Oulun kansainvälinen lasten- ja nuortenelokuvien festivaali
Oppimateriaali elokuvaan

HÅKAN BRÅKAN 003

Elokuva on sallittu yli 7-vuotiaille.

Oppimateriaalin on laatinut Helmi Nordlund.

Vastauksia voi pohtia ja tehtäviä toteuttaa joko itsenäisesti, pienryhmissä tai luokan kesken. Oppimateriaali on jaettu 3 osioon.

1. *Elokuvaan liittyvät kysymykset*
2. *Kirjoitustehtävä (+ ekstravinkki opettajalle)*
3. *Itsensä piirtäminen agenttina ja oman koodinimen keksiminen*

Tehtävä 1 – Elokuvaan liittyvät kysymykset

1. Mitä Håkan ja Beiron leikkivät kaupassa?
Vastaus: Håkan ja Beiron leikkivät olevansa zombien keskellä.

2. Ketä näyttelijää Håkan ihaili?
Vastaus: Jens Raptor

3. Miksi Håkanilla ja Beironilla tuli riitaa?
Vastaus: Håkan halusi katsoa heidän yhteistä lempielokuvaansa, mutta Beiron oli jo kyllästynyt siihen. Riita alkoi osittain jo kaupassa, jossa Beiron ajatteli olevansa liian vanha leikkimään, ja pyrki tekemään vaikutuksen Tindraan, johon on ihastunut.

4. Kuka oli sabotoija? Mitä sabotointi tarkoittaa?
Vastaus: Sabotoija oli Amanda. Sabotointi tarkoittaa sitä, että yrittää tahallaan esimerkiksi pilata tai vaikeuttaa jotain asiaa (esim. Elokuvassa häiden sabotointi)

5. Miksi Amanda halusi sabotoida häitä?
Vastaus: Amanda luuli, että hänen isänsä tuleva vaimo olisi ilkeä, ja veisi heidän kaikki rahansa.

6. Kuka varasti sormukset? Miten niiden lopulta kävi?

Vastaus: Amanda, Håkan ja Jörgen menevät yhdessä varastamaan sormuksia, mutta Amanda ja Håkan tulevat lopulta kuitenkin toisiin ajatuksiin. Jörgen haluaa edelleen varastaa sormukset, ja hän saa ne. Lopulta Jörgen kuitenkin palauttaa sormukset hääseremonian aikana.

7. Mitä Håkan oppi?
Vastaus: Erityisesti Håkan oppi sen, ettei muutos ole aina pahasta vaan se on usein hyvä asia.

Tehtävä 2 - Kirjoitustehtävä agentti Håkanista

Keksi “agentti” Håkanille joku uusi mysteeri, joka hänen täytyy ratkaista. Kirjoita siitä lyhyt tarina - mitä on tapahtunut? Missä ja milloin? Miten Håkan ratkaisee mysteerin? Kuka oli mysteerin takana?

Vinkki opettajalle: oppilaiden keksimiä kertomuksia voi hyödyntää ja jatkaa myös draamaharjoituksiksi asti, jos kirjoitukset soveltuvat niihin. Draamaharjoituksia voi toteuttaa pienissä ryhmissä.

Tehtävä 3 - Minä agenttina

Nyt pääset Håkanin tavoin sukeltamaan itsekin mysteerien ja agenttien maailmaan! Keksi itsellesi koodinimi (esim. Jörgen oli “Susi” elokuvassa), ja piirrä itsesi salaisena agenttina. Onko sinullakin puku ja aurinkolasit, niin kuin Håkanilla, vai oletko kenties jossain kummallisessa valepuvussa?