

Tampereen seudun Osaava
Monialaiset oppimiskokonaisuudet 2015

Aikamatka sadan vuoden taakse

Kirjoittajat: Kirsti Hautapelto-Merikoski,
luokanopettaja, Pirkkalan
Kirkonkylän koulu
Marja Timonen-Pilli, luokanopettaja,
Saviniemen koulu, Kouvola
Julkaisuvuosi: 2015



Tiivistelmä

Aikamatkan tarkoituksena on motivoida oppilaita historian opiskeluun. Historian opiskelu alkaa 5. luokalla ja monilla on käsitys, että historia on vain hallitsijoiden ja voittajien historiaa. Tämän työskentelyn ajatuksena on saada oppilaat ymmärtämään, että historiaa on mahdollista opiskella eläytymällä ja että historia on myös tavallisen ihmisen arkista aherrusta, ei ainoastaan sotahistoriaa.

Oppiaineet: Historia, äidinkieli (draama, ilmaisutaito), tekninen työ, kuvataide

Laaja-alaisen osaamisen osa-alueet: L1, L2, L4

Kouluaste: Alakoulu

Luokkataso: 4-6. lk, sopii esimerkiksi historian opiskelun aloitusprojektiksi 5.-luokkalaisille

Kesto: 4-5 oppituntia

Oppimisen tavoitteet

Draaman taidot ja ymmärtäminen	Sosiaaliset taidot	Oppimisalueet
Roolin omaksuminen	Kuuntelemiseen, puhumiseen ja äänen tuottamiseen liittyvät taidot	Lapsen elämää sata vuotta sitten, mitä eroja nykypäivään
Kuviteltuun henkilöhaamoon eläytyminen	Yhteistyö, yhdessä valitseminen, yhdessä tekeminen	Suomalaistaiteilijoiden lapsikuvia
Fyysinen kontakti, voimien mittely, parin kanssa toiminen	Ryhmässä toimiminen, toisen kunnioittaminen, sääntöjen noudattaminen	Perinneleikkejä
Rakentaa oma draamamiljöö ja luoda sinne leikki, jossa sitten ottaa roolinsa leikissä	Yhteistyö suunnittelussa ja rakentelussa, työn ja vastuun jakaminen kaikille	Käden taidot

Valmistelut ennen toteuttamista

Orientoituminen ja kehystarina - toteutus liikuntasalissa

- Vanhan ajan leikkejä löytyy linkistä: Isien työt (Isien työt II (DVD) /Taidonnäytteitä ja voimainkokeuksia, Sakari Pälsin 1938 Kansantieteellinen Filmi Oy:lle kuvattu lyhytelokuva)
- Leikkeihin tarvitaan metrin mittaisia lautoja, 30 cm:n puupalikoita, 30 cm:n kuorittuja pajunoksia.
- liite 1 : Kehystarina "Aikamatka"
- Liikuntasalin patjat tai tyyny

Aikakoneen rakentaminen

- Oppilaiden kotoa tuomat esineet
- Opettajan tekemät "kronometrit" (Kronometrit ovat rannekellon tapaisia "kellotauluja", jotka kiinnitetään ranteeseen. Kronometrissä on aika-aluksen numero - näin oppilaat jaetaan neljän hengen ryhmiin.)

Entisajan käyttöesineet

- 4-5 kpl vanhoja esineitä pienen koossa/ kuvina (esimerkiksi kirnu, leili, kahvimylly, puuvati, maitokannu, tuohinen puukontuppi)

Taidekuvia lapsista

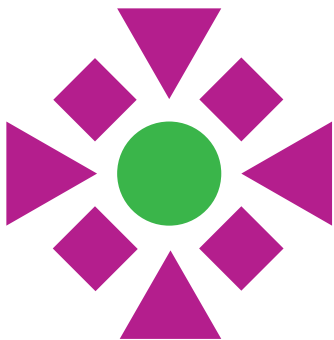
- Liitteen 2 taidekuvat
- paperia/ kortteja, kyniä ja kumeja
- roolileikkiin sopivaa asustusta (vanhahtavia lippalakkeja, huiveja, esiliinoja, ym.)

Perinnelelun valmistus

- käpyjä, hiekkalaatikko, heinää ym. luonnonmateriaalia,
- pari vanhanaikaisesti puettua pikkunukkeja

Loppuarviointi ja koonti

- Äidinkielen vihko: Kirjoitelman aiheeksi "Aikamatka sadan vuoden taakse"



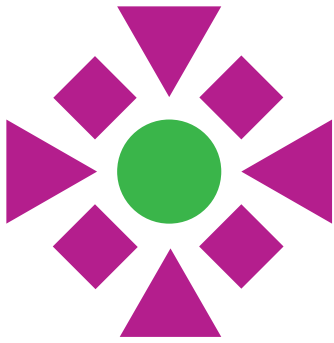
Työskentelyn aikataulu

Ajatuksena on käyttää yksi kokonainen koulupäivä (4 oppituntia) työskentelyyn. Ruokatauon ja siihen liittyvän välitunnin lisäksi tuskin muita taukoja tarvitaan. Tapahtumapaikka on koulun sali, viimeistä rakennus- ja leikkitehtävää varten siirrytään ulos, mikäli mahdollista. Muussa tapauksessa paluu omaan luokkaan tai kuvataideluokkaan lienee tarkoituksenmukaista.

Mikäli ryhmä on tottunut draamatyöskentelyyn, voidaan koko aikamatka toteuttaa yhden koulupäivän aikana. Opettajan tehtävänä on tarkkailla, miten ryhmän keskittyminen säilyy. Mikäli keskittymiskyky on vähäinen, työskentely katkaistaan ja sitä jatketaan seuraavina päivinä. Tämän suunnitelman voi toteuttaa myös kolmessa osassa viikon aikana n. 75 min. / päivä

Vaihe ja aika	Tavoite	Työtapa ja sisältö	Tarvikkeet
1. Orientoituminen noin 20 min	Lämmitellä ja virittäytyä teemaan vanhan ajan leikkien kautta, elokuvasta nähdään leikkien ohjeet	Vanhan ajan leikkejä: Sormikoukku, Väkikapula, Kissanhännänveto Suolanpunnitus	metrin mittaisia lautoja, 30 cm: puupalikoita, 30 cm:n kuorittuja pajunoksia, lyhytelokuva tai dvd: Isien työt II
2. Draamasopimus 10 min	Sopia pelisäännöt ja luvata sitoutua prosessiin	Yhteinen keskustelu Keskustellaan tulevasta draamaprosessista. Sovitaan yhteiset pelisäännöt ja käytännön asiat. Luvataan sitoutua prosessiin.	
3. Kehystarina 10 min	Eläytyä tarinan myötä aikakoneella matkustuksen tunnelmaan	Opettaja kertoo, oppilaat makoilevat silmät kiinni kuuntelemassa	kehystarina "Aikamatka" liitteenä 1 patjat tai tyynyt
4. Jatkotyöskentely 15 min	Aikakoneen rakentaminen, kekseliäisyys ja ryhmässä toimiminen	Opettaja "tiedemies"-roolissa käsillä olevista materiaaleista rakennetaan aikakoneita	kronometrit liikuntasalin tavarat, oppilaiden kotoa tuomat esineet

5. Jatkotyöskentely 10 min	Lentomatka: lentämisen ja luonnon äänimaailman tuottaminen, toisten kuuleminen, yhteiseen ääneen sulautuminen	Äänimaisema	
6. Keskustelu entisajan käyttöesineistä, esineiden esittely 15 min	Vanhoihin esineisiin tutustuminen, koskeminen ja käyttötarkoituksen arvaileminen	Esineiden esittely, niiden käyttötarkoitus Museokamaa (hedelmäsalaatti -leikki)	vanhoja esineitä 4-5 pienoiskoossa: kirnu, leili, kahvimylly, puuvati, maitokannu, tuohinen puukontuppi
7. Taidekuvia lapsista 20 min	kuvasta kertominen, eläytyminen, yhteistyö	kerrotaan pareittain, neljittäin, kahdeksittain kuvasta ja valitaan joka kierroksella joku ryhmän tarinoista yhteiseksi ja lisätään kertomusta henkilöstä, kunnes lopulta mukana kaksi lasta/kuvaa	Liitteen 2 taidekuvat
8. Jatkotyöskentely 10 min	Aikakauteen eläytyminen, kysymysten tekeminen, aikakauden mukaan vastaaminen (kuva)	Kuuma tuoli, molemilla taustalla avustajat auttavat vastaamisessa. Lapset kyselevät voidakseen palattuaan kertoa omassa ajassa tapaamistaan lapsista. Tarvittaessa opettaja asiantuntijana.	
9. Jatkotyöskentely 20 min	Omien ajatusten kertominen kuvitteelliselle lapselle, kortin kirjoittaminen	Jokainen kirjoittaa kortin jollekin kuvien lapselle. Laitetaan kortti kuvan luo. Luetaan kortteja vuorotellen	paperia/ kortteja , kyniä ja kumeja
10. Jatkotyöskentely 20 min	Perinnelelun valmistus, mielikuvitusleikki menneessä ajassa, eläinten hoito, näyttely	Käpylehmiä ja aitausten rakentaminen, niillä leikkiminen, opettaja johdattaa kertoen toimintaa	käpyjä, hiekkalaatikko, heinää, kaikenlaista luonnonmateriaalia, pari vanhanaikaisesti puettua pikkunukkeja
11. Lopetus 10min	Paluu omaan aikaan, roolin riisuminen.	Puistellaan rooli-harteilta, loppupiirissä lauletaan ja leikitään Ystäväni, tuttavani	



Työskentelyohjeistus

Opettajan ohjeistus on kirjoitettu puhekieliseen muotoon. Tällä pyritään siihen, että ohjeistus on riittävän selkeä ja ymmärrettävä lapsille.

Oppilaille annetaan edellispäivänä läksyksi: Tuo kotoa mukanaasi kolme esinettä, jota voi käyttää koneen rakentamiseen. (Etukäteen ei kuitenkaan kerrota aikakoneesta.)

1. Orientoituminen

"Tiedättekös lapset, tänään pääsemme kurkistamaan ajassa taaksepäin. Minulla on tässä valmiina pieni videonpöytä, jossa näytetään, millä tavalla ennen vanhaan huviteltiin. Painakaa mieleenne, minkä nimisiä leikkejä näet ja millaisilla säännöillä niitä pelataan. Filmi on tosi vanha, niin kutsuttu mykkäfilmi, jossa ei siis puhetta ole ollenkaan."

Katsotaan filmi Isien työt II (DVD) /Taidonnäytteitä ja voimainkoetuksia

Filmi on kaikkiaan noin 11 minuutin pituinen, mutta Sormikoukku-, Suolanpunnitus-, Väkipapula- ja Kissanhäntäleikki löytyvät filmiltä ajassa 7:27-9:00 eli katselu kestää hieman alle 2 minuuttia.

Leikkipisteitä on kolme, joihin jakaudutaan tasaparein. Koetaan kutakin leikkiä (Väkipapula, Kissanhäntäleveto, Suolanpunnitus) pari minuuttia, vaihto äänimerkistä. "NO, miltäs tuntui?" Lyhyt keskustelu ryhmän kanssa siitä, mitä tuntemuksia ja ajatuksia leikit herättivät.

2. Draamasopimus

"Teidän ei tarvitse tehdä mitään, mitä ette halua, silloin voi olla myös katseilijana. Toisaalta tämä päivä ja tekeminen ei onnistu, jos ette halua tulla mukaan tekemään. Tässä jutussa ei ole yhtään ainoa tapa tehdä, kaikki ehdotukset ovat yhtä arvokkaita. Miltä tuntuu, voisimmeko yrittää yhdessä ja katsoa mitä tapahtuu?"

3. Kehystarina

Opettaja kertoo "Aikahyppy"-tarinan. (Liite 1)

4. Aikakoneen rakentaminen

"Nyt lähemme Rollen tapaan aika-matkalle. Saatte matkaanne kronometrin, jonka avulla voitte mitata, kuinka kauan viivytte menneisyydessä. Muistakaa tarkkailla kronometrissä tikittävää aikaa, että varmasti palaatte alukselle riittävän ajoissa. Muuten menneisyys teidät nielaisee...."

Opettaja laittaa päällensä tiedemies-takin ja jakaa juhlallisesti jokaiselle matkalaiselle kronometrin ranteeseen. Kronometrit ovat rannekellon tapaisia "kellotauluja", jotka kiinnitetään ranteeseen. Kronometrissä on aika-aluksen numero - näin oppilaat jaetaan neljän hengen ryhmiin.

Ryhmät valmistavat oman aika-aluksensa liikuntasalin tarvikkeista ja itse tuomistaan esineistä.

5. Lento menneisyyteen

"Aika-aluksenne on nyt valmis matkaan. Asetu alukseen mukavaan asentoon ja sulje silmäsi. Kuvittele, mitä ääniä kuulet matkallasi. Voit naksuttaa, koputtaa, suhista, viheltää, huudahtaa eli tuottaa erilaisia ääniä. Kuuntele välillä myös, mitä muita ääniä kuulet ympäriltäsi."

Vaiheet 1-5 muodostavat yhden kokonaisuuden. Mikäli työskentely pitää jaksaa useampaan oppituntokertaan, voidaan työskentely katkaista tässä ja jatkaa toimintaa myöhemmin.

6. Museokamaa

Vanhoja esineitä 4-6 kpl: kirnu (pienoismalli), kahvimylly, leili, puuvati, maitokannu, tuohinen puukonttuppi, virsut

"Nyt me olemme laskeutuneet kauas kotoa. Katselkaa ympärillenne, mitä tänne on teidän lentonne aikana ilmestynyt? Mitä kapineita nämä ovat, onko jollekin teistä tuttuja esineitä?"

Näin esitellään esineiden nimet ja käyttötarkoitus. Esittelyn yhteydessä puhutaan siitä, että entisajan tavarat oli itsetehtyjä, niitä ei voinut ostaa kaupasta, vaan vaihtokaupalla hankittiin tarvittavia esineitä, joita ei itse osattu tehdä. Esineitä oli vähän tai ne olivat yhteiskäytössä.

Oppilaat menevät piiriin ja hedelmäsalaatti -leikkiä mukaellen leikitään Museokamaa. Jokaiselle oppilaalle kuiskataan korvaan esimerkiksi kahvimylly, karsta, virsu tai kiulu. Yksi oppilaista on keskellä ja aloittaa huutamalla vaikkapa kiulu. Kaikki kiulut vaihtavat paikkaa, huutaja yrittää ehtiä tyhjälle paikalle. Jos hän ehtii, hänestä tulee kiulu ja ylijäänyt jää huutajaksi. Jos huutaja huutaa: "Museokamaa", kaikki vaihtavat paikkaa.



7. Taidekuvia

”Nyt on aika tutustua tämän kylän lapsiin, tässä on kuvia heistä. Ottakaa parin kanssa yksi kuvista itsellenne ja miettikää yhdessä, minkä tarinan kuva teille kertoo. Kuka kuvan lapsi on ja minkä ikäinen hän on? Mitä muuta saat kuvasta selville? Mitä muuta keksitte lapsen elämästä?”

(Leikin alussa opettaja on laittanut esille taidekuvia, joista pari valitsee yhden opettajalta luvan saatuaan.)

Parityöskentelyyn käytetään muutama minuutti, jonka jälkeen kaksi paria aina lyöttäytyy yhteen, kertoo tarinansa ja sitten valitsee jommankumman tarinan yhteiseksi tarinakseen.

Tarinaa lihotetaan ja vielä kerran lyötäydytään 8 oppilaan joukkoihin (joita ehkä tulee 3) ja taas sama juttu. Lopussa ryhmien tarinat kerrotaan vuorotellen koko luokalle.

8. Kuuma tuoli , avustajat

Kuuma tuoli -työskentelytapa on draamatyöskentelyn termi, joka tarkoittaa oppilaan asettumista toisten oppilaiden haastateltavaksi annetussa roolissa. Oppilas saa valita itselleen avustajan/avustajia, jotka saavat kuiskata roolihenkilölle vastaukset.

Oppilas itse valitsee taidekuvissa esiintyvän lapsen, jota hän tuolissa istuessaan esittää. Roolissa olemista helpottaa, että opettaja antaa hänelle jotakin rooliin sopivaa asustusta (esim. vanhahtavan lippalakin, esiliinan, huivin). Jokainen heistä voi valita kaksi avustajaa kuiskaamaan itselleen vastauksia.

Jos kuuma tuoli- työskentelytapa on luokalle vieras, opettaja voi ”vaikeitten” kysymysten kohdalla siirtyä rooliin, (esim. kansakoulunopettajaksi, rooliasusteena vaikkapa silmälasit ja hartiahuivi) ja neuvoa oppilailleen hyviä vastauksia.

Haastattelukysymyksien tavoitteena on, että oppilaat osaavat kirjoittaa opettajalle aineen Entisajan elämää.

9. Postikortti

Kirjoitetaan postikortti jollekin lapsista, aikaa muutama minuutti, jakaudutaan kortin kohteen perusteella ryhmiin ja luetaan kortit ääneen.

10. Käpylehmät laiturilla

Monistuspaperilaatikoiden kansiin on laitettu hiekkaa, muut materiaalit ovat vapaasti käytössä, jokaisessa laatikossa asuu lehmä malliksi. ”Rakentakaa lehmille laidun ja laittakaa leikki pystyyn. Lopuksi laitetaan leikkilaatikot kaapin päälle esille, niiden kanssa leikkimiseen voidaan palata tulevina päivinä.

11. Lopetus

Asetutaan piiriin, lauletaan ja leikitään vanha tuttu ”Ystäväni tuttavani, rati riti ralla ...”

Kiitetään tästä päivästä toisiamme ja lähdetään kotiin.

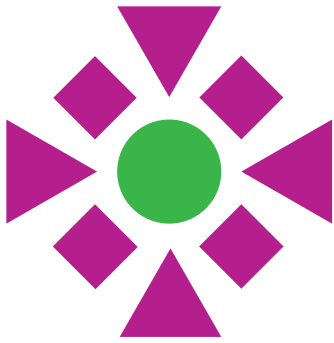
Loppuarviointi ja palaute oppilailta

Lapset arvioivat toimintaa mielellään ja rehellisesti. Yhtenä arviointitapana voi käyttää liitutaulua: jaetaan taulu keskeltä kahteen osaan viivalla, toiselle puolelle kirjataan plussia, toiselle miinuksia. Lapsille voi myös antaa kirjoitelman aiheeksi ”Aikamatka sadan vuoden taakse”. Kirjoitelmat toimivat arviointimateriaalina, millaiset asiat tekivät lapsiin vaikutuksen ja millaisia ajatuksia prosessi on heissä herätti.

Kokemukset ja parannusehdotukset

Työskentelyssä käytetään draamakasvatusta ja draaman keinoja. Tämän vuoksi työskentely onnistuu parhaiten ryhmässä, joka on jo tottunut oppimaan draaman keinoilla. Jos draama ei opettajasta tunnu itselle luontevalta työskentelymenetelmältä, draaman osuutta voi toki vähentää. Aikamatka-tarinan voi lukea oppilaille ilman aikakoneen rakentamista ja menneisyyslentoa. Samoin Kuuma tuoli- työskentely voidaan jättää työskentelyvaiheista pois. Toisaalta oppilaille voi olla nykyään harrastukseensa roolipelaaminen/larppaus, joten draama ei välttämättä ole tuntematon työtapa.





Liite 1 Kehystarina
suunnitelman kohta 3

Aikahyppy

”Ja tämä”, sanoi tohtori, ”on aineensiirtäjä”. Laboratorion kone teki Rolleen vaikutuksen. Koneen paneelissa oli säätimiä, nappuloita ja kytkimiä, kaikissa outoja kuvioita ja merkkejä.

Tämä eriskummallinen kone oli yhteys menneisyyteen. Rollen isän ystävät, tohtorit Siminen ja Rehula, olivat keksineet tämän mielenkiintoisen laitteen, jota he yhdessä nyt tutkivat.

”Mikä tuo on?” kysyi Rolle osoittaen laitteen keskiosaa. Siihen me panemme eläinhäkit, jotka haluamme siirtää, selitti toinen keksijöistä.

”Ja ne tulevat siinä takaisin, niinkö?”

”Jos kaikki menee suunnitelmien mukaan.”

”Mitä tarkoitatte?”

”Annahan kun selitän”, sanoi tohtori Siminen. ”Jos lähettämme eläimen menneisyyteen, meidän on odotettava kolme tuntia, kunnes voimme palauttaa sen. Siirtäjä kuluttaa paljon energiaa, jolloin se ylikuumenee ja on odotettava sen jäähtymistä. Sen aikaa eläinhäkin on oltava täsmälleen samalla paikalla, johon se laskeutuu. Jos häkki kaatuu tai joku sitä siirtää, saamme takaisin vain kasan hiekkaa ja multaa. Toisin sanoen eläin menetetään.”

”Miksi teette eläinkokeita? Eläin ei osaa takaisin tulleensa kertoa, mitä se on nähnyt menneisyydessä.”

”Emmehän toki voi lähettää ihmistä. Mehän voimme menettää hänet, jos aineensiirtäjä laskeutuu esimerkiksi suohon tai järveen. Hän voisi kadota lopullisesti.”

”Onko kone käyttökunnossa?”

”Koekäyttö on tämän kuun 15. päivä ja lähetämme silloin apinat matkaan. Ne on koulutettu kokoamaan häkin ympäriltä esineitä, jotka ne tuovat mukanaan näytteeksi.”

Rolle nyökkäsi innokkaana ja katsoi laitetta yrittäen kuvitella, millaista olisi olla sen sisällä odottaen siirtoa kaukaiseen menneisyyteen. Äkkiä hän huudahti melkein tahtomattaan: ”Minä voisin lähteä!”

Keksijät mykistyivät. Heidän edessään seiso i koululainen, joka oli kiinnostunut historiasta, mutta ei ymmärtänyt matkan äärimmäisen suuria riskejä ja vaaroja.

”Minä osaan kertoa, mitä olen nähnyt, toisin kuin nuo apinat”, Rolle puhui rauhallisella ja levollisella äänellä, vaikka hänen sydämensä hakkasi rajusti.

”Ei, ei, hölynpölyä”, mumisi tohtori Siminen.

”Aivan liian vaarallista”, sanoi tohtori Rehula.

Mitä tiukemmin tiedemiehet vakuuttelivat suunnitelman mahdottomuutta, sitä itsepintaisemmin Rolle halusi lähteä matkaan.

”Minä olen ihanteellinen koekaniini. Olen oikean painoinen ja minulla on täydelliset silmät ja olen kiinnostunut historiasta ja osaan takaisin tullessani kertoa matkan yksityiskohtia. Sehän kestäisi vain muutaman tunnin. Mitä hyötyä on apinoista, eivät ne kerro asioita niin kuin minä!”

Hän huomasi tiedemiesten epäröivän.

”Lapsikulta, emme anna sinulle lupaa. Jos epäonnistumme siirrossa, jäät loppuiäksesi vaeltamaan menneisyyteen.”

”Mutta olisin kuitenkin oikeassa paikassa oikeaan aikaan”, jatkoi Rolle vakuuttavasti.

”Sinä otat asian aivan liian kevyesti”, sanoi tohtori Rehula, mutta hänen silmänsä kiilsivät innosta.

”Tietokone osaa määrittää oikean saapumisajankohdan”, Rolle sanoi. ”Otan mukaani veitsen, jolla merkitsen saapumispaikkani tosi tarkasti, niin että löydän paikan uudelleen. Otan mukaani myös veitsen, että voin puolustautua, ja...”

”Anna olla jo, Rolle, koko juttu on liian vaarallinen. Monet asiat voivat mennä vikaan, emme ota sitä vastuuta.”

”No, jonkun oltava ensimmäinen ja miksen se voisi olla minä.”

Tarina päättyy tähän ja opettaja pukee päälleen tiedemies/tutkijatakin:

”Nyt lähdemme Rollen tapaan aikamatkalle. Jokainen saa matkaansa kronometrin, jonka avulla voitte mitata, kuinka kauan viivytte menneisyydessä. Muistakaa tarkkailla kronometrissä tikittävää aikaa, että varmasti palaatte alukselle riittävän ajoissa. Muuten menneisyys teidät nielaisee.... ”

Liite 2

Luettelo taidekuvista, suunnitelman kohta 7

Beda Sternschantz: Mietteissä, 1889
Alvar Cawèn: Kalastajatorpasta, 1930
Alexandra Frosterus-Såltin: Peilin ääressä, luonnos

Albert Gebhard: Orpo, 1895
<http://kokoelmat.fng.fi/app?si=A+I+593>

Albert Edelfelt: Leikkiviä poikia rannalla, 1884
<http://www03.edu.fi/oppimateriaalit/kultakausi/albpojat.html>

Maria Wiik: Yksin kotona, 1885
<http://www.reitz.fi/collection/paintings>

Werner Thomè: Kylpeviä poikia, 1910

Werner Thomè: Koulun piha, 1907
Reijo Raekallio: Syntymäpäivä, 1982
Irmeli Huovinen: Mustikkatyttö, 1991
Pirkko-Helena Teräväinen: Varjon alla, 1987

Lähteet:

Filmi:

löytyy nettiosoitteesta:

<http://vstr1.nebula.fi/?id=3134461-1252308095&w=640&h=476&fs=1&c=1&r=640&a=1&p=1>

Painetut lähteet:

Bowell, P. & Heap, B. 2005. Prosesidraama – polkuja opettamiseen ja oppimiseen. Helsinki: Draamatyö.

Owens, A. & Barber, K. 2010. Draamakompassi: prosessidraaman suunnittelu, käytännön työskentely, arviointi ja reflektointi. Helsinki: Draamatyö.

Owens, A. & Barber, K. 2002. Draamasuunnistus – prosessidraaman arviointi ja reflektointi. Helsinki: Draamatyö

Owens, Allan & Barber, Keith 1998. Draama toimii. Helsinki: JB-kustannus.

Sinivuori Päivi ja Timo 2000. Esiripusta aplodeihin, Jyväskylä Atena kustannus