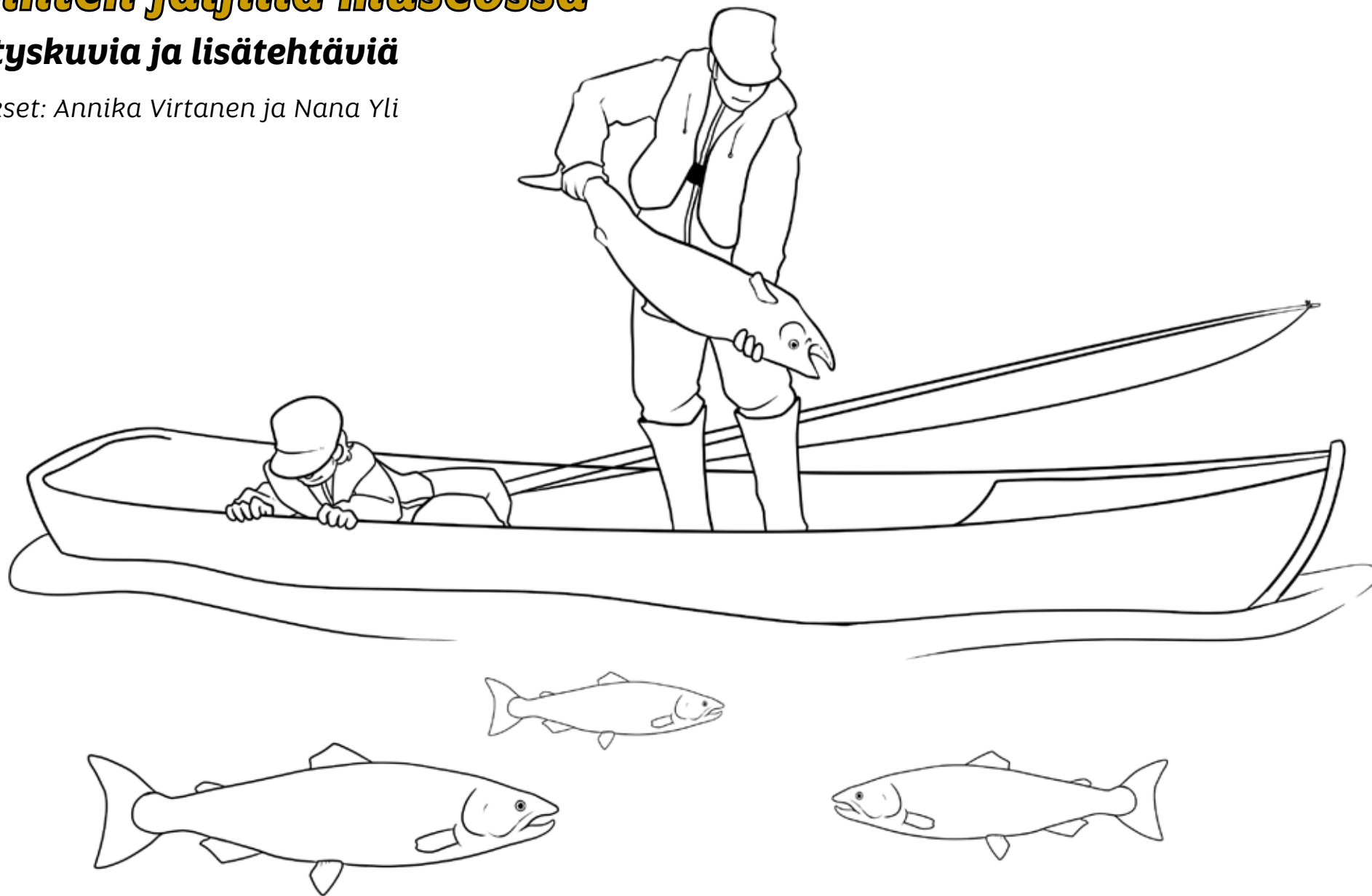


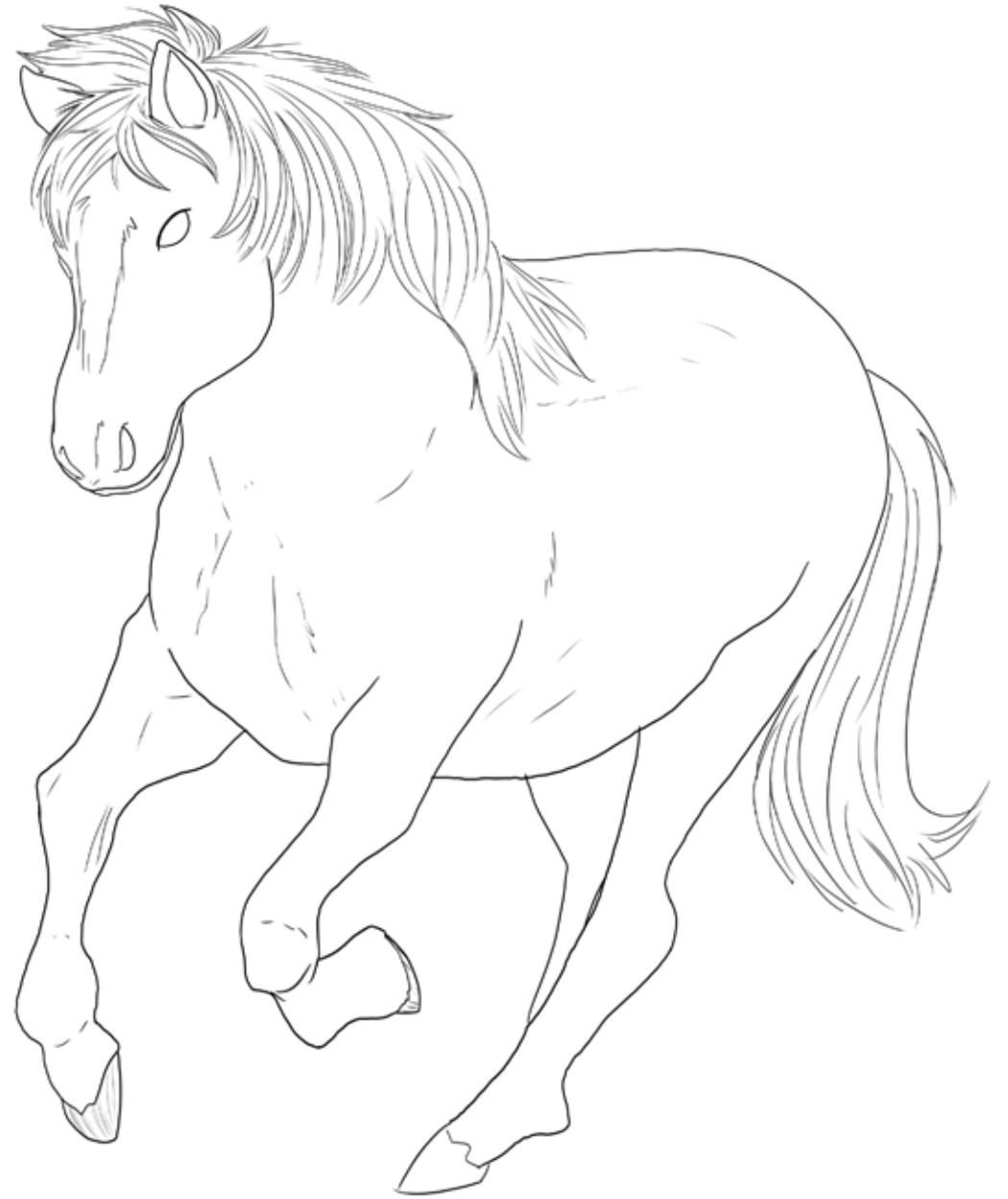
Eläinten jäljillä museossa

Värityskuvia ja lisätehtäviä

Piirroksat: Annika Virtanen ja Nana Yli



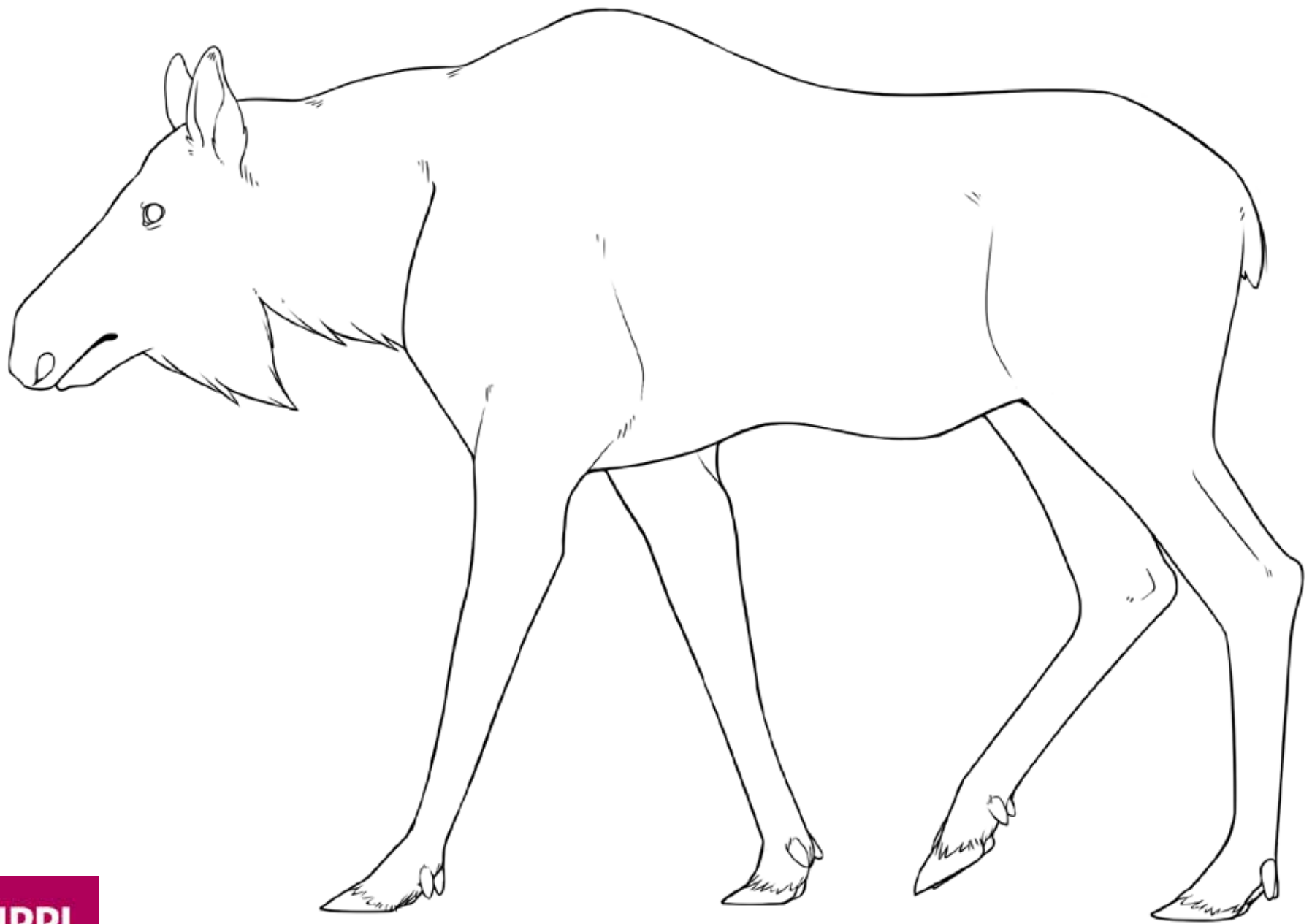




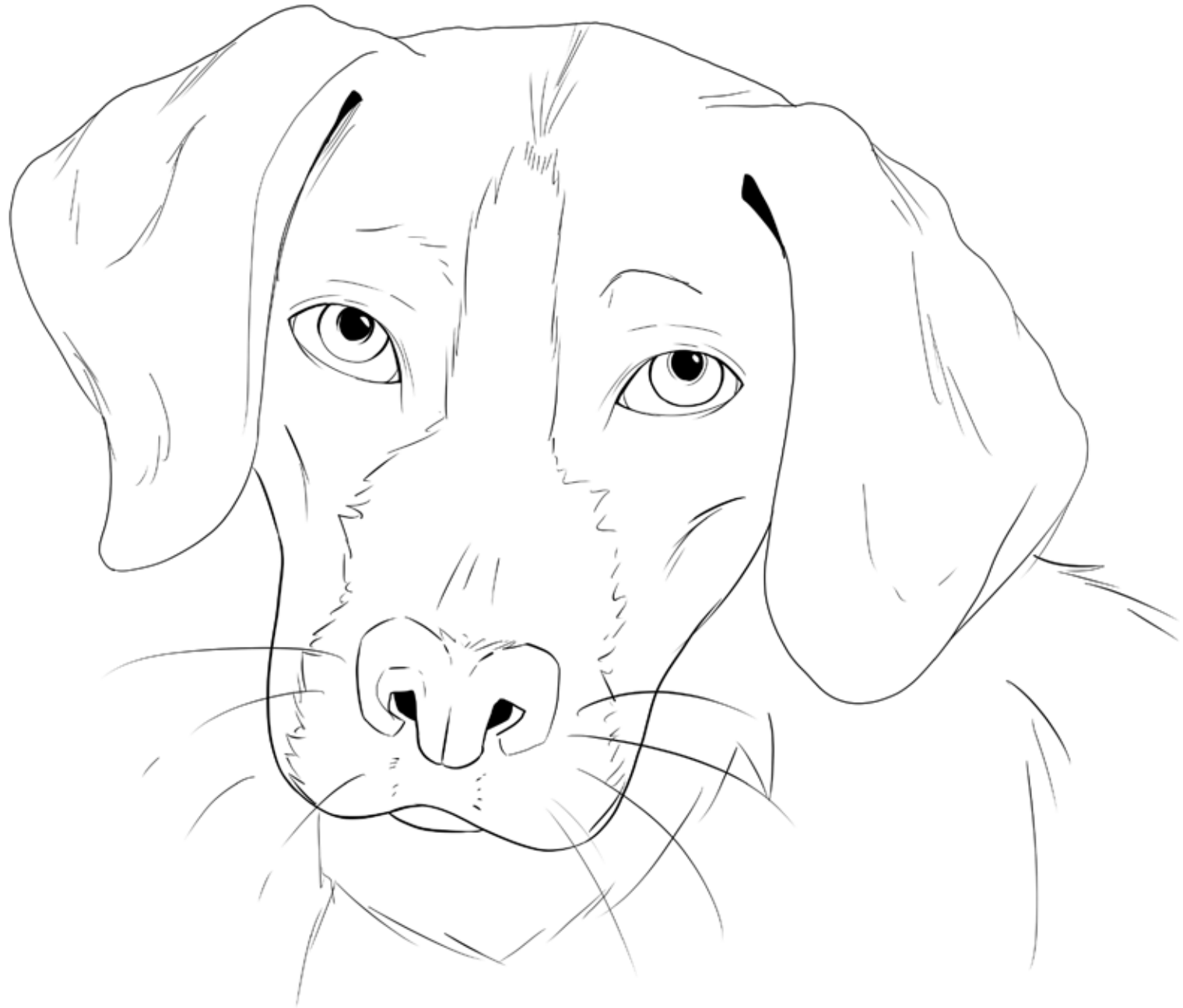
LUUPPI



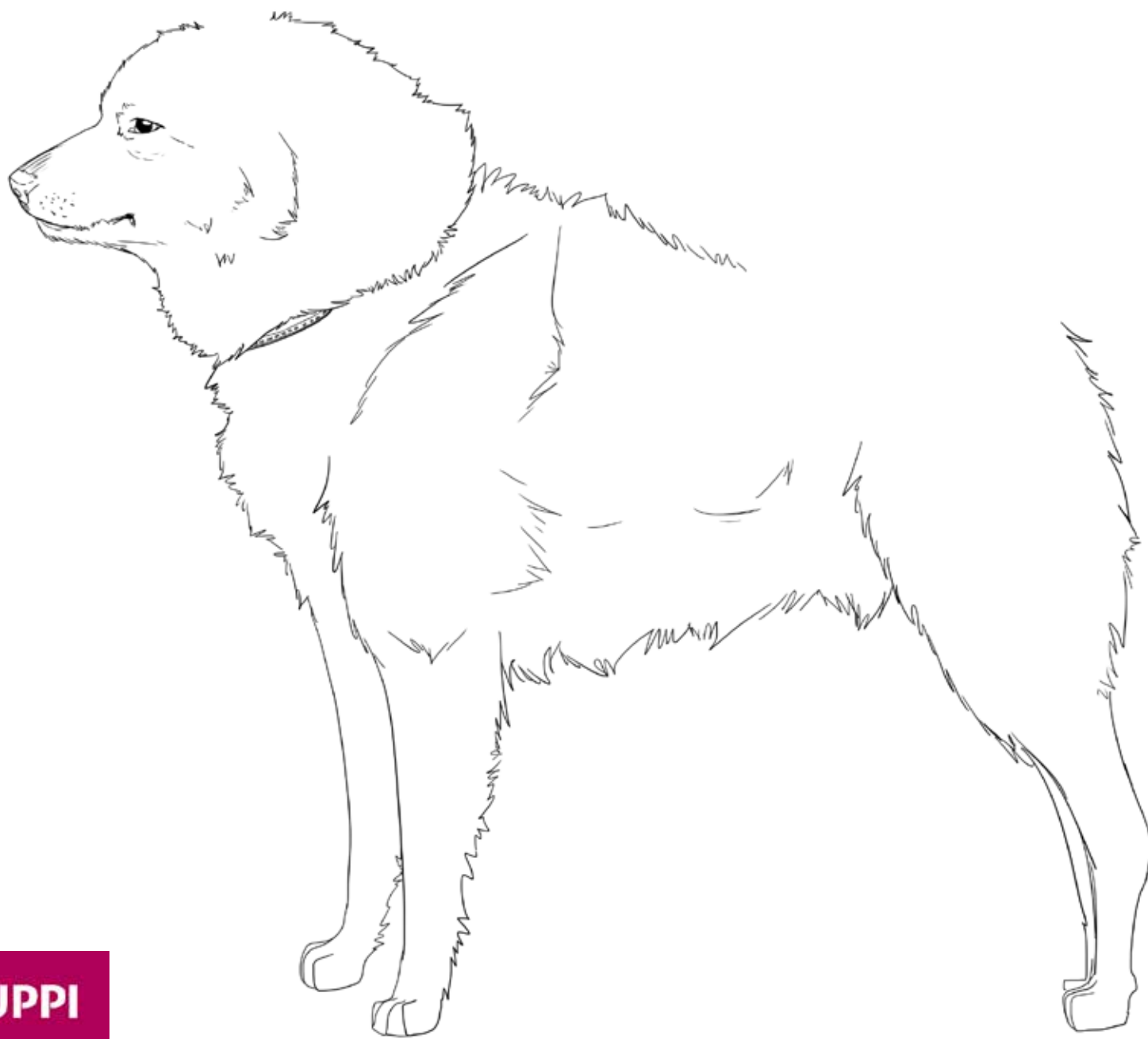
LUUPPI



LUUPPI



LUUPPI



LUUPPI

Eläinten jäljillä museossa-oppimispolku

Liikuntaan, musiikkiin, kuvataiteeseen ja draamaan liittyviä lisätehtäviä päiväkotiin, kouluun ja kotiin.

Kooste: Annu-Maaria Alatalo, Tuuli Salo ja Laura Oikarainen.

HYLJE

Hylkeet ja silakat liikuntaleikki:

Rajataan alue, jossa leikki leikitään. Valitaan yksi tai useampi hylje leikkijöiden joukosta. Loput leikkijöistä ovat silakoita. Silakat uivat meressä ja hylkeet yrittävät saalistaa niitä. (Liikkumistapa voidaan valita leikkijöiden kanssa yhdessä, esim. uiminen, ryömiminen, juokseminen...) Kun hylje saa silakan kiinni, silakka jäätyy ja jähmettyy paikalleen. Silakat voivat herättää toisensa taas henkiin sanomalla yhteen ääneen: ui-ui! Leikkiä voi jatkaa siten, että välillä vaihdetaan hylkeitä.

Draama:

Leikkijät menevät piiriin. Yksi leikkijöistä jää piirin keskelle ja häneltä sidotaan silmät. Tämän jälkeen piiri lähtee pyörimään ympyrää ja kun keskellä olija sanoo stop, piiri pysähtyy. Tämän jälkeen piirin keskellä oleva henkilö osoittaa jotakin piirissä olevaa henkilöä. Osoitettavan henkilön tulee matkia hyljettä äännelemällä, jolloin piirin keskellä oleva henkilö yrittää arvata, kuka leikkijä on kyseessä. Kun henkilö on arvattu, voi piirin keskellä olevaa leikkijää vaihtaa.

Kuvataide:

Hylkeet voidaan askarrella mielikuvitusta käyttäen esimerkiksi taikataikinasta, savesta, kartongista yms. Hylkeiden asuinpaikan meren voi tehdä esimerkiksi sinisestä kartongista, johon voi askarrella myös hylkeiden ruokaa (erilaisia kaloja) uiskentelemaan.

Musiikki:

- Mari Rantasila - Hylkeet. Levyltä: Unihiekkaa - rakkaimmat tuutulaulut.
- Vanhoja poikia viiksekkäitä (säv. san. Juha Vainio)

HIRVI

Liikunta:

Lapset asettuvat viivalle salin toiseen päähän. Yksi leikkijöistä jää salin keskelle ja hän on metsästäjä. Metsästäjä yrittää saada hirven saaliikseen heittämällä sitä pehmeällä pallolla jalkoihin. Jos pallo osuu hirveen, niin tällöin hirvestä tulee metsästäjä. Leikkiä jatketaan niin kauan, että kaikki hirvet on metsästetty.

Lapset voivat muodostaa pienissä ryhmissä hirven omia vartaloitaan käyttäen. Tämän harjoituksen avulla pyritään konkretisoimaan hirven todellista kokoa.

Draama:

Lapsille jaetaan kuvakortteja erilaisista metsän eläimistä. Jokaiselle leikkijälle on pari, jonka he

yrittävät löytää liikkumalla ja äännelemällä samalla tavoin, kun heille näytetty eläin. Leikki loppuu, kun kaikki eläimet ovat löytäneet parinsa.

Kuvataide:

Hirviä voidaan rakentaa esimerkiksi luonnon materiaaleja käyttäen. Kävyistä saa hirvelle vartalon, tikuista jalat sekä oksista hienot sarvet. Vaihtoehtoisesti hirven vartalon voi tehdä myös esimerkiksi wc-paperirullista.

Musiikki:

- Naperohitit 2- Hirvikuono
- Anni Tannin talvilaulut: Hirvi (Talviyö pitkä, tumma, kuu luo saitaa valoaan)

KARHU

Liikunta:

Lasten kanssa voidaan harjoitella ensin karhukävelyä. Tämän jälkeen voidaan siirtyä leikkimään viestiä, jossa liikutaan karhukävellen. Jos tämä on liian haastavaa, voidaan viesti toteuttaa myös juosten tai muulla tavalla liikkuen. Leikkijät jaetaan tasaisesti neljään joukkueeseen. Jokaisella joukkueella on oma kotipesänsä esimerkiksi salin reunoilla. Näihin he yrittävät kerätä mahdollisimman paljon marjoja (marjat voivat olla vaikka hernepusseja).

Jokainen leikkijä saa käydä vuorotellen hakemassa yhden marjan salin keskeltä ja tuoda omaan kotipesänsä. Joukkueesta vain yksi karhu saa olla hakemassa marjoja kerrallaan (viestin tavoin).

Leikkijöiden kanssa voidaan sopia, miten marjat tulee kuljettaa kotipesään (esim. selän päällä, jos karhukävellään.) Leikki loppuu kun kaikki marjat ovat loppuneet.

Draama:

Lasten kanssa voidaan tehdä erilaisia nukketeatte-riesityksiä tunnetuista saduista, jossa karhuja, esimerkiksi Kultakutri ja kolme karhua. Lapset voivat myös keksiä tarinoita itse ja esittää niitä toisilleen käsinukkejen tai paperinukkejen avulla tai halutesaan omalla kehollaan.

Kuvataide:

Lasten kanssa voidaan tehdä maalaus/piirustuskuva karhusta metsässä. Voidaan yhdessä miettiä paikkoja tai ympäristöjä, mihin karhun voisi piirtää, esim. puuhun, omaan kotipesään jne.

Musiikki:

- Karhu nukkuu- laululeikki
- Nallet tallustaa
- Karhunpoika sairastaa

Rummuilla voidaan lasten kanssa musisoida esimerkiksi karhujen kävelyä, ja näin opetella erilaisia tahteja (isäkarhu taa-aa, äitkarhu taa, ja pikkukarhu ti-ti)

ORAVA

Liikunta:

Oravan hännän varastelu -leikki: Oravat juoksentelevät metsässä (esim. salissa tai ulkona). Hännät (esim. kangaspala tms. mitä vain löytyy) kiinnitetään vyötärölle siten, että ne irtoavat helposti, jos niistä nykäisee. Puolet leikkijöistä ovat oravia ja puolet ihmisiä. Ihmiset yrittävät varastaa oravalta hännän. Jos ihminen saa otettua hännän, hän laittaa sen vyötärölleen ja muuttuu oravaksi. Näin leikkijöiden roolit vaihtuvat. Leikkiä voidaan jatkaa niin kauan kuin halutaan.

Draama:

Lasten kanssa voidaan rakentaa oravan pesä päiväkodissa esimerkiksi tyynyistä ja peitoista vapaa- ta leikkiä varten. Ulkoa voidaan kerätä oravalle ruokaa leikkiin, esimerkiksi käpyjä.

Kuvataide:

Leikkejä varten lasten kanssa voidaan tehdä orava-naamarit kartongista. Naamariin löytyy malleja esimerkiksi Internetistä. Naamarin voi koristella haluamalla tavalla niistä tarvikkeista mitä löytyy.

Musiikki:

- Tiku ja Taku – laulu
- Pikkuoravien kuuraketti
- Oravan pesä
- Oravasatu- Maija Hapuoja (Levyiltä Kipin kapin)

KETTU

Musiikki:

Kirje kuulle – laululeikki

1. Ketunpoika punaturkki ketunleipää haukkaa. Illan tullen joenrantaan mutkitellen laukkaa. Oispa soma kaverinsa kanssa yössä olla, kuutamoista kulkua kuulla kuutamolla. Täällä yksi ketunpoika kaipaa ystävää. Kuka tassuun tarttuisi, kumppaniksi jää?

2. Ketunpoika oksan viskaa joenveden juoksuun. Ehkä toinen yksinäinen vastaa turkin tuoksuun. Ketunlaulu tunteellinen on kuin kirje kuulle, kesäöinen terveinen rannan lehtipuulle. Täällä yksi ketunpoika...

3. Kohta tiellä joenmutkan kaksi kettulasta, kaikki kaveruuden kellot soittaa nyt ja vasta. Ystäväksi yksinäisen löytyi punaturkki, kuutamoista kulkua villiminkit kurkki.

Täällä yksi ketunpoika...

Kertosäkeessä otetaan kaveria kädestä ja tanssitaan käsi kädessä ympyrää. Puolessa välissä suunnan/parin vaihto. (Nuotit löydettävissä esim. SOI 1-2 ja SAA laulaa – nuottikirjoista.)

Liikunta:

Kettu-jänis-puska – leikki

Tässä hipassa puskan muodostava pari ottaa toisiansa käsikynkästä. Yksi pelaajista on kettu ja yksi on jänis. Ryhmän suuruudesta riippuen kettuja voi olla useita. Kettu ajaa takaa jänistä. Jänis voi mennä turvaan puskaan ottamalla jommankumman puskan osapuolen käsikynkkäänsä. Tällöin toisella puolella ollut joutuu nyt etsimään itselleen uuden puskan johon tarrautua. Mikäli kettu saa hänet kiinni, osat vaihtuvat.

Askartelu:

Kettu-sorminukun askartelu

Leikataan halutun värisestä huovasta kaksi ketun muotoista vastakkaista kappaletta, jotka ommellaan reunoja pitkin (sormen aukkoa lukuun ottamatta) umpeen. Yksityiskohtia voi liimailla erivärisistä huovista, napeista, silmistä yms.

LEHMÄ + HEVONEN + KISSA

Projekti: Maatila

Projektityöskentelynä tehdään esimerkiksi viiden hengen porukoissa yhteiset maatilat suurelle alustalle (esim. pahuille) tai navetta/talli pahuilaatikoon. Mitä kaikkea maatilalla voi olla? Eri eläimiä (maalaten esim. kivistä, käpylehmät), talli tai navetta, luonnonmateriaalien hyödyntäminen? Lapset itse ideoimaan persoonalliset maatilat!

LEHMÄ

Loru:

Lehmän mopedi:

Kaikki meni sekaisin,
kun lehmä löysi mopedin.

Se istui ihan joka säällä

Hännän sitoit tarakalle,
ettei se jäisi pyörän alle.

Otetaan käyttöön rytmisoittimet, joilla luodaan loruun sopiva tahti. Jokaisella soittimella eri tehtävät soittimia vaihdellaan ja runo käydään useaan kertaan läpi, jotta se jää mieleen ja kaikki saavat kokeilla kaikkea.

HEVONEN

Ponileikki:

Tuolta he saapuvat poneillansa
pienillä lihavilla poneillansa

Tuolta he saapuvat poneillansa
suoraan meitä kohti:

Vatsa vatsaa vatsaa vasten

Kylki kylkee kylkee vasten

Peppu peppuu peppuu vasten

Sitten he tekevät näin, hei!

Kierretään tilaa laulaen kaksi ensimmäistä riviä. Loppulaulu leikitään kaverin kanssa vastakkain laulun sanojen mukaan ja lopun "hei"-huudahduksen toiminto voi aina vaihdella (esim. hyppy, käsien yhteen lyöminen).

Liikunta:

Varo heppa häntääsi -leikki

Tarvittavat välineet: narunpätkiä

Aluksi sovitaan leikkialue ja -aika, jonka jälkeen jokaisen leikkijän housun selkämykseen laitetaan häntä narusta. Leikin tarkoituksena on yrittää pyydystää muilta leikkijöiltä heidän häntiään ja samalla suojella omaa häntää. Jos leikkijältä napataan häntä, hän joutuu pois leikistä. Paitsi silloin, jos hänellä on kädessään muilta pyydystetty häntä, jolloin leikkijä laittaa varastetun tilalle. Leikin voittaja on se, joka on määräajassa onnistunut pyydystämään eniten häntiä muilta.

Ravit:

Leikkijöille kerrotaan heidän olevan ravihevosia, jotka ovat menossa kilpailuun. Ennen kilpailua täytyy kuitenkin harjoitella. Liikutaan laukaten tilassa ohjaajan huutaessa eri esteitä. (Ensin käydään kaikki esteet läpi, jotta jokainen tietää mitä minkäkin esteen kohdalla tehdään.)

Este: hypätään ylöspäin

Tuplaeste: hypätään kaksi kertaa

Vesieste: ryömitään

Oksa: Mennään kyykkyyyn

Lisää voi keksiä lasten kanssa!

Askartelu:

Keppihevonen (vaatii ompelutaitoja):

Tarvikkeet: keppi, villasukka, vanua/kangaspaloja, huopaa/nahanpaloja, nappeja, liimaa/teippiä (nippusiteitä kepin kiinnitykseen), neulaa ja lankaa, narua, villalankaa

Aluksi kepit mitataan ja sahataan sopivan mittaisiksi.

Hevosen pääksi tulee villasukka, joka täytetään vanulla/kankaanpaloilla. Sukkaa ei saa täyttää liian täyteen, jotta myös keppi saadaan mahtumaan sukan päähän.

Täytetty pää kiinnitetään keppiin kätevästi nippusiteillä. Naru ja teippikin toki käyvät. (Erittäin tukevan päästä saa poraamalla keppiin reiän, jonka läpi pujotetaan naru jolla pää solmitaan kiinni.)

Keppihevonen viimeistellään persoonallisen näköiseksi maun mukaan. Korvat syntyvät nahanpalasista, silmät napeista ja suitset vaikkapa narusta. Harjaksi sopii hyvin villalanka, joka kiinnitetään hevosen päähän ompelemalla.

KISSA

Musiikki:

BINGO –leikki:

Iso musta kissa istui ikkunalaudalla

Iso musta kissa istui ikkunalaudalla

Iso musta kissa istui ikkunalaudalla

Ja Bingo oli sen nimi.

B, I, N, G, O, B, I, N, G, O, B, I, N, G, O

Ja Bingo oli sen nimi.

B, I, N, G, O, BINGO!

Tehdään piiri. Kierretään piirissä käsi kädessä ympyrää laulun tahtiin (Iso musta kissa istui ikkunalaudalla x3 ja bingo oli sen nimi.) Pysähdytään paikalle kasvot piirin keskusta päin ja heilutetaan käsiä. (B,I, N, G, O, B,I, N, G, O, B, I, N, G, O ja Bingo oli sen nimi.) Irrotetaan kädet käsistä B=kyykkyyn, I=seisomaan, N=kyykkyyn, G=seisomaan, O=kyykkyyn, BINGO= hypätään korkealle ilmaan. (Toiminnot kirjainten kohdalla sovellettavissa: esim. B=kyykkyyn, I= seisomaan, N= hyppy ilmaan, G= maahan makaamaan, O= kädet yhteen.)

(Nuotit esim. Lasten oma toivelaulukirja, Lauluarteiden kirja ja Soiva laulukirja)

Jospas minä kissan saisin –laulu:

Jospas minä kissan saisin,
kyllä sitä rakastaisin.

Paijailisin sitä aina,
arkena ja sunnuntaina.

Sille herkut kantelisin,
illalla sille laulelisin
ja kun kaikki oikein oisi,
mukavasti se sanoisi...

miauu

(Nuotit esim. SOI 1-2, Uusi kultainen laulukirja)

Liikunta:

Kuka pelkää mustaa kissaa? (Taru mustasta kissasta)

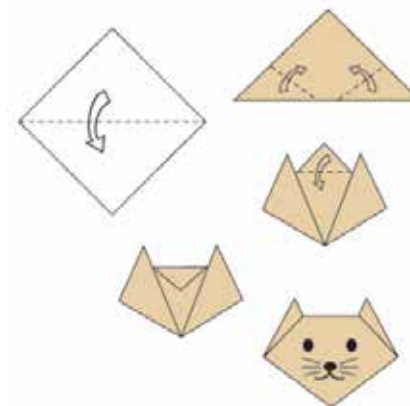
Salin kummatkin päät toimivat turvina, mistä musta kissa ei saa ottaa enää kiinni. Kaikki osanottajat yhtä lukuun ottamatta asettuvat aluksi toiseen päähän, ja yksi pelaajista jää kissaksi keskelle. Kun hän huutaa: ”Kuka pelkää mustaa kissaa”, pyrkivät muut siirtymään salin toisesta päästä toiseen siten, että kissa ei saa heitä kosketettua. Mikäli kissa saa jonkun kiinni, tulee hänestäkin kissa. Peli loppuu kun jäljellä on enää yksi, joka ei ole jäänyt kiinni.

Askartelu:

Jokainen voi askarrella itselleen oman kissan ja nimetä ja värittää sen haluamallaan tavalla. Kissan voi taitella yksinkertaiseksi origamiksi.

Origamiohje kissa (Lähde: www.hepokatti.fi):

Taita neliön muotoinen paperi keskeltä kahtia
Taita alaosan kulmat hieman viistosti ylöspäin
Taita yläosan kulma alaspäin



Käännä paperi toisinpäin ja piirrä kissalle kasvot

KOIRA:

Kuvataide ja draama:

Aluksi voidaan keskustella yhdessä koirista: onko jollakin omaa koira, tai onko mummolla tai serkulla? Mitä koiran kanssa aina tehdään? Mitä se syö ja osaako se temppuja?

Jokainen saa valita koirarodun tai keksiä oman rodun, se voidaan piirtää tai maalata ja sille voi keksiä nimen. Sitten voidaan miettiä, mitä koira tekee ja missä se on hyvä.

Rekvisiitan avulla voidaan pukeutua keksimäkseen koiraksi ja sitten voidaan leikkiä koiratarhaa, jossa osa on koirien hoitajia ja osa koiria. Niitä syötetään ja lenkitetään ja niillä voidaan tehdä temppuja. Mitä muuta koiratarhassa voitaisiin tehdä? Osat voivat vaihtua, eli koirien hoitajat voivat olla koiria ja toisinpäin. Aiheesta voi syntyä pitkäänkin jatkuvia roolileikkejä.

Koirien elämästä voidaan tehdä pienryhmissä näytelmiä ja esittää niitä muille.

Musiikki ja musiikkiliikunta:

- Hauva ikkunassa
- Bonzo, pieni leikkihauva
- Pikku koira laulaa

→ laulun mukana tehdään venytyksiä ja liikutaan laulun sanojen mukaan

LOHI:

Kuvataide ja draama:

Askarrellaan hienot, omat lohet sekä pato päiväkodin seinälle kartonginpalojen ja pahvin avulla. Padon voi rakentaa esimerkiksi narusta, kepeistä tai rautalangasta.

Lohet voidaan myös tehdä käsitöinä (omat pehmolohet), jolloin niillä on mahdollista leikkiä ja tehdä esityksiä.

Musiikki:

• Lohi ui ohi (Meritähden paatti, 2009)- levyltä löytyy 20 kala-aiheista kappaletta! Mm. Lohi ui ohi-kappale. Voidaan opetella laulamaan yhdessä tai kuunnella musiikkia cd-levyltä.

Liikunta:

Lohi- hippa: Alussa yksi hippa ja muut lapset ovat huoneen toisella laidalla. Kun hippa saa toisia kiinni, otetaan toista kädestä kiinni ja muodostuu aina isompi verkko. Leikki loppuu kun kaikki lohet jäävät verkkoon.

PORO:

Kuvataide:

Risuista ja kepeistä voidaan rakentaa poron sarvet. Kokeile kiinnittää liimalla pahviin, johon voidaan piirtää/leikata silmät, kuono ja suu, jolloin muodostuu poronaamari.

Musiikki:

- Juokse kellokas (Jummi Jammi Orkesteri)
- Juokse porosein

Liikunta:

Poroerotus- leikki: Leikkijöistä valitaan kaksi poroisäntää. Molemmat saavat yhden erivärisen pallon. Loput leikkijöistä ovat poroja, jotka juoksevat ympäriinsä rajatulla alueella eli poroitauksessa. Poroisännät alkavat merkitä poroja heittämällä niitä palloilla. Merkittyihin poroihin kiinnitetään pallon värinen pyykkipoika, huivi tms., jonka jälkeen merkityt porot saavat taas juosta vapaina. Eniten poroja merkinnyt poroisäntä voittaa.

PÖLLÖ:

Kuvataide ja draama:

Pöllön askartelu wc- paperin hylystä (Lähde: www.hepokatti.fi) Kartongista, huopakankaasta tai kuvioidusta paperista siivet, silmät voidaan liimata tai piirtää. Wc- paperin hylky voidaan maalata. Kun maali on kuivunut, käännetään hylsyn toisesta päästä keskikohdasta reunat sisäänpäin ja liimataan silmät ja siivet. Näiden hienojen töiden kanssa voidaan myös näytellä esim. nukketeatteria!

Pöllö- tyyny: piirretään kaavat pöllöstä (päästä koko tässä vaiheessa). Leikataan kangas kaavojen mukaan ja ommellaan kaksi samanlaista palaa yhteen (jätä pieni aukko, josta voit laittaa täytteen). Käännä oikein päin ja täyty pöllö esim. vanulla.

Voit liimata tai ommella pöllölle silmät kankaasta ja samoin siivet. Kangastusseilla voi koristella pöllölle hienon turkin!

Käpypöllö (Lähde: www.hepokatti.fi): Pöllön tekoon tarvitset kävyn vartaloksi ja oksan, jolla pöllö istuu. Ohutta huopakangasta, liimaa, sekä irtosilmät tai tussin silmien tekoa varten. Leikkaa huovasta silmien taustalle palanen ja liimaa se kiinni käpyyn. Leikkaa erivärisestä palasta pöllölle nokka. Liimaa tai piirrä silmät. Voit leikata huovasta pöllölle siivet ja liimata ne kävyn reunoille. Kun pöllö on valmis, liimaa se istumaan kiinni oksalle.