

# **METSÄREPPU**

## **ilmaisua ja draamaa**

**Luonnon esine, joka kuvaa minua**

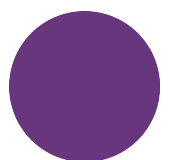
**Lajiselitys tai -esitys parille**

**Metsän taidevääreännökset**

**Eläinelämää**

**Monimuotoisuusdraama**

**Ravintoketjuleikki**



# Luonnon esine, joka kuvaa minua AI yksilötehtävä



Etsitään luonnosta jokin esine, joka kuvaa itseä.

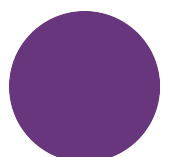


Vaikka itse tehtävä vie vain pari minuuttia, aikaa on syytä varata riittävästi tehtävän purkamiseen.

Ryhmän tilanteesta ja tarpeista riippuen tehtävää voidaan suunnata tarkemmin kehottamalla etsimään esinettä, joka esim. kuvaa omaa tunnetilaa juuri nyt, jotain omaa vahvuutta tai omaa roolia ryhmässä. Voimaa antava tehtävä on myös etsiä luonnosta jotain itselle iloa tuottavaa.

Myös tehtävän purku voidaan tehdä monella tavoin:

- 1) Kerrotaan vuorotellen, miksi kukin valitsi juuri tuon esineen ja mitä se kertoo.
- 2) Keskustelua käydään pareittain tai pienryhmissä
- 3) Tunnetilaa kuvaava esine laitetaan talteen esimerkiksi taskuun ja siihen palataan lopuksi. Onko tunnetila muuttunut metsäretken aikana?



# Lajiselitys tai -esitys parille

AI, YM

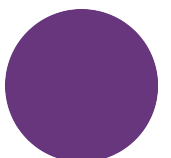
paritehtävä

*lajikortteja alustalla, pussissa tms.*



Ohjaajalla on nurinpäin liinalla, pussissa, korissa tms. lajikortteja. Pareittain jakautuneet oppilaat hakevat vuorotellen yhden lajikortin ja menevät selittämään ja/tai esittämään kortin lajia parilleen. Parin tehtävänä on arvata, mistä lajista on kysymys. Kun pari arvaa oikein, hän vie kortin takaisiin ja hakee seuraavan lajikortin itse esitettäväkseen. Tekemistä jatketaan samaa kaavaa toistaen vaikka siihen asti, kun uusia lajeja ei enää tule vastaan.

Tärkeintä on rohkaistua sanalliseen ja kehoilmaisuun ja vaihtaa tietoja lajeista. Jos laji on liian vaikea, vuorossa olijalla voi sanoa ”ohi”, kertoa hankalan lajin ja hakea uuden kortin. Lopuksi voidaan toki muistella montako lajia kukin pari ehti selittää, tai jokaisesta selvitetystä lajista voi kerätä vaikka kävyn merkiksi.



## Metsän taidevääreennökset

AI, kielet, YM

pareittain

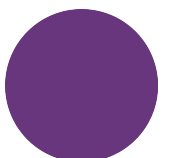
*punaiset narut, (istuinalustat)*



Aluksi parit hakevat metsästä sovitun määrän luonnonmateriaalia siten, että parilla on yhtä monta samanlaista esinettä (esimerkiksi kolme koivunlehteä, viisi vaahteran lehteä, neljä tikkua, kolme käpyä ja viisi pihlajanmarjaa). Pari asettuu istumaan selät vastakkain siten että molemmilla on edessään selkeä tai punaisella narulla kehystetty maa-alusta, jolta esineet erottuvat.

Toinen tekee kehykseensä luonnonmateriaaleista kuvan tai kuvion ja selostaa tarkasti siinä olevat yksityiskohdat parilleen. Kuva voi olla yhtä hyvin esittävä tai abstrakti. Pari koettaa sanallisia ohjeita noudattaen tehdä omaan kehykseensä mahdollisimman samanlaisen taideteoksen. Tarkentavia kysymyksiä saa esittää. Kun jäljentäjä on valmis, katsotaan kuinka lähelle alkuperäistä työtä hän pääsi omassa työssään. Mietitään, missä ohjeistus johti harhaan. Vaihdetaan vuoroja.

Tehtävä voi olla vain parien keskinäinen, tai koko ryhmä voi kiertää katsomassa taideteokset ja vääreennökset. Lopuksi taideteokset voi jättää maastoon.



## Eläinelämää YM, AI

pienryhmissä

*puueläimet tai eläinlajikortit*



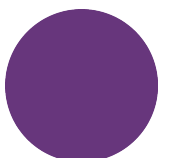
Kukin ryhmä saa joko puisena tai kortin muodossa oman eläimen, jonka elämään ryhmä eläytyy. Ympäröivää metsää katsotaan oman eläinhahmon silmin. Voisiko eläin asua täällä? (Ellei, kuvitellaan maastoon niitä ominaisuuksia, joita eläin tarvitsisi.)

Mitä se söisi? Missä ja miten liikkuisi? Missä sen pesä olisi? Uhkaisiko sitä jokin? Miten se löytäisi lajitovereita? Eläkö se yksin vai laumassa, hoivaako se jälkeläisiään? Miten se selviäisi talvesta?

Ryhmän tehtävänä voi olla suunnitella esitys eläimen elämästä tässä ympäristössä. Muut koettavat arvata eläimen tai mitä tapahtuu. Tai leikitään eläimen elämää, rakennetaan sille leikkipesää luonnonmateriaaleista ja kerätään sille sopivaa syötävää oikeasti tai leikisti.

Lopuksi jutellaan millaisia ajatuksia eläimeen eläytyminen on synnyttänyt. Mikä on vaikeaa ja mikä helppoa eläimenä elämisessä? Millaisia kysymyksiä heräsi? Jos kysymyksiin esim. eläimen elintavoista tai käyttäytymisestä ei tiedetä vastausta, niitä voidaan selvittää myöhemmin tiedonhakutehtävänä.

Lähde: Porvoon luontokoulun Salaperäiset eläimet, Pia Lindström



# Metsän monimuotoisuus – draama YM, AI



koko ryhmä

*käsikirjoitus, ravintoketjuleikin pyykkipojat,  
(puulajikortit)*

## Monimuotoisuus on tärkeää! – Mutta miksi?

**Tarina:** Mäntypistiäiset etsivät ruokaa ensin mäntymetsästä, sitten monilajisesta metsästä.

Puhdas männikkö ei selviä pistiäisten hyökkäyksestä, mutta monimuotoinen metsä selviää **Tarinan opetus:**

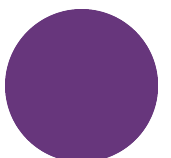
Monimuotoisuus on elämän henkivakuutus muuttuvissa olosuhteissa. Monimuotoinen metsä selviytyy paremmin luonnonkatastrofeista, taudeista ja tuhohyönteisistä.

**Roolit:** Ohjaaja ja 1-2 oppilasta esittää mäntypistiäisiä. Muut oppilaat esittävät puita. Puita esittäville oppilaille jaetaan satunnaisesti pyykkipojat, joiden värikoodit merkitsevät:

- sininen = mänty
- punainen = kuusi
- keltainen = koivu
- vihreä = haapa

Draaman vuorosanat voi improvisoida, tai käyttää annettuja. Ohjaaja innostaa omalla esimerkillään eläytymään ja kuljettaa draamaa tarvittaessa oikeaan suuntaan.

Lähde: Satu Jovero ja Mari Wikholm



## Ravintoketjuleikki

YM, LI, AI



koko ryhmä, piilo- ja

hippaleikin yhdistelmä; *pyykkipojat (paljon vihreitä, vähemmän keltaisia ja vähiten punaisia)*

Sovitaan selkeä leikkialue, jossa on piiloja. Jokainen lapsi saa pyykkipojan, joka kuvaa leikkijän roolia ravintoketjussa: Vihreät ovat kasveja, keltaiset kasvinsyöjiä ja punaiset petoja. Pyykkipojat kiinnitetään näkyvästi ja tukevasti esim. pipoon, takin huppuun tai kaulukseen. Pienempien leikkijöiden kanssa on hyvä puhua tietyistä lajeista, esim. kuusen käpy – orava – näätä ja lajien kuvat voi näyttää lajikorteilla.

Leikin aluksi kasvit menevät piiloon leikkialueelle, eivätkä saa liikkua. Sitten kasvinsyöjät lähtevät etsimään lymyileviä kasveja. Aina kun kasvinsyöjä löytää kasvin, se saa ottaa vihreän pyykkipojan itselleen. Jonkin ajan päästä liikkeelle lähtevät pedot, jotka ottavat kiinni kasvinsyöjiä. Kiinni jäänyt kasvinsyöjä luovuttaa pedolle kaikki pyykkipoikansa. Pyykkipoikansa menettäneet kasvit ja kasvinsyöjät palaavat kokoontumispaikalle. Jos pyykkipoikia riittää, kiinni jääneille voi jakaa uusia pyykkipoikia, joiden roolien mukaan he voivat jatkaa leikkiä: Kasvi etsii piilon ja jää sinne, kasvinsyöjä etsii kasvaja ja pakenee petoja. Leikki loppuu sovittuun merkkiin.

Keskustellaan kokemuksista ja vaihdetaan rooleja

