

# Metsis -kerho

Suomen 4H-liitto [www.4h.fi](http://www.4h.fi)

Metsis-kerhon  
tavoitteena on lisä-  
tä lasten ja nuorten  
metsäosaamista sekä  
kannustaa heitä tutus-  
tumaan luontoon.



# Metsis-kerho

Metsis-kerhossa liikutaan luonnossa ja opetellaan 4H-luontopolkukilpailuun liittyviä asioita. Tavoitteena on lisätä lasten ja nuorten metsäosaamista sekä kannustaa heitä tutustumaan luontoon. Lisäksi tavoitteena on innostaa lapsia osallistumaan luontopolkukilpailuihin. Kerho on tarkoitettu alakouluikäisille lapsille.

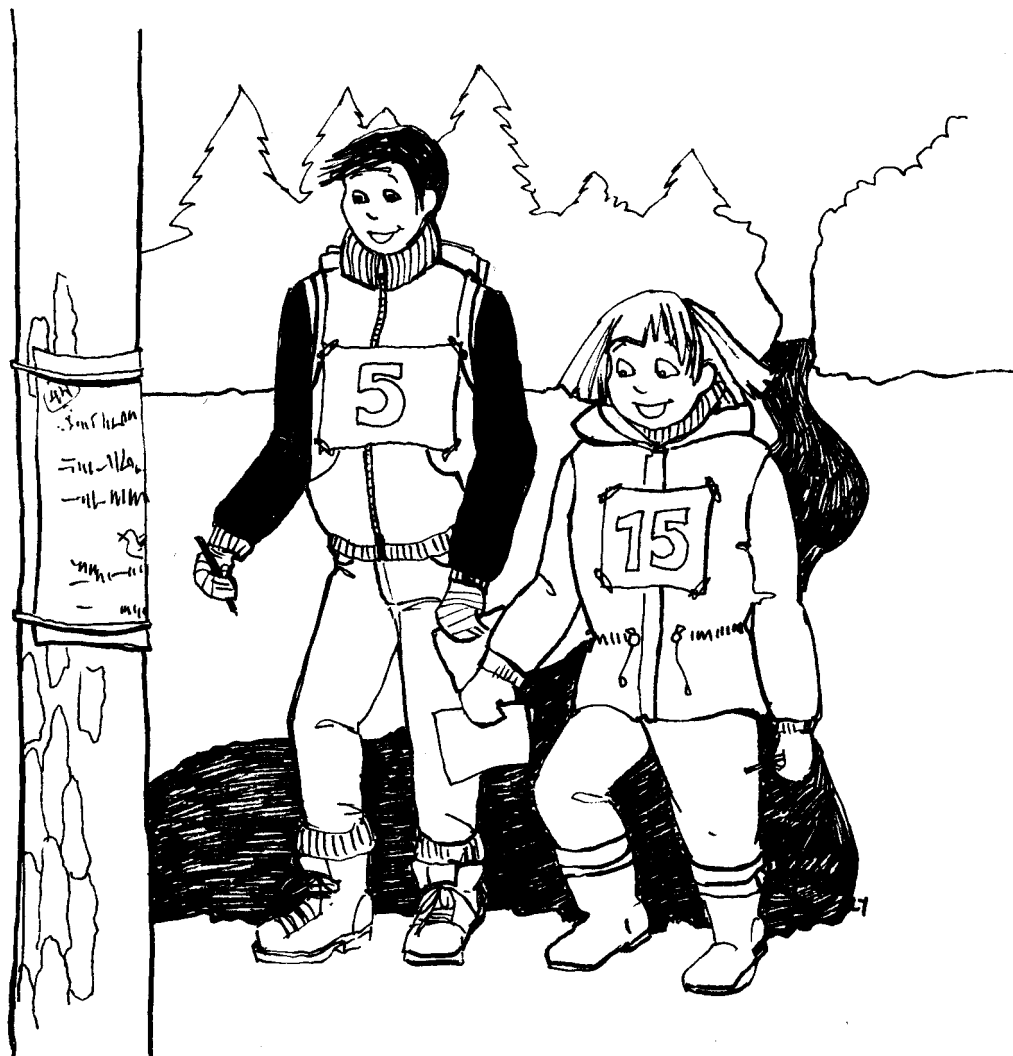
Kerho kokoontuu 6 kertaa ja jokainen kerta kestää noin 2 tuntia. Ohjaajalla tulee olla riittävä osaaminen aihepiiristä sekä kiinnostusta metsä- ja luontoasioihin.

Jokaiselle kerhokerralle on tehty esimerkkiohjelma. Ohjelmassa on määritelty **tavoitteet, tarvittavat välineet ja materiaalit** sekä aihepiiriin sopivia **TOP-tehtäviä**. Kerhokerta alkaa **aloituksella**, jossa perehdytään aiheeseen keskustellen tai leikin avulla. **Teemassa** käydään lävitse varsinainen ohjelma. Jokainen kerhokerta päättyy **loputukseen**, jossa kerrotaan, mitä seuraavalle kerralle pitää ottaa mukaan.

Ohjaaja laatii kerholle turvallisuussuunnitelman etukäteen 4H-yhdistyksen kanssa. Turvallisuussuunnitelmassa pohditaan toiminnan riskejä, niiden ennaltaehkäisyä sekä hätätilanteessa tarvittavia toimenpiteitä. Ensimmäisellä kokoontumiskerralla laaditaan kerhon säännöt.

Lisätietoja 4H-yhdistyksestä tai Suomen 4H-liitosta ([www.4h.fi](http://www.4h.fi))

Tervetuloa mukaan!



Tämä opas on tuotettu Metsämiesten Säätiön tuella.

## 1. KERHOKERTA

**TAVOITE**

Tavoitteena on tutustua toisiin kerholaisiin leikin lomassa. Lisäksi tavoitteena on, että kerholaiset ymmärtävät luonnonmateriaalien hyödyntämisen mahdollisuudet askartelussa.

**TARVITTAVAT VÄLINEET JA MATERIAALIT:**

- paperia tai pahvia
- liimaa
- sakset
- erilaisia karttoja
- luonnonmateriaaleja (esim. puiden lehtiä, havuja ja oksia)
- jäsenmaksulomake uusille 4H:laisille.

**TEEMAAN SOPIVIA TOP-TEHTÄVIÄ:**

Metsä ja luonto, A-taso, Metsäseikkailu

→ Majan rakentaminen

Metsä ja luonto, A-taso, Metsäseikkailu

→ Piirrä kartta

**ALOITUS**

Tutustuminen:

Keksitään jokaiselle metsäinen kerhonimi. Yhdistämällä etunimeen esimerkiksi metsän puun, eläimen tai kasvin nimen, saadaan jokaiselle hauska metsänimi. Esimerkkeinä Minna-metsätähti, Ilkka-ilves, Hanne-haapa tai Olli-orava. Kun jokainen on keksinyt itselleen metsänimen, mennään rinkiin ja käydään kaikkien nimet vielä yhdessä läpi. Jotta nimet jäävät paremmin mieleen, tehtävää voidaan vaikeuttaa siten, että kerholaiset kertovat muille, keitä ringissä seisoo.

Hanne-haapa aloittaa sanomalla oman nimensä: "Hanne-haapa". Hänen vieressään oleva Olli-orava jatkaa: "Hanne-haapa, Olli-orava" ja Ollin vieressä Ilkka-ilves jatkaa: "Hanne-haapa, Olli-orava, Ilkka-ilves". Viimeinen ringissä siis luettelee kaikkien kerholaisten nimet peräkkäin.

Kerhosäännöt ja turvallisuus

Kun ollaan tultu toisille tutuiksi, on hyvä miettiä yhteiset kerhon säännöt. Pohditaan ryhmässä, mitä sääntöihin halutaan kirjata.

Esimerkkejä:

- Kuuntelemme ohjaajaa ja toisia kerholaisia.
- Siivoamme jälkemme.
- Emme roskaa metsässä tai muualla.
- Pidämme hauskaa.

- Olemme aktiivisia.
- Jne.

Säännöt kirjoitetaan paperille ja se laitetaan hyvään talteen kerhokansioon. Sääntöjen ei tarvitse olla pelkkiä kieltoja. Yhdessä sovitut kerhosääntöjä on helppo noudattaa, ja kerhokansioista niitä voi aina tarpeen vaatiessa kerrata.

**TEEMA**

Numeroleikki:

Kaikki menevät yhteen paikkaan lähelle toisiaan ja pysyvät koko ajan liikkeessä. Kerhonojaja huutaa numeroita leikin säännöt kerrottuaan. Kun huudetaan esim. 5, kerholaiset hakeutuvat viiden hengen ryhmiin niin, että kaikki viisi koskettavat toisiaan. Ne kerholaiset, jotka eivät mahdu mihinkään ryhmään, putoavat leikistä pois. Muut kerholaiset alkavat taas liikkua. Kerhonojaja huutaa seuraavan kerran esim. 3, jolloin hakeudutaan äkkiä kolmen hengen ryhmiin. Kerholaiset, jotka eivät mahdu mihinkään kolmen hengen ryhmään, putoavat pois. Leikkiä jatketaan, kunnes jäljellä on enää kaksi kilpailijaa. Voittajille annetaan ansaitut aplodit! Leikkiä voidaan toistaa muutama kerta (muunnos: huudetaan esim. polvi 3, jolloin kolmen kerholaisten polvien tulee koskettaa toisiaan).

Kartat (liittyä luontopolkukilpailun retkeilytehtävään):

Keskustellaan yhdessä, mitä kerholaiset tietävät kartoista. Ovatko kaikki käyttäneet karttaa koulussa tai muissa harrastuksissaan? Kerhonojajalla on näytillä pari erilaista karttaa (esim. tiekartta ja kaupunginosan kartta).

Pohditaan, montako metriä luonnossa on yksi senttimetri kartalla. Mittakaava 1:100 on helpoin ymmärtää, sillä siinä yksi senttimetri kartalla vastaa yhtä metriä luonnossa. 1:5000 taas tarkoittaa sitä, että yksi senttimetri kartalla on 50 metriä maastossa. Hyvä muistisääntö onkin, että kun poistaa mittakaavaluvusta kaksi viimeistä nollaa, saa tietää kuljettavan matkan maastossa.

Tutkitaan karttoja. Löytyykö niiltä tuttuja paikkoja? Miltä näyttää pelto kartalla, entä polku? (Ohjaaja voi hakea Suomen Suunnistusliiton nettisivuilta apuja, [www.ssl.fi](http://www.ssl.fi).)

**Omakuva (taitorasti):**

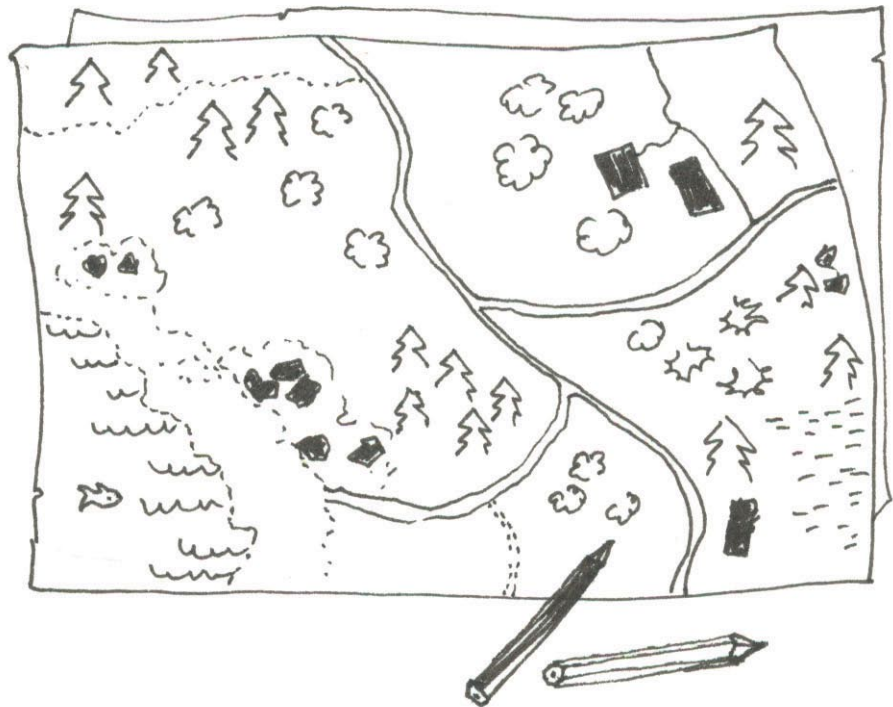
Tätä tehtävää varten tarvitaan paperia tai pahvia ja luonnonmateriaaleja (esim. puiden lehtiä, havuja, oksia ja ruohoa). Ohjaaja voi hakea materiaalia etukäteen tai sitten koko kerhoporukka hakee materiaalit yhdessä ohjaajan johdolla.

Tämä tehtävä vastaa luontopolkukilpailun taitorastia. Taitorastin kilpailutehtävä liittyy aina kädentaitoihin, metsäkulttuuriin tai erätaitoihin. Tällä kertaa jokainen kerholainen tekee oman kasvokuvansa valitsemistaan luonnonmateriaaleista liimaamalla niitä paperille/pahville. Tyyli on vapaa.

Samalla kun kerholaiset askartelevat, kerhonohtaja varmistaa että kaikki ovat 4H:n jäseniä. 4H:n luontopolkukilpailu on tarkoitettu jäsenille, joten virallisiin kilpailuihin osallistuakseen tulee olla 4H-jäsen. Askartelun lomassa ohjaaja voi kertoa kerholaisille muutenkin luontopolkukilpailuista (milloin kisa, mitä siellä tehdään jne.). Tietoa luontopolkukilpailusta löytyy luontopolkuoppaasta.

**LOPETUS**

Kun kasvokuvat ovat valmiita, kirjoitetaan kuviin jokaisen oma metsänimi ja ne laitetaan siististi kansioon. Tulevilla kerhokerroilla merkitään läsnäolijat tehtyihin kuviin. Merkitä läsnäolosta jokainen voi liimata esimerkiksi uuden koivunlehden jokaisella kerhokerralla omaan paperiin. Viimeisessä kokoontumisessa voidaan yhdessä katsoa kasvokuvasivulta, montako kertaa kukin on kerhossa ollut.



## 2. KERHOKERTA

## TAVOITE

Tavoitteena on oppia aistimaan luontoa eri aistein, huomata miltä tuntuisi, jos jokin aisti ei toimisikaan ja oivaltaa, miten paljon hiljaisuudessa kuulee asioita.

## TARVITTAVAT VÄLINEET JA MATERIAALIT:

- ensiaputarvikkeita
- huiveja silmien sitomiseen
- muistipeliä varten lakana tai pressu ja pikkuesineitä.

## TEEMAAN SOPIVIA TOP-TEHTÄVIÄ

Ympäristö ja kierrätys, A-taso.

Lumoudu luonnosta → Puiden tunnistus

Ympäristö ja kierrätys, A-taso.

Lumoudu luonnosta → Tuoksut luonnossa

## ALOITUS

Sokea tuhatjalkainen:

Muodostetaan pitkä jono. Jonon ensimmäinen pitää silmiään auki, mutta muut kerholaiset sulkevat silmänsä ja laittavat kätensä edellä olevan harteille. Jonon ensimmäinen kuljettaa letkaa vaihtelevassa maastossa ja muut seuraavat perässä. Letkan vetäjää vaihdetaan välillä.

Keskustellaan, miltä tuntui olla ensimmäinen ja oliko vaikea kulkea letkassa sokkona. Tuntuiko matka pidemmältä kuin lopulta olikaan ja tapahtuiko matkalla yllätyksiä? Sokeana tuhatjalkaisena voidaan kulkea kerhon kokoontumipaikalta metsään tekemään muita tehtäviä.

## TEEMA

Havaintoja:

Tehtävän tekemiseen tarvitaan ainoastaan tarkkaavainen mieli ja pieni metsäinen alue. Ohjaaja vie ryhmän metsään, mieluiten sellaiselle paikalle, missä helposti on nähtävissä ihmisen toiminnan jälkiä. Aluetta voi halkoa polku, siellä on kantoja, istutettuja taimia, sähkölinja, tie, opastekylttejä jne. Siis ihan mitä vain sellaista, jonka ihminen on alueelle aikaansaanut. Jokainen kerholainen yrittää havaita yhden tällaisen asian. Yritetään löytää yhdessä vähintään viisi esimerkkiä. Ryhmässä keksitään luultavasti enemmänkin! Ohjaaja voi myös etukäteen käydä tekemässä jälkiä maastoon (esim. käpy- tai kivikasoja).

Keskustellaan, miltä metsä näyttäisi, jos ihmiset eivät olisi siellä koskaan käyneet. Tätä tehtävää voidaan tehdä kerhon aikana vaikka useamman kerran eri paikoissa.

Sokea ja opas:

Muodostetaan pareja. Toinen parista on sokea ja hänen silmänsä peitetään huivilla. Toinen parista toimii sokean oppaana ja kuljettaa pariaan metsässä, joko kädestä talutamalla tai vain antamalla ohjeita, joiden mukaan sokea etenee. Opas voi antaa sokealle jotakin tunnusteltavaa. Sokea kertoo, miltä mikäkin tuntuu ja arvailee, mitä tunnusteltavat tuotteet ovat. Tunnusteltavia asioita voivat olla esim. käpy, sammal, jäkälä, kaarna ja havunneulaset. Rooleja vaihdetaan välillä niin, että oppaasta tulee sokea ja päinvastoin.

Leikin jälkeen keskustellaan, miltä tuntui olla sokea ja oliko vaikea toimia oppaana. Oliko helppo arvata, mitä opas antoi tunnusteltavaksi?

Maiskis ja nuuh:

Mitä syötävää metsästä löytyy välipalaksi? Kerholaiset voivat ohjaajan johdolla maistaa käenkaalia (=ketunleipää) ja mahdollisuuksien mukaan esim. mustikkaa, puolukkaa ja lakkaa. Mitä muuta syötävää metsä tarjoaa? Miltä metsän antimet tuoksuvat?

Kerholaisille on tärkeää painottaa, ettei mitään saa metsästä syödä. Ohjaaja kyselee, mitä myrkyllisiä marjoja ja myrkykäsvejuja kerholaiset tietävät.

Ensiapu ja hätäpuhelu (liittyä luontopolkukilpailun retkeilytehtäviin):

Metsässä liikkua voi sattua vahinkoja. Siksi on tärkeää liikkua kaverin kanssa tai pitää puhelinta aina mukana. Ryhmän kanssa kannattaa harjoitella hätänumeroon soittamista. Ohjaaja lukee kerholaisille ensin esimerkin huonosta hätäilmoituksesta. Sen jälkeen kerholaisien tehtävänä on miettiä, minkälainen olisi hyvä hätäilmoitus.

Esimerkkipuhelu: ”Emmi tässä moi. Näin tuolla metsässä miehen, jolta tuli kauheasti verta jalasta, eikä se päässyt kunnolla liikkumaan. Mun piti tulla kotiin syömään, joten se jäi sinne makaamaan. Menkää auttamaan sitä. Moi!”

Ohjaajan luettua tekstin kerholaisille, siitä keskustellaan yhdessä. Mihin numeroon Emmi soitti, ja mitä hän teki soittaessaan väärin? Miten Emmi olisi voinut auttaa loukkaantunutta?

Vastaukset: Emmi soitti hätänumeroon 112.

Esimerkki hyvästä hätäpuhelusta:

- Kerro kuka olet.
- Kerro mitä on tapahtunut ja onko ihmisiä vaarassa.
- Kerro tarkka osoite ja kunta (niin tarkasti kuin mahdollista).
- Vastaa sinulle esitettyihin kysymyksiin.
- Toimi annettujen ohjeiden mukaisesti.
- Lopeta puhelu vasta luvan saatuasi.
- Opasta auttajat paikalle tarpeen vaatiessa.

Ohjeita verenvuodon tyrehtyttämiseen

- Aseta potilas pitkälleen, kohota vuotava raaja ja paina suoraan vuotokohtaan. Pidä raajaa kohoasennossa.
- Peitä vuotokohda sidetaitoksella.
- Aseta sidetaitoksen päälle ”paino” (tullitikkurasia, sideharsorulla tms.).
- Kiinnitä paineside ja paino sitomalla tukevasti, varo kiristämästä liikaa.

Emmi olisi myös voinut rauhoitella loukkaantunutta ja pitää tälle seuraa. Jutustelu auttaa pitämään ajatukset muualla, kun odotetaan apua. Erytisen tärkeää on pysyä itse rauhallisena ja tehdä parhaansa.

Kerholaiset voivat harjoitella hätäpuhelun soittamista pareittain siten, että toinen leikisti soittaa hätäkeskukseen, ja toinen on hätäkeskuksen työntekijä. Joku pareista voi esittää muille esimerkkisoiton.

Kerholaisten kanssa on hyvä keskustella, milloin hätäkeskukseen tulee soittaa ja milloin soittoa ei tarvita. Turhat tai pilasoitot kuormittavat hätäkeskusta turhaan, ja oikeat avuntarvitsijat jäävät ilman apua!

Ohjaaja voi esitellä joitakin ensiaputarvikkeita. Mitä perustarvikkeita kerholaisten kotoa löytyy? Onko kenelläkään ollut jallassa sidosta? Mahdollisuuksien mukaan kerholaiset voivat harjoitella toisilleen painesiteen tekoa.

### LOPETUS

Hiljaisuus:

Tätä tehtävää varten tarvitaan tarkkaavaiset korvat ja keskittymiskyky. Metsästä etsikää mukava paikka, johon voidaan kokoontua ja vaikkapa istuutua hetkeksi maahan. Ollaan vähintään minuutti hiirenhiljaa ja kuunnellaan luonnon ääniä. Mitä ääniä kuuluu, mistä suunnasta ne tulevat ja mistä ääni syntyy? Kun ollaan kuunneltu hetken aikaa tarkkaavaisesti, kerholaiset kertovat vuorotellen, mihin ääniin he kiinnittivät huomiota. Pohditaan mitkä äänistä ovat luonnon omia ääniä ja mitkä ihmisen aiheuttamia. Hiljennytään uudestaan hetkeksi ja koetetaan laskea, kuinka monta erilaista ääntä kuuluu. Mikä äänet aiheutti?

## 3. KERHOKERTA

**TAVOITE**

Tavoitteena on oppia liikkumaan luonnossa ympäristöä havainnoiden ja jokamiehen oikeudet tietäen.

**TARVITTAVAT VÄLINEET JA MATERIAALIT:**

- vihjeet seuraavasta tehtäväpaikasta
- piilotettava aarre
- reppu tai rinka
- retkivarusteita
- ei-retkivarusteita
- lapuilla retkivarusteiden ja ei-retkivarusteiden nimiä
- kartta
- kasvi- ja eläinkirjat ja/tai eläinkortteja

Ohjaaja suunnittelee etukäteen reitin metsään, jossa kerhokerran tehtävät tehdään ja piilottaa reitin loppuun, esim. suuren puun juurelle, aarteen. Aarre voi olla vaikka kävyistä askarreltu koru. Reitillä kerholaiset saavat vihjeen jokaisen tehtävän suoritettuaan. Vihjeet kertovat aina seuraavan tehtäväpaikan sijainnin. Esimerkiksi: "Kulkekaa 30 askelta eteenpäin ja kääntykää oikealle johtavalle polulle. Harppokaa 10 askelta polkua pitkin ja löydätte seuraavan tehtävän." Lopulta viimeisen tehtävän jälkeen kerholaiset saavat tietää aarteen sijainnin ja alkavat etsiä sitä.

**TEEMAAN SOPIVIA TOP-TEHTÄVIÄ:**

Metsä ja luonto, A-taso, Metsäseikkailu

→ Retki metsään

Metsä ja luonto, B-taso, Eränkävijä

→ Kompassi

Metsä ja luonto, B-taso, Eränkävijä

→ Kartta

**ALOITUS**

Ohjaaja lukee tarinan kerholaisille:  
"Vuonna 1910 kreivi Kaarlo Käpy ajautui napit vastakkain tärkeän herran, Niilo Neulaisen, kanssa ja joutui pakkaamaan kiireesti tavaransa jättäen kotimetsänsä. Kiireen keskellä Kaarlo unohti kuitenkin suvun kallisarvoisen aarteen metsään, suuren männyn juurelle. Hän piirsi tarkan kartan aarteen sijainnista ja antoi sen myöhemmin lapsenlapselleen Kerttu Käpylle, koska sairastui itse vakavasti. Kerttu Käpy kuitenkin unohti kartan olemassaolon vuosien aikana, ja kartta löytyi vasta viime joulusiivouksen yhteydessä. Kertun polvia kuitenkin kolottaa niin paljon, että hän päätti kääntyä reippaiden kerholaisten puoleen. Tehtävänänne on

nyt auttaa Kerttua löytämään suvun kallisarvoinen aarre annettujen vihjeiden perusteella. Saatte vihjeitä, kun teette teille annetut tehtävät reippaasti ja huolellisesti."

**TEEMA**

Retkeily:

Tavalliselle tai aarteenetsintäretkelle lähdettäessä tulee aina tarkkaan miettiä, mitä tarvitaan mukaan. Retkeilytehtävää varten tarvitaan reppu ja joitakin mukaan otettavia tarvikkeita, kuten kumisaappaat, retkelle sopivia vaatteita, lautanen ja vesipullo. Lisäksi ohjaaja voi kirjoittaa papereille retkeilytarvikkeiden nimiä (telttä, makuupussi, retkikeitin, kartta, kompassi, puukko, kyypakkaus yms.), jotta kaikkia tarvikkeita ei tarvitse tuoda näyttille. Tämän lisäksi tarvitaan tavaroita, joita retkellä EI tarvita, kuten hiustenkuivain, korkokengät, bikinit ja huulipuna. Myös näitä voi kirjoittaa lapuille.

Kerholaiset miettivät yhdessä tai pareittain, mitä reppuun kannattaa pakata retkelle lähdettäessä. On hyvä huomioida, että jotkut asioista voivat olla toisen mielestä retkelle mukaan otettavia, kun taas joku toinen ei missään nimessä pakkaisi niitä mukaan. Kerholaisten tulee siis osata perustella hyvin, miksi kyseinen tavara tulisi ottaa retkelle mukaan. Miten tilanne muuttuu, jos retkellä ollaankin yön yli? (Ensimmäisellä kerhokerralla keskusteltiin kartoista. Retkeilyyn liittyvät olennaisesti kartat, joten tässä kohtaa voidaan vielä palata karttoihin ja kompasseihin).

Kun ryhmäläiset ovat päättäneet, mitä aarteenetsintäretkelle otetaan mukaan, he saavat ensimmäisen vihjeen, ja matka kohti aarretta voi alkaa!

Jokamiehen oikeudet:

Seuraavaksi opiskellaan jokamiehen oikeuksia. Ensin keskustellaan, mitä niistä tiedetään ennestään ja käydään sitten alla oleva lista yhdessä läpi.

Jokamiehenoikeuksilla tarkoitetaan jokaisen kansalaisen oikeuksia liikkua luonnossa, riippumatta siitä, kuka maan omistaa. Jokamiehenoikeuksien ansiosta kaikkiin luonnossa tehtäviin asioihin ei tarvita maanomistajan lupaa, eikä niistä tarvitse maksaa. On kuitenkin hyvä muistaa, että luonnossa liikkujilla on myös vastuu siitä, mitä he toisen maalla tekevät ja miltä luonto näyttää heidän käyntinsä jälkeen.

Jokamiehen oikeudet lyhyesti:

Saat

- liikkua jalan, hiihtäen tai pyöräillen luonnossa muualla kuin pihamaalla sekä muilla kuin sellaisilla pelloilla, niityillä tai istutuksilla, jotka voivat vahingoittaa kulkemisesta
- oleskella tilapäisesti alueilla, missä liikkuminenkin on sallittua - voit esimerkiksi teltailla suhteellisen vapaasti, kunhan pidät huolen riittävästä etäisyydestä asumuksiin
- poimia luonnonmarjoja, sieniä ja kukkia
- onkia ja pilkkiä
- veneillä, uida ja peseytyä vesistöissä
- kulkea jäällä

Et saa

- aiheuttaa häiriötä tai haittaa toisille
- häiritä tai vahingoittaa lintujen pesiä ja poikasia
- häiritä poroja ja riistaeläimiä
- kaataa tai vahingoittaa kasvavia puita, ottaa kuivunutta tai kaatunutta puuta, varpuja, sammalta tms. toisen maalta
- tehdä avotulta toisen maalle ilman pakottavaa tarvetta
- häiritä kotirauhaa esimerkiksi leiriytmällä liian lähelle asumuksia tai meluamalla
- roskata ympäristöä
- ajaa moottoriajoneuvolla maastossa ilman maanomistajan lupaa
- kalastaa ja metsästää ilman asianomaisia lupia.

Jokamiehen oikeudet kerrattuanne, pohtikaa seuraavia kysymyksiä:

1. Olet metsässä koirasi kanssa, joka kulkee koko ajan korkeintaan kymmen metrin päästä sinusta. Saatko pitää koirasi vapaana toisen maalla? (Vastaus: Et saa, sillä koirat on aina pidettävä kytkettynä toisen omistamalla maalla.)
2. Askartelet luonnonmateriaaleista ja tarvitset työhösi puiden oksia. Saatko katkaista elävästä puusta oksia työhösi? (Vastaus: Et saa. Elävistä puista ei saa kerätä oksia, tai käpyjä.)
3. Aiot askarrella käpylehmiä, mutta sinulta puuttuu kävyt. Saatko poimia maahan pudonneita käpyjä metsästä? (Vastaus: Saat, maahan pudonneita oksia ja käpyjä saa kerätä ilman maanomistajan lupaa.)
4. Olet veneilemässä järvellä ja huomaat mukavan näköisen saaren edessäsi. Saatko soutaa saarelle ja rantautua?

(Vastaus: Saat, jos et mene kenenkään pihaan tai muuten häiritse ketään.)

5. Saat vieraita Afrikasta ja haluaisit viedä heidät vaeltamaan metsään. Koskevatko Suomen jokamiehen oikeudet myös ulkomaalaisia ystäviäsi? (Vastaus: Kyllä koskevat. Saatte lähteä vaellusretkelle.)
6. Olet retkeilemässä kansallispuistossa, johon on rakennettu tulentekoa varten nuotiopaikka. Alueella on voimassa metsäpalovaroitus. Saatko silti tehdä nuotion nuotiopaikalle, sillä haluaisit keittää retkeilijää lämmittävää mehua?(Vastaus: Et saa. Metsäpalovaroituksen aikaan avotulen teko on kielletty. Voit lämmittää mehusi trangialla eli retkikeittimellä.)
7. On kaunis kesäpäivä ja haluaisit mennä uimaan lähilammelle. Saatko mennä uimaan ilman maanomistajan lupaa? (Vastaus: Saat mennä.)
8. Olet suolla poimimassa lakkoja. Maanomistaja saapuu paikalle ja väittää, että marjat kuuluvat hänelle. Saatko kuitenkin poimia marjoja? (Vastaus: Saat poimia, sillä luonnonmarjojen, sienien ja kukkien kerääminen on jokamiehen oikeuksin sallittua.)
9. Saatko poimia rauhoitettuja kasveja, jos maanomistaja antaa sinulle siihen luvan? (Vastaus: Et saa. Rauhoitettuja kasveja ei saa poimia.)
10. Saatko jättää luontoon roskaa, joiden tiedät maatuvan (esimerkiksi pahvia tai paperia)? (Vastaus: Et saa. Kaikenlainen ympäristön roskaaminen on kiellettyä.)

Mietitään yhdessä, miltä tuntuisi jos itse omistaisi metsää ja muut ihmiset kävisivät siellä marjassa ja sienessä. Tai miltä tuntuisi, jos joku jättäisi roskansa omaan metsään. Tehtävien jälkeen ryhmä saa toisen vihjeensä aarteen sijainnista!

Kasvintunnistus:

Tätä tehtävää varten tarvitaan kasveja. Ohjaaja opettelee ensin itse tunnistamaan muutamia kasveja varmasti, jotta voi opettaa ne sitten ryhmälle. Kirjastosta voi lainata myös kasvikirjoja helpottamaan tunnistamista.

Etsitään kerholasten kanssa kasveja, jotka he varmasti tuntevat. Tuntevatko kaikki samat kasvit vai tuntee joku jonkin muun kasvin, jonka voisi opettaa muille? Helposti tunnistettavia kasveja, jotka kannattaa opettaa tunnistamaan, ovat: mustikka, puoluk-



ka, sinivuokko, valkovuokko, kielo, vanamo ja metsätähti. Puulajeista kannattaa opetella ainakin kuusen, männyn, koivun, pihlajan ja haavan. Kerholaiset pohtivat, mitkä kasveja ovat myrkyllisiä (edellä mainituista kielo on myrkyllinen).

Kerholaiset tunnistavat vieraita kasveja kasvikirjan avulla. Jokainen etsii kasvin, mitä ei tunne ja sitten ryhmä yrittää tunnistaa kasvin kasvikirja apunaan. Tunnistettavien kasvien ei tarvitse olla vaikeita. Pääasia että kasveja tutkitaan ja opitellaan.

### Leikki:

Lopuksi leikitään leikkiä, jossa pyydetään kerholaisia näyttämään ohjaajalle juuri opittuja kasveja. Huudetaan esimerkiksi "puolukka", jolloin kaikkien kerholaisten on näytettävä puolukka (huom. kasveja ei saa repiä maasta, osoittaminen riittää). Hitain tippuu leikistä pois, tai vaihtoehtoisesti nopein saa huutaa seuraavaksi etsittävän kasvin.

Ahkeran kasvintunnistuksen jälkeen on aika antaa kolmas vihje aarteesta...

### Eläintunnistus:

Eläintunnistusta varten tarvitaan kortteja tai kuvakirja metsäeläimistä. Ohjaaja näyttää eläinten kuvia ryhmälle. Kerholaiset pyrkivät tunnistamaan kuvissa olevat eläimet. Jos eläintunnistus on huonosti hallussa, ohjaaja antaa vaihtoehtoja, joista kerholaiset voivat valita oikean nimen kuvan eläimelle. Yhdessä voidaan myös katsoa eläinten kuvia kirjasta ja opetella tunnistamaan niitä. Jos kerholaiset tuntevat eläimet jo hyvin, pohditaan yhdessä, missä eläimet asuisivat ympäröivässä metsässä tai miten ne selviävät talvesta.

Kun eläimet ovat tuttuja, on viimeisen vihjeen aika, ja ryhmäläiset saavat rynnätä aarteensintään!

### LOPETUS

Jos vielä jäi aikaa, ohjaaja pyytää kerholaisia lopuksi palaamaan yhdessä takaisin aloituspaikalle samaa reittiä kuin tultiin. Lopuksi keskustellaan siitä, olivatko tehtävät vaikeita ja jos olivat, niin miksi. Seuraavalla kerralla kerholaiset seuraavat ehkä tarkemmin ympäristöään ja tarkkailevat paremmin maamerkkejä.



## 4. KERHOKERTA

**TAVOITE**

Tavoitteena on perehdyttää kerholaiset metsämittauksen perusteisiin ja syventää luonnonhavainnointikykyä.

**TARVITTAVAT VÄLINEET JA MATERIAALIT:**

- narua
- mittanauha.

**TEEMAAN SOPIVIA TOP-TEHTÄVIÄ:**

Metsä ja luonto, B-taso, Pertti Petäjä

→ Pertti Petäjän sukupu

Metsä ja luonto, B-taso, Pertti Petäjä

→ Pertti Petäjän strategiset mitat

Metsä ja luonto, B-taso, Pertti Petäjä

→ Pertti Petäjän ikä

**ALOITUS**

Muistellaan yhdessä, mitä uusia kasveja edellisellä kerhokerralla opittiin. Vieläkö kerholaiset tunnistavat ne maastosta? Voidaan leikkiä edellisen kerran kasvintunnistusleikkiä muistinvirkistämiseksi.

**TEEMA**

Kasvupaikka:

Tehtävän tekeminen onnistuu missä tahansa metsässä, mutta sitä varten tarvitaan vähintään kaksi erityyppistä metsäaluetta, jotta vertailu on mahdollista.

Metsät on jaettu kasvillisuutensa perusteella erilaisiin kasvupaikkatyypeihin. Kasvupaikkatyyppi kertoo, miten ravinteikasta maaperä on. Tässä vaiheessa riittää, että opettelee erottamaan lehdon, tuoreen kangasmetsän ja kuivan kangasmetsän toisistaan.

Lehto on kaikkein rehevin kasvupaikka Suomessa. Lehdossa kasvaa paljon erilaisia kasvilajeja ja maaperä on multavaa. Kaikki puulajit viihtyvät lehdossa, mutta erityisesti siellä kasvavat kuusi ja erilaiset lehtipuut.

Tuoreet kangasmetsät ovat pääasiassa kuusikoita, mutta niissä voi kasvaa myös lehtipuita, ja mäntykin viihtyy niissä. Tuoreissa kangasmetsissä kasvaa paljon mm. mustikkaa ja erilaisia sammalia.

Kuivassa kangasmetsässä kasvaa lähinnä mäntyä. Kuiva kangasmetsä on kaikkein karuin kasvupaikka. Kasvillisuutta on vähemmän kuin muilla kasvupaikkatyypeillä, ja tyypillisiä kuivan kankaan kasveja ovat puolukka, kanerva ja jäkälät.

Kerholaiset kulkevat metsässä ryhmässä ja miettivät, mitä kasvupaikkaa ympärillä

oleva metsä edustaa. Huomiota kiinnitetään puu- ja kasvilajeihin sekä kasvillisuuden runsauteen. Kerholaiset perustelevat miksi päätyivät valitsemaansa kasvupaikkatyyppiin ja pohtivat, miten eri vuodenaajat vaikuttavat kasvupaikkatyyppiin tunnistamiseen. Yhdessä mietitään, miten suo eroaa kangasmetsästä.

Seuraavaksi siirrytään erilaiseen metsään. Metsiä vertaillaan toisiinsa. Miten ne eroavat toisistaan? Mistä erot johtuvat (vesitalous, maaperä, valoisuus, korkeus)? Mikä on uuden kohteen kasvupaikkatyyppi? Mitä tuttuja kasveja metsätyypillä kasvaa?

Luonnonantimet:

Tehtävään tarvitaan metsäinen alue, jossa kasvaa mustikkaa tai puolukkaa (tehtävä on tällöin hiukan helpompi).

Pysähdytään kohtaan, jossa kasvaa puita ja varpuja. Ohjaaja pyytää jokaista hetken miettimään mielessään, mitä alueella kasvavista luonnonantimista voisi valmistaa. Sitten käydään läpi, mitä kukin on keksinyt. Vastaukset voivat olla esim. mustikka-mustikkapiirakka ja mänty-lauta.

Marjoista voi valmistaa hilloa, mehua ja piirakoita. Puusta tehdään paperia ja kartonkia ja sitä käytetään rakentamiseen sekä huonekalujen valmistamiseen. Kävyistä voi tehdä käpylehmii tai koristeita. Myös muita metsänantimia voi käyttää koristeluun tai niistä voi valmistaa leikkikaluja. Keksitään lisää esimerkkejä. Mietitään miten kasvupaikkatyyppi vaikuttaa siihen, mitä kasveja alueella kasvaa.

Puun pituus:

Tarvitaan noin metrin mittainen, mahdollisimman suora, keppi ja puu, jonka pituus halutaan mitata, sekä mittanauha (ei välttämätön).

Mitattaessa puuta, asetutaan seisomaan paikkaan, josta näkee mitattavan puun kokonaan tyvestä latvaan, ja josta pääsee vaivatta kävelemään sen juurelle. Maaston on hyvä olla mahdollisimman tasaista, sillä epätasainen maasto vääristää mittaustulosta.

Kepin toinen pää laitetaan kainaloon ja käsivarsi suoristetaan niin, että keppi on yhtä pitkä kuin käsivarsi. Kepistä pidetään tiukasti kiinni, eikä kättä siirretä enää. Kainalossa oleva kepin pää käännetään

## 4H-teemakerho METSIS

ylöspäin ja keppi pidetään mahdollisimman suorassa. Kepin yläpäättä tähdätään puun latvaan ja peukaloa puun tyvelle, eli puun alaosaan. Sitten siirrytään paikkaan, josta keppi ja puu näyttävät yhtä pitkiltä. Koko ajan pitää tähdätä peukalolla puun tyvelle! Kun oikea paikka löytyy, voidaan mitata etäisyys puun juurelle. Etäisyydestä saatu tulos on sama kuin puun pituus. Mittaamisen voi tehdä joko mittanauhalla tai ottamalla metrin mittaisia askelia.

Mitataan puun pituus. Mitattuja tuloksia vertaillaan ja sitten arvioidaan, mikä on puun todellinen pituus. Kuka osui lähimmäksi? Tämän jälkeen kaikki mittaavat oman puun. Mittaustulokset kerrotaan muulle ryhmälle.

### Lisätehtäviä:

Ohjaaja sitoo nauhan puun runkoon rinnankorkeudelle. Mietitään yhdessä, millä korkeudella nauha on kymmenen vuoden kuluttua. (Vastaus: Nauha pysyy samalla korkeudella, sillä puu kasvaa pituutta latvasta).

### Puun ikä:

Puun iän määrittämiseen ei tarvita mitään välineitä. Tarvitaan ainoastaan puu, jonka ikä halutaan selvittää. Iänmäärittystä voidaan toki harjoitella myös kuvasta, mutta nuorena männikössä se on selkeintä.

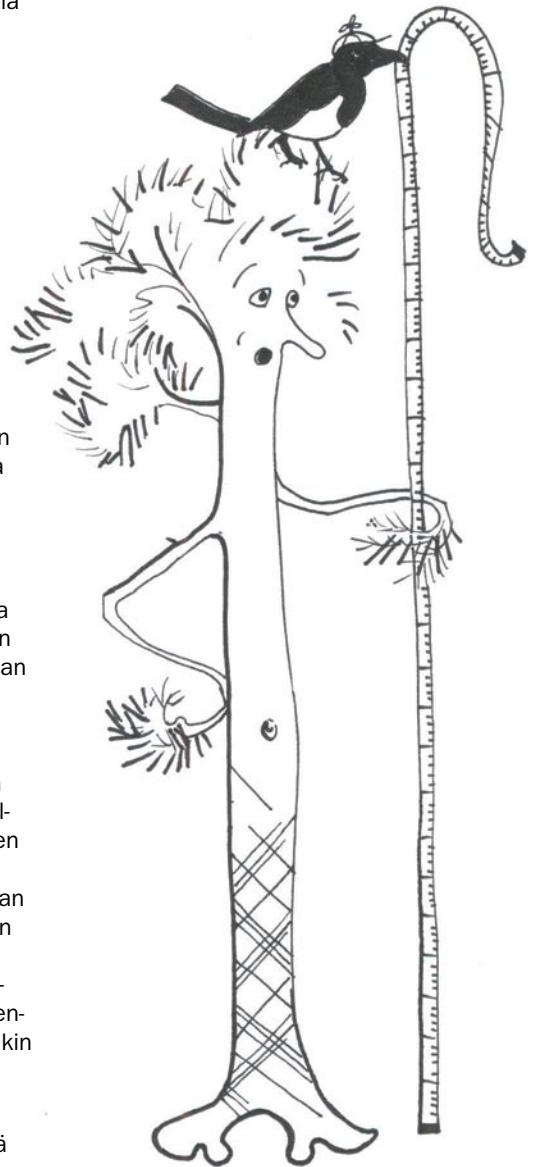
Puun iän määrittämistä on helpointa harjoitella männyllä. Mänty kasvattaa joka vuosi uuden oksakiehkurakerroksen, joten laskemalla oksakiehkuroiden välit, saadaan laskettua puun ikä.

Kaadetusta puusta iän voi laskea vuosirenkaista. Puu kasvaa vuodessa yhden vaalean ja yhden tumman renkaan verran (kevätpuu, kesäpuu). Ikä saadaan siis selville laskemalla joko vaaleiden tai tummien renkaiden määrä.

Kerholaiset laskevat yhdessä muutaman puun iän oksakiehkuroista. Tämän jälkeen jokainen saa etsiä itsensä ikäisen puun. Seuraavaksi harjoitellaan laskemaan kannon vuosirenkaista voidaan laskea se kohta, jolloin kukin kerholainen on syntynyt.

### LOPETUS:

Kerrataan vielä sanallisesti yhdessä, mitä tällä kerhokerralla opittiin.



## 5. KERHOKERTA

**TAVOITE**

Tavoitteena on opettaa kerholaisia hyödyntämään luontoa luovuuden lähteenä.

**TARVITTAVAT VÄLINEET JA MATERIAALIT:**

- jokaiselle kerholaiselle jaetaan luontopolkuopas.

**TEEMAAN SOPIVIA TOP-TEHTÄVIÄ:**

Viestintä ja vuorovaikutustaidot.

A-taso, Viestintäveijarit → Pantomiimi (metsäisiä sanoja)

Viestintä ja vuorovaikutustaidot.

A-taso, Viestintäveijarit → Kopiokone (metsäisiä kuvia)

**ALOITUS**

Muistellaan puun pituuden mittaamista.

Yksi kerholainen voi näyttää vielä mallisuorituksen. Mittailun jälkeen siirrytään luovempaan toimintaan.

**TEEMA**

Metsäörkki:

Kerholaiset valitsevat itselleen parin ja sopi-

van kiven tai kannon metsästä. Sen jälkeen pari keksii yhdessä valitsemalleen kivelle tai kannolle tarinan: mikä sen nimi on, mitä se syö, mitä se yleensä tekee, keitä sen kaverit ovat, nukkuuko se talviunta jne. Omalle "otukselle" kehitetään kasvot, hiukset, kädet ja jalat luonnonmateriaaleista (esim. sammalhiukset, risuista kädet jne.). Lopuksi parit esittelevät muille luomuksensa ja kertovat niiden tarinat.

**Metsäalias:**

Kerholaiset harjoittelevat pareittain sananselitystä. Ohjaajalla on metsäisistä sanoista lista (esimerkkilistaus ohessa), josta toinen parista tulee aina sanan kerrallaan katsomaan. Kerhonojaja määrittelee määräjän, minkä aikana toinen parista pyrkii selittämään toiselle niin monta sanaa kuin ehtii ilman, että käyttää kyseistä sanaa selityksessään. Määräjän jälkeen lasketaan, kuinka monta sanaa pari sai toiselle selitettyä niin, että toinen arvasi oikein. Tämän jälkeen vaihdetaan osia.

**METSÄALIAS**

KANTO

KATAJA

LINNUNPÖNTTÖ

HIRVI

KÄRPÄSSIENI

ILVES

RETKIKEITIN

HAAPA

PORONJÄKÄLÄ

KUMISAAPPAAT

KARHU

NUOTIO

VIHTA

METSÄTIE

KANERVA

KOMPASSI

LATU

VAAHTERA

**METSÄALIAS**

NEULANEN

METSÄPALO

LIITO-ORAVA

PUUSEPPÄ

KOTA

PIHLAJA

METSÖ

HIRSI

METSÄKONE

KANOOTTI

MÄNTY

SINIVUOKKO

MUURAHAINEN

TAIMI

PUOLUKKA

METSURI

KEINUTUOLI

KARTTA

## 4H-teemakerho METSIS

### Kertausta:

Kerrataan edellisten kertojen asioita ja suunnitellaan yhteistä kisapäivää. Tällä viimeisellä kerhokerralla ennen kilpailuja jaetaan kerholaisille luontopolkuoppaat, omat kasvokuvat ja tehdyt TOP-tehtävät. Lisäksi harjoitellaan kilpailukortin täyttämistä (kilpailukortti löytyy oppaan viimeiseltä sivulta). Kaikki tehtävät on syytä käydä läpi yksitellen ja selvittää, miten niihin tulee vastata. Voidaan tehdä muutama harjoitus.

### Leikki:

Tänään saa toivoa, mitä leikitään. Jos aiemmillä kerroilla joku leikki on ollut ylitse muiden, voidaan leikkiä sitä uudelleen tai jos jollain kerholaisella on ihan uusi metsäinen leikki, voi hän opettaa sen toisille kerholaisille.

Jos kerholaisilla ei ole leikkiehdotuksia, voidaan leikkiä puuhippaa. Ohjaaja määrit-

telee ensin leikkialueen rajat. Sen jälkeen valitaan yksi hippa, joka lähtee jahtaamaan muita. Puut ovat turvia. Turvassa saa olla maksimissaan niin kauan, kun laskee kymmeneen. Turvassa saa myös olla vain yksi kerrallaan, joten jos toinen tulee turvapaikkaan, jossa on jo joku, ensin turvassa olleen tulee lähteä pois. Hippa ei saa jäädä vahtimaan turvapuun läheisyyteen, vaan hänen on pysyttävä liikkeessä.

### LOPETUS:

#### Adjektiivitarinatehtävä:

Ohjaaja voi keksiä uuden tarinan, johon kerholaisten tulee lisätä ainoastaan adjektiivit tyhjiin kohtiin tai sitten käytetään ohessa olevaa pohjaa. Kerholaiset luettelevat ohjaajalle adjektiiveja, jotka kirjoitetaan tyhjiin aukkoihin. Kun riittävä määrä adjektiiveja on lueteltu, luetaan valmis tarina kaikille ääneen.

Meidän \_\_\_\_\_ kerho

Kiitos sinulle \_\_\_\_\_ kerhonohtaja tästä \_\_\_\_\_ kerhosta.

Meillä on ollut täällä hyvin \_\_\_\_\_. Parasta oli se, kun opetit meille

\_\_\_\_\_ puun pituuden mittaamista. Myös \_\_\_\_\_

sokkotehtävät olivat \_\_\_\_\_. Luonnossa oli \_\_\_\_\_ liikkua yhdessä,

etenkin kun sää oli niin \_\_\_\_\_. Tämän kerhon jälkeen tunnistamme paljon

\_\_\_\_\_ eläimiä ja \_\_\_\_\_ kasveja. Aluksi meistä

\_\_\_\_\_ puun iän määrittäminen oli \_\_\_\_\_, mutta nyt

osaamme senkin. Tulevan luontopolkukilpailun \_\_\_\_\_ taitorasti meitä vähän

jännittää, mutta olemme varmoja, että tämän \_\_\_\_\_ kerhon jälkeen

pärjäämme hyvin \_\_\_\_\_ luontopolkukilpailuissa.

### 6. KERHOKERTA

#### TAVOITE

Tavoitteena on testata opittua reilulla ja reippaalla kisamielellä.

#### TARVITTAVAT VÄLINEET JA MATERIAALIT:

- kyniä.

#### TEEMAAN SOPIVIA TOP-TEHTÄVIÄ:

Metsä ja luonto, A-taso, Metsäseikkailu

→ Luontopolkukilpailu

#### ALOITUS

Kerholaiset osallistuvat joko kerhon omiin tai 4H-piiriin luontopolkukilpailuihin.

#### TEEMA

Kerholaiset kiertävät kisaradan läpi tehtäviä tehden.

#### LOPETUS

Ohjaaja ja kerholaiset kuuntelevat luontopolkukilpailun tulokset muita kannustuen.

#### LOPUKSI

Lisää kiinnostavia 4H-teemakerhoaineistoja löytyy paikallisesta 4H-yhdistyksestä. 4H-TOP-tehtäväpankista ([www.4h.fi/TOP](http://www.4h.fi/TOP)) voi myös kerholaisten kiinnostuksen mukaan valita sopivia tehtäviä ja rakentaa kerho-ohjelman itse!





4H-harrastuksessa lapsi ja nuori kasvaa kohti vastuullista ja yritteliästä aikuisuutta. Harrastajan kehitysvaiheet huomioon ottavassa toiminnassa opitaan itse tekemällä. Turvallisessa 4H-kerhossa omaksutaan käytännön taitoja ja tietoja koulutetun aikuisen tai nuoren ohjaajan tuella. 4H-koulutukset ja kurssit syventävät nuoren osaamista. 4H-toiminnassa saadaan valmiuksia yrittäjyyteen ja työelämään.

4H-harrastus kehittää ihmistä kokonaisuutena. Tätä kuvaa neljän H:n perustana olevat sanat head, hands, heart ja health, suomeksi harkinta, harjaannus, hyvyys ja hyvinvointi.

