

Erätaidot: MENNÄÄN METSÄÄN

1. vuosi:
ILVES

AIHE: Suunnistus

SUORITUSPAIKKA: Ulkona tai retkellä

KESTO: 2 tuntia

TAVOITE: Polunkävijä oppii tavanomaisimmat karttamerkit sekä kartan ja luonnon vastaavuutta. Polunkävijä oppii luottamaan kykynsä hallita helppoja suunnistustehtäviä ja selviytyä lähimaastossa kartan avulla.

SISÄLLÖT:

- Kartan yleiset värit
- Ilmansuunnat
- Mittakaava
- Kartan ja maaston vastaavuus
- Helpon reitin suunnistaminen
- Karttamerkit

TARVIKKEET:

Kartat alueesta, toimintaan ja leikkeihin sopivat välineet.

Toiminta

1. ALOITUS: PIHALEIKKI

kesto noin 10 minuuttia

Alkuleikiksi voi leikkiä polunkävijöille mieluista pihaleikkiä. Leikki-ideoita löytyy liitteestä 2.

2. AIHEEN KÄSITTELY: SUUNNISTUS LEIKKIEN

kesto noin 60 minuuttia

Aluksi lyhyt muutaman minuutin teoriaisku suunnistuksesta (katso liite 1), jonka jälkeen opetellaan leikin avulla:

- Ilmansuunnat: käydään ilmansuunnat läpi ja leikitään ilmansuuntaleikki.
 - Maahan piirretään iso ympyrä, jonka kehälle merkitään pääilmansuunnat maahan tai pahvilapuille. Leikin alussa kerrataan yhdessä ilmansuuntien nimet. Leikkijät seisovat ympyrän keskellä ja juoksevat leikin johtajan käskyjen mukaan pohjoiseen, etelään, itään tai länteen. Leikkiä voidaan vaikeuttaa ottamalla mukaan myös väli-ilmansuunnat ja jättämällä lopulta merkit pois.
- Karttamerkit: Tutustutaan karttamerkkeihin joku suunnistuskartalta merkkejä etsien tai erillisten korttien avulla. Leikitään karttamerkkiviesti.
 - Tarvikkeet: Pahvikortteja, joissa toisella puolella on karttamerkki ja toiselle puolelle kirjoitettuna joku muu karttamerkki. Kortteja on oltava samanlainen sarja jokaiselle joukkueelle.
 - Valmistelu: Valmista kortit tai tilaa niitä Suomen Suunnistusliitosta.

- Toteutus: Aseta joukkueen kortit 10–15 metrin päähän joukkueesta. Ensimmäinen viestinviejä hakee yhden kortin ja tuo sen toiselle. Toinen lukee kääntöpuolelta karttamerkin. Hän hakee sen kortin, jossa on tämä karttamerkki. Näin jatketaan, kunnes kaikki kortit on haettu.

Lopuksi tehdään viuhkasuunnistus (Liite 3): Suunnistustehtävä eriyttäen jokaisen polunkävijän taidot huomioiden. Tehtävä suoritetaan kerholaisille sopivalla tavalla joko valiten seuraavista vaihtoehdoista koko kerholle sopiva muoto tai yhdistelemällä kaikkia vaihtoehtoja jokaisen taidot huomioiden

- kaikki suunnistavat yhdessä ohjaajan johdolla
- suunnistetaan pareittain
- suunnistetaan yksin

Suunnistustehtävä vahvistaa lapsen taitoja oman paikan määrittämisessä kartalla, kartan suuntaamisessa yhdenmukaiseksi maaston kanssa, reitin valinnassa ja matkan arvioinnissa (mittakaavan käyttäminen). Kaikkia näitä taitoja opetellaan/kerrataan tarvittaessa ennen metsään lähtöä tai yhdessä samalla metsässä liikkuen.

3. LOPETUS: KOONTI

kesto noin 10 minuuttia

Keskustellaan siitä, mitkä olivat tämän viuhkasuunnistuksen perusteella tärkeimmät karttamerkit ja suunnistajan tärkeimmät ominaisuudet. Muistutetaan siitä, että näitäkin taitoja voi oppia vain harjoittelun kautta! Mikäli on innostusta, voidaan leikkiä vielä yksi pihaleikki.

+ HARTAUS

Muista pitää hartaushetki kerhon alussa ja/tai lopussa. Voit tehdä sen millä tavalla tahansa, tässä muutama idea tälle kerralle:

- Lukekaa Ps. 119:20 ja keskustelkaa siitä, miten se voisi liittyä suunnistukseen. Lukekaa myös Jes. 30:21.
- Kirjoittakaa rukous- ja kiitosaiheita kerhon yhteiseen rukouskirjaan.
- Jos joku polunkävijöistä on opetellut Raamatun tekstin ulkoa, hän voi esittää sen.

KERTAUS SEURAAVASSA KERHOSSA PIDETTÄVÄKSI

kesto noin 5 minuuttia

Pelataan karttamerkkibingoa. Jokainen polunkävijä piirtää omalle paperilleen 3 x 3 ruudun ruudukon. Ohjaaja sanelee yhdeksän karttamerkkiä. Jokainen saa piirtää merkit ruudukkoonsa vapaavalintaiseen järjestykseen. Kun kaikki merkit on piirretty, alkaa ohjaaja uudelleen sanella samoja merkkejä, mutta nyt toisessa järjestyksessä. Polunkävijä merkkää jo huudetut karttamerkit. Kun hän saa kolmen merkin suoran, hän huutaa "Bingo!"

Lisätietoa

TIETOA AIHEESTA

- Yleisimmät karttamerkit: www.suunnistusliitto.fi/harraste/suunnistuksen-alkeet/yleisimmat-karttamerkit/
- Suunnistusharjoituksia: www.luontoliitto.fi/pihka/tehtavat/kaikkialla/karttajakompassi
- Suunnistusideoita: www.olekartalla.fi/vinkit-opetukseen/harjoituspankki/pihasuunnistus/

AIHEESEEN LIITTYVÄT HARRASTEMERKIT

- Suunnistus

LIITTEET

- Liite 1: Tietoisku ohjaajille
- Liite 2: Pihaleikkejä
- Liite 3: Viuhkasuunnistus

TAUSTAKUVAN LÄHDE: www.freevector.com/free-forest-landscape-background-vector-18894

Liitteet

LIITE I: Tietoisku ohjaajille

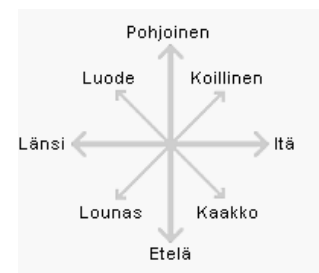
Kartan yleiset värit:

- musta: ihmisen tekemät maaston kohteet, kuten rakennukset, tiet, polut, linjat sekä kiviin liittyvät merkit, kuten kivi, kivikko, louhikko
- harmaa: avokalliot maasto- ja suunnistuskartoissa
- ruskea: maaston muodot
- vihreä: kasvillisuus, maastokartoissa ja opaskartoissa puistot, suunnistuskartoissa tiheet, vaikeakulkuiset metsät
- keltainen: avoimet alueet, esim. pellot ja niityt
- sininen: vesistöt kuten järvet, lammet, joet, ojat, purot, suot.
- (punainen: maastokartoissa hallinnolliset rajat (kiinteistö- ja kylärajat))

Ilmansuunnat

Kartat painetaan yleensä niin, että pohjoinen on karttapaperin yläreunassa ja tekstit ovat vaakasuunnassa eli ne luetaan lännestä itään. Jos kartta on painettu muuhun asentoon, on siinä pohjoissuuntaa osoittava nuoli. Näin kartalta voidaan kertoa tietoa myös ilmansuuntien mukaan esim. 250 metriä kerholta itään.

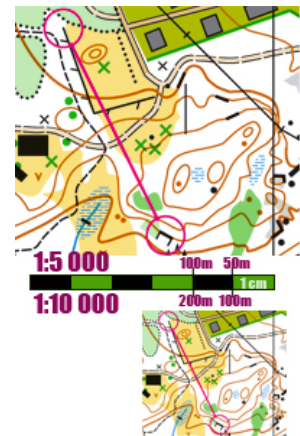
Kuvan lähde: <http://fi.wikipedia.org/wiki/Ilmansuunta>



Mittakaava

Kartat piirretään mittakaavaan, joka ilmaistaan suhdeluvulla. Esimerkiksi mittakaava 1:10 000 tarkoittaa, että 1 cm kartalla on 10 000 cm eli 100 metriä maastossa. Näin kartalta voidaan mitata etäisyyksiä ja pinta-aloja. Kartoissa ja kompassissa on usein mittakaavajana, jonka avulla etäisyyksiä on helpompi käsittää ja mitata.

Kuvan lähde: <http://www.ssl.fi/SSL/ole.nsf/sp2?Open&cid=content591675> (Suomen Suunnistusliitto)



Kartan ja maaston vastaavuus

Kartta on kuva esineestä, rakennuksesta tai maastosta. Kartalle on kuvattu maasto ylhäältä päin kohtisuoraan maata kohti. Karttaan on kuitenkin maaston kuvaa yksinkertaistettu niin, että se on ymmärrettävä ja selkeä lukea.

Helpon reitin suunnistaminen

Kartan ja maaston muotojen tunnistaminen ja helposta reitistä selviäminen esim. polkuja ja kallioita pitkin.

- oman paikan määrittäminen
- kartan suuntaaminen
- kartalla kulkeminen

Karttamerkit



Lähde: <http://www.suunnistus.fi/wp-content/uploads/2013/09/karttamerkit.jpg> (Suomen Suunnistusliitto)

LIITE 2: Pihaleikkejä

LIPUNRYÖSTÖ

Leikitään metsässä, jossa on puita, pensaita ja kiviä ym. piiloutumista varten. Alueen keskelle on syytä merkitä raja, ellei ole käytettävissä luonnollista polkua tai liikennöimätöntä tietä. Leikkijät jaetaan kahteen joukkueeseen, sinisiin ja punaisiin tms. Arvotaan leikkialueen puoliskot. Kumpikin joukkue piilottaa omalle alueelleen lipun esim. pyyheliinan. Sen tulee näkyä noin 10 m päähän. Aloitusmerkin jälkeen joukkueet yrittävät ryöstää vastapuolen lipun. Polku tai tie on puolueeton alue, mutta jos juoksija ylittää polun, tämä joutuu vankilaan, joka on selvästi merkitty. Vanki voidaan pelastaa, kun joku oman joukkueen jäsen pääsee juoksemaan vankilaan ja koskettaa vankia ilman, että hän jää kiinni. Kiinni jää kosketuksesta. Vanki pitää saattaa vankilaan. Vanki ei voi pelastaa ketään, ennen kun hän on käynyt omalla puolellaan. Kun vanki on pelastettu, hän saa vapaasti suorinta tietä palata omalle alueelleen. Leikki päättyy, kun jommastakummasta joukkueesta joku pystyy kuljettamaan vastapuolen lipun omalle puolelleen, joko yksin tai syötellen.

PURKKIS

Leikkijät valitsevat leikkialueen, jossa on paljon piilopaikkoja. Määrätään purkille tai pallolle paikka. Leikkijät asettuvat purkin tai pallon ympärille. Valitaan yksi purkittajaksi. Joku potkaisee purkin tai pallon niin pitkälle kuin mahdollista ja kaikki juoksevat piiloon. Purkittaja hakee purkin tai pallon takaisin paikoilleen ja huutaa purkki kotona. Tämän jälkeen hän alkaa etsiä piilossa olevia. Nähtyään leikkijän hän juoksee purkin luo ja huutaa "Matti" purkissa. "Matti" tulee silloin piilosta pois. Jos joku piilossa olevista pääsee salaa purkittajan näkemättä potkaisemaan purkkia/palloa, kaikki pelastuvat ja saavat mennä uudestaan piiloon purkittajan hakiessa purkkia/palloa. Kun kaikki on löydetty, jää ensiksi nähty etsijäksi ja leikki alkaa alusta. Leikin alussa sovitaan, kuinka monta kertaa purkkia saa potkaista, ettei saman etsijän tarvitse etsiä jatkuvasti.

LIITE 3: Viihkasuunnistus

Tarvikkeet:

- Paljon karttoja, noin 5 enemmän kuin polunkävijöitä.
- Karttojen suojuukset.
- Kiviä tai muita painoja karttojen päälle, jottei tuuli vie niitä maasta keskusrastilla.
- Rastiliput.
- Nimilista polunkävijöistä lähtijöiden ja saapuneiden tarkistusta varten.

Valmistelu:

- Suunnittele rastipisteet ja vie rastit kohteisiin.
- Piirrä kartat. Mallikarttaan on piirretty kaikki rastit. Polunkävijöiden karttoihin piirretään vain yksi rasti per kartta.
- Yhden rastivälin pituus on sopivimmillaan 100-500m.
- Rasteja on hyvä olla muutama enemmän kuin suunnistavia pareja.
- Karttoja saa mieluiten olla ylimääräisiä jokaisesta rastista, niin ei muodostu jonoja.

Opetettavat asiat:

- Kartan ja maaston vertaaminen käytännössä suunnistaen.
- Kartan suuntaaminen koko ajan kulkiessa.
- Ympäristön havainnointi.
- Oman olinpaikan määrittäminen.
- Tulevan maaston hahmottaminen kartan avulla.
- Reitinvalinta.

Toteutus:

- Aseta kartat maahan nurinpäin. Laita saman rastin kartat samaan pinoon.
- Merkitse jokaisen kartan taakse rastin tunnus, esimerkiksi kirjain.
- Polunkävijät voivat lähteä yhtä aikaa tai pienellä porrastuksella. He merkitsevät nimilistaan, mitä rastia lähtevät etsimään.
- Yhden rastin jälkeen palataan hakemaan seuraavan rastin kartta.
- Rasteja kierretään niin paljon kuin ehditään.

Loppuarviointi:

- Miten oli kätevinä suunnata kartta, kun lähti uudelle rastille?
- Minkälaiset reitinvalinnat ja toteutukset olivat parhaat eri rasteille?
- Mitä taitoja pitäisi vielä hioa?

Mallikartta:



Lähde: <http://koti.mbnet.fi/mattoi/mallis.htm>

Pohjakartta: Espoon Hauenkallio © Espoon Suunta ry