

TOIMINTAIDEOITA OHJAAJILLE

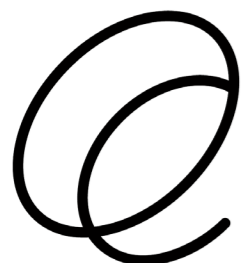
MÄYRÄN METSÄÄN

Tässä esitteessä selostetut, alle kouluikäisille suunnatut **toimintaideat** ovat vain murto-osa Mäyrän metsän toimintamahdollisuuksista.

Mäyrän metsään lasten kanssa vierailulle tuleva ohjaaja voi valita näistä ideoista ryhmälleen sopivan toimintamuodon tai kehittää leikkejä edelleen.

Mäyrän metsässä tapahtuvan toiminnan luonne ja onnistuminen riippuu monesta tekijästä, mm. lasten iästä ja keskittymiskyvystä, ryhmän toimivuudesta, vierailun aikataulusta, ohjaajan tiedoista jne.

Onnistunein tulos saadaan, jos ohjaaja on etukäteen tutustunut Mäyrän metsään ja sen tarjoamiin mahdollisuuksiin.



**ESPOO
ESBO**

Alkuperäinen materiaali: Hanna-Mari Rantanen
Kuvat ja layout: Rosa Honkanen

Espoon kaupunki
Villa Elfvikin luontotalo 2012
www.villaelfvik.fi

spontaani roolileikki

Kun lapsille on kerrottu Mäyrän metsän eläinten elämästä eläintarinoiden ja ravintoverkkotarinan avulla ja heidän mielikuvituksensa on herännyt, voidaan Mäyrän metsässä toimia aktiivisesti monilla eri tavoin.

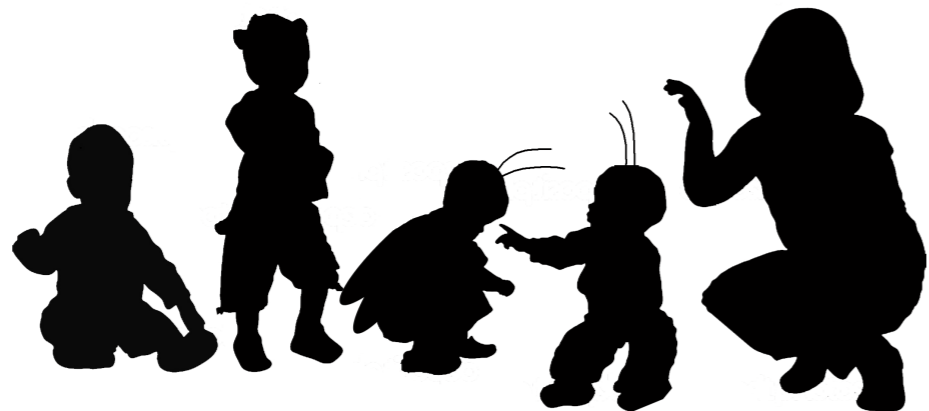
Tässä kappaleessa esitellään joitakin toimintaan liittyviä ideoita, jotka liittyvät **leikkimiseen ja eläytymiseen**.

Ravintoverkkoon ja muihin ekologiin ilmiöihin liittyvät valmiit ja ohjatut leikit ovat usein monimutkaisia ja siksi ehkä pienimmille lapsille vaikeita ymmärtää. Kokonaan ohjattujen leikkien sijasta pienille alle kouluikäisille lapsille parempi vaihtoehto onkin **rooliasuilla tapahtuva spontaani leikki**.

Eläintarinoissa esiintyviä metsän eläimiä esittävät rooliasut sekä niiden pukeutumisohjeet löytyvät Mäyrän metsässä olevasta puisesta kaapista.

Ryhmän ohjaaja voi ohjata roolileikin alkuun kehottamalla lapsia eläytymään rooliasunsa eläimen elämään. Lapset voivat liikkua eläimen tavoin, etsiä sille sopivaa ravintoa muista leikkijöistä ja miettiä, miten eläin käyttäytyy kohdatessaan toisen eläimen.

Lasten löyhä johdattelu ohjaa leikkiä sellaiseen suuntaan, että **tarinoissa esitetty ekologinen tieto tulee osaksi leikkien tapahtumia**, jolloin leikki syventää tarinoista opittua ja herkkyys metsän eläinten elämälle kasvaa.



Ohjaaja voi löyhästi ohjata leikkiä seuraavien kysymysten avulla.

- **Oletko ennen nähnyt tätä rooliasun eläintä? Missä?**
 - » Kirjoissa / kuvissa / eläintarhassa / luonnossa jne.
- **Miten liikut?**
 - » Juoksemalla / hyppimällä / lentämällä jne.
 - » Liikutko mieluummin päivällä vai yöllä?
- **Mitä näistä muista metsän eläimistä söisit ruokasi?**
 - » Voisitko syödä kekomuurahaisen / metsähiiren / lepakon jne.?
- **Miten hankit ruokasi?**
- **Mitä tekisit, jos kohtaisit jonkun toisen metsän eläimistä?**
 - » Vaikkapa lepakon / rusokukkajäärän / mäyrän jne.?
 - » Menisitkö suojaan?
 - » Pelkäisitkö?
 - » Söisitkö sen?
 - » Välittäisitkö ollenkaan?
- **Mitä muuta tarvitset kuin ruokaa?**
 - » Tarvitsetko suojaa / vettä / lämpöä jne.?
- **Missä asut?**
 - » Onko sinulla pesä?
- **Mitä teet talvella?**
 - » Nukutko vai oletko hereillä?
 - » Onko ruokaa vaikea etsiä?
- **Mitä sitten tapahtuu kun kuolet?**
 - » Miten metsässä kuitenkin aina on näitä eläimiä? Mistä niitä tulee lisää?
- **Miltä tuntuu olla rooliasusi eläin (isosielikäs / lepakko / metsähiiri jne.)?**
 - » Mikä on kivaa esim. isosiilikäänä / lepakkona / metsähiirenä olemisessa?
 - » Mikä on tyhmää?
- **Mitä teet jos kohtaat ihmisen?**
 - » Häiritseekö ihminen sinua?
 - » Haittaako metsän roskaaminen elämääsi?

ravintoverkkopalapeli

Leikkien lisäksi ravintoverkon ideaa voidaan havainnollistaa myös **visuaalisesti**. Tämän voi tehdä helposti Mäyrän metsän eläinsatukorttien taustapuolilta löytyvien kuvien avulla.

Metsän eläinten kuvat levitetään pöydälle ja niiden väliset ravinnonkäyttöön liittyvät suhteet merkitään pahvинуolien avulla. Ravintoverkon rakentamisen aikana lasten tulee olla aktiivisessa osassa: heiltä kysellään nuolien sijoituspaikkoja.

Palapelimäisestä ravintoverkkokuvasta käy visuaalisesti ilmi se seikka, että ravintoverkot ovat monimutkaisia järjestelmiä. Lasten ehdotusten perusteella muodostuva ravintoverkko on monimutkainen vaikkei siinä kaikkia ravinnonkäyttösuhteita olisikaan merkittyinä.

tunnustellen tutuksi

Eräs leikkimahdollisuus on sokkoleikin idean soveltaminen Mäyrän metsässä. Jollekin lapselle laitetaan sokkoliina silmien eteen, ja sitten hän saa tunnustella toista rooliasuun pukeutunutta lasta ja esittää kysymyksiä, joihin muut paitsi tunnusteltava saavat vastata. Näiden kysymysten perusteella sokon pitää arvata, mikä tai minkälainen eläin on kyseessä. Tässäkin leikissä käytetään hyväksi tarinoiden ekologista tietoa.



Kuvion rakentamisen jälkeen lapsilta voidaan kysyä mitä tapahtuisi, jos jokin eläin häviäisi metsästä. **Seurauksia voi visualisoida ravintoverkkopalapelissä** poistamalla/lisäämällä nuolia ja eläimiä. Pohdittakaa myös yhdessä, miten ihminen sijoittuu ravintoverkkoon ja tarvitaanko ihmistä Mäyrän metsässä ollenkaan. Miten ihmisen erilaiset toimet vaikuttavat eläinten elämään ja ravinnonsaantiin?

Mäyrän metsässä on myös mahdollisuus piirtää. **Piirtäminen** on ravintoverkkopalapelin tavoin hyvä visuaalinen toimintamuoto, jonka avulla lapset voivat käsitellä tarinoista oppimaansa uutta tietoa ja myös eläytyä eläinten elämään.

Leikkiin tarvittavat sokoliinat löytyvät Mäyrän metsästä. Otathan huomioon, että **portaiden läheisyydessä voi syntyä helposti vaaratilanteita**, kun lapset käyttävät näkemistä estävää varustetta. Ohjaajan tulee sijoittua leikkijöihin nähden niin, että hän estää lasten pääsyn portaikkoon.