

Toimintapisteitä Vellamossa

Tehtäviä omatoimiselle museokäynnille Merikeskus Vellamoon, 1.-4. luokat

Tehtävälomake johdattaa Suomen merimuseon ja Kymenlaakson museon päänäyttelyihin sekä molempien museoiden yhteiseen Venehalliin, jossa sijaitsee myös Kymenlaakson museoon kuuluva Merivartiomuseo.

Tehtävät voi tehdä valitsemassaan järjestyksessä. Jatka vastauksia tarvittaessa toiselle paperille.

Kymenlaakson museon LEIKKIMÖ

1. Kuuntele puhelimesta loru tai satu. Saat äänen kuuluviin, kun nostat luurin ja pyörität numeron. Tarinoiden aiheet löydät kuvina tai niminä seinältä.!

2. Testaa Leikkimön leikkipaikat! Mikä on mieluisin leikkisi?



"Tällä oli ennen Kotkassa lehmäkin, sai omistaa lehmä ja sikkiä. Meillä isoveljen oli lehmä ja ne olivat vielä paimenissa. Oli yksi Pasiin mummo, jolla oli lehmä, ja Heilatorin vaimu, ja ne pojat olivat paimentamassa. Näitä paimenitettiin tänne rantaan, ja ne pojat olivat paimentamassa. Me, jotka niitä Saikkonen -niminen mies lehmä paimentamassa. Me, jotka niitä kutsuttiin Paimenporille saakka, jätettiin lehmät siihen ja Saikkonen, jolla oli poika upana, kierteli niiden kanssa pitkin Jivonsaaren metsä aivan Kymenlinnan seudulle saakka. Illalla aina viiden aikaan ne piti mennä hakemaan pois Paimenporilta, kokiäki itse omat lehmänsä.

Emil Andersson, syntyi 1884 Rämöskylässä



Kymenlaakson museo Lasia kaikille -näyttely

3. Katsele lasiesineitä ja laske, kuinka monta kotoa tuttua esinettä löydät vitriineistä.

Kymenlaakson museo Hietasen pienoismalli

4. Tutustu Hietasen sahasaaren pienoismalliin. Kokeile myös 3D-laseja, istu nojatuoliin ja pue lasit päälle.



Venehalli

8. SIGNAALILIPUT

Millä signaalilipulla voidaan viestittää, että alus on lähdessä satamasta?

Mikä on lipun kirjain ja nimi? Piirrä lipun kuva. Nosta lippu mastoon sellaisen viirilipun kanssa, joka ilmoittaa oman ryhmänne koon (lukumäärä).



9. VENEHALLIN MULTIMEDIAT (tietokonenäyttöjä eri puolilla Venehallia)
Lue multimediapisteestä löytyviä tarinoita. Mikä tarina oli mielestäsi hauskin?

10. VENEENRAKENNUSMATERIAALIT JA SOLMUT

Monenmoista puuta, metallia ja muovia, mistä rakentaisit paatin jolla luovia?

Tunnista esillä olevista veneenrakennusmateriaaleista seuraavat:

tammi
mänty
teräs
ABS-muovi
hiilikuitu

Merellä on hyvä tietää solmujen knopit, harjoittele tässä, kohta jo opit!
Osaako joku ryhmässänne tehdä merimiessolmun?
Entä onnistuuko siansorkka?

11. LAIVAN RAKENNUSPALIKAT

Millaisella laivalla haluaisit matkustaa?
Palikoilla näillä voit sellaisen rakentaa!
Rakentakaa ryhmässä palikoista laiva.

12. ANKKURINNOSTO JA SKANSSI

On ankkuri raskas, nyt apu on tarpeen,
Tartu reippaasti käymäkelan varteen!



Skanssin sängyllä voit levähtää hetken,
kirjojen maailmassa tehdä meriretken!

Laivan kannella olleen käymäkelan avulla nostettiin laivan ankkuri. Käymäkelaa voitiin käyttää myös muihin raskaisiin töihin, kuten purjeiden nostoon. Raskaan ankkurin nostamiseen tarvittiin useita miehistön jäseniä, joiden oli käännettävä kelaa samaan tahtiin. Oikean tahdin takaamiseksi laulettiin usein jotakin aiheeseen sopivaa laulua. Kokeilkaa saatteko ankkurin nousemaan meren pohjasta käymäkelaa pyörittämällä. Vuoroaan odottavat voivat koittaa miltä tuntuu makoilla skanssin sängyllä.

13. TALJAT

Huomio kaikki, on lastauksen aika!

Keksitkö missä on taljojen taika?

Kaikki kolme säkkiä painaa yhtä paljon, noin 15 kiloa. Miksi säkit tuntuvat eri painoisilta, kun niitä nostaa taljalla?

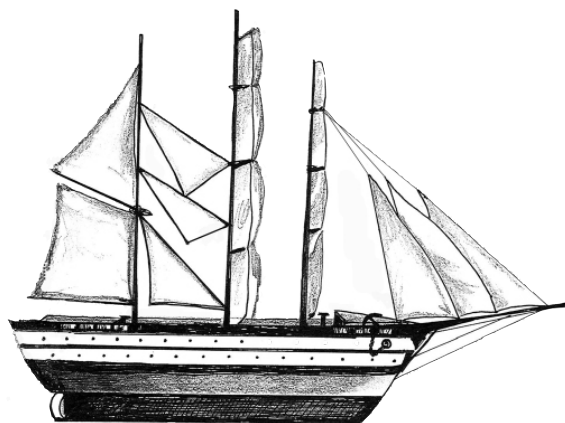
14. PARKKILAIVA

Nappia painamalla kohta on tutut,

Parras, vantti ja muut laivajutut!

Tutustu Suomen merimuseossa olevaan parkkilaivaan ja merkitse nuolilla kuvaan seuraavat laivan osat:

köli
keulapuu
isomasto
ankkuri



Suomen merimuseon näyttely

15. TUOTETYNNYRIT

Tutkiskele tynnyreitä, arvuuttele, haista...

Mitä kummaa kuljetettiin lastina eri maista?

Mitä tuotteita tunnistat tuotetyynyryistä haistelemalla ja katselemalla?

16. LAIVANUPOTUSPELI

Jännitystä tarjoaa laivapeli tää,

voittajaksi selviytyy ken pinnalle jää!

