

# Toimintapisteitä Vellamossa

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. Jatka vastauksia tarvittaessa toiselle paperille.

## Kymenlaakson museon Virtaa -näyttely

### 1. MUTKAT SUORIKSI

Tee bussimatka historiaan ja matkusta kyydissä parin pysäkin väli. Millä pysäkeillä pysähdyit? Millaisia tarinoita kuulit?

Kannattaa ”koeajaa” myös bussin vieressä oleva Fiat ja kuunnella hetki 1980-luvun musiikkia!

### 2. LELUT

Jokaisessa leluvitriinissä on kerrottu yhden lelun tarina. Tutustu leluihin ja tarinoihin.

Valitse mielitarinasi. Mikä se on?

Millaisen tarinan voisit kertoa lempilelustasi?

### 3. SATUPUHELIMET

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

### 4. IHMINEN JÄTTÄÄ JÄLJEN

Maalaus, valokuva, hiuskoru, kaiverrus puuhun tai kallioon... On monenlaisia tapoja antaa itsestään muisto, jättää jälki johonkin.

Jätä sinä oma jälkesi liitutaulumme – piirrä tai kirjoita!

### 5. JOUTILAISUUDEN TILA

Osaatko olla jouten?

## Merivartiomuseo

### 6. KIITOREKI

Tutustu esillä olevaan kiitorekeen eli hydrokopteriin. Kiitoreen kyydissä voit kuunnella merivartijoiden

kertomuksia. Voit myös kokeilla rattia tai käsikäyttöistä tuulilasinpyyhintä.

### 7. TARINA PUNAISESTA ILMAPALLOSTA

Tutustu tarinaan punaisesta ilmapallosta. Löydät vitriinistä kuvan, jonka Atte -poika on piirtänyt.

Millaisen viestin sinä haluaisit lähettää maailmalle? Piirrä tai kirjoita!



## 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?

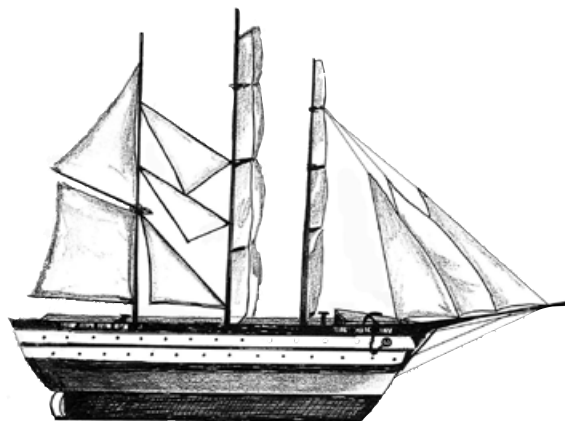
### 14. PARKKILAIVA

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!

