

Opettajan lomake

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

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

Tehtävät voi tehdä valitsemassaan järjestyksessä ja iso ryhmä onkin hyvä ohjata aloittamaan museokäynti eri puolilta näyttelyitä. Tehtävistä voi valita teetettäväksi vain osan. Opettajan lomakkeessa ei ole kaiken kattavia vastauksia, joten tervetuloa itsekin kokeilemaan toimintapisteitä ja tehtäviä.

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?

Kymenlaakson museo Tahdon!-näyttely

1. Valitse hääpuvuista se, josta pidät eniten. Kerro, miksi pidät siitä?
2. Kokeile sovituspisteellä huntua tai kravattia. Jos sinulla on kamera, ota kuva itsestäsi tai pyydä kaveriasi ottamaan kuva.
3. Arvaa, kuinka monta onnenkurkea on katosta roikkuvassa taideteoksessa?
Kattokoristeesta roikkuu 431 onnenkurkea.

Venehalli

1. Kävele keltaisen lentokoneen alle ja kokeile pelastusliivejä. Osaatko pukea liivit päällesi oikein?
2. Etsi hydrokopteri ja aja sillä.
3. Veneenrakennuspuut 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?

Venehallissa olevalla solmupöydällä on erilaisia veneenrakennusmateriaaleja (noin 20 kpl), joiden toisella puolella kerrotaan, mikä materiaali on kyseessä. Opettaja voi halutessaan kääntää palikat nurinpäin, jotta oppilaat tunnistaisivat materiaalit tunnustelemalla ja katso-malla. Lopuksi voitte yhdessä tarkistaa oikeat vastaukset. Voitte myös keskustella eri materi-aalien painoeroista. Mikä on kevyt ja mikä painava?
Solmujen ohjeet ja köydet löytyvät samalta pöydältä.

Suomen merimuseon näyttely

1. 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 käyt-tää myös muihin raskaisiin töihin, kuten purjeiden nostoon. Raskaan ankkurin nostamis-
een tarvittiin useita miehistön jäseniä, joiden oli käännettävä kela 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.

Käymäkelan varret käännetään ensin vaakasuoraan ja sen jälkeen kierretään nuolten osoit-
tamaan suuntaan. Käymäkelan vieressä seinällä on pieni ikkuna, josta ankkurin nousua voi
seurata. Käymäkelaa voi pyörittää kolme kerrallaan. Varokaa, ettei sormet jää väliin. Vuoro-
aan odottavat voivat etsiä viereisen Finland-laivan pienoismallista samantapaista käymäke-
laa laivan keulakannelta. Myös seinällä olevista miehistökuvista voi etsiä laivaeläinten kuvia
(kissa ja koira).

2. 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?

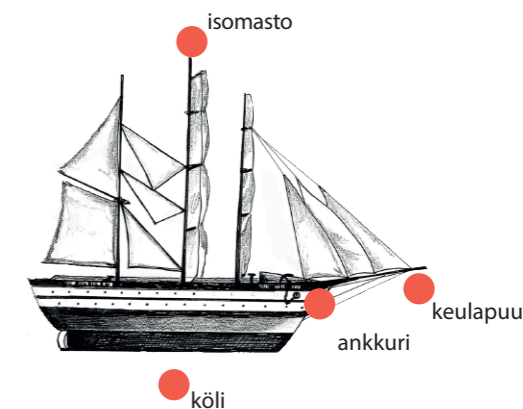
Lasti on sitä kevyempi nostaa, mitä useammin köysi menee plokien eli väkipyörien kautta.
Siinä taljan taika. Plojeja sekä plokeista ja köysistä muodostuvia taljoja käytetään eri puo-
lilla laivaa mm.purjeiden käsittelyyn. Pieniä pulleita plojeja löytyy mm. viereisestä flöitin
pienoismallista.



3. 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

