

TERVETULOA
RIUTTALAAN...



SEIKKAILEMAAN!



SISÄLLYS

SIELUNMAISEMA.....	3
KOSKETUS.....	4
ÖTÖKÄT JA ELÄIMET.....	5
LUONTOTARINA.....	6
LUONTOTARINA, VAIHTOEHTO 2	7
ERÄTAITOTESTI.....	8
NYT ON LEIKIN AIKA!.....	12
NYT SAVONMURRETTA VIÄNTÄMMÄÄN.....	17
SOLMUNTEKOTESTI.....	18
LUKEMISTA JA PIIRUSTUSTARVIKKEITA.....	19
LÄHTEET JA MAHDOLLISTAJAT.....	20



SELUNMAISEMA



Pysähdy ulkona hetkeksi rauhoittumaan johonkin avaralle paikalle - vaikkapa pellonlaidalle tai järvenrantaan. Pyörähdä pikkuhiljaa ympäri 360 astetta samalla katsoen/tarkkaillen ja aistien sekä tunnelmoiden näkyvää maisemaa.

Katso hetki aivan rauhassa ympärillesi ja käänny siihen suuntaan, missä näkymä miellyttää sinua eniten. Pysähdy siihen suuntaan, missä ns. sielu lepää. Kun kaverisikin on löytänyt oman maisemansa, katsokaa yhdessä, miellyttikö teitä sama näkymä. Jutelkaa yhdessä siitä, mikä maisemassa miellytti.

Jokainen nauttii erilaisista maisemista, mutta jokainen niistä on yhtä tärkeä, merkittävä ja erityinen katsojalleen.

KOSKETUS



Etsi ympäristöstäsi esimerkiksi jotain märkää, kosteaa, pehmeää, kovaa, terävää, karheaa, sileää tai pyöreää.

Keskustelkaa tämän jälkeen kaverinne kanssa siitä, millaiselta erilaisten asioiden koskettaminen tuntui. Mikä oli ihanaa? Mikä tuntui inhottavalta? Miksi?

Tuliko mielipide-eroja siitä, mitä on mukavaa koskettaa ja mitä ei? Tuntoaistikin on ihmisillä erilainen. Toisesta on mukavaa koskettaa jotain sellaista, mistä toinen ei tykkää ollenkaan.

ÖTÖKÄT JA ELÄIMET



Pysähdy miettimään mitä kaikkia metsän eläimiä on olemassa. Miettikää yhdessä, mitä eläimiä olette nähneet luonnossa. Oletko nyt tällä retkellä nähnyt ötökän tai eläimiä? Mitä ne olivat?

Tekeekö mielesi hassutella? Entäs jos miettisit nyt, mikä eläin haluaisit itse olla? Kerro seikkailukavereillesi, miksi haluaisit olla juuri se eläin.

Vinkki: Käy syöttämässä Riuttalan lampaita. Kahvila-Ravintola Katrinkammarj' lta voi hakea kuivia leipäpaloja annettavaksi.

LUONTOTARINA



Metsään ja luontoon liittyviä tarinoita ja runoja on olemassa paljon.

Nyt saat vapaasti päästää mielikuvituksesi valloilleen. Pohdi yksin tai kaverin kanssa, mitä kaikkia metsään ja luontoon liittyviä tarinoita tai runoja tiedät. Tämän jälkeen jaa tämä tarina mukana oleville seikkailukavereillesi. Tarina voi olla runo tai jotain muutakin, mitä juuri nyt mieleesi juolahtikaan.

Halutessasi voit kirjoittaa tarinan ylös tai vaikka kertoa muisteluhetkestä somessa.

#riuttalantalonpoikaismuseo #luontokokemuksia #luontotarina

LUONTOTARINA, VAIHTOEHTO 2



Repusta löytyy satukirja. Valitse siitä tarina, ja pysähdy kaverin kanssa lukemaan se täällä luonnon äärellä.

Tarinan lukemisen jälkeen voitte hetken keskustella siitä, miltä tuntui kuunnella tarinaa luonnossa. Oliko se erilaista kuin lukeminen jossain muualla olisi ollut?

ERÄTAITOTESTI



Tämä tehtävä tulee tehdä yhdessä oman aikuisen kanssa.
Paikaksi soveltuu museoalueen ulkopuolella oleva grillikota.
Löydät reittikartan sivulta 11.

Tulen tekeminen museoalueella on kielletty!

Erätaitojasi koettelevaksi tehtäväksi voit valita nuotion teon tai makkaratikun vuoleamisen. Tässä kohtaa on sopiva hetki pysähtyä vaikka makkaranpaistoon. Toisaalta ihan tulen katselukin vaikka pillimehun kera on kiva pysähdys seikkailupäivän keskellä. Mehua on myynnissä Kahvila-Ravintola Katrin Kammarj'ssa.

Erätaitorastilla voit joutua käyttämään puukkoa. Museon puolesta ei puukkoja ole varattuina, joten makkaratikkujen tekoon tulisi olla oma puukko käytettävissä. Jollei omalla aikuisella ole puukkoa lainattavaksi tai tämän tekstin lukeminen on pienemmille vaikeaa, tällä rastilla voitte myös keskustella yhdessä puukon käyttämisen säännöistä.

Näin käytät puukkoa turvallisesti:

- Puukon on oltava terävä
- Käytä puukkoa vain veistämiseen
- Pidä tukeva ote puukosta
- Veistä aina itsestäsi poispäin
- Pidä riittävä turvaväli lähimpään kaveriin (1 metri)
- Jos istut, varo polviasia ja jalkojasi
- Älä koskaan kävele tai juokse puukko kädessä
- Laita puukko tuppeen, kun et käytä sitä

Nuotion tekemisen hyvien tapojen ohjeet:

- Tee nuotio vain ja ainoastaan valmiille tulipaikalle.
- Muista, että avotulta ei saa tehdä toisen metsään ilman maanomistajan lupaa.
- Metsäpalovaroituksen aikana ei nuotiota saa tehdä nuotiopaikallekaan. Jos nuotion teko on kielletty, voit käyttää retkikeitintä.
- Kerää kuivia sytykkeitä: kuivasta puusta vuoltuja lastuja, katkenneita oksia ja risuja tai tuohta polttopuiden pinnalta.
- Kasaa sytykkeistä pieni keko, jonka sivuille laitat kaksi puuta samansuuntaisesti.
- Asettele aluspuiden päälle puita ristikkäin ja kerroksittain.
- Ohuet puut syttyvät parhaiten, joten laita niitä alimmaisiksi.
- Jätä puiden väliin riittävästi ilmatilaa. Sytytä nuotio altapäin.
- Nuotion sammuttua kastele nuotiopohja vielä vedellä.

Tämä puoli ylöspäin



NYT ON LEIKIN AIKA!



Huomasitkos, että alueeltame löytyy myös oma leikkipaikka kiikkuineen ja hiekkalaatikkoineen? Jos hiekkalaatikolla ei ole leluja, ne ovat jääneet sateensuojaan kahvilan tuulikaappiin. Voit käydä omatoimisesti lainaamassa niitä kahvilalta.

Tässä vinkki kivasta pihaleikistä:

10 tikkua laudalla

- Valitkaa, kuka teistä on ensimmäisenä tämän piiloleikin etsijän roolissa.
- Asetelkaa 10 tikkua laudalle.
- Polkaiskaa sitten lauta ilmaan, jotta tikut lentävät laudalta ilosesti ympäriinsä.
- Tässä vaiheessa etsijän tulee kerätä tikut takaisin laudalle. Toiset etsivät sillä aikaa itselleen hyvän piilon.
- Kaikkien tikkujen ollessa takaisin laudalla tulee etsijän ilmoittaa siitä huutamalla ”Kymmenen tikkua laudalla” ja sen jälkeen hän voi alkaa etsimään leikkitovereitaan.
- Etsijän löytäessä piiloutuneen tulee hänen huutaa esim. ”Matti nähty”. Leikki jatkuu niin kauan, kunnes kaikki piiloutujat on löydetty tai he ovat pelastaneet itsensä ”Kotiin”.
- Se piiloutuja, jonka etsijä on ensiksi saanut kiinni, jää seuraavalla kierroksella etsijäksi. Jos peli pitkittyy liiaksi, seuraavalla etsijällä on mahdollisuus aloittaa uusi peli huutamalla ”Kaikki pois piiloista!”.



"Kotiin pelastautuminen":

Piiloutuja voi pelastautua juoksemalla etsijää nopeammin piilosta laudalle ja huutamalla esim. "Matti pelastettu" tai "Omat nimet kirjoissa". Jos etsijä kuitenkin kerkeää ennen piiloutujaa koskettamaan lautaa, on piiloutuja silloin löydetty piilosta eli kiinni jäänyt.

"Kavereiden pelastaminen":

Jos laudan ympärillä on kiinni jääneitä, juoksija pystyy pelastamaan heidät kaikki polkaisemalla lautaa lennättäen tikut ilmaan ja huutamalla "Kaikki pelastettu!". Aiemmin kiinni jääneet piiloutujat ovat tällöin vapaita piiloutumaan uudelleen ja leikki jatkuu. Etsijä joutuu palaamaan laudalle keräämään taas tikut paikoilleen ja tämän suoritettuaan huutamaan piiloutujille merkiksi etsintänsä alkamisesta "Kymmenen tikkua laudalla!"



Pihapiirin hyppynaruleikit

Aittakartanon tallista löytyy hyppynaruja tähän leikkiin lainattavaksi.

Pitkää hyppynarua voi pyörittää kahdestaan. Kun kaksi pyörittää, yksi hyppää. Pyörittäjää kannattaa vuorotella. Narun vauhtia voi vaihdella pyörittäen sitä hitaasti (elefantti), tavallisesti, korkealla (ilmapallo) tai vikkeliä eli nopeasti.

Pyörittämisessä on erilaisia vaihtoehtoja. Hyppynarulla voi tehdä laineita puolelta toiselle, tai kahta hyppynarua voi pyörittää samaan aikaan, jolloin niitä molempia pyöritetään sisäänpäin. Vaikeusastetta voi myös itse hyppääjä säätää: Narun lävitse voi vain juosta, hypähtää vain kerran tai yrittää vain hyppiä, kunnes naru pysähtyy jalkoihin eli hyppääjä stiplaa.

Hiirenhäntäleikki

Kaksin kerroin olevaa hyppynarua pyöritetään maantasossa ympyrää. Pyörittäjä on narun keskuksena ja hyppijät siinä ympärillä. Hyppijän tulee hypätä narun yli narun tullessa kohdalle. Tähän hyppynaruleikkiin kuuluu myös loru:

*Pappi, lukkari, talonpoika, kuppari, rikas, rakas,
köyhä, varas, keppikerjäläinen, pitkätukka.*

Aakkosleikki

Hypätessä luetellaan aakkosia. Kun hyppääjä stiplaa, valitaan se kirjain, mihin hyppääjä jäi. Hyppääjälle keksitään tällä kirjaimella alkava tytön/pojan nimi lorua varten. Jos hyppääjä on tyttö, hänelle annetaan pojan nimi ja pojalle annetaan vastaavasti tytön nimi. Alla esimerkkilorussa hyppääjä Minnalla stiplaus on tapahtunut K-kirjaimen kohdalla. Joten hyppääjän ollessa tyttö hänelle annetaan pojan nimi. Sitten sama hyppääjä jatkaa hyppäämistä ja samalla lausutaan lorua:

Minna (hyppääjä) se tykkää Keijosta, ei, juu, ei, juu, ei, juu....

Jos hyppääjä stiplaa juu-kohdassa, niin silloin sen väitetään pitävän paikkansa!

Muistathan leikin jälkeen palauttaa hyppynarut takaisin talliin omalle paikalleen, kiitos!

Vinkki: Tallista löytyy myös puujalat. Kokeile, kuinka kävely onnistuu niiden kanssa.

NYT SAVONMURRETTA VIÄNTÄMMÄÄN

Istahappa alas pöyvän iäreen ja otappa murrepussukka kätteen. Nyt o oikee aeka testata, että mitenkä se savonmurre luonnistuu. Vaehtoehtosesti voit komialla kelillä levittee viltin pihamualle ja viäntee savvoo siinä ulukosalla.

Naestentuvasta löytyypi murrepussukka, josta voip nostoo korttiloita. Asettele kortit tuvan pöövvälle, kaikkie siten, että murre-sanan puol on taevasta kohen.

Arvooppa ensi, mittee sana tarkottaapi. Apua ymmärrykseen löytyypi kortin toiselta puolen. Tämän pitäs olla haaskoo – ei missään nimessä vakavoo hommoo.

juopero

huplattoo

jäläkkyyörä

naju

leivähhäkä

varnia

nuutee

SOLMUNTEKOTESTI



Solmujen teko on edelleen tärkeä taito kalastuksessa, ja nyt pääset kokeilemaan sitä itse. Nuottakodan seinältä löydät malleja erilaisista kalastuksessa käytetyistä solmuista - pystytkö tekemään mallin perusteella samanlaiset? Köydenpätkiä löydät nuottakodan lattialla olevasta astiasta.

LUKEMISTA JA PIIRUSTUS- TARVIKKEITA



Katrin Kammarj' toki antaa mahdollisuuden pysähtyä tauolle ottamaan välillä vähän syötävää, mutta siellä on myös lukemista ja piirustustarvikkeita. Sieltä löytyy myös muita askartelutarvikkeita. Käy rohkeasti tutkimaan mitä puuhaa kahvila-ravintola Katrin Kammarj'sta nyt löytyykään!

LÄHTEET

Riuttalan arkisto

www.Finna.fi

Kuopion kulttuurihistoriallinen museo

Kulttuuripolku; Esiopetuksen Tarinapolku, Kuopion kaupunki, toim. Liisa Hämäläinen

Murrepussukan alkuperäiset lähteet: Pekka Vepsäläinen, *Aena kun silimä välttää*, WSOY 2003 ja Unto Eskelinen, *Tarvoo sarvoo*, WSOY 2002

4H Luontopolkuopas, Suomen 4H-liitto, Helsinki 2011

365 pihaleikkiä, Steve ja Ruth Bennett, Keuruu 1999.

Museoreppujen vihkojen mahdollistajat

Ingmanedu kulttuurialan ammattiopisto/Arttu Oravainen

Kallaveden seurakunta

KUHMU Kuopion kulttuurihistoriallinen museo

Pohjois-Savon kotiseutuyhdistysten liitto

Pohjois-Savon liiton kehittämisrahasto/Paula Turpeinen, kannet

Pohjois-Savon maataloustuottajain säätiö

Riuttalan vapaaehtoiset

4H Kuopio

**Kiitos yhteistyökumppaneille – yhteistyön voimin
pidämme maaseutua vireänä!**

KÄDESSÄSI ON SEIKKAILUAN VINKKIVIHKO, JOSTA VOIT POIMIA JUURI NIITÄ VINKKEJÄ, JOTKA KIINNOSTAVAT SINUA JA SEIKKAILUKAVERIASI. TEHKÄÄ SEIKKAILUSTA OMANLAISENNE JA NAUTTIKAA RETKESTÄ RIUTTALAN TALONPOIKAISMUSEON MAISEMISSA.

OLETKO VALMIS? OLE HUPVÄ. SEIKKAILU VOI ALKAA!

