ole edes ihmisille saati sitten hevosille ja armeija tarvitsee kipeästi näitä hevosia muonaa ja tykkejä vetämään.

Mitä teet?

Riittävän iso sauna ja hevosten peseminen lämmitetyssä saunassa on tehokkain ratkaisu. Eläinlääkäristä ei ole apua: hän vain toteaa hevoset terveiksi, mutta kehonkuntoisiksi.



22. Pidät kanttiinia lähellä etulinjaa. On 9.6. 1944 ja te kanttiinilotat nukutte korsussa, kuten sotilaat edempänä. Yht'äkkiä alkaa hirveä jylinä ja ilmanpaine paiskaa korsun oven sisään aina peräseinään asti. Pieni ikkuna räjähtää kasaan. Toverisi ruokoilee Isäjumalaa ja kurkkaa avautuneesta ovesta. Maisema ulkona on kuin toiselta planeetalta: tuhkaa ja tikuiksi hajoavia puita. Puhelinlinjanne ei toimi. Muutama suomalainen konekiväärinmies hoippuu mustuneina luoksenne ja kysyy, olisiko teillä jotakin juotavaa. Mitä teet?

Tämä on suurhyökkäys. Pakoon ja äkkiä.
Korsussa on kanttiinin mehuvarasto.



23. Sota on ohi. On heinäkuu 1947 ja Suomenlahdella kelluu yhä tuhansia miinoja. Kuulut raivaajaosastoon, joka tekee miinoja vaarattomaksi räjäyttämällä, purkamalla ja ampumalla. Nyt yksi merimiina on takertunut ankkuriköyteenne, eikä sitä pysty ampumaan tai räjäyttämään. Miinan purkaminen käsipelillä on varmin, mutta myös vaarallisin tapa tehdä siitä vaaraton. Sotilasmestari laskeutuu apuveneeseen mennäkseen purkamaan miinan. "Tahdotko soutaa vai käytätkö pihtejä?" hän kysyy sinulta ikään kuin olisit vapaaehtoinen vaaralliseen reissuun. Mitä teet?

Sytyttimen ja latauksen purkaminen keinuvasta veneestä käsin ei ole helppoa. Se voi onnistua, mutta jos miina räjähtää, pitää tehdä saman tien kuusi terminaattoria saadakseen veneen pohjasta onnekkiaan suojan.



24. Olet Tallinnassa asuva virolainen, jonka toinen isoäiti on Suomesta. Sinut on pakkovärvätty puna-armeijaan jatkosodassa. Olet etulinjassa kivääreinesi. Esimiehesi on jättänyt sinut vartioon ja tiedät suomalaisten liikkuvan puiden takana. Neuvostomiehitys on ollut kotimaassa ankaraa, etkä tahdo kuolla näissä metsissä.

Mitä teet?



25. Olet 23-vuotias ja vapautettu palveluksesta heikon näkösi takia, etkä sen vuoksi päässyt armeijaan. Perheesi on kuitenkin isänmaallinen ja vanhempi veljesi on rintamalla. Olet hakenut vapaaehtoisena ruotuun ja olet ensimmäistä päivää harmaissa. Teillä on menossa kaasunaamareiden käyttötöharjoitus ja huomaat, ettet saa millään naamaria ja silmälaseja yhtä aikaa päähäsi. Ilman laseja olet lähestulkoon sokea. Mitä teet?



HUOMIO!

Jos pelaajia on enemmän kuin 25, on pelinjohtajalla aika ottaa omien sukulaisten sotamuistot käyttöön tai sijoittaa kaksi eri pelaajaa sellaiseen kohtaukseen, jossa on kaksi päähenkilöä.

TESTIKYSYMYKSIÄ

Käytä näitä selvittääksesi , onnistuuko henkilöhahmo jossakin epävarman asian tekemisessä. Kunkin kysymyksen loppuun on sijoitettu mallivastaukset, mikäli teetät harjoituksen pienemmillä ryhmillä.

Mikä paikka on "siellä jossakin"?

- Sotasensuurin takia sotilaat eivät saaneet ilmoittaa kotiväelleen olinpaikkaansa.

Miksi Neuvostoliitto pelkäsi Suomen aluetta ennen talvisotaa?

- Stalin pelkäsi, että Saksa saattaisi käyttää Suomen aluetta hyökätäkseen Leningradiin.

Miten talvisota vaikutti koko maailmansodan ratkaisuun?

- Hitler uskoi Neuvostoliiton armeijan olevan lyötävissä yhdessä kesässsä, koska se epäonnistui Suomen valloittamisessa. Tämä vauhditti operaatio Barbarossaa ja Saksan armeijan juuttumista pitään sotaan Neuvostoliittoa vastaan.

Miksi Stalin suostui rauhaan maaliskuussa 1940, vaikka se oli voitolla?

- Suomi torjui suurhyökkäyksen ja Stalin pelkäsi Ranskan ja ison-Britannian tulevan tukemaan Suomea.

Nimeä niemi, jonka Suomi joutui sotien seurauksena vuokraamaan Neuvostoliitolle.

- Hanko talvisodan jälkeen tai Porkkala jatkosodan jälkeen

Mitä maata vastaan Suomi on viimeksi käynyt sotatoimia?

- Saksaa (Lapin sota)

Mitä syitä oli sille, että Suomi valloitti jatkosodassa Itä-Karjalan?

- sotilasjohto halusi helposti puolustettavan alueen, Itä-Karjalaa aiottiin käyttää neuvotteluvalttina rauhanteossa, sotatoimet siirrettiin Neuvostoliiton maaperälle jotta siviilikohteet olisi helpompi suojata ja osa haaveili suur-Suomesta

Nimeä NL:n fasistisena pitämä järjestö, joka lakkautettiin välirauhansopimuksen perusteella.

- esim. Akateeminen Karjala-seura, IKL, Lotta Svärd, Suojeluskunta

Kuinka presidentti Ryti uhrasi itsensä jatkosodan aikana?

- Ryti vakuutti ettei Suomi tee erillistä rauhaa, vaan sotii loppuun asti, jotta Saksa antaisi Suomelle aseapua suurhyökkäyksen torjumiseen. Ryti erosi sittemmin, eikä hänen vakuutuksensa sitonut hänen seuraajaansa.

Kuka oli Suomen pääministerinä talvisodan aikana ja presidenttinä jatkosodan aikana?

- Risto Ryti

Kuinka monta suomalaista siviiliä menehtyi talvisodassa? Oikea suuruusluokka riittää.

- Lähes tuhat

Suomi menetti sodissa Viipurin, mutta se ei ollut ainoa menetetty kaupunki. Nimeä toinen rauhanehdoissa luovutettu kaupunki.

- Sortavala tai Käkisalmi

Lotta Svärd oli naisten maanpuolustusjärjestö, mutta mistä järjestö oli saanut nimensä?

- J.L. Runebergin runosta

Mitä tarkoittaa se, että sodan aikana liha oli kortilla?

- Elintarvikkeita säännöstelltiin ja niiden ostamiseksi tarvittiin sekä rahaa että ostolupa.



TERMINAATTORIT

Voit määrätä oppilaan selittämään terminaattoritermi, mikäli hänen ohjaamansa henkilö-hahmo on hengenvaarassa. Onnistunut selitys pelastaa henkilön (laukaus menee ohi, kranaatti on suutari, vihollinen ei huomaa häntä jne.).

Desantti = selustaan sabotaasia tai vakoilua varten lähetetty, usein siviiliasuinen tai valepukuinen laskuvarjosotilas

Molotov-Ribbentrop-sopimus = Neuvostoliiton ja Saksan elokuussa 1939 solmima hyökkäämättömyyssopimus, jonka salaisessa lisäpöytäkirjassa Suomi, Puola ja Baltian maat jaettiin suurvaltojen kesken

Ajopuuteoria = näkemys siitä, ettei Suomi voinut välttää sotaa ja ajautui myös jatkosotaan vastoin poliittisia päätöksiä

Fasismi = johtajavetoista ja väkivaltamyönteistä kovan linjan nationalismia

Musta pörssi = epävirallista salakauppaa

Molotovin cocktail = polttopullo

Vastike = sota-ajan materiaalipulassa käytetty korvaava aine

Motti = joukkojen joutuminen piiritetyiksi ilman yhteyksiä huoltoon

Terijoen hallitus = Neuvostoliiton talvisodan ajaksi asettama nukkehallitus, joka koostui Suomesta Neuvostoliittoon muuttaneista kommunisteista

Mainilan laukaukset = talvisodan aloittanut tykistökeskitys

Asemasota = rintama ei liiku ja sotilaat pysyttelevät asemissa

Petsamo = itäisin Lappi, jonka Suomi luovutti jatkosodan jälkeen Neuvostoliitolle

Offensiivi = hyökkäys

Sotakabinetti = hallituksen sisärengas, joka kannatti sotaa

Korsu = maan alle rakennettu bunkkeria kevyempi suojarakennelma miehistölle tai aseille
operaatio Barbarossa= Saksan hyökkäys liittolaisineen Neuvostoliittoon kesällä 1940

IKL = Isänmaallinen kansanliike. Suomen oikeistolaisiin puolue sodan aikana

Kasapanos = panssarintorjuntaan etenkin talvisodassa käytetty raskaampi versio
varsikäsikranaatista

Ääninen = suuri järvi Laatokan ja Vienanmeren välissä, jonne jatkosodan hyökkäys ylsi

Valvontakomissio= lähinnä neuvostoliittolaisista koostunut ryhmä, joka valvoi
rauhanehtojen toteutumista Suomessa

Taannehtiva lainsäädäntö = laki vaikuttaa tekoihin, jotka on tehty ennen lain voimaantuloa

Kuritusluonerangaistus = vankeus, jolla olosuhteet ovat ankarammat kuin tavallisilla vankeilla. Kuritusluonerangaistus poistui Suomen oikeuskäytännöstä vuonna 1975.

SKDL = Suomen kansan demokraattinen liitto, kommunistien johtama vasemmistolainen puolue



LISÄOHJEITA

Jos pelaajia on vain muutama

Mikäli pelaajia on hyvin vähän, tilanne on entistä parempi. Tällöin voit antaa muiden pelaajien pelata vapaasti tilanteessa läsnä olevia ja sinne tulevia sivuhenkilöitä. Nämä eivät ole pakollisia ja muut pelaajat voivat seurata tilannetta sivusta hahmottomina katselijoina tai sitten he voivat napata itselleen ohjattavaksi sivuhahmoja sitä mukaa kun niitä tulee peliin. Mitä vähemmän pelaajia on, sitä pidempään kunkin hahmon kohtaloa voidaan seurata.

Koska esitellyt tilanteet ovat niin hetkenomaisia, kannattaa silti lopettaa jokainen kohta ajoissa. Kullekin pelaajalle voi antaa useamman hahmon vuorotellen, jos peliaikaa riittää.

Monta pelinjohtajaa?

Tämä harjoitus voidaan vetää siten, että yksi pelinjohtaja kertoo vuorollaan kullekin pelaajalle hänen tilanteensa. Kansa taisteli on rakenteeltaan niin tiukka ja tilanteet ovat niin selkeitä, että jos peliporukassa on uskallusta, voit antaa kokemattomienkin pelaajien toimia pelinjohtajina: tällöin ryhmä jaetaan moneksi pieneksi peliporukaksi, jossa kukin pääsee vuorollaan olemaan vaikeaan ihmiskohtaloon joutunut päähenkilö.

Kansa taisteli on toteutettavissa vaikka parityönä, jossa toinen on vuorollaan pelinjohtaja ja toinen pelaaja. Kyse on lähinnä siitä, haluatteko pelatessa päästä painottamaan pelikokemusta (pienet ryhmät, monta pelinjohtajaa) vai tilanteiden kuulemista ja mielikuvan rakentumista (yksi pelinjohtaja, pelaajat vuorottelevat).

LÄHTEET

Esitellyt tilanteet ja tarinat pohjautuvat todellisiin historiallisiin tapahtumiin. Käytettyjä lähteitä ovat olleet Heinäveden lukion historian valinnaiskurssina suoritettu sotamuistojen tallennusprojekti, Kansallisarkiston Muisto säilyy -sivusto, Evakoinstituutin sivusto sekä Veteraanien perintö -sivustolle taltioidut kertomukset sotien ajoilta. <https://veteraanienperinto.fi/>

Kolme muuta lähdesivustoa eivät ole enää nykymuodossaan saatavilla netissä, mutta tarinoiden muisto säilyy. Ensimmäinen ja viimeinen tarina perustuvat ukkini ja vaarini omakoh-taisiin sotamuistoihin.

Kuvituksena käytetyt kuvat ovat sota-aikaisia puolustusvoimien SA-kuvia. Kerännyt ja peliksi soveltanut historian opettaja FM Wille Ruotsalainen