



KUNNON KULTTUURIYMPÄRISTÖT  
EUROOPAN RAKENNUSPERINTÖPÄIVIEN 2012  
OPPIMATERIAALI

<b>SISÄLLYS</b>		
<b>ESIPUHE</b>		3
<b>KUNNON KULTTUURIYMPÄRISTÖT – OPPIMATERIAALIN SISÄLTÖ JA TAVOITTEET</b>		5
<b>KULTTUURIYMPÄRISTÖ UUSIN SILMIN</b>		7
<b>Kierrellään kunnolla: Lähdetään kulttuuriympäristösuunnistukselle</b>		8
<b>Poiketaan paikalle: Tutustutaan lähiliikuntapaikkoihin</b>		11
<i>Minun liikuntapaikkani</i>		11
<i>Koulu liikuntapaikkana</i>		13
<b>Tutkitaan tarkkaan: Syvennyttään kulttuuriympäristöön</b>		14
<i>Kulttuuriympäristön teemapäivä</i>		14
<i>Projekti</i>		18
	<b>KULTTUURIYMPÄRISTÖ KÄTKÖSSÄ</b>	22
	<b>Kutsutaan kaverit: Tehdään oma kätkö!</b>	24
	<b>Matkataan mutkitellen: Etsitään multikätkö!</b>	27
	<b>Peitotaan pulmat: Ratkaistaan mysteerikätkö!</b>	29
	<b>TUKIMATERIAALIT</b>	31
	<b>Havainnosta kokemukseen – toimintaehdotuksia havainnoinnin tueksi</b>	31
	<b>Kuinka kätköillään?</b>	33



Suomen Kulttuuriperintökasvatuksen seuran julkaisuja 4  
[www.kulttuuriperintokasvatus.fi](http://www.kulttuuriperintokasvatus.fi)

© 2012 Suomen Kulttuuriperintökasvatuksen seura ry

Tekijät: Minna Salonen, Saara Mäkelä

Toimittaja: Hanna Lämsä

Taitto: kinos media

ISBN 978-952-67750-2-9 (pdf)

ISSN 2242-8631 (pdf)

Etukannen kuva: Kouvolan hyppymäet. *Kuva: Minna Salonen.*

Takakannen kuva: Mainoskuva vuodelta 1972, Late-rakenteeet.

# ESIPUHE

**Mitä lähiympäristösi sinulle kertoo? Oletko ajatellut, että lähiympäristösi urheiluhallit ja -kentät, skeittirampit ja metsäpolut voivat antaa uutta sisältöä opetuksesi?**

Kunnon kulttuuriympäristöt on Euroopan rakennusperintöpäivien 2012 oppimateriaali. Oppimateriaalin teemana on liikunta- ja urheiluympäristöt, joihin tutustutaan muun muassa suunnistamalla ja geokätköilemällä.

Oppimateriaalin avulla voit hyödyntää liikunta- ja urheiluympäristöä oppimisympäristönä. Aidon kulttuuriympäristön lisäksi oppimisympäristönä yläkouluissa ja toiseen asteen koulutuksessa voidaan käyttää Liikkeelle! -verkkopalveluun kuuluvaa Linkki -oppimisyhteisöä [www.liikkeelleymparisto.fi/](http://www.liikkeelleymparisto.fi/). Linkissä on sosiaalisen median työkaluja sekä kartta-alusta, jolla oppijat voivat tallentaa ja jakaa omaan ympäristöönsä liittyvää tietoa eli paikkatietoa sekä kommentoida muiden karttamerkintöjä.

Oppimateriaalissa käytössä olevat oppimisympäristöt tukevat oppijan kasvua aktiiviseksi toimijaksi edistämällä luovuutta, aloitteellisuutta, osallisuutta, toiminnallisuutta sekä sisällön tuottamista ja jakamista.

Kulttuurinen osallisuus tukee lasten ja nuorten käsitystä itsestään aktiivisina toimijoina. Kulttuuriympäristön hyödyntäminen oppimisympäristönä tarjoaa oppijalle mahdollisuuksia harjaannuttaa kulttuurin lukutaitoaan ja rakentaa kulttuurista identiteettiään edistäen näin kulttuurista osallisuutta.

Osallistuminen yhteiskunnan toimintaan, asioiden kriittinen arviointi, kulttuurin uudistaminen ja uuden luominen

Rakennusperintöpäivien tarkoituksena on lisätä tietoisuutta kulttuuriperinnöstä - erityisesti rakennusperinnöstä, sekä edistää rakennusperinnön ja muun kulttuuriympäristön tuntemusta ja arvostusta. Lue lisää [www.rakennusperinto.fi/erp](http://www.rakennusperinto.fi/erp)

Kulttuuriympäristöön kuuluvat rakennettu kulttuuriympäristö eli rakennusperintö, muinaisjäännekohteet ja kulttuurimaisemat. Kulttuuriympäristö heijastaa ja välittää kulttuuriperintöä eli kulttuurin merkityksiä, arvoja ja toimintatapoja. Erityisesti kulttuuriympäristö kertoo ihmisen ja luonnon välisestä suhteesta.

sekä kyky tehdä tulevaisuuden kannalta kestäviä valintoja ovat taitoja, joita tarvitaan jo nyt.

Oppimateriaali soveltuu hyvin perusopetuksen KULTTUURI-IDENTITEETTI JA KANSAINVÄLISYYS sekä VASTUU YMPÄRISTÖSTÄ, HYVINVOINNISTA JA KESTÄVÄSTÄ TULEVAISUUDESTA aihekokonaisuuksien opetukseen.

Tehtävien toteutustapoja muuntamalla oppimateriaalia voi hyödyntää eri oppiaineiden opetuksessa, kahden oppiaineen yhteistyössä sekä erilaisten tapahtumien järjestämisessä. Kulttuuriympäristösuunnistus tai geokätköily soveltuu sellaisenaan liikunnan



Micropoliksen skeittipuisto, Helsinki. Kuva: Jussi Pakkala.

tai maantiedon oppitunnin sisällöksi. Äidinkielessä voidaan etsiä kirjallisuudesta liikunta- ja urheiluympäristöihin liittyviä mainintoja tai haastatella isovanhempia heidän liikuntapaikka-muistoistaan. Kuvataiteessa voidaan harjoitella erilaisia tapoja dokumentoida kohdetta sekä ympäristön laadun arvioimista.

Oppimateriaalista löytyy sisältöä sekä yhtä opetustuokiota että laajempaa opetuskokonaisuutta varten. Tehtävien vaikeusastetta voi myös helposti muuttaa eri ikäisille: päiväkotikäisten lasten kanssa voi toteuttaa kulttuuriympäristösuunnituksen (s. 8) tai etsiä geokätköjä päiväkodin pihalla tai urheilukentällä. (s. 21) Toiseen asteen koulutuksessa voidaan perehtyä syvemmin esimerkiksi paikkakunnan liikuntapaikkarakentamiseen tai kunnostukseen, näkökulmina esimerkiksi tekniikat ja materiaalit, käytön ja ilmaston vaikutukset rakennuksiin tai kunnallinen päätöksenteko. Maantieteen opetuksessa voidaan keskittyä paikkatietojärjestelmien harjoitteluun. Erityisesti geokätköily soveltuu mainiosti myös lasten ja nuorten vapaa-ajan toimintaan.

Jos hyödynnät tätä oppimateriaalia tai toteutat jonkin muun Euroopan rakennusperintöpäiviin liittyvän idean opetuksessa, ilmoitathan siitä Euroopan rakennusperintöpäivien organisaatiolle. Näin saat huomiota ja näkyvyyttä toiminnallesi! Sähköinen lomake löytyy osoitteesta

[www.rakennusperinto.fi/muuta\\_sisaltoa/erp/fi\\_FI/palautelomake](http://www.rakennusperinto.fi/muuta_sisaltoa/erp/fi_FI/palautelomake).

Hyviä hetkiä oppimateriaalin parissa!

Työryhmä

*Oppimisympäristöllä tarkoitetaan oppimiseen liittyvää fyysisen ympäristön, psyykkisten tekijöiden ja sosiaalisten suhteiden kokonaisuutta. (Perusopetuksen opetussuunnitelmien perusteet 2004, s. 16. Opetushallitus)  
Lue lisää oppimisympäristöstä Oppimisen sillat – kohti osallistavia oppimisympäristöjä (Kumpulainen, Krokfors, Lipponen et al., Helsinki 2010.)*

*Kulttuurin lukutaito tarkoittaa kykyä tunnistaa, ymmärtää, vertailla ja arvostaa kulttuurisia merkityksiä sekä kykyä toimia kulttuurisensitiivisesti. Kulttuurin lukutaito on ymmärrystä kulttuurisesta perinnöstä, jota myös kulttuuriympäristö heijastaa ja välittää.*



*Hyvinkään Sveitsin liikuntapaisto, Uimala 1967.  
Kuva: Lauri Putkonen.*

# KUNNON KULTTUURIYMPÄRISTÖT – OPPIMATERIAALIN SISÄLTÖ JA TAVOITTEET

## SISÄLTÖ

Kunnan kulttuuriympäristöt -oppimateriaali sisältää kaksi osiota KULTTUURIYMPÄRISTÖ UUSIN SILMIN ja KULTTUURIYMPÄRISTÖ KÄTKÖSSÄ, joissa molemmissa on kolme erilaajuista tehtäväkokonaisuutta. Niistä voi valita sopivimman vaihtoehdon tai yhdistellä eri tehtävistä omansa. Tämän lisäksi oppimateriaalista löytyy toimintaehdotuksia havainnoinnin tueksi sekä KUINKA KÄTKÖILLÄÄN? -geokätköilyohjeet.

Oppimateriaali löytyy myös verkosta osoitteesta

[www.kulttuuriperintokasvatus.fi](http://www.kulttuuriperintokasvatus.fi) » Opetusaineistot » Kunnan kulttuuriympäristöt

Verkkosivuilta löydät lisäaineistoa eli kolme motivointiin tarkoitettua valmista Power Point -esitystä, linkkilistat motivointia ja tiedonhakua varten sekä aineenopettaja (UE, HI) Saara Mäkelän ja erikoistutkija Hilikka Högströmin tekstit ”Kulttuuriympäristö oppimisympäristönä” ja ”Hyvinvointi-Suomen liikkuvat lapset”.

## TAVOITTEET JA TOIMINTAMALLI

Oppimateriaalissa on käytössä kolmiosainen toimintamalli:

ETSITÄÄN UUSI NÄKÖKULMA – LÄHDETÄÄN ULOS OPPIMAAN – TEHDÄÄN ITSE

Oppimateriaalin tavoitteina ovat lasten ja nuorten luovuuden ja aloitteellisuuden tukeminen, osallisuuden ja toiminnallisuuden vahvis-

taminen sekä sisällön tekemiseen ja jakamiseen liittyvien taitojen harjaannuttaminen.

## ETSITÄÄN UUSI NÄKÖKULMA:

### LUOVUUDEN JA ALOITTEELLISUUDEN TUKEMINEN

Oppimalla lähiseudun tutuissa liikunta- ja urheiluympäristöissä ja -harrastuspaikoissa ja käyttämällä verkkoa sisällön tuottamisessa ja jakamisessa voidaan yhdistää oppijoiden omia kiinnostuksen kohteita ja osaamista oppimistavoitteisiin. Tämä tukee aloitteellisuutta ja rohkaisee kyseenalaistamaan totuttuja ajattelu- ja toimintatapoja.

Oppimateriaalin tehtävät voidaan suunnitella yhdessä oppijoiden kanssa. Esimerkiksi se mihin lähiseudun liikunta- ja urheiluympäristökohteisiin tutustutaan tai mitkä kätkötetään sekä minkälainen teos tehdään ja miten se jaetaan, voidaan päättää yhdessä. Myös opittavat sisällöt ja oppimistavoitteet voidaan asettaa yhdessä oppijoiden kanssa.

Uusia näkökulmia tuttuihin ympäristöihin etsitään myös ulkona liikunta- ja kulttuuriympäristöjä havainnoitaessa ja dokumentoidessa. Oppimateriaaliin on koottu toimintaehdotuksia havainnoinnin tueksi. (s. 30)

## LÄHDETÄÄN ULOS OPPIMAAN:

### OSALLISUUDEN JA TOIMINNALLISUUDEN VAHVISTAMINEN

Kulttuuriympäristösuunnistus ja geokätköily työtapoina voivat edistää hyvien oppimiskokemusten syntymistä: ne ovat toiminnallisia ja terveyttä edistäviä, tarjoavat kiinnostavia haasteita ja ongelmia ja antavat mahdollisuuksia erilaisille tyyleille oppia ja opettaa. Ne ovat mahdollisesti myös hauskoja tapoja oppia!

Aidossa kulttuuriympäristössä on mahdollistaa korostaa oppijoiden aktiivista roolia ympäristön havainnoijina, kokijoina ja tulkitsijoina. Tämä tukee oppijoiden suhteen muodostumista lähiympäristöön sekä oppijoiden käsitystä itsestään aktiivisina ja vastuullisina toimijoina suhteessa lähiympäristöön.

## TEHDÄÄN ITSE: SISÄLLÖN TUOTTAMISEN

### JA JAKAMISEN TAITOJEN HARJAANNUTTAMINEN

KULTTUURIYMPÄRISTÖ UUSI SILMIN -osiossa sisällön tuottamiseen ja jakamiseen liittyviä taitoja harjaannutetaan koostamalla liikunta- ja urheiluympäristössä tehtyjen havaintojen, saatujen kokemusten sekä tiedonhankinnan pohjalta teos sekä esittelemällä se muille. Oppimateriaaliin on kerätty runsaasti ideoita siitä, mikä teos voi olla (s.10). Teoksen tekemisessä ja jakamisessa voi hyödyntää esimerkiksi Linkki-oppimisympäristön sosiaalisen median työkaluja sekä kartta-alustaa.

KULTTUURIYMPÄRISTÖ KÄTKÖSSÄ -osiossa tehdään itse geokätköjä – valitaan kätköpaikat, suunnitellaan purkit ja laaditaan kätkökuvaukset. Geokätköjen koordinaatit ja kuvaukset voidaan myös jakaa verkossa esimerkiksi Linkki- oppimisyhteisön blogissa.

*Kulttuuriympäristöä koskevat tiedot ja taidot sekä tunne kuulumisesta ympäristöön edistävät aktiivista ja vastuullista toimintaa kulttuuriympäristön vaalimiseksi ja kehittämiseksi.*

*Tapiolan ulkoallas, Espoo.*

*Kuva: Museovirasto / Volker von Bonin.*



# KULTTUURIYMPÄRISTÖ UUSIN SILMIN

***Milloin viimeksi katsoit kunnolla paikkakuntasi urheilukenttää, palloiluhallia tai pururataa? Tässä osiossa lähdetään ulos oppimaan uusia tapoja havainnoida ja tarkkailla ympäristöä.***

Tehtävissä harjoitellaan eri aistien käyttämistä, yksityiskohtien ja kokonaisuuksien havainnointia, saadaan uutta tietoa lähiseudun liikunta- ja urheilu ympäristöistä sekä tehdään omannäköinen liikunta- ja urheilu ympäristöihin liittyvä teos. Tehtävien suorittaminen harjaannuttaa kulttuuriympäristön lukutaitoa ja edistää suhteen muodostumista lähellä olevaan kulttuuriympäristöön.

Osio koostuu kolmesta erilaajuisesta tehtäväkokonaisuudesta, joita voi myös yhdistellä mahdollisuuksien ja oppijoiden kiinnostuksen mukaan. Näkökulmaa muuttamalla tehtäväkokonaisuudet sopivat eri oppiaineiden opetukseen. Esimerkkejä eri oppiaineille soveltuvista näkökulmista löytyy s. 19–20. Suoritettavat tehtävät ja niiden toteuttamistavat on mahdollista suunnitella yhdessä oppijoiden kanssa. Tehtävien arvioinnista voidaan päättää koulussa.

KIERRELLÄÄN KUNNOLLA -tehtäväkokonaisuudessa lähdetään kulttuuriympäristösuunnistukselle lähiseudun liikunta- ja urheilu ympäristöihin.

POIKETAAN PAIKALLE -tehtäväkokonaisuudessa tutustutaan oppijoille tärkeään liikunta- tai urheilu ympäristöön sekä kouluun lähiliikunta- paikkana.

TUTKITAAN TARKKAAN -tehtäväkokonaisuus ohjeistaa teemapäivän tai projektin toteuttamisessa.

*Kupittaa urheiluhalli, Turku. Kouvolan jäähalli. Kuusankosken urheilutalo. OSG-areena, Turku. Kuvat: Minna Salonen.*



## KIERRELLÄN KUNNOLLA: LÄHDETÄÄN KULTTUURIYMPÄRISTÖSUUNNISTUKSELLE

Kulttuuriympäristösuunnistus-tehtäväkokonaisuudessa laaditaan ja kierretään reitti, jonka varrella voi olla 1–5 lähiseudun liikunta- ja urheiluympäristökohdetta. Kohteisiin voi tutustua joko koko luokan voimin tai pienissä ryhmissä. Tehtäväkokonaisuuteen kuuluu aikaa 2–4 oppituntia.

Liikunta- ja urheiluympäristöjen kirjo on varsin laaja, joten kulttuuriympäristösuunnistuksen kohteet voivat olla hyvinkin erilaisia: esimerkiksi pururata, urheilukenttä, jäähalli, tanssilava tai uimaranta. Suunnistusta suunniteltaessa kannattaa huomioida myös vähemmän tunnetut kohteet kuten vanhan hyppyrimäen rauniot tai parkour-harrastajien harjoituspaikat.

**1. OPETTAJALLE JA OHJAAJALLE: VALMISTAUTUMINEN ENNEN TUNTIA**  
Ennen tuntia kannattaa rekisteröityä ja tutustua Linkki-oppimisyhteisöön. Voit liittää myös oppilaasi Linkkiin. Linkistä löydät Kunnan kulttuuriympäristöt – ERP2012-ryhmän, johon liittymällä pääsette jakamaan laatimaan sisältöä kartta-alustalla ja sosiaalisen median sovelluksia käyttämällä sekä tutustumaan muiden osallistujien töihin.

Ohjeet löytyvät Liikkeelle!-verkkopalvelun sivuilta osoitteesta [www.liikkeenlemparisto.fi/oppimisymparisto-linkki/aloitusopas](http://www.liikkeenlemparisto.fi/oppimisymparisto-linkki/aloitusopas).

Kulttuuriympäristösuunnistuksen voi toteuttaa myös ilman Linkki-oppimisyhteisön käyttöä.

**2. MOTIVOINTI, TIEDONHAKU JA TAVOITTEIDEN ASETTAMINEN**  
Motivointia varten oppimateriaaliin on laadittu kolme PowerPoint-esitystä sekä koottu linkkejä, joita voit halutessasi hyödyntää. Motivointimateriaali löytyy oppimateriaalin verkkosivuilta osoitteesta [www.kulttuuriperintokasvatus.fi](http://www.kulttuuriperintokasvatus.fi) [☞](#) Opetusaineistot [☞](#) Kunnan kulttuuriympäristöt [☞](#) Tuki- ja lisämateriaali [☞](#) Motivointi

*Oppitunnin voi pitää myös skeittipuistossa! Tutustu "Oppitunti skeittipuistossa" -opiskelumateriaaliin osoitteessa [www.kulttuuriperintokasvatus.fi](http://www.kulttuuriperintokasvatus.fi). Kuvassa Suutarilan yläkoulun oppilaita Micropoliksen skeittipuistossa Helsingissä. Kuva: Jussi Pakkala.*



Oppijat voivat valmistautua kulttuuriympäristösuunnistukseen omatoimisella tiedonhaulla: Mitä liikuntapaikkoja seudulta löytyy? Miten liikunta- ja urheiluympäristöt ovat ajan saatossa muuttaneet: mitä on ollut ennen, mitä on nyt, mitä on tulossa?

Tiedonhaussa voi hyödyntää esimerkiksi haastatteluja, internetsivuja, kirjoja, sanomalehti- ja muita arkistoja, matkailuinfoa tai paikallisia yhdistyksiä ja muita toimijoita. Tiedonhaussa voi hyödyntää myös oppimateriaaliin koottuja tiedonhakulinkejä, jotka löytyvät oppimateriaalin verkkosivuilta osoitteesta

[www.kulttuuriperintokasvatus.fi](http://www.kulttuuriperintokasvatus.fi) [☞](#) Opetusaineistot [☞](#) Kunnan kulttuuriympäristöt [☞](#) Tuki- ja lisämateriaali [☞](#) Tiedonhaku

Tarkoituksena on, että oppijat perehtyvät lähiseudun liikunta- ja urheiluympäristöihin ja löytävät näin itseään kiinnostavia näkökulmia ja paikkoja, joita voidaan lähteä tutkimaan tarkemmin. Tämä osa-alue voidaan toteuttaa myös ennakkotehtävänä, esimerkiksi kotitehtävänä.

Aihepiiriin tutustumisen jälkeen on aika päättää, mitä halutaan oppia ja miten. Pohtikaa oppijoiden kanssa eri näkökulmia ja



asettaa oppimistavoitteet. Voitte myös valita kulttuuriympäristösuunnistuksen kohteet sekä suunnitella reitin yhdessä.

Kannattaa selvittää, olisiko joihinkin lähiseutunne liikunta- ja urheiluympäristöihin tai -kohteisiin saatavilla opastusta. Pohtikaa, teettekö suunnistuksen koko luokan voimin vai pienryhmissä. Jos mahdollisia kohteita on paljon, voivat eri ryhmät tehdä myös erilaisia reittejä. Reittien suunnittelussa voitte halutessanne käyttää apuna myös Linkki-oppimisyhteisön karttapohjaa.

### 3. LÄHDETÄÄN ULOS OPPIMAAN!

Liikunta- ja urheiluympäristössä keskeistä on tukea oppijoita havainnoimaan ja dokumentoimaan ympäristöä sekä kiinnittämään huomiota omaan kokemukseensa ympäristöstä. Ottakaa eri aistit käyttöön ja tarkastelkaa kohdetta eri puolilta ja kohdistista. Etsikää kiinnostavia yksityiskohtia ja uusia näkökulmia.

Dokumentoikaa havaintojanne paikan päällä näkökulmastanne riippuen esimerkiksi ottamalla kuvia, videoimalla, äänittämällä, tekemällä muistiinpanoja ja luonnoksia. Suunnitelkaa etukäteen, miten aiotte hyödyntää paikan päällä tehtyä dokumentointia teoksen tai johtopäätösten laatimisessa. Dokumentointia voi hyödyntää havainnoinnin tukena – se auttaa kohdistamaan havaitsemista esimerkiksi yksityiskohtiin tai laajempiin kokonaisuuksiin.

Havainnoinnin tueksi oppimateriaaliin on laadittu toimintaehdotuksia, joita voitte halutessanne hyödyntää. Ehdotukset löytyvät sivulta 30.

### 4. TEHDÄÄN ITSE!

Valmistakaa havaintojenne ja kokemusten, tiedonhaun sekä dokumentoinnin pohjalta haluamanne teos. Teos voi olla esimerkiksi kirjoitelma liikuntapaikkamuistosta, kohteen mainos tai esittely paperisena tai sähköisenä julisteena tai Linkki-oppimisympäristön kartta-alustalla, uutislähetys, kannanotto liikuntapaikan säilyttämi-

sen puolesta tai vaikka liikuntapaikkaräppi.

Jos käytätte Linkki-oppimisympäristöä teoksen tekemisessä ja jakamisessa, voitte hyödyntää kartta-alustan lisäksi myös sosiaalisen media sovelluksia. Linkkiin tallennettava sisältö voi sisältää tekstiä, kuvia, videoita tai vaikkapa PowerPoint-esityksen.

### 5. LOPPUKESKUSTELU JA YHTEENVETO

Lopuksi kukin oppija tai ryhmä voi esitellä teoksensa muille tai käydä esimerkiksi Linkki-oppimisyhteisössä kommentoimassa muiden teoksia. Vertailkaa erilaisia näkemyksiä. Mitä eroja ja yhtäläisyyksiä niistä löytyy? Millainen kokonaiskuva liikunta- ja urheilu ympäristöstä syntyy eri näkemysten perusteella?

Esittelyjen jälkeen voitte keskustella kulttuuriympäristösuunnistukseen onnistumisesta sekä opitusta sisällöstä. Keskustelkaa myös paikkakuntanne muista kulttuuriympäristöistä tai kulttuuriympäristöistä yleensä - mitä ne teille kertovat ja merkitsevät?

#### HAVAINNOINTIVINKKI

Jakakaa ryhmän jäsenille eri rooleja: yksi on havainnoiva tiedemies, toinen toimittaja, joka kirjoittaa kommentit ylös, kolmas on valokuvaaja ja neljäs taiteilija, joka luonnostelee oman näkemyksensä haluamallaan tavalla. Kierrättäkää tehtäviä niin, että kaikki saavat kokeilla eri rooleja.

## IDEOITA TEOKSEKSI

Paikkatiedon tuottaminen: sopivan sisällön koostaminen ja syöttäminen paikkatietojärjestelmään.

Esite, kirjanen tai lehti.

Juliste/posteri kohteesta liikuntapaikan seinälle

Opaskyltti tai internetistä ladattava opastus (esim. PowerPoint-esitys) paikkakuntanne liikunta- ja urheiluympäristöihin

Liikuntapaikan mainos (tv-, lehti, radio, internet), juttu tai mielipidekirjoitus esimerkiksi paikallislehteen

Näytelmä tai roolipeli

Neulegraffiti tai muu ympäristötaideteos

Kirjoitelma omista liikuntapaikkamuistoistanne. Lähettäkää kirjoitelmat myös Suomen kansallismuseolle, joka kerää tietoja suomalaisille tärkeistä liikuntaympäristöistä. Kyselyyn toivotaan vastauksia 1.10.2012 mennessä. Ohjeet löytyvät Museoviraston sivuilta.

[www.nba.fi/fi/ajankohtaista/tiedotearkisto?Article=5666](http://www.nba.fi/fi/ajankohtaista/tiedotearkisto?Article=5666)

Ehdotus, kannanotto tai vetoamus koskien kuntaan rakennettavaa liikuntapaikka, vanhan liikuntapaikan kunnostusta tai purkamista

Oppijat oppaina: oppijat esittelevät kohteet paikan päällä muille oppijoille, koulun henkilökunnalle tai vanhemmille

Oppijan oma päiväkirja tai blogi, johon kirjataan havainnot, aistimukset, laajemmat pohdinnat – aiheena voi olla esimerkiksi rakennusten suojeleminen tai uuden rakentaminen.

Blogi voidaan toteuttaa myös Linkki-oppimisyhteisössä.

Teos voi olla myös tuote kuten opaskilpi tai liikuntaväline.



Suomen 30 000 liikuntapaikasta osa on päässyt Linkin karttapohjalle. Lisätkää kartalle oman paikkakuntanne liikuntapaikat! Katso ohjeet s. 8. Kuva: Liikkeelle-verkkopalvelu/Maanmittauslaitos.

## POIKETAAN PAIKALLE: TUTUSTUTAAN LÄHILIIKUNTAPAIKKoihin

Kulttuuriympäristöä ei tarvitse etsiä kaukaa. Poiketaan paikalle -tehtäväkokonaisuudessa on kaksi tehtävää, joissa tutustutaan kahteen oppijalle tärkeään kohteeseen eli itselle merkitykselliseen liikunta- tai urheilu ympäristöön sekä kouluun liikuntaympäristönä. Voitte valita tehtävistä toisen (vievät aikaa 1–2 oppituntia). Osa työstä tehdään tuntien ulkopuolella, joko välituntisin tai kotitehtävänä.

### MINUN LIIKUNTAPAIKKANI

Minun liikuntapaikkani -tehtävässä oppijoille annetaan kotitehtäväksi tutkia heille itselleen läheistä liikuntapaikkaa vapaa-ajallaan. Kyseessä voi olla esimerkiksi omaan liikunta- tai urheiluharrastukseen liittyvä paikka tai jokin muu oppijalle merkityksellinen liikunta- tai urheilu ympäristö. Useampi oppija voi hyvin tutustua samaan kohteeseen ja jokaisella on oma lähestymistapansa aiheeseen.

#### 1. OPETTAJALLE TAI OHJAAJALLE: VALMISTAUTUMINEN ENNEN TUNTIA

Ennen tuntia kannattaa rekisteröityä ja tutustua Linkki-oppimisyhteisöön.

Ohjeet löytyvät Liikkeelle- verkkopalvelun sivuilta osoitteesta [www.liikkeelleymparisto.fi/oppimisymparisto-linkki/aloitusopas](http://www.liikkeelleymparisto.fi/oppimisymparisto-linkki/aloitusopas)

Voit liittää myös oppilaasi Linkkiin. Linkistä löydät Kunnon kulttuuriympäristöt – ERP2012-ryhmän, johon liittymällä pääsette jakamaan laatimaanne sisältöä kartta-alustalla ja/tai sosiaalisen median sovelluksia käyttämällä sekä tutustumaan muiden osallistujien töihin.

Tehtävän voi toteuttaa myös ilman Linkki-oppimisyhteisön käyttöä.

#### 2. MOTIVOINTI

Pohtikaa ja ottakaa selvää, millaisia erilaisia liikunta- ja urheilupaikkoja lähiseudullanne on. Mitä niistä käytätte itse?

Motivointia varten oppimateriaaliin on laadittu kolme PowerPoint -esitystä sekä koottu linkkejä, joita voit halutessasi hyödyntää. Motivointimateriaali löytyy oppimateriaalin verkkosivuilta osoitteesta

[www.kulttuuriiperintokasvatus.fi](http://www.kulttuuriiperintokasvatus.fi) [Opetusaineistot](#) [Kunnon kulttuuriympäristöt](#) [Tuki- ja lisämateriaali](#) [Motivointi](#)

#### 3. LÄHDETÄÄN ULOS OPPIMAAN!

Oppijat voi ohjeistaa tutkimaan valitsemaansa liikunta- tai urheilu ympäristökohdetta joko omana itsenään tai vaihtoehtoisesti he voivat valita itselleen jonkin roolin, jonka mukaisesti he tarkastelevat kohdetta. Rooli voi olla esimerkiksi lapsi, vanhus, turisti, arkkitehti tai sata vuotta sitten paikalla elänyt ihminen. Tavoitteena on, että oppijat havainnoivat ennestään ehkä varsin tuttua kohdetta uudesta näkökulmasta ja pohtivat omaa suhdettaan kohteeseen. Ohjeista oppijoita dokumentoimaan havaintojansa paikan päällä esimerkiksi ottamalla kuvia, videoimalla, tekemällä muistiinpanoja tai luonnoksia. Dokumentoinnin tuloksia työstetään oppitunnilla. Katso lisää toimintaehdotuksia havainnoinnin tueksi sivulta 30.

#### 4. TEHDÄÄN ITSE!

Oppitunnilla oppijat voivat hankkia lisätietoa valitsemastaan kohteesta. Tiedonhaussa voi hyödyntää esimerkiksi tietoa oman liikunta- tai urheilulajin historiasta. Ks.

[www.kulttuuriperintokasvatus.fi](http://www.kulttuuriperintokasvatus.fi) Opetusaineistot • Kunnon kulttuuriympäristöt • Tuki- ja lisämateriaali • Tiedonhaku

Oppijat voivat laatia keräämästään materiaalista (dokumentointi ja tiedonhaku) koosteen Linkki-oppimisyhteisön kartta-alustalle. Kooste voi sisältää esimerkiksi lyhyen esittelyn kohteesta, kuvia ja videota. Kohteesta voi laatia myös julisteen laitettavaksi kyseisen liikuntapaikan seinälle. Oppijat voivat myös esitellä kohteensa suullisesti luokalle, laatia kirjoitelman itselleen tärkeästä liikunta-paikasta tai siihen liittyvästä muistosta tai haastatella omia iso-vanhempiaan heille tärkeästä liikuntapaikasta ja siihen liittyvistä muistoista.

Lisää ideoita teokseksi löytyy sivulta 10.

#### 5. LOPPUKESKUSTELU JA YHTEENVETO

Keskustelkaa lopuksi esillä olleista liikunta- ja urheiluympäristöistä. Tuliko esille uusia liikunta- ja urheiluympäristöjä? Minkälaisia mahdollisuuksia paikkakunnallanne on harrastaa eri lajeja?

#### KYSYMYKSIÄ HAVAINNOINNIN TUEKSI

Eri aistit käyttöön: miltä kohteessa tuoksuu? Miltä siellä kuulostaa? Miltä pinnat tuntuvat?

Mitä et ole ennen huomannut?

Miltä kohde näyttää peilistä tai lintu- ja sammakkoperspektiivistä?

Mitä kohteessa tehdään? Mitä siellä voisi tehdä? Keksitkö uusia käyttötarkoituksia?

Ketkä kohdetta käyttävät? Kuinka lapsi/vanhus/näkövammainen kokee kohteen?

Miten kohdetta pitäisi kehittää?

*Kulttuuriympäristön havainnointitaitojen harjaannuttamisen voi hyvin aloittaa siinä ympäristössä, jossa oppilaat liikkuvat päivittäin.*

*Korian koulu, Kouvola.  
Kupittaaan mato, Turku.  
Kuvat: Minna Salonen.*



## KOULU LIIKUNTAPAIKKANA

Koulu liikuntapaikkana -tehtävässä tarkastellaan, miten koulukennus ja -piha sopivat liikuntapaikaksi ja kuinka sitä voisi kehittää. Tarkoituksena on tarkkailla, kuinka koulussa liikutaan sekä ideoida ja toteuttaa helppoja tapoja lisätä liikuntaa kouluympäristössä.

### 1. MOTIVOINTI JA TIEDONHAKU

Motivointia varten oppimateriaaliin on laadittu kolme PowerPoint-esitystä sekä koottu linkkejä, joita voit halutessasi hyödyntää. Motivointimateriaali löytyy oppimateriaalin verkkosivuilta osoitteesta [www.kulttuuriperintokasvatus.fi](http://www.kulttuuriperintokasvatus.fi) [☞](#) Opetusaineistot [☞](#) Kunnan kulttuuriympäristöt [☞](#) Tuki- ja lisämateriaali [☞](#) Motivointi

Kysy oppilailta, mitä he tekivät edellisellä välitunnilla. Kuinka moni harrasti jonkinlaista liikuntaa? Pohtikaa luokassa, millainen olisi ihanteellinen koulualue. Mitä kaikkea siellä voisi tehdä? Millainen olisi ihanteellinen väli- tai hyppytunti koulun pihalla? Miten oppijat haluaisivat liikkua koulussa?

Perehtykää muissa kouluissa toteutettuihin lähiliikuntahankkeisiin. Tutustukaa esimerkiksi ”Koulupihat lähiliikuntapaikkoina – Ideaopas” (Nuori Suomi 2006) [www.nuorisuomi.fi/koulu\\_materiaalit](http://www.nuorisuomi.fi/koulu_materiaalit). Miettikää myös, miten kouluissa liikuttiin entisaikaan. Voisiko vanhoja ideoita kierrättää? Voitte hyödyntää esimerkiksi verkkosivuja osoitteessa [www.perinneleikit.fi](http://www.perinneleikit.fi).

Lisää aineistoa tiedonhakua varten löytyy oppimateriaalin verkkosivuilta osoitteesta [www.kulttuuriperintokasvatus.fi](http://www.kulttuuriperintokasvatus.fi) [☞](#) Opetusaineistot [☞](#) Kunnan kulttuuriympäristöt [☞](#) Tuki- ja lisämateriaali [☞](#) Tiedonhaku

### 2. LÄHDETÄÄN ULOS OPPIMAAN!

Oppijoille voi antaa kotitehtäväksi tutkia koulun aluetta ja ihmisten käyttäytymistä siellä viikon ajan. Tarkoituksena on havainnoida koulun liikuntamahdollisuuksia sekä dokumentoida havaintoja. Houkutteleeko koulu liikkumaan? Missä oppijat oleilevat väli- tai hyppytunneilla? Entä henkilökunta? Voisiko suosittuihin paikkoihin

kehittää liikkumiseen houkuttelevia rakenteita? Oppijat voivat myös haastatella muiden luokkien oppilaita ja koulun henkilökuntaa siitä, millaisia liikuntamahdollisuuksia koululle toivottaisiin.

### 3. TEHDÄÄN ITSE!

Kun viikko on kulunut, kerätkää havainnot yhteen. Tarkastelkaa tuloksia: kuinka paljon koulussanne liikutaan? Miten liikuntamahdollisuuksia hyödynnetään? Ideoikaa sitten yhdessä helppoja ja edullisia tapoja lisätä liikuntaa kouluympäristössä. Paras idea toteutetaan. Voitte esimerkiksi

- VETÄÄ TAUKOJUMPAN KESKUSRADION KAUSTA
- SUUNNITELLA LIIKUNTASALIIN TAI PIHALLE ESTERADAN TAI LABYRINTIN
- ESITELLÄ VÄLITUNNILLA JONKIN VANHAN TAI ERIKOISEMMAN PIHAPELIN - TAI KEKSIÄ OMAN
- LAATIA LIIKKUMAAN INNOSTAVIA JULISTEITA TAI KYLTTEJÄ SOPIVIIN PAIKKOKIHIIN
- PIILOTTAA GEOKÄTKÖN KOULUN ALUEELLE (KS. KULTTUURIYMPÄRISTÖ KÄTKÖSSÄ -OSIO, S. 21).
- LAATIA SUUNNITELMAN, MITEN KOULUA VOISI KEHITTÄÄ LIIKUNTA-PAIKKANA. LUOVUTTAKAA SUUNNITELMA KOULUNNE REHTORILLE JA KOULUN JOHTOKUNNALLE.

### 4. LOPPUKESKUSTELU JA YHTEENVETO

Keskustelkaa lopuksi miten tehtävä onnistui – toteutuivatko ehdotuksenne? Käsiteltäviä kysymyksiä voivat olla esimerkiksi seuraavat:

- LISÄÄNTYIKÖ LIIKKUMINEN KOULUN ALUEELLA?
- KANNATTAISIKO TOTEUTUKSISTA TEHDÄ PYSYVÄ OSA KOULUN YMPÄRISTÖÄ?
- ONKO LÄHILIIKUNTAAN KANNUSTAMINEN HYÖDYLLISTÄ? MIKSI?

## TUTKITAAN TARKKAAN: SYVENNYTÄÄN KULTTUURIYMPÄRISTÖÖN

Tiesitkö, että Suomessa on yli 30 000 liikuntapaikkaa? Kuinka moni niistä sijaitsee teidän lähiympäristössänne? Tutkitaan tarkkaan -tehtäväkokonaisuus antaa vinkkejä monipuolisen TEEMAPÄIVÄN tai antoisan PROJEKTIN toteuttamiseen.

### KULTTUURIYMPÄRISTÖN TEEMAPÄIVÄ

Kulttuuriympäristön teemapäivän aikana tutustutaan lähiseudun kulttuuriympäristöihin ennalta valitun teeman mukaisesti. Tässä esimerkissä teemana on liikunta- ja urheilu ympäristöt, joihin järjestetään opastettu kierros. Kierrokseen voi mahdollisuuksien mukaan sisällyttää tilaisuuden kokeilla uusia tai perinteisiä liikunta- ja urheilulajeja sekä -välineitä. Teemapäivään voi kuulua myös geokätköilyä eri muodoissa (ks. Kulttuuriympäristö kätöksä -osio, sivu 21). Eväiksi voi tarjota perinteisiä liikuntaretken eväsruokia, esimerkiksi nuotiolla paistettua tikkupullaa tai makkaraa ja mehua.

Teemapäivän voitte järjestää oman koulun voimin tai pyytää naapurikoulunkin mukaan. Teemapäivän voi yhdistää myös osaksi liikuntapäivää.

#### 1. TEEMAPÄIVÄN VALMISTELU

Teemapäivän KOHTEET kannattaa valita niin, että valikoima on mahdollisimman monipuolinen. Sopivia kohteita voi etsiä vaikkapa oman kunnan internetsivuilta tai liikuntapaikkarekisteristä [www.liikuntapaikat.fi](http://www.liikuntapaikat.fi). Jo hyvissä ajoin kannattaa ottaa yhteyttä kohteesta vastaaviin tahoihin ja sopia tutustumiskäynnistä sekä mahdollisesta opastuksesta.

OPPAIKSI tai YHTEISTYÖKUMPPANEIKSI voitte pyytää päivän teemaan sopivia paikallisia toimijoita kuten vanhempainyhdistyksiä, museota, kotiseutu- tai kyläyhdistyksiä, asukas- tai kaupunginosayhdistystä, urheiluseuroja tai muita järjestöjä. Oppaina voivat toimia myös koulun omat oppilaat tai opiskelijat. Tällöin kukin luokka tai ryhmä voi esimerkiksi etukäteen perehtyä yhteen kohteeseen, suunnitella opastuksen ja muuta kohteeseen sopivaa toimintaa sekä valmistaa sopivaa esittelymateriaalia. Opastukset kannattaa hoitaa vuoroissa, jotta kaikki ehtivät päivän mittaan käydä muillakin kohteilla.

Kun kohteet ovat selvillä, laatikaa niistä REITTIKARTTA. Reitin voi toteuttaa myös geokätköilynä, jolloin osallistujille jaetaan kartat ja mahdolliset gps-laitteet ja kohteiden koordinaatit, tai vaikkapa salapoliisitehtävänä, jolloin heidän on selvittävä seuraava kohde vinkkien perusteella. Reittejä kannattaa muunnella eri ryhmiä varten, jotta kohteet eivät ruuhkaannu.

Muista laatia teemapäivästä myös TIEDOTE huoltajia varten. Tiedotteessa on hyvä mainita vierailukohteista sekä tarvittavista varusteista. Teemapäivästä kannattaa tehdä myös osallistujille jaettava AIKATAULU, jotta kaikki tietävät kuinka päivä etenee. Aikataulun voi liittää kotiin jaettavaan tiedotteeseen. Oppilaiden laatima ja levittämä lehdistötiedote on myös aina paikallaan.

## 2. TEEMAPÄIVÄ

Teemapäivän aluksi kokoonnutaan koululle, jossa jaetaan osallistujille reittikartat tai ohjeet ensimmäisen kohteen löytämiseksi sekä päivän aikataulu. Osallistujat lähetetään porrastetusti kohteisiin. Katso esimerkkitoetus: Päivä Korian Pioneeripuistossa.

## 3. LOPPUKESKUSTELU JA YHTEENVETO

Teemapäivän jälkeen kannattaa tehdä yhteenveto teemapäivän onnistumisesta ja keskustella opitusta sisällöstä. Keskustelkaa myös paikkakuntanne muista kulttuuriympäristöistä tai kulttuuriympäristöistä yleensä – mitä ne teille kertovat ja merkitsevät?

*Teemapäivää voi viettää myös laskettelurinteessä.  
Hiihtohissi Ellivuorella 1970-luvulla.  
Kuva: Museovirasto/  
Teuvo Kanerva.*



## Päivä Korian Pioneeripuistossa

Korian Pioneeripuisto on entinen varuskunta-alue, johon kuuluu niin vanhoja kasarmirakennuksia, muistoja sota-ajalta kuin luonto-arvoiltaan merkittävää vanhaa metsää ja Kymijoen rantamaastoa. Nykyään Pioneeripuisto on alueensa asukkailla merkittävä ulkoilu- ja virkistysalue. Monipuolisuutensa takia se soveltuu hyvin liikunta- ja urheiluympäristöt -teemapäivän tutustumiskohteeksi.

### 1. ALUSTAVA SUUNNITTELU

Teemapäivää aletaan suunnitella hyvissä ajoin. Päätetään ajankohta ja sisältö alustavasti. Mietitään, keihin on otettava yhteyttä. Otetaan yhteyttä alueen asukasyhdistykseen ja sovitaan teemapäivästä ja sen ajankohdasta heidän kanssaan. Kysytään, löytyisikö asukasyhdistyksen kautta sopivaa opasta rakennusvierailuun. Varmistetaan päivämäärä. Pyydetään paikallisia kyykkäharrastajia esittelemään lajiaan teemapäivänä. Valitaan tiedotuksesta vastaava opettaja.

### 2. SISÄLLÖN VALMISTELU

Ideoidaan teemapäivän tarkka sisältö. Sovitaan, että jokainen luokka osallistuu päivän järjestelyihin ja toteutukseen tutustumalla Pioneeripuistoon yhdestä näkökulmasta ja esittelemällä näkökulmansa teemapäivänä muille haluamallaan tavalla.

### LUOKKIEN JÄRJESTÄMÄ OHJELMA:

#### PIONEERIPUISTON HISTORIA -ESITTELY

Vastuuluokka laatii esittelyn Pioneeripuiston eri vaiheista ja käyttöta-voista. Esittely toteutetaan PowerPointin avulla.

#### PIONEERIPUISTON KASARMIT -ESITTELY

Vastuuluokka valmistaa paikalle opaskyltit kasarmialueen keskeisistä rakennuksista. Lisäksi selvitetään, olisiko mahdollista päästä tutustu-maan jonkin rakennuksen sisätiloihin ulkopuolisen oppaan johdolla. Opastuksissa on huomioitava, että osa rakennuksista on nykyään asuinkäytössä ja toisissa toimii erilaisia yrityksiä.

#### PIONEERIPUISTON MUUT RAKENNETUT KOHTEET -ESITTELY

Pioneeripuistossa sijaitsee mm. Pioneerimuistomerkki, sotasaaliina Neuvostoliitosta tuotu vanha silta sekä varuskunta-ajalta peräisin olevia poteroita ja bunkkereita. Lisäksi puiston välittömässä läheisyydessä sijaitsevat Korian sillat ja Kallioniemen tanssilava. Vastuuluokka kartoittaa muut kiinnostavat rakennetut kohteet ja laatii teemapäivää varten opastetun kiertokävelyn näissä kohteissa. Pioneeripuiston luonto -esittely. Vastuuluokka laatii luontopolun, jolla esitellään Pioneeripuiston luontokohteita.

#### GEOKÄTKÖILYÄ PIONEERIPUISTOSSA

Vastuuluokka laatii kolme geokätköä osallistujien etsittäviksi. Kätkö-kuvaukset tulostetaan ja jaetaan osallistujille teemapäivänä.

#### MAKKARANPAISTOA KYMIJOEN VARRESSA OLEVALLA LAAVULLA

Vastuuluokka huolehtii nuotion ylläpidosta, makkarakepeistä, eväiden jakamisesta sekä ympäristön siistinä pysymisestä.

#### MUU OHJELMA

Kyykkäharrastajien kanssa sovittu lajiesittely kasarmin hiekkakentällä. Valokuvauskilpailu teemapäivän osallistujille.



### 3. TIEDOTUS

Tiedotetaan teemapäivästä alueen asukkaille, yhdistyksille ja yrityksille muutamaa viikkoa ennen tapahtumaa. Lehdistötiedote kannattaa lähettää n. viikkoa aikaisemmin

Kutsutaan teemapäivään mukaan myös alueen asukkaat, huoltajat sekä paikallislehtien ja -radion edustajat.

Ilmoitetaan teemapäivä Euroopan rakennusperintöpäivien tapahtumakalenteriin

[www.rakennusperinto.fi/tapahtumat/fi\\_FI/lisaa\\_tapahtuma/](http://www.rakennusperinto.fi/tapahtumat/fi_FI/lisaa_tapahtuma/)

Teemapäivää varten laaditaan ohjelmalehtinen, johon sisältyy päivän aikataulu, Pioneeripuiston yleiskartta ja saapumisohjeet. Ohjelmalehtinen jaetaan kutsujen liitteenä.

### 4. TOTEUTUS

Kukin luokka vastaa oman ohjelmanumeronsa toteutuksesta.

Järjestetään infopiste, joka huolehtii vieraiden opastuksesta, ensiavusta, kameroiden ja gps-laitteiden lainauksesta sekä valokuvakilpailuun osallistuvien kuvien tallentamisesta.

Teemapäivän aikataulu

8.30–10 Valmistautuminen teemapäivään: tarvikkeiden siirtämistä ja asentamista, opasteiden kiinnittämistä, reittien tarkastamista yms.

10.00 Virallinen teemapäivän avaus

10–14 Oppilaiden omat esittelyt käynnissä

11–13 Makkaranpaistomahdollisuus laavulla

12–14 Kyykkäesittely porrastetusti

14.00 Teemapäivän lopetus

14–15 Opasteiden purku ja tarvikkeiden kuljetus koululle

*Korian Pioneeripuisto on entinen varuskunta-alue Kouvolassa, johon kuuluvat luontopolut ja vaellusreitit ovat osa kulttuuriympäristöä. Kuvat: Minna Salonen.*



## PROJEKTI

Projekti mahdollistaa syventymisen lähiseudun liikunta- ja urheiluympäristöihin esimerkiksi jonkin tietyn oppiaineen tai aihekokonaisuuden näkökulmasta. Projekti voidaan toteuttaa useamman luokan tai oppiaineen yhteistyönä tai yhden ryhmän kanssa pidemmällä aikavälillä.

### 1. VALMISTAUTUMINEN ENNEN PROJEKTIA

Ennen tuntia kannattaa rekisteröityä ja tutustua Linkki-oppimisyhteisöön. Ohjeet löytyvät Liikkeelle-verkkopalvelun sivuilta osoitteesta [www.liikkeelleymparisto.fi/oppimisymparisto-linkki/aloitusopas](http://www.liikkeelleymparisto.fi/oppimisymparisto-linkki/aloitusopas)

Voit liittää myös oppilaasi Linkkiin. Linkistä löydät Kunnan kulttuuriympäristöt – ERP2012-ryhmän, johon liittymällä pääsette jakamaan laatimaanne sisältöä kartta-alustalla ja sosiaalisen median sovelluksia käyttämällä sekä tutustumaan muiden osallistujien töihin.

Projektin voi toteuttaa myös ilman Linkki-oppimisyhteisön käyttöä.

### 2. MOTIVOINTI, TIEDONHAKU JA TAVOITTEIDEN

#### ASETTAMINEN

Motivointia varten oppimateriaaliin on laadittu kolme PowerPoint-esitystä sekä koottu linkkejä, joita voit halutessasi hyödyntää. Motivointimateriaali löytyy oppimateriaalin verkkosivuilta osoitteesta

[www.kulttuuriperintokasvatus.fi](http://www.kulttuuriperintokasvatus.fi) ☞ Opetusaineistot ☞ Kunnan kulttuuriympäristöt ☞ Tuki- ja lisämateriaali ☞ Motivointi

Oppijat voivat valmistautua projektiin omatoimisella tiedonhaualla: mitä liikunta- ja urheiluympäristöjä lähiseudulta löytyy? Miten ne ovat ajan saatossa muuttuneet: mitä on ollut ennen, mitä on nyt, mitä on tulossa?

Tiedonhaussa voi hyödyntää esimerkiksi haastatteluja, internet-sivuja, kirjoja, sanomalehti- ja muita arkistoja, matkailuinfoa ja paikallisia yhdistyksiä. Tiedonhaussa voi hyödyntää myös oppimateriaaliin koottuja tiedonhakulinkkejä, jotka löytyvät oppimateriaalin verkkosivuilta osoitteesta: [www.kulttuuriperintokasvatus.fi](http://www.kulttuuriperintokasvatus.fi) ☞ Opetusaineistot ☞ Kunnan kulttuuriympäristöt ☞ Tuki- ja lisämateriaali ☞ Tiedonhaku

Tarkoituksena on, että oppijat perehtyvät lähiseudun liikunta- ja urheiluympäristöihin ja löytävät näin itseään kiinnostavia näkökulmia sekä paikkoja, joita voidaan lähteä tutkimaan tarkemmin. Tämä osa-alue voidaan toteuttaa myös ennakkotehtävänä, esimerkiksi kotitehtävänä.

Aihepiiriin tutustumisen jälkeen on aika päättää, mitä halutaan tehdä ja oppia. Pohtikaa oppijoiden kanssa yhdessä eri mahdollisuuksia näkökulmiksi ja toteuttamistavoiksi ja asettakaa sitten oppimistavoitteet yhdessä.

*Projektissa voidaan tutkia esimerkiksi liikunta- ja urheiluympäristöjen valaistusta. Otaniemen liikuntapuisto, Otahalli 1952. Espoo. Kuva: Alvar Aalto-säätiö. Eläintarhan liikuntapuisto, Helsinki. Kuva: Hilkka Högström.*



### 3. PROJEKTISUUNNITELMAN LAATIMINEN

Kun teema on tuttu ja oppimistavoitteet selvillä, on aika laatia PROJEKTISUUNNITELMA. Valitkaa ensin projektille aihe ja toteutus-tapa. Seuraavalle sivulle on koottu joitakin vinkkejä eri oppi-aineille sopivista aiheista ja näkökulmista.

Suunnitelman tarkoituksena on, että kaikki tietävät, mitä tehdään ja miksi, kuka on vastuussa mistäkin osa-alueesta ja milloin työn on oltava valmiina. Päättäkää, teettekö yhden ison projektin vai useamman osaprojektin. Kirjatkaa projektisuunnitelma ylös ja seuratkaa sen toteutumista projektin edetessä. Sisällyttäkää suunnitelmaan ainakin TAVOITE: Mitä ollaan tekemässä ja miksi? Miten projekti tehdään? Mihin projekti johtaa?

- \* TEHTÄVÄT JA TYÖNJAKO: Kuka tekee mitäkin? Miten ryhmän kannattaa organisoiua, toimivatko oppijat itsenäisesti vai muodostetaanko erilaisia osastoja huolehtimaan eri tehtävistä?
- \* AIKATAULU: Paljonko aikaa projektiin voidaan käyttää? Milloin työn on oltava valmiina? Tarvitaanko välietappeja? Onko näköpiirissä jotakin, mikä voi vaikuttaa työn etenemiseen?
- \* RESURSSIT: Mitä välineitä projektin toteuttamiseen tarvitaan? Pitääkö niitä varata etukäteen?
- \* VIESTINTÄ: Kuinka tiedotus ja yhteydenpito järjestetään ryhmän kesken ja ulospäin? Kenelle projektista tiedotetaan ja miten?

*Projektin aiheena voi olla myös se, missä ja miten mäkihyppääjät ovat harjoitelleet ennen ja missä sitä harjoitellaan nyt. Lahden Salpausselän hyppyrinnet 1970-luvulla. Kuva: Museovirasto / Volker von Bonin.*



## NÄKÖKULMIA ERI OPPIAINEIDEN OPETUKSEEN

ÄIDINKIELI: *Liikuntapaikat kirjallisuudessa*

Etsikää kirjallisuudesta liikunta- ja urheilu ympäristöihin liittyviä viittauksia. Liittäkää nämä esimerkiksi Linkki- oppimisyhteisön kartta-alustan avulla tiettyyn kohteeseen. Projektin voi toteuttaa yhteistyössä maantieteen opetuksen kanssa.

Projekti on toteutettu Turun Suomalaisen Yhteiskoulun lukiossa. Tutustu tarkemmin osoitteessa [www.mistaolet.fi/](http://www.mistaolet.fi/)

HISTORIA, ÄIDINKIELI, PSYKOLOGIA:

*Liikuntamuistot ja -kokemukset*

Haastatelkaa isovanhempianne tai muita vanhempia henkilöitä heidän liikuntamuistoistaan tai kerätkää tietoa jonkin tietyn liikuntapaikan käyttäjistä ja heidän suhteestaan kyseiseen liikuntapaikkaan.

*Suomen kansallismuseon liikuntapaikkakysely*

Voitte myös osallistua Suomen kansallismuseon liikuntapaikkakyselyyn kirjoittamalla omista liikuntapaikkamuistoistanne. Suomen Kansallismuseo kerää tietoja suomalaisille tärkeistä liikuntaympäristöistä. Kyselyyn toivotaan vastauksia 1.10.2012 mennessä. Tarkemmat ohjeet löytyvät Museoviraston sivuilta osoitteessa

[www.nba.fi/fi/ajankohtaista/tiedotarkisto?Article=5666](http://www.nba.fi/fi/ajankohtaista/tiedotarkisto?Article=5666)

YHTEISKUNTAOPPI: *Liikuntapaikat päätöksenteon kohteina*

Suunnitellaanko paikkakunnallanne liikuntapaikan kunnostusta, rakentamista tai purkamista? Seuratkaa julkista keskustelua ja päätöksentekoprosessia. Laatikaa kannanotto, vetoamus tai mielihoidonkirjoitus.

YMPÄRISTÖ- JA LUONNONTIETO, USKONTO,

ELÄMÄNKATSOMUSTIETO: *Liikunta ja ympäristö*

Arvioi eri liikuntalajien suhdetta ympäristöön esimerkiksi energiankulutuksen näkökulmasta. Miten liikuntapaikkojen raken-

nus- ja kunnostusratkaisuissa on huomioitu kestävän kehityksen periaatteet?

KUVATAIDE, KÄSITYÖ:

*Liikuntaympäristöt eri vuorokauden-/vuodenaikoina*

Tarkastelkaa ja dokumentoikaa lähiseutunne liikunta- ja urheilu ympäristöjä eri vuorokaudenaikoina ja eri vuodenaikoina. Muuttuuko ulkonäkö, valaistus, urheilulaji, käyttäjäkunta? Suunnitelkaa ja toteuttakaa johonkin liikunta- tai urheilu ympäristöön teos, joka parantaa ympäristön laatua.

KUVATAIDE, KÄSITYÖ, HISTORIA:

*Liikuntapaikkojen arkkitehtuuria*

Perehtykää liikuntapaikkarakentamisen tyyliin, materiaaleihin ja teknisiin ratkaisuihin.

HISTORIA, MAANTIETO/-TIEDE:

*Tietyn liikuntapaikkatyypin kehitys ja eri muodot*

Miten ja minkälaisissa paikoissa ja ympäristöissä esimerkiksi jääkiekkoilua on harrastettu eri aikoina ja eri seuduilla tai eri maissa?

*Paikkatietojärjestelmät*

Laatikaa lähiseutunne liikunta- ja urheilu ympäristöistä esittelyt, jotka lisäätte paikkatietojärjestelmään. Voitte laatia esittelyt esim. päiväkotilapsille kulttuuriympäristösuunnistusta varten. Voitte myös suunnitella opastuksia ja tarjota niitä esim. päiväkodeille tai alaluokan oppilaille.

LIIKUNTA, MAANTIETO /-TIEDE: *Kätkötetty liikuntaympäristö*

Toteuttakaa geokätköjä, joita muut koulunne oppijat tai lähipiirinne voivat käydä etsimässä (ks. Kulttuuriympäristö kätkössä s. 21).

#### 4. LÄHDETÄÄN ULOS OPPIMAAN!

Kun suunnitelma on selvillä, voitte aloittaa projektin toteuttamisen. Sopikaa tarvittaessa mahdollisista tutustumiskäynneistä liikunta- tai urheiluympäristökohteissa ja haastatteluista hyvissä ajoin etukäteen.

Materiaalin hankinta saattaa tapahtua osittain myös jossakin muualla kuin itse liikunta- tai urheiluympäristössä: voitte vierailla esimerkiksi vanhainkodissa haastattelemassa ja keräämässä liikuntamuistoja, tutustua kirjaston sanomalehtiarkistoon tai seurata kunnanvaltuuston kokousta paikan päällä. Projektiin olisi kuitenkin hyvä sisällyttää Kulttuuriympäristösuunnistus (ohjeet sivulla 8), jotta oppijat pääsevät itse havainnoimaan ja kokemaan aitoja liikunta- ja urheiluympäristöjä.

Havainnoikaa suunnistusreitit varrella olevia kohteita aiheeseen sopivalla tavalla. Jos aiheena on esimerkiksi liikunta- ja urheiluympäristöjen historia, tarkastelkaa kohdetta erityisesti aikakautensa edustajana. Kuinka rakennusajankohta on vaikuttanut kohteeseen? Millainen rakennus olisi, jos se rakennettaisiin nykyään tai millaisia jälkiä aika on jättänyt (mm. kulumat, korjaukset ja muutokset)?

Dokumentoikaa havaintojanne paikan päällä esimerkiksi ottamalla kuvia, videoimalla sekä tekemällä muistiinpanoja tai luonnoksia. Toimintaehdotuksia havainnoinnin tueksi löytyy sivulta 30.

#### 5. TEHDÄÄN ITSE!

Valmistakaa keräämistänne havainnoista ja dokumenteista projektisuunnitelman mukainen teos. Teos voi olla esimerkiksi paikkakuntanne liikuntapaikkojen esittely Linkki-oppimisyhteisön karttapohjalle tai perinteinen paperijuliste tai -posterit koulun tai liikuntapaikan seinälle. Linkkiin tallennettava teos voi sisältää esimerkiksi tekstiä, kuvia, videoita tai vaikkapa PowerPoint-esityksen.

Lisää ideoita teokseksi löytyy sivulta 10.

Oppijat voivat myös pitää projektipäiväkirjaa, jonka avulla he seuraavat ja dokumentoivat omaa työskentelyään. Hyvä väline päiväkirjan pitoon on esimerkiksi Linkki-oppimisyhteisön blogi.

#### 6. LOPPUKESKUSTELU JA YHTEENVETO

Esitelmää teokset tai tuotteet toisillenne. Keskustelkaa lopuksi projektin yleisestä onnistumisesta ja opitusta sisällöstä. Keskustelkaa myös paikkakuntanne muista kulttuuriympäristöistä tai kulttuuriympäristöistä yleensä – mitä ne teille kertovat ja merkitsevät?

# KULTTUURIYMPÄRISTÖ KÄTKÖSSÄ

KULTTUURIYMPÄRISTÖ KÄTKÖSSÄ -osiossa kulttuuriympäristöön tutustumisen työtapana on geokätköily. Geokätköily tarjoaa kiinnostavia haasteita ja ongelmia oppijoiden ratkaistavaksi ja aktivoi omatoimiseen ja tavoitteelliseen työskentelyyn. Kätköily on vähän kuin aarteenetsintää – siis hauskaa! Piilottaessaan kätköä tai etsiessään sitä, oppija tarkkailee ympäristöään tavoitteellisesti, mikä kehittää kulttuuriympäristön lukutaitoa sekä edistää suhteen muodostumista lähellä olevaan kulttuuriympäristöön.

KULTTUURIYMPÄRISTÖ KÄTKÖSSÄ -osio koostuu kolmesta tehtäväkokonaisuudesta, jotka voi toteuttaa myös ilman GPS-laitteita. Geokätköily ei välttämättä vaadi GPS-laitteita tai erikoista osaamista. Monet kätköilijät ovat aloittaneet harrastuksensa pelkän kartan avulla. Kätköpaikkoja ja tehtävänantoja vaihtelemalla tehtäviä on mahdollista liittää eri oppiaineiden opetukseen. Eri tehtäviä voi myös yhdistellä mahdollisuuksien ja kiinnostuksen mukaan. Voit tehdä kätköjä eri ryhmien, koulun tai koko lähipiirinne löydettäväksi tai vaihtoehtoisesti kätköillä vain oman luokkanne tai ryhmänne kesken. Tehtävien arvioinnista voidaan päättää koulussa.

KUTSUTAAN KAVERIT – oppijoiden oma kätkö on peruskätkö, joka löytyy suoraan annetun tiedon perusteella.

MATKATAAN MUTKITELLEN – multikätköllä kierrellään etapilta toiselle.

PEITOTAAN PULMAT – mysteerikätkö vaatii ratketakseen pohdintaa ja tiedonhakuja.

## I VALMISTAUTUMINEN ENNEN TUNTIA

Lue kätköilyä koskevat yleisohjeet **KUINKA KÄTKÖILLÄÄN** sivuilta 32–34. Tutustu koulusi GPS-laitteiden toimintaan ja laadi tarvittaessa oppilaille ohjeistus laitteen käytöstä. Varmista, että GPS-laitteiden akut on ladattu.

Voit myös rekisteröityä Linkki-oppimisyhteisöön ja liittää siihen myös oppilaasi. Linkistä löydät Kunnan kulttuuriympäristöt –

*Kuvat: Minna Salonen*



ERP2012-ryhmän, johon liittymällä pääsette jakamaan kätkökuvauksia ja kätköjen koordinaatteja esimerkiksi Linkki-oppimisyhteisön blogissa tai kartta-alustalla.

Ohjeet löytyvät Liikkeelle!-verkkopalvelun sivuilta osoitteesta [www.liikkeelleymparisto.fi/oppimisymparisto-linkki/aloitusopas](http://www.liikkeelleymparisto.fi/oppimisymparisto-linkki/aloitusopas).

Tehtävien suorittaminen ei edellytä Linkki-oppimisyhteisön käyttöä.

Valitse sitten kätköttäväksi sopivat liikunta- ja urheilu ympäristöt. Ota huomioon myös harvinaisemmat liikuntaharrastukset ja paikat, joita käytetään liikuntaan muun toiminnan ohella. Valinnassa kannattaa huomioida myös sellaiset ympäristöt, joissa on aiemmin ollut tai joihin tullaan tulevaisuudessa rakentamaan liikunta- tai urheilupaikka – kuten ratsastusmaneesi, ravirata, vanhan hyppyrimäen rauniot tai jäähallin tieltä purettava vanha rakennus. Tämä osio voidaan tehdä myös yhdessä oppijoiden kanssa, ikäryhmästä ja käytettävästä ajasta riippuen.

Jos valitsemanne kohteet ovat yksityisessä omistuksessa, kysy etukäteen lupa niiden kätköttämiseen. Ei myöskään ole haitaksi kertoa kätköilysuunnitelmistanne etukäteen kohteen vahtimestarille tai kentänhoitajalle – silloin kätkönnä ei ainakaan päädy vahingossa roskiin. Muistakaa myös lopuksi hakea kätköts pois maastosta.

## II MOTIVOINTI

Käy oppijoiden kanssa läpi kätköilyn perusteet ja GPS-laitteen käyttö.

Motivointia varten oppimateriaaliin on laadittu kolme PowerPoint-esitystä sekä koottu linkkejä. Motivointimateriaali löytyy oppimateriaalin verkkosivuilta osoitteesta

[www.kulttuuriperintokasvatus.fi](http://www.kulttuuriperintokasvatus.fi) [☞](#) Opetusaineistot [☞](#) Kunnon kulttuuriympäristöt [☞](#) Tuki- ja lisämateriaali [☞](#) Motivointi

Mahdollisia kätköpurkkeja sekä GPS-laitteita ja karttoja. Kuvat: Minna Salonen.



## KUTSUTAAN KAVERIT: TEHDÄÄN OMA KÄTKÖ!

Kätkökuvauksien laatiminen ja lukeminen kartuttaa oppijoiden tietoa lähiseudun liikunta- ja urheiluympäristöstä ja mm. paikallishistoriasta. Kätkökuvauksen tiedot yhdistyvät myös oppijan omaan etsimiskokemukseen. Oppijat ovat aktiivisia toimijoita oppimistapahtumassa sekä tekijöinä että kokijoina. Kätköjä piilotettaessa ja etsittäessä tarvitaan kykyä havainnoida ympäristöä ja sen yksityiskohtia entistä tarkemmin ja monipuolisemmin.

### 1. LUE VALMISTAUTUMINEN ENNEN TUNTIA JA MOTIVOINTI, S. 21–22

### 2. KÄTKÖN SUUNNITTELU JA PIILOTUS

Kohteista arvotaan yksi jokaiselle ryhmälle. On tärkeää, etteivät oppijat saa tietää muiden ryhmien kohteita. Sitten oppijat lähtevät GPS-laitteen kanssa tutustumaan kohteeseensa ja valitsemaan sopivan kätköpaikan. Oheiset muistisäännöt auttavat oppijoita löytämään kätkölleen hyvän piilopaikan.

#### MUISTISÄÄNNÖT KÄTKÖPAIKAN VALITSEMISEKSI:

- > Kätköpaikan on oltava sellainen, jossa voi turvallisesti ja luvan kanssa oleskella. Yksityisessä omistuksessa olevan kohteen omistajalta tulee kysyä lupa kätköilyyn.
- > Kätkö ei saa aiheuttaa vahinkoa ympäristölleen eikä häiritä alueella liikkuvia ihmisiä tai eläimiä!
- > Kätkön etsimisen on oltava turvallista. Kätkön on myös oltava kaikkien etsijöiden ulottuvilla.
- > Kätkö kannattaa sijoittaa niin, että ulkopuoliset eivät sitä huomaa, mutta että se on kuitenkin jostakin kulmasta katsottuna selkeästi näkyvillä.
- > Kätkön tarkoitus on esitellä jokin kiinnostava kohde, hieno näköala tai mukava paikka.

*Oppijoiden oma kätkö on peruskätkö, jossa kätköilijä etsii kätkön annettujen koordinaattien tai kartan avulla. Oppijat suunnittelevat ja toteuttavat oman geokätkön valittuun urheilu- tai liikuntaympäristöön. Oppijat etsivät itse sopivan kätköpaikan, suunnittelevat kätkön sisällön ja laativat kätköpurkin sekä kätkökuvauksen. Oman kätkön laatimiseen ja piilottamiseen kuluu 3–4 oppituntia. Valmiiden kätköjen koordinaatit voidaan julkaista koko koululle tai vaikkapa paikallislehdessä.*

Löydettyään sopivan kätköpaikan oppijat mittaavat sen koordinaatit ja suunnittelevat kätkön kiinnityksen ja naamiointin paikan päällä. Oppijat kannattaa ohjeistaa mittaamaan jo tässä vaiheessa, minkä kokoinen purkki suunniteltuun kätköpaikkaan enintään mahtuu. Jos mahdollista, ryhmät ottavat valitsemastaan kätköpaikasta valokuvan. Näin kätköpurkin suunnittelu koululla on helpompaa ja samalla opettaja voi varmistaa paikan sopivuuden. Koululla ryhmä esittelee suunnitelmansa opettajalle, joka hyväksyy suunnitelman tai ehdottaa siihen muutoksia ja tarkastaa koordinaatit vielä kartalta.

Seuraavaksi ryhmät etsivät tietoa omasta kohteestaan internetistä, kirjoista, sanomalehdistä tai vaikkapa haastatteleamalla sopivia ihmisiä. Ryhmät laativat löytämiensä tietojen ja omien koke-

*Kätköpurkin sisältö sekä kätkö puussa ja kivenkolossa. Kuvat: Minna Salonen, Olli Salonen.*





mustensa perusteella kätökuvauksen, jossa he esittelevät kohteen ja kertovat, miksi kyseinen paikka on kiinnostava ja tutustumisen arvoinen. Kätökuvaukseen laitetaan myös kätkön koordinaatit, ja siihen voi halutessaan sisällyttää vinkin kätkön sijainnista. Ryhmät voivat myös hankkia oheistavaraa kuten valokuvia, pienen tietoiskun tai kopion kiinnostavasta lehtiartikkelista kätkön sisään jätettäväksi.

Kun kätökuvauksena on valmis, ryhmät valmistavat kätköt. Kukin ryhmä valitsee sopivan purkin, naamioi sen ympäristöönsä sulautuvaksi ja kehittää siihen sopivan kiinnitysmekanismen (esim. magneetti tai rautalangasta punottu koukku). Purkkiin laitetaan Minigrip-pussiin sujutettu lokikirja, kynä ja oheistavarat. Lopuksi purkki viedään paikalleen.



Tämä kätkö on kiinnitetty magneetilla sadevesikourun taakse.  
Kuva: Minna Salonen, Olli Salonen.

### 3. LÄHDETÄÄN ULOS KÄTKÖJÄ ETSIMÄÄN!

Kun purkit ovat paikoillaan, saavat ryhmät julkaista kätökuvauksensa koordinaatteineen esimerkiksi Linkki-oppimisyhteisön blogissa. Sitten oppijat – ja opettajakin – voivat lähteä etsimään kätköjä. Kun kätkö löytyy, löytäjät merkitsevät nimensä lokikirjaan ja palauttavat sitten kätkön takaisin piiloonsa. Kun kaikki ovat löytäneet kätköt, kukin ryhmä hakee kätkönsä pois.

Kätköistä voi vinkata myös rinnakkaisluokille, ystäville tai vaikkapa paikallislehdelle. Tällöin kannattaa määritellä aikaväli, jolloin kätköt ovat etsittävisiä.

### 4. LOPPUKESKUSTELU JA YHTEENVETO

Lopuksi luokassa tutkitaan vielä lokikirjoja ja keskustellaan kätkötehtävistä liikunta- ja urheilu-ympäristökohteista ja oppijoiden kätköilykokemuksista. Minkälaisia kohteita kätkötitte? Mitä ne kertovat ja merkitsevät oppijoille?

#### TOTEUTUS ILMAN GPS-LAITETTA:

Jos GPS-laitteita ei ole käytettävissä, voivat oppijat merkitä kätköpaikan karttaan ja lisätä oheen sanallisen tai kuvallisen vinkin, joka kertoo mistä kätkön tarkalleen löytää. Tällöin kätkön etsintä muistuttaa suunnistusta.

## Olhavanvuori

1. VALITAAN SOPIVA KÄTKÖPAIKKA JA MITATAAN KOORDINAATIT.
2. VALMISTETAAN JA PILOTETAAN KÄTKÖPURKKI.
3. LAADITAAN KÄTKÖKuvaus.

### **OLHAVANVUORI**

Repoveden kansallispuistossa kulkija hämmästyttävästi nähdessään Olhavan ensi kertaa. Pystysuora kallioseinämä kohoaa suoraan vedestä jopa 50 metrin korkeuteen. Olhavan huipulta avautuu komea näkymä yli kansallispuiston. Olhavanvuorta onkin tultu ihastelemaan jo kauan: entisaikojen kävijöistä kertoo edelleen heikosti erottuva kalliomaalaus. Nimi Olhava viittaa jyrkänteeseen tai rotkoon.

1970-luvulla Olhavanvuori valjastettiin myös liikuntakäyttöön, kun kalliokiipeilijät alkoivat suunnitella sinne omia kiipeilyreittejään. Nykyään reittejä on jo useita kymmeniä. Olhavasta onkin tullut yksi Suomen tärkeimmistä kalliokiipeilypaikoista, ja siellä vierailee harrastajia ulkomaita myöten. Kalliomaalauksen lähistöllä kiipeily on kuitenkin kielletty muinaismuistolain nojalla, eikä uusia hakoja tai porahakoja saa enää kiinnittää kallioon.

Olhavalle pääsee merkittävät retkeilyreitit pitkin. Talvisin paikalle johtaa latu. Alueelle on rakennettu myös laavu, tulente-kopaikka ja wc. Kauniina kesäviikonloppuna alueella voikin käydä aikamoinen kuhina, kun Olhavaa ihastelevat eri kulkimista niin kiipeilijät kuin retkeilijätkin. Kätkö on litran pakasterasia, ja se löytyy koordinaateista N 61°11.121' / E26° 50.420'.

## MATKATAAN MUTKITELLEN: ETSITÄÄN MULTIKÄTKÖ!

Multikätkö on hauska tapa kiertää jokin tietty reitti ja saada oppijat kiinnittämään tarkempaa huomiota ennalta valittuihin kohteisiin. Reitin pituutta ja vaativuutta on helppo säädellä käytettävissä olevan ajan ja oppijoiden taitotason mukaan. Multikätkö sopii myös kohteisiin, joihin ei esimerkiksi niiden haurauden vuoksi voi piilottaa kätköpurkkia: oppijat käyvät katsomassa kohteen, mutta itse purkki piileksiikin kestävämmässä paikassa.

### 1. LUE VALMISTAUTUMINEN ENNEN TUNTIA JA MOTIVOINTI, S. 21–22

#### 2. KÄTKÖN PIILOTTAMINEN ENNEN TUNTIA

Käy kohteessa ja valitse ensin varsinaisen kätköpurkin sijainti. Mittaa kätköpaikan koordinaatit ja mieti, millainen purkki piilopaikkaan mahtuu. Sen jälkeen voit valita välietapit, mitata niiden koordinaatit ja laatia kullekin etapille sopivan tehtävän. Jos etapilla on esimerkiksi vuosiluku 1953 ja tarvittava koordinaatin numero on 8, käy tehtäväksi vaikkapa ”vuosiluvun kahden viimeisen numeron summa”. Tehtävien vaikeusaste kannattaa sovittaa oppijoiden taitotasoon, oppimistavoitteisiin ja ympäristön vaativuuteen, sillä multikätkön tehtävät on kyettävä ratkaisemaan maastossa ilman apuvälineitä.

Valmista kätköpurkki. Kätköksi käy vesitiivis muovirasia, jonka sisälle tulee lokikirja, kynä ja mahdollisuuksien mukaan kätkötettävään kohteeseen liittyvää oheismateriaalia: tietoisku, vanha valokuva tai vaikkapa jalkapallon muotoinen pyyhekumi. Vie valmis kätkö piiloonsa.

Laadi sitten oppijoille ohje, johon on merkitty etappien tunnus (esim. A, B, C), etappien koordinaatit, vaaditut tehtävät sekä mahdollisesti tietoa kyseisistä paikoista ja siitä, kuinka ne liittyvät kulttuuriympäristön kokonaisuuteen. Etappien järjestystä kannat-

*Multikätkö on kätkötyyppi, jossa kätköilijän täytyy käydä yhdellä tai useammalla välietapilla, jotta hän saa tietoonsa varsinaisen kätkön sijainnin. Välietapilla voi olla piilotettuna valmiit koordinaatit seuraavalle pisteelle, tai vaihtoehtoisesti kätköilijän on suoritettava jokaisella etapilla jokin tehtävä, esimerkiksi laskettava paikalla olevan kyltin kirjainten lukumäärä, saadakseen selville kätköpurkin sijainnin. Multikätkön hakemiseen kuluu 1–2 oppituntia reitin pituudesta ja etappien määrästä riippuen.*

taa vaihdella ryhmittäin, jotta välttyään ruuhkilta ja kaikki saavat osallistua tehtävien ratkaisuun ja purkin etsimiseen.

### 3. LÄHDETÄÄN ULOS KÄTKÖJÄ ETSIMÄÄN!

Tunnin alussa jaa oppijat kahden tai kolmen hengen ryhmiin. Anna kullekin ryhmälle GPS-laite ja ohjepaperi, ja lähetä oppijat kätköilemään porrastetusti. Kun kätkö löytyy, ryhmän jäsenet merkitsevät nimensä lokikirjaan ja palauttavat kätkön takaisin piiloonsa. Muistakaa hakea loppuksi kätkö pois maastosta.

### 4. LOPPUKESKUSTELU JA YHTEENVETO

Keskustelkaa kätkötetyistä liikunta- ja urheiluympäristökohteista ja oppijoiden kätköilykokemuksista. Minkälaisia kohteita kätkötitte? Mitä ne kertovat ja merkitsevät oppijoille?

#### TOTEUTUS ILMAN GPS-LAITETTA:

Merkitse välietapit karttaan. Jaa oppilaille GPS-laitteen sijaan kartat ja tehtäväpaperit. Kun kaikki tehtävät on ratkaistu oikein, oppijat tuovat ratkaisunsa sinulle, ja sinä annat heille vuorostaan kartan varsinaisen kätköpurkin sijainnista.

LÄHIULKOILUPAIKAN KULTTUURIYMPÄRISTÖÄ – AURAJOEN RANTA

Kätkö löytyy koordinaateista **N60° 27.ABC / E22° 17.DEF**

Kirjaimia vastaavat numerot selvittääksesi sinun on käytävä seuraavilla pisteillä ja ratkaistava tehtävät.

## Aurajoen ranta

1. VALITAAN SOPIVA KÄTKÖPAIKKA JA MITATAAN KOORDINAATIT  
N60° 27.883' / E022° 17.208'

2. ETSITÄÄN SOPIVAT ETAPIT JA MITATAAN NIIDEN KOORDINAATIT

- A: Kulttuurireitin opaste
- B: Taidetta lenkkipolulla
- C: Kuntoiluvälineitä
- D: Historiallinen kohde
- E: Muisto menneisyydestä
- F: Liikuntaa lemmikeille

3. KEHITELLÄÄN TEHTÄVÄT

**A: N600 27.666 / E220 16.681** Olet nyt Suomen sydän -kulttuurikuntoilureitillä. Näet edessäsi rautatiesillasta kertovan opasteen. Montako kirjainta on tekstin ensimmäisen kappaleen viidennessä sanassa?

**B: N600 27.878 / E220 17.024** Eero Merimaan Teknokukkaset valaisevat pimeään aikaan kulkijoiden tietä. Kuinka monta vaaleansinistä, vaaleanpunaista ja keltaista kukkaa teoksessa on yhteensä?

**C: N600 28.035 / E220 17.172** Innostaisiko pieni kuntoiluhetki ulkoilun lomassa? Vähennä kuntoiluvälineiden lukumäärästä 4.

**D: N600 27.988 / E220 17.325** Koroisten risti osoittaa Suomen ensimmäisen piispankirkon paikan. Kuinka montaa kieltä paikalla olevassa matalassa kyltissä on käytetty?

**E: N600 27.889 / E220 18.033** Jokirannan betonipylväs muistuttaa, että aikanaan tällä paikalla kulki junarata Kupittaaan Saven tehtaalle. Vähennä pylvään huipulla olevista rautapiikeistä neljä.

**F: N600 27.913 / E220 17.716** Liikunta on tärkeää myös lemmikeille. Montako suomenkielistä käyttösääntöä koirapuiston käyttäjille on annettu?



## PEITOTAAN PULMAT: RATKAISTAAN MYSTEERIKÄTKÖ!

Mysteerikätköjä voidaan käyttää esimerkiksi jo aiemmin opitun sisällön harjoitteluun tai uuden tiedon omaksumiseen. Mysteerikätköt soveltuvat myös erityisen hyvin tiedonhaun harjoitteluun. Oppijat saavat joko valmiit, opettajan laatimat mysteerit, tai vaihtoehtoisesti he voivat ryhmissä laatia sopivan pulman opettajan piilottamaan kätköön.

### 1. LUE VALMISTAUTUMINEN ENNEN TUNTIA JA MOTIVOINTI, S. 21–22

#### 2. KÄTKÖN PILOTTAMINEN ENNEN TUNTIA

Käy kussakin kohteessa ja valitse varsinaisen kätköpurkin sijainti. Mittaa kätköpaikan koordinaatit ja mieti, millainen purkki piilopaikkaan mahtuu.

Valmista kätköpurkki. Kätköksi käy vesitiivis muovirasia, jonka sisälle tulee lokikirja, kynä ja mahdollisuuksien mukaan kätkötettävään kohteeseen liittyvää oheismateriaalia: tietoisku, vanha valokuva tai vaikkapa jalkapallon muotoinen pyyhekumi. Vie valmis kätkö piiloonsa.

#### 3. MYSTEERIEN LAADINTA

Kun kätköpaikat on valittu ja purkit valmiina, on laadittava kuhunkin kätköpaikkaan liittyvä mysteeri. Voit joko laatia mysteerit itse tai jakaa koordinaatit oppijaryhmien kesken ja pyytää kutakin ryhmää laatimaan yhteen kätköön sopivan arvoituksen. Arvoituksen ratkaisuna tulee olla kätköpaikan koordinaatit. Kätkö tarvitsee myös osuvan nimen, joka ei kuitenkaan suoraan paljasta mysteerin ratkaisua.

*Mysteerikätkö on kätkötyyppi, jossa kätköilijän on ratkaistava jonkinlainen ongelma tai arvoitus saadakseen kätköpurkin koordinaatit selville. Mysteeri voi olla lähes mitä tahansa maan ja taivaan väliltä: tietovisa, laskutehtävä, salakirjoitus tai valokuva kohteesta, jonka sijainti tulee selvittää. Mysteerikätköjen hakemiseen kuuluu 2–3 oppituntia riippuen mysteerien vaikeudesta, kätköjen määrästä ja sijainnista sekä siitä, laativatko oppijat itse mysteerit vai saavatko he ne valmiina opettajalta.*

#### ESIMERKKEJÄ MYSTEERITYYPEISTÄ:

- › MONIVALINTATEHTÄVÄT
- › SUORAT KYSYMYKSET, JOIDEN VASTAUS ON NUMERO (VUOSILUKU TMS.)
- › LASKUTOIMITUKSET, MATEMAATTISET ONGELMAT
- › SANARISTIKKO: TÄYTETYSTÄ RISTIKOSTA SAA KOORDINAATIN OSAN LASKEMALLA, KUINKA MONI KERTAA JOKIN TIETTY KIRJAIN ESIINTYY RISTIKOSSA.

#### 4. KÄTKÖJÄ ETSIMÄÄN!

Kun mysteerit on laadittu, ne jaetaan etsijöille joko paperiversiona tai virtuaalisesti verkon välityksellä, esimerkiksi Linkki-oppimisyhteisön blogissa. Ryhmät ratkaisevat koordinaatit ja tallentavat ne GPS-laitteisiin. Käytettävästä tuntimäärästä ja kätköjen määrästä riippuen kätköjä voidaan lähteä etsimään heti, kun ryhmä on ratkaissut kaikki mysteerit, tai vaihtoehtoisesti käyttää seuraava tunti kätköjen etsintään. Kun ryhmä löytää kätkön, sen jäsenet merkitsevät nimensä lokikirjaan ja palauttavat sitten kätkön takaisin piiloonsa. Muistakaa hakea lopuksi kätköt pois maastosta!

#### 5. LOPPUKESKUSTELU JA YHTEENVETO

Keskustelkaa lopuksi yhdessä kätkötetyistä liikunta- ja urheiluympäristökohteista ja oppijoiden kätköilykokemuksista. Minkälaisia kohteita kätköitte? Mitä ne kertovat ja merkitsevät oppijoille?

#### TOTEUTUS ILMAN GPS-LAITETTA:

Jos GPS-laitetta ei käytetä, mysteerin ratkaisunkaan ei tarvitse välttämättä liittyä koordinaatteihin. Kun oppijaryhmä on ratkaissut kaikki mysteerin osa-alueet oikein, se saa mysteerin laatijalta (opettaja tai toinen oppijaryhmä) kartan tai sanallisen kuvauksen, joka paljastaa kätköpaikan. Toinen vaihtoehto on toteuttaa mysteeri kuvasuunnistuksena: oppijoiden on löydettävä kohteesta kuvan osoittama paikka, johon kätkö on piilotettu.

## Turun Vesilinna

1. VALITAAN SOPIVA KÄTKÖPAIKKA JA  
MITATAAN KOORDINAATIT

$N60^{\circ} 27.354'$  /  $E22^{\circ} 17.107'$

2. VALMISTETAAN JA PIILOTETAAN  
KÄTKÖPURKKI

3. LAADITAAAN AIHEESEEN LIITTYVÄ  
MYSTEERI



### TURUN VESILINNA

Kätkö löytyy koordinaateista  $N60^{\circ}27.ABC'$  /  $E22^{\circ}17.DEF'$

Kirjaimia vastaavat numerot selviävät, kun ratkaiset seuraavat tehtävät. Apuna voit käyttää internetiä.

A: Mihin tarkoitukseen Vesilinna rakennettiin?

Parkkihalliksi: A=4

Uimahalliksi: A=7

Vesitorniksi: A=3

Paloasemaksi: A=6

B: Minä vuonna Vesilinna valmistui?

1936: B=7

1941: B=5

1949: B=2

1952: B=9

C: Mitä arkkitehtonista tyyliä Vesilinna pääosin edustaa?

Uusklassismia: C=1

Jugend-tyyliä: C=8

Empire-tyyliä: C=0

Funktionalismia: C=4

D: Millä mäellä Vesilinna sijaitsee?

Yliopistonmäellä: D=1

Kakolanmäellä: D=9

Vartiovuorenmäellä: D=5

Kerttulinmäellä: D=3

E: Ketkä kaksi arkkitehtiä suunnittelivat Vesilinnan?

Ragnar Ypyä ja Martta Martikainen-Ypyä: E=3

Bertel Jung ja Valter Jung: E=1

Väinö Vähäkallio ja Martti Välikangas: E=9

Erik Bryggman ja Albert Richardtson: E=0

F: Mitä Vesilinnassa nykyään voi tehdä?

Uida: F=3

Kiipeillä: F=7

Pelata sählyä: F=5

Harrastaa judoa: F=0

Vesilinna on rakennus, jossa on vesisäiliön lisäksi myös muita toimintoja. Lisä tietoa mm. Arkkitehtuurimuseon sivuilta [www.mja.fi/vesilinnat](http://www.mja.fi/vesilinnat). Turun vesilinna.  
Kuva: Minna Salonen

## HAVAINNOSTA KOKEMUKSEEN – TOIMINTAEHDOTUKSIA HAVAINNOINNIN TUEKSI

### 1. POHDI OMAA SUHDETTASI KOHTEESEEN.

Millainen kohde on sinusta ulkonäöltään? Mikä on kaunista, mikä rumaa?

Liittykö kohteeseen muistoja tai tunteita? Mitä tulee mieleen, kun katsot kohdetta?

Pitäisikö kohteelle mielestäsi tehdä jotakin: kunnostaa, siirtää toiseen paikkaan, purkaa kokonaan, rakentaa uusi? Miksi?

### 2. KATSO KOHDETTA UUDELLA TAVALLA.

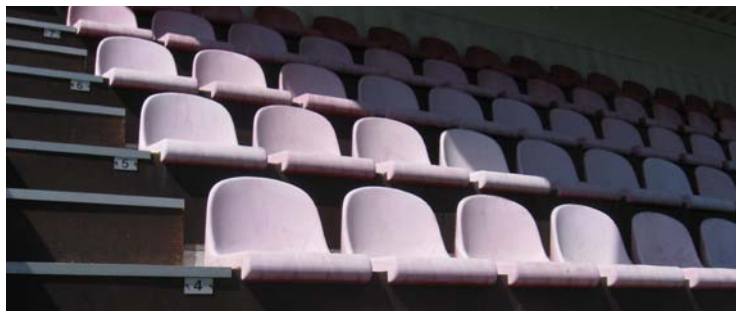
Ota eri aistit käyttöön: miltä kohteessa tuoksuu? Miltä siellä kuulostaa? Miltä pinnat tuntuvat?

Miten kohde sopii ympäristöönsä?

Etsi kohteesta yksityiskohtia. Mitä et ole ennen huomannut?

Miltä kohde näyttää peilistä tai lintu- ja sammakkoperspektiivistä?

Mistä kaikesta saisi aineksia teokseen?



### 3. SANANMETSÄSTYS

Pohdi seuraavia sanoja. Etsi kohteesta jotakin, esimerkiksi jokin yksityiskohta, joka ilmentää kutakin sanaa. Voit myös keksiä omia sanoja, jotka mielestäsi kuvaavat kohteena olevaa liikunta- tai urheiluympäristöä kokonaisuudessaan tai jotakin sen osaa. Dokumentoi.

VAARALLINEN	VIEHÄTTÄVÄ	KUTSUVA
TYLSÄ	KIVI	VALO
MUKAVA	PUU	TEKSTI
ÄRSYTTÄVÄ	TUTTU	ARVOKAS
KAUHEA	MERKKI	VANHA
VARJO	VIHREÄ	

DOKUMENTOI HAVAINTOSI: OTA KUVIA, KUVAA VIDEOTA TAI TEE MUISTIINPANOJA JA LUONNOKSIA.

VERTAILE HAVAINTOJASI LUOKKATOVERIESI HAVAINTOIHIN.  
MITEN ERI NÄKEMYKSET EROAVAT TOISISTAAN?

*Liikunta- ja urheiluympäristöistä voi löytää yllättäviä yksityiskohtia.  
Saviniemen stadion, Kouvola. Kuva: Minna Salonen.*

#### 4. ROOLIPELI

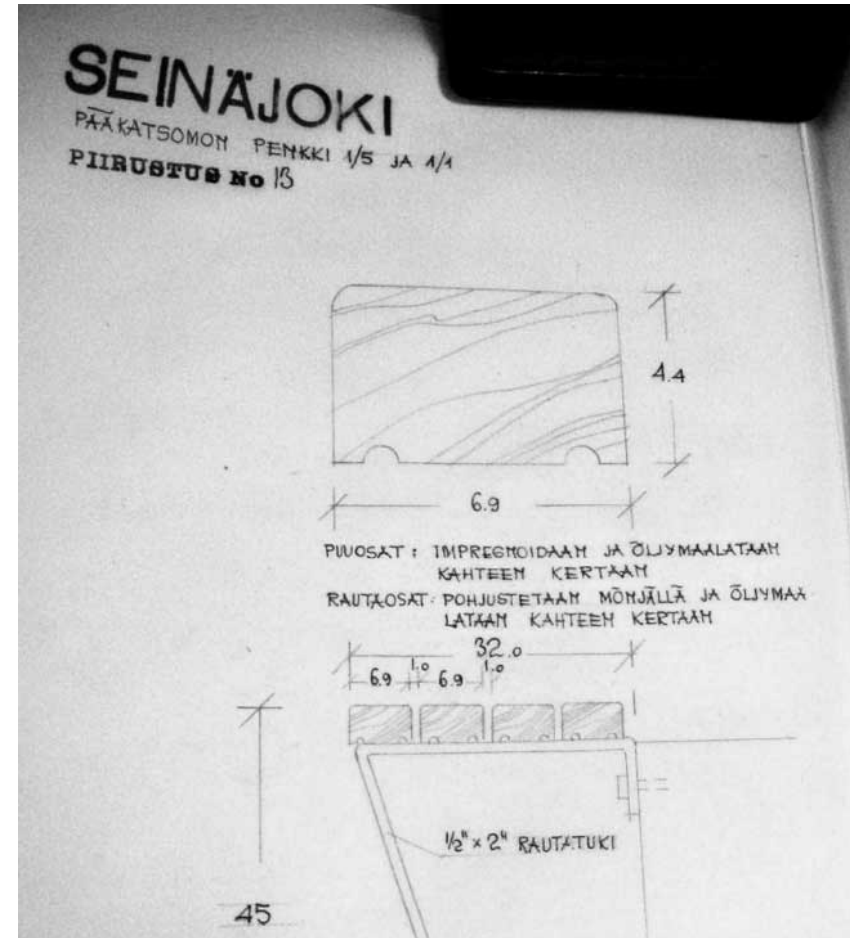
A) Valitkaa itsellenne haluamanne roolit, joiden mukaisesti tarkastelette kohdetta. Roolisi voi olla esimerkiksi lapsi, vanhus, näkövammainen, arkkitehti, kohteen työntekijä, turisti, sata vuotta sitten paikalla elänyt ihminen tai tulevaisuuden ihminen. Anna mielikuvituksen lentää! Tärkeintä on, että havainnoit tuttua kohdetta eri tavoin ja löydät siten uusia näkökulmia aiheeseen.

- MITEN ROOLIAHMO SI KOKEE KOHTEEN? OTA ROOLIAHMO SI ERI AISTIT KÄYTTÖÖN: MILTÄ KOHTEESSA HÄNESTÄ TUOKSUU? MITÄ HÄN KUULEE? MILTÄ PINNAT HÄNESTÄ TUNTUVAT?
- VIIHTYYKÖ ROOLIAHMO SI KOHTEESSA? MIKSI?
- MIKÄ KOHTEESSA ON ROOLIAHMO SI MIELESTÄ KIINNOSTAVINTA TAI ERIKOISINTA? ONKO SIELLÄ JOTAKIN, MITÄ HÄN EI YMMÄRRÄ?
- MITÄ ROOLIAHMO SI VOI KOHTEESSA TEHDÄ? MITÄ HÄN HALUAISI SIELLÄ TEHDÄ?
- MITEN KOHDETTA VOISI ROOLIAHMO SI MIELESTÄ KEHITTÄÄ?
- KETKÄ KOHDETTA KÄYTTÄVÄT? MITEN ROOLIAHMO SI HEIHIN SUHTAUTUU?
- ONKO KOHDE ROOLIAHMO SI MIELESTÄ HYÖDYLLINEN, YHDENTEKEVÄ VAI HAITALLINEN? MIKSI?

DOKUMENTOI ROOLIAHMO SI HAVAINNOT: OTA KUVIA, KUVAA VIDEOTA TAI TEE MUISTIINPANOJA JA LUONNOKSIA.

VERTAILE HAVAINTOJASI MUIDEN HAVAINTOIHIN. MITEN ERI ROOLIAHMOJEN NÄKEMYKSET EROAVAT TOISISTAAN?

B) Jakakaa ryhmän jäsenille eri rooleja: yksi on havainnoiva tiedemies, toinen toimittaja, joka kirjoittaa kommentit ylös, kolmas on valokuvaaja ja neljäs taiteilija, joka luonnostelee oman näkemyksensä haluamallaan tavalla. Kierrättäkää tehtäviä niin, että kaikki saavat kokeilla eri rooleja.



Seinäjoen liikuntapuiston suunnitelmat 1952, pääkatsomon penkkidetallji. Arkkitehti Yrjö Lindegren. Kuva: Suomen Arkkitehtuurimuseon piirustuskokoelma.



## KUINKA KÄTKÖILLÄÄN?

### MITÄ ON GEOKÄTKÖILY?

Geokätköily on maailmanlaajuinen ulkoiluharrastus, jossa harrastajat piilottavat kätköjä ja etsivät niitä joko GPS-laitteen tai kartan avulla. Kätköjä on kaikkialla: liikennemerkeissä, puistonpenkeissä, puun oksilla, kivenkoloissa. Kätköily sopii kaikille iästä ja kunnosta riippumatta – kukin voi etsiä sellaisia kätköjä, jotka itselle parhaiten sopivat.

### MITEN TEEN KÄTKÖN?

Yleisimmin geokätkö on vesitiivis purkki, jonka sisällä on vähintään lokikirja ja kynä, usein myös kätkötiedote ja oheistavaraa.

**KÄTKÖPURKKI** kannattaa valita paikan ja tavoitteen mukaan.

Useimmiten käytetään kestäviä pakasterasioita tai filmipurkkeja. Jos kätkö on paikoillaan vain muutaman päivän eikä altistu pahasti kosteudelle tai pakkaselle, voi tyhjä margariinirasia tai muovinen karkkipurkkikin riittää. Lasipurkkeja ei suositella käytettäväksi, koska rikkoutuessaan ne saattavat olla vaaraksi ympäristölle. Isompaan purkkiin mahtuu enemmän oheistavaraa, esimerkiksi valokuvia kohteesta, vanhoja lehtiartikkeleita tai tietoisku. Pienemmälle purkille on toisaalta helpompi löytää piilopaikka. Kätköpurkin voi **NAAMIOIDA** niin, että se sulautuu paremmin maastoon. Usein käytettyjä naamiointivälineitä ovat spraymaalit ja eriväriset ilmastointiteipit.

**LOKIKIRJAKSI** käy pieni vihko tai vaikka pelkkä paperi, jos kävijöitä ei ole odotettavissa kovin paljon. Tarkoitus on, että kävijät merkitsevät lokikirjaan nimensä ja päivämäärän, mutta halutessaan lokikirjaan voi myös jättää pieniä viestejä kätköttäjälle ja muille kätköilijöille. Lokikirja kannattaa suojata ilmatiiviiseen Minigrip-pussiin, jotta se ei kostu. Oikeissa geokätköissä käytetään lisäksi silica-pusseja keräämään kosteutta, mutta koulukäyttöön tarkoitettut lyhytaikaiset kätköt eivät näitä välttämättä vaadi.

### MITÄ VOIN LAITTA KÄTKÖÖN?

Geokätkön perusvarustukseen kuuluu lokikirja ja kynä. Kätköstä voi kuitenkin halutessaan tehdä todellisen aarrearkun: valokuvat, vanhat lehtiartikkelit, tietoiskut tai erilaiset kohteeseen liittyvät pienet esineet vahvistavat oppimistilanteen kokemuksellisuutta ja auttavat oppilaita eläytymään kulttuuriympäristöön. Jos resurssit riittävät, voi ryhmät varustaa esimerkiksi kannettavilla cd-soittimilla ja laittaa kätköön cd:n, jossa on aihepiiriin liittyvää musiikkia. Kannattaa kuitenkin muistaa, että kätkö sijaitsee julkisella paikalla sään armoilla, joten mitään arvokasta purkkiin ei kannata jättää. Myöskään mitään syötävää ei kätköön kannata laittaa, sillä se voi houkuttaa purkille eläimiä.

### MIHIN PIILOTAN KÄTKÖN?

Piilopaikan valinnassa kannattaa luottaa terveeseen järkeen. Paikan on oltava sellainen, jossa kuka tahansa voi turvallisesti ja luvan kanssa oleskella. Jos kätköpaikka on yksityisessä omistuksessa,

tulee maanomistajalta kysyä lupa purkin piilotukseen. Kannattaa myös varmistaa, että kätköpaikan lähimaasto kestää kätköilyn aiheuttaman kulutuksen: esimerkiksi rinnemaasto tai jäkäläkenttä saattaa kärsiä pahastikin ylimääräisistä kulkijoista.

Metsässä kätköt on useimmiten piilotettu kivenkoloon tai ripustettu puun oksaan. Taajama-alueella purkin voi kiinnittää esimerkiksi magneetilla tai rautalangasta tehdyllä koukulla puistonpenkin alle tai opaskyltin taakse. TÄRKEINTÄ ON, ETTEI KÄTKÖ TAI SEN ETSIMINEN AIHEUTA HAITTAA KOHTEELLE, YMPÄRISTÖLLE TAI MUILLE ALUEELLA OLESKELEVILLE IHMISILLE. Kannattaa myös tarkistaa, ettei purkki osu satunnaisten ohikulkijoiden silmiin, jotta kätkö säästyisi ilkivallalta. MUISTA MYÖS LOPUKSI HAKEA KÄTKÖT POIS MAASTOSTA!

#### MITEN MITTAAN KOORDINAATIT?

Koordinaattien mittauksessa kannattaa muistaa, että GPS-laitteiden antamien lukemien tarkkuus saattaa heitellä hyvinkin paljon paikasta ja säästä riippuen. Esimerkiksi tiheä metsä, korkeat kerrostalot, jyrkkä kallioseinämä ja sankka pilvipeite heikentävät GPS-laitteen yhteyttä satelliitteihin, jolloin tulokset saattavat olla epäluotettavia. Siksi kannattaakin, jos vain mahdollista, ottaa aina useampi lukema samasta paikasta eri kellonaikoihin, lähestymissuuntaa ja jopa GPS-laitetta vaihdellen. Eri lukemien keskiarvo on usein lähellä totuutta. Täysin tarkkaan mittaustulokseen päästään harvoin, mutta alle viiden metrin heitto on jo hyvä saavutus.

Koordinaatteja mitatessa on hyvä tietää, että on olemassa useita eri koordinaatistojärjestelmiä. Kätköilyssä käytetään yleensä WGS84-koordinaatistoa muodossa asteet, minuutit ja minuutin tuhannesosat (esimerkiksi N60°10,170' E024°57,135'), kun taas esimerkiksi Linkki-oppimisyhteisön kartassa käytetään ETRS-TM35FIN (Euref-Fin) -järjestelmää (N6672049 E386378). Periaatteessa voit käyttää mitä tahansa koordinaatistoa, kunhan vain varmistat,

että kaikki käyttämänne laitteet ja kartat on määritelty toimimaan samassa järjestelmässä.

Lopulliset koordinaatit kannattaa vielä tarkastaa kartasta. Esimerkiksi Kansalaisen karttapaikka antaa usein varsin luotettavat koordinaatit, ja lisäksi niitä voidaan tarvittaessa muuntaa eri koordinaatistoihin sopiviksi. Karttapaikan löydät osoitteesta

<http://kansalaisen.karttapaikka.fi/kartanhaku/koordinaattihaku.html?lang>

#### MIKÄ ON KÄTKÖKUVAUS?

Kätkökuvaus on nimensä mukaisesti etsijöitä varten laadittu kuvaus kohteesta, johon kätkö on piilotettu. Siinä kerrotaan, miksi kohde on niin tärkeä tai mielenkiintoinen, että siihen kannattaa tutustua tarkemmin. Kätkökuvausta tarvitaan myös, jotta etsijät tietävät mihin ryhtyvät ja osaavat varustautua sen mukaan: patikka-retkeä vaativaa kätköä ei kannata lähteä hakemaan narusandaaleissa. Kuvaukseen voi tarpeen mukaan laittaa myös vinkkejä kätkön sijainnista tai ulkonäöstä.

Hyvä kätkökuvaus on selkeä, kiinnostusta herättävä ja innovatiivinen. Se houkuttelee tutustumaan kohteeseen tarkemmin ja luo kätkön etsimiselle lisäarvoa. Yleensä kätkökuvaus on tekstimuotoinen, mutta se voi sisältää myös esimerkiksi valokuvia tai linkkejä kiinnostaville nettisivuille.

Kätkökuvauksen voi joko tulostaa jokaiselle etsijäryhmälle erikseen tai julkaista esimerkiksi koulun verkkosivuilla tai Linkki-oppimisolustalla.

#### MITEN OPASTAN OPPILAITA KÄTKÖILEMÄÄN?

Ennen varsinaista kätköilytuntia kannattaa varmistaa, että oppijat osaavat käyttää GPS-laitetta. Jos oppijat eivät ole aiemmin käyttäneet GPS-laitteita, voi opettaja tallentaa koordinaatit jo valmiiksi laitteisiin.

Etukäteen on myös hyvä käydä oppijoiden kanssa läpi kätköilyn ja kohteessa liikkumisen kannalta keskeiset periaatteet: TURVALLISUUS JA VASTUULLISUUS. Kätköjen piilottamisessa ja etsinnässä pätevät samat säännöt kuin muussakin elämässä: pysytellään sellaisilla paikoilla joilla saa luvallisesti oleskella, eikä mitään haittaa tai harmia saa aiheuttaa. Kannattaa myös varmistaa, että OPPIJAT TIETÄVÄT, MILLAISTA PURKKIA ETSIÄ, ja sopia, että kätköpurkin on oltava jostain kulmasta katsottaessa selkeästi näkyvissä.

Oppilaita kannattaa myös muistuttaa, että kätkön tekijän työtä on syytä kunnioittaa. Kätköpurkkia tulee käsitellä asianmukaisesti. Se pitää sulkea hyvin, jotta sinne ei pääse kertymään kosteutta, ja se palautetaan samaan paikkaan kuin mistä se otettiin. Ennen tuntia kannattaa myös varmistaa, että GPS-laitteiden akut on varmasti ladattu.

Lisätietoa geokätköilystä löytyy seuraavista linkeistä:

[www.geocache.fi/materiaali/alkeet/Katkoilyn\\_alkeet\\_pdf.pdf](http://www.geocache.fi/materiaali/alkeet/Katkoilyn_alkeet_pdf.pdf)

[www.geocache.fi/materiaali/ala\\_ryhdy\\_geokatkoilijaksi.pdf](http://www.geocache.fi/materiaali/ala_ryhdy_geokatkoilijaksi.pdf)

[www.geocache.fi/index.php](http://www.geocache.fi/index.php)

[www.geocaching.com/guide/default.aspx](http://www.geocaching.com/guide/default.aspx) (englanniksi).



Löydätkö tästä kuvasta geokätkön?  
Kuva: Olli Salonen.

### GEOKÄTKÖILY: PIKAOHJEET

#### TARVIKKEET

GPS-laitteita (1 kpl/ryhmä)

Tarvikkeet kätkökuvausta varten: paperia, laminointilaitte (jos haluat käyttää samaa materiaalia myöhemmin uudestaan)

Kätköpurkki, esim. pakasterasia tai tyhjä filmipurkki

Lokivihko tai -paperi

Kynä

Kohteeseen liittyvää oheismateriaalia, esim. vanha valokuva, lehtiartikkeli tai paikkaan liittyvä lisätehtävä

#### TOTEUTUS

Etsi sopiva kätköpaikka. Mittaa sen koordinaatit GPS-laitteella.

Varmista tarvittaessa maanomistajalta tai muulta vastuuhenkilöltä, että paikkaan saa piilottaa kätkön, ja tarkista ettei kätkön etsiminen aiheuta ympäristölle tai etsijöille vaaraa tai haittaa.

Valmistele kätkö: suunnittele kiinnitysmekanismi ja laita lokivihko, kynä ja oheismateriaalit purkkiin. Halutessasi voit vielä naamioida purkin ympäristöön sopivaksi maalaamalla tai teippaamalla.

Vie kätkö paikoilleen ja tarkista samalla, että mittaamasi koordinaatit vievät oikeaan paikkaan. Kätkö kannattaa piilottaa niin, että se ei osu satunnaisten ohikulkijoiden silmiin mutta on silti helposti ja turvallisesti löydettävissä.

Suunnittele ja kirjoita kätkökuvaus tai mysteeri. Perinteiseen kätkökuvaukseen tulee tietoa kohteesta sekä kätköpurkin koordinaatit. Mysteerikuvaukseen tulee tehtäviä ja ongelmia, joiden ratkaisusta muodostuvat kätkön koordinaatit. Jos kätköily on oppilaille uutta tai kätkö on vaikeassa paikassa, voit antaa vihjeen, esimerkiksi ”kätkö on 5 dl:n vetoinen pakasterasia ja sijaitsee kiven kolossa”.

Tulosta tarpeellinen määrä kätkökuvauksia ja tallenna tarvittaessa koordinaatit valmiiksi oppijat GPS-laitteisiin.

#### KÄTKÖJEN ETSIMINEN

1. Opasta oppilaita tarvittaessa GPS-laitteen käytössä.
2. Kerro, että kätköjen löytämiseksi ei tarvitse tehdä mitään vaarallista tai kiellettyä, eikä mitään saa rikkoa.
3. Jaa oppijat ryhmiin, anna kullekin ryhmälle GPS-laite ja kätkökuvaus ja lähetä ryhmät porrastetusti matkaan.
4. Lopetettuanne kätköilyn, hae kätköpurkit pois maastosta.

ONNEA MATKAAN!

Tässä Kunnan kulttuuriympäristöt – Euroopan rakennusperintöpäivien 2012 oppimateriaalissa tutustutaan liikunta- ja urheiluympäristöihin.

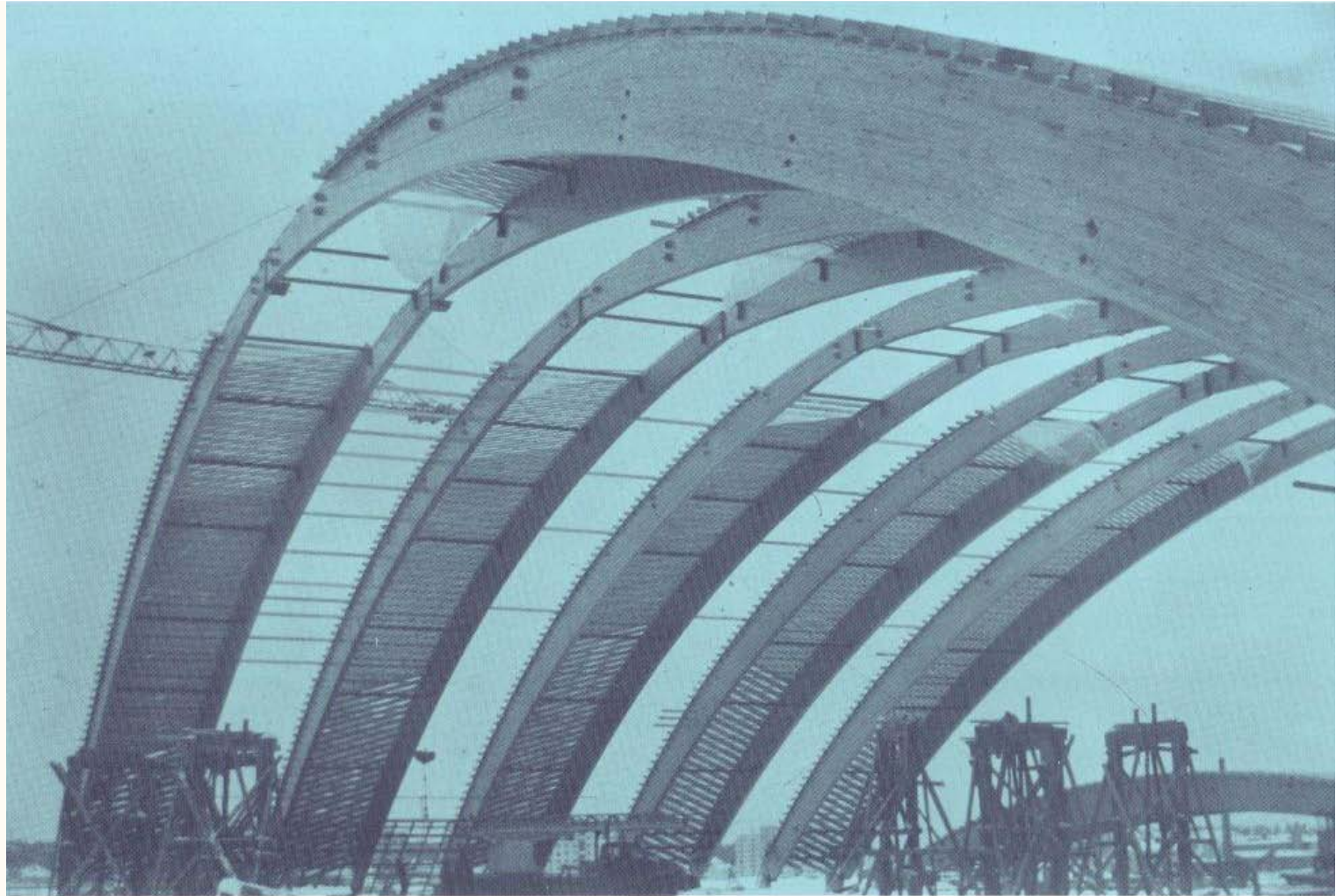
Kulttuuriympäristön hyödyntäminen oppimisympäristönä tarjoaa oppijoille mahdollisuuksia harjaannuttaa kulttuurin lukutaitoaan ja rakentaa kulttuurista identiteettiään edistäen näin kulttuurista osallisuutta.

Kulttuurinen osallisuus tukee lasten ja nuorten käsitystä itsestään aktiivisina toimijoina. Osallistuminen yhteiskunnan toimintaan, asioiden kriittinen arviointi,

kulttuurin uudistaminen ja uuden luominen sekä kyky tehdä tulevaisuuden kannalta kestäviä valintoja ovat taitoja, joita tarvitaan jo nyt

ISBN 978-952-67750-2-9 (pdf)

ISSN 2242-8631 (pdf)



Turun Urheiluhallin liimatut kaaret, joiden vapaa jänneväli on 85,2 m. Niiden valmistamiseen käytettiin 25 rautatievaunullista sahatavaraa. Kaaret kuuluvat suurimpiin, mitä maailmassa on valmistettu.



**Oy LAIVATEOLLISUUS Ab**

TURKU PUH. 306 111