

PURORETKIKONSEPTEJA

Ympäristökasvatuksesta virtaa vesiensuojeluun -hanke
2025

Luuppiretki

Tavoite: Tutustuttaa alueen ihmisiä lähivesistöön ja antaa mahdollisuus tutkia pohjaeliöitä

Kesto: 1,5 h-2 h

Juoksutus

- 1) Saapuminen retkikohteeseen 15 min ennen retken alkua
- 2) Vetäjien ja retken esittely
- 3) Lämmittelytehtävä
 - a) Etsi jokin asia, joka kuvaa tai puhuttelee sinua. Ota se mukaan tai ota siitä kuva.
 - b) Käydään yhdessä läpi löydetyt asiat ja nimet
- 4) Alustus vesieliöiden tutkimiseen ja taustatietoa alueesta
 - a) Mitä pyydetään ja miten. Eliöitä löytyy usein pohjasta tai kivien tai kasvillisuuden pinnalta. Haavista eliöt siirretään varovasti ämpäriin, jossa on hyvä määrä vettä.
 - b) HUOM! Muista palauttaa eliöt niille paikoille, mistä ne on löydetty
- 5) Eliöiden etsintä ja tarkastelu
- 6) Eväät sopivassa vaiheessa
- 7) Palautteen keruu esim. QR-koodin takana olevalla lomakkeella
- 8) Retken lopetus ja tulevien tapahtumien mainostus

Mukaan tarvittavat välineet (löytyvät lähiluonto-oppailta)

- EA-laukku
- Haaveja ja siivilöitä
- Ämpäri (määrä riippuu ryhmän koosta)
- Petrimaljoja ja/tai ötökkäpurkkeja
- Luuppeja
- Tunnistukseen vesieliökirja tai tulostettuja kuvia
- Eväät
- Palautelomakkeen QR-koodi tulostettuna paperille

Huomioita

- Ohikulkijat saattavat olla hyvin kiinnostuneita, mitä retkeilijät ovat tekemässä. Kannusta heitä kurkkaamaan eliöitä ja tulemaan mukaan etsimään niitä lisää!

Ympäristötaidetta puron varressa

Tavoite: Lähiluonnon havainnointi taiteen ja pysähtymisen avulla

Kesto: 1,5 h

Juoksutus

- 1) Saapuminen retkikohteeseen 15 min ennen retken alkua
- 2) Vetäjien ja retken esittely
- 3) Lämmittelytehtävä
 - a) Etsi jokin asia, joka kuvaa tai puhuttelee sinua. Ota se mukaan tai ota siitä kuva.
 - b) Käydään yhdessä läpi löydetyt asiat ja nimet
 - c) Tehtävän aikana hyvä mahdollisuus siirtyä tapaamispaikalta toiseen kohteeseen
- 4) Kehykset
 - a) Jokaiselle annetaan kehykset ja osallistujat etsivät oman taulunäkymänsä. Se voi olla maisema tai vaikka pudonnut lehti maassa.
 - b) Käydään yhdessä katsomassa jokaisen kehykset TAI Jokainen ottaa kuvan kehyksistään ja käydään ne läpi yhdessä
- 5) Oma taidehetki
 - a) Ohjeistetaan osallistujat tekemään maasta löytyvistä materiaaleista oma taideteos. Jos osallistuja ei keksi, mitä tehdä, anna esimerkkejä (spiraali, ympyrä, puu, hiiren kotikolo, puron mutkat jne.)
 - b) Kehotetaan käyttämään maahan pudonneita oksia ja lehtiä yms. Pohdi, haluatko, että osallistujat repivät irti esim. kukkia.
 - c) Lopuksi käydään taideteokset läpi yhdessä
- 6) Eväät sopivassa vaiheessa, esimerkiksi oman taidehetken aikana
- 7) Palautteen keruu esim. QR-koodin takana olevalla lomakkeella
- 8) Retken lopetus ja tulevien tapahtumien mainostus

Mukaan tarvittavat välineet

- EA-laukku
- Kehyksiä, kätevä leikata esimerkiksi erivärisistä papereista
- Eväät
- Istuinalusia (ei pakollinen)
- Palautelomakkeen QR-koodi tulostettuna paperille

Huomioita

- Siirtymien aikana mahdollisuus kertoa alueen luonnosta

Vaihtoehtoisia aktiviteetteja

1. Evoluutioleikki taimenen elinkaarella

Pelataan kuin evoluutioleikkiä, mutta vaiheet ovat eri. Aloitetaan *mätimunasta*, jolloin osallistujat pitävät käsiä ristissä rintansa päällä kevyesti käpertyen. Kun kaksi *mätimunaa* kohtaa, he pelaavat kivi-sakset-paperi. Häviöjä pysyy *mätimunana* ja voittajasta tulee *kalanpoikanen*. Kalanpoikaset laittavat kätensä rintansa eteen kuin eväksi ja hiippailevat eteenpäin. Kahden kalanpoikasen kohdatessa pelataan taas kivi- sakset- paperi. Häviöjä pysyy kalanpoikasena ja voittajasta tulee aikuinen taimen. Aikuiset taimenet tekevät rintauintivetoja käsillään. Kahden aikuisen taimenen kohdatessa pelataan taas kivi-sakset-paperi. Häviöjä pysyy aikuisena taimenena. Voittaja tekee *voitonhypyn*, koska hän on päässyt pelin loppuun ja voi siirtyä sivuun. Peli loppuu, kun eri vaiheista ei voi enää edetä tai kun jäljellä on enää yksi aikuinen taimen.

2. Kitkemishippa

Leikin tarkoituksena on, että kaikista tulee lopulta kitkijöitä. Ryhmän koosta riippuen aluksi kitkijöitä on yksi tai kaksi. Muut osallistujat ovat lupiineja. Lupiinit juoksevat kitkijöitä karkuun. Kun kitkijä saa lupiinin kiinni, lupiinista tulee myös kitkijä.

Leikkiin voi ottaa mukaan turvapaikan, kuten puu tai kyykkyasento. Lupiini voi mennä turvaan puun viereen tai kyykkyy. Jos kitkijä tulee paikalle, eikä lupiini lähde turvasta pois, muuttuu lupiini kolmen sekunnin kuluttua kitkijäksi.

3. Vieraslajeista nopein

Pelataan kuten Norsu, tehosekoitin, hiihtäjä ([Draamaleikkejä](#)). Osallistujat käyvät ringiin ja yksi on keskellä. Keskellä olija osoittaa yhtä ihmistä ringistä ja sanoo jonkun alla olevista kasveista. Se, jota osoitetaan sekä hänen vieruskaverinsa tekevät tietyt liikkeet. Hitaimmin reagoinut siirtyy ringin keskelle osoittajaksi. Osoittajana ollut siirtyy sivuun pelistä. Tätä voidaan myös pelata niin, että osoittaja siirtyy takaisin ringiin.

Kasvit ja reaktiot

- Jättipalsami
 - o Keskimmäinen laittaa kädet kukkamaiseen asentoon
 - o Vieruskaverit laittavat kädet nyrkkiin ja avaavat ne sanoen samalla ”Poks poks” (kuin jättipalsamin kauas lentävät siemenet)
- Lupiini
 - o Keskimmäinen laittaa kädet pystyyn (kuin lupiinin kukkavarsi)
 - o Vieruskaverit jännittävät toisen käden hauksen (”herne”, lupiini on hernekasvi)
- Kurturuusu
 - o Keskimmäinen kurtistaa otsaa ja örisee

- Vieruskaverit pistävät etusormella toista kättään ja huudahtavat ”AU!” (ruusun piikki)
- (Jättiputki)
 - Keskimäinen nostaa kädet ylös ja laskee ne alas mahdollisimman paljon tilaa vieden (jättimäinen)
 - Vieruskaverit nyrkkeilevät ja sanovat ”PUM PUM” (jättiputken sarjakukat)

4. Aistiharjoitus

Osallistujat halaavat puuta ja sulkevat silmänsä. Ohjaa heitä kiinnittämään huomiota ensin siihen, mitä he kuulevat, sitten mitä he tuntevat ja sen jälkeen mitä he haistavat. Ohjaa osallistujat lopuksi avaamaan silmänsä ja keskittymään siihen, mitä he näkevät.

5. Kävele ympäristössä takaperin (Aktiviteetti otettu Helsingin kaupungin kirjastolta)

Ohjeista osallistujia kävelemään esimerkiksi metsässä takaperin ja katselemaan, miltä luonto näyttää näin. Muistuta, että välillä kannattaa kurkata olan yli ja tarkistaa, että reitti on selvä. Takaperin kävely aktivoi aivojen eri osia. Lisäksi se on tehokasta: 100 askelta takaperin vastaa tuhatta askelta tavallista kävelyä.

Mainostuksesta

Retkien markkinointi on tärkeää. Parhaiten ihmiset tavoittaa fyysisillä mainoksilla. Niitä kannattaa viedä muutamia maastoon retkipaikan lähelle. Lisäksi niitä voi viedä esimerkiksi kirjastoihin ja asukastiloihin. Myös alueelliset yhdistykset ovat hyvä paikka tavoittaa ihmisiä. Usein yhdistyksillä on Facebook-sivu, jolle mainoksen voi laittaa tai pyytää laitettavan.