

# Tervetuloa Hiihtomuseoon!

## Vierailun ajankäyttöehdotus

Aikataulut ovat ohjeellisia. Ne sujuvoittavat vierailua erityisesti silloin, kun museossa on samaan aikaan kaksi kouluryhmää.

Jos vierailulla on yhtä aikaa kaksi ryhmää, toinen aloittaa A-osasta (perusnäyttely, toimintaosasto ja L.U.M.I. -näyttely) ja toinen B-osasta (maastoreitti ulkona tai tehtävät Nuoska-tilassa). Noin 45 minuutin kohdalla vaihdetaan.

A-osa: Sekä perusnäyttelyssä että L.U.M.I. -näyttelyssä voi hyödyntää valmiita toimintakortteja. Toimintakorttien tehtävät tehdään keskustellen tai toimien ohjeen mukaan, kirjoittamista ei tarvita.

B-osa: Ulkona olevalle maastoreitille on omat ohjeet. Maastoreitin vaihtoehtona on tehtäviä museon Nuoska-tilassa. Tehtäväpakettia voi hyödyntää myöhemmin myös koulussa.

## A-osa (sisällä)

### Hiihdon henkeä -perusnäyttely 1.krs

- toimintakortit viuhkasuunnistuksen tapaan
- toimintaosaston mäkihyppysimulaattori 20 min

### L.U.M.I. -näyttely 2.krs

- puuhakortit viuhkasuunnistuksen tapaan 20 min

Jos luokan mukana on vähintään kaksi aikuista, myös A-osaa tehdessä luokan voi jakaa kahteen osaan ja puolet luokasta voi tutustua aikuisen valvonnassa ensin 1. kerroksen asioihin ja puolet toisen aikuisen valvonnassa 2. kerroksen näyttelyyn ja 20 min kuluttua vaihdetaan.

## B-osa (ulkona tai sisällä)

### Ulkona: Maastoreitti Salpausselän maisemissa 40 min

- ohjeet ja kartta tässä tiedostossa ja saatavissa tarvittaessa museon asiakaspalvelusta

TAI

### Sisällä: Maastoreitin korvaavia tehtäviä museon Nuoska-tilassa (2.krs)

(ohjeet toisessa tiedostossa)

Siirtymineen yhteensä noin 90 min

# Ohjeita museovierailua varten

Oppilaat ovat koko museovierailun ajan opettajan vastuulla. Museon asiakaspalvelun henkilökunnalta voi kysyä neuvoja ja he opastavat toimintaosaston laitteiden käytössä.

1. Museon sisääntuloaulassa ovat lipunmyynti- ja informaatiopiste, museokauppa sekä vaatteiden säilytystilat.
  2. Vaatteiden säilytystilassa on lukittavat lokerot, joihin pitää jättää reput ja isommat laukut museokäynnin ajaksi.
  3. Museon WC-tilat ovat vaatteiden säilytystilan vieressä oikealla.
  4. Käytävissä on tarpeen vaatiessa hissi yläkerran näyttelytiloihin. Pohjakerroksen näyttelytiloihin on portaikossa tuoli-hissi. Jos tarvitset hissiä, kysy apua museon asiakaspalvelijoilta lipunmyynnistä.
  5. **Ensimmäisessä kerroksessa** on perusnäyttely Hiihdon henkeä. Näyttelyyn siirrytään toimintaosastolta vasemmalla olevasta liukuovesta. Toimintaosastolla on mäkihyppysimulaattori.
- Toisessa kerroksessa** sijaitsevat vaihtuvan näyttelyn näyttelysali, parvi ja Nuoska-tila. Yläkerran näyttelytilaan siirrytään portaita pitkin tai tarpeen vaatiessa hissillä.
- Pohjakerroksessa** sijaitsee lumiluolamaisessa näyttelytilassa Sisulla sankariksi -näyttely. Näyttelytilaan siirrytään portaita pitkin tai tarpeen vaatiessa portaissa sijaitsevalla tuoli-hissillä.
6. Näyttelytiloissa esineet ovat suojassa lasiseinäisissä vitriineissä. Vitriinit eivät kestä nojailua, joten vältä sitä! Näyttelytilassa on myös kohteita, joita voi kokeilla.
  7. Tehtäviä tehdessäsi jätä tilaa myös toisille ja tarkastele esinettä tai teosta kauempaa. Näyttelytilojen vitriinejä tai seiniä ei voi käyttää kirjoituslustoina.
  8. Liiku ryhmän mukana ja noudata opettajan ohjeita. Siirry rauhallisesti paikasta toiseen, älä juokse. Näin huomioit myös muut museokävijät.
  9. Museossa ei tarvitse olla täysin hiljaa, vaan voit myös kysyä ja keskustella, kunhan noudatat annettuja ohjeita. On kohteliasta myös pitää kännykkä kiinni tai äänettömällä museovierailun ajan.

# 1.krs

## Hiihdon henkeä -perusnäyttely

20 min

Aluksi voi esitellä ryhmälle olennaisimmat museossa toimimiseen liittyvät käsitteet:

- Museoesineet ovat usein **vitriinissä** eli lasiseinäisessä kaapissa, jotta ne ovat suojassa ja säilyvät paremmin.
- Museoesineistä kerrotaan tietoa kyltissä, joka on vitriinin reunassa tai vieressä. Jos esineen kohdalla on numero, tiedon voi etsiä kyltistä saman numeron kohdalta. Näyttelytilassa voidaan katsoa esimerkki.

### **Toimintakortit (kysymykset tiedoksi opettajalle seuraavalla sivulla, kortit ovat valmiina museolla)**

- Ideana on pareittain tai pienissä ryhmissä tutustua näyttelyyn etsien ja tutkien toimintakorttien avulla.
- Kortteja on 11 x 2 kpl (11 erilaista, jokaista kaksi samanlaista). Viuhkasuunnistuksen tapaan oppilasparille tai -ryhmälle annetaan yksi kortti kerrallaan. Kun toimintakortin tehtävä on tehty, pari palauttaa kortin opettajalle ja opettaja antaa uuden kortin.
- Tarkoituksena on tutustua, pohtia ja tehdä havaintoja, ei etsiä "oikeita vastauksia". Opettaja voi halutessaan jutella löydöksistä kortinvaihtotilanteessa tai esim. koulussa jälkeen päin yhteisesti.
- Joissakin toimintakorttien ohjeissa ohjataan menemään tietyn esineen luo ("Etsikää vitriini, jossa on muinaissuksi"), toisissa kohteen saa valita kortissa olevien ehtojen mukaisesti ("Etsi tosi pieni esine").
- Tehtävät ovat vaativuudeltaan erilaisia ja vievät eri pituisen ajan, joten ei kannata kilpailla siitä, ketkä ehtivät suorittaa suurimman määrän tehtäviä.

## Toimintaosasto

Samaan aikaan perusnäyttelyyn tutustumisen kanssa oppilasparit tai -ryhmät piipahtavat vuorollaan toimintaosaston mäkihyppysimulaattorissa, jossa museon asiakaspalvelun henkilökunta on auttamassa.

Simulaattorissa hypätään Lahden suurmäestä ja kokeillaan, mistä asioista koostuu onnistunut mäkihyppytuloks. Kukin oppilas hyppää 1-2 hyppyä käytettävissä olevasta ajasta riippuen.

# Hiihdon henkeä -perusnäyttelyn toimintakorttien kysymykset

## **Etsi esine, jossa on paljon punaista.**

Mikä se on?

Sopiiko punainen väri tähän esineeseen?

Olisiko jokin muu väri parempi?

## **Etsi suuri esine.**

Mikä se on?

Miksi se on suuri?

Voisiko se olla pienempi ja toimia silti yhtä hyvin?

## **Etsi vitriini, jossa on palkintoja.**

Mitä palkintoja vitriinissä on?

Minkä palkinnon itse valitsisit, jos voitaisit

kilpailun?

## **Etsi näyttelystä suksi, jonka voi taittaa.**

Mitä hyötyä oli siitä, että suksen sai taitettua?

## **Valitse vitriini, jossa on monta esinettä.**

Vertaile kahta vierekkäin olevaa esinettä. Mitä

samaa niissä on?

Mitä eroa niissä on?

**Etsikää vitriini, jossa on muinaissuksi.** (Se on lähellä liukuovia.)

Miten muinaissuksi eroaa nykyisistä suksista?

## **Etsi vitriini, jossa on kisamaskotteja.**

Mikä maskotti se on?

Mikä siinä on hienoa sinun mielestäsi?

## **Valitse mikä tahansa vitriini.**

Tutustu yhteen vitriinissä olevaan esineeseen. Lue teksti, jossa kerrotaan esineestä.

Mitä uutta tietoa sait?

## **Etsi tosi pieni esine.**

Mikä se on?

Miksi se on pieni?

Voisiko se olla suurempi ja silti toimia yhtä hyvin?

## **Etsi esine, joka näyttää vanhalta.**

Mikä se on?

Löydätkö vitriinin tekstistä tietoa siitä, kuinka vanha se on?

## **Etsi esine, joka näyttää tutulta.**

Mihin sitä on käytetty?

Miksi se on nyt Hiihtomuseossa?

# 2.krs

## L.U.M.I. -näyttely

20 min

Toisen kerroksen parvella otetaan kengät pois. Ne laitetaan ikkunan edessä oleviin kenkätelineisiin.

Parvella kannattaa tutustua yhdessä ainakin seinällä olevaan kuvalliseen aikajanaan (mm. talvipäivänseisaus, kevätpäiväntasaus) ja erilaisiin lumihiihtaleisiin. Tutustumisen ajaksi voi istahtaa lattialle.



Aikajanaan tutustumisen jälkeen voi antaa ohjeet seuraavaan osaan ja jakaa puuhakorttien ensimmäisen kierroksen. Ohjeiden jälkeen siirrytään parvelta liukuoven kautta näyttelytilaan.

### Puuhakortit (kortit ovat valmiina museolla)

- Ideana on pareittain tai pienissä ryhmissä tutustua näyttelyyn ja siellä oleviin puuhapisteisiin puuhakorttien avulla.
- Kortteja on 9 x 2 kpl (9 erilaista, jokaista kaksi samanlaista). Viuhkasuunnistuksen tapaan oppilasparille tai -ryhmälle annetaan yksi kortti kerrallaan. Kortti toimii ”pääsylimppuna” tietyn puuhapisteiden tai näyttelykohteen äärelle. Kun tehtävä on tehty, ryhmä palauttaa kortin opettajalle ja opettaja antaa uuden kortin.

### Puuhakorttien kohteet näyttelyssä

- **Talvinukkujat** (Kurkista koloihin. Ketkä kaikki nukkuvat talvella ulkona?)
- **Talviuniluola** (Ryömi luolaan. Ole ihan hiljaa. Mitä ääniä kuulet?)
- **Maisematarina** (Tee hahmojen ja piirroheittimen avulla talvinen kuva tai pieni tarina.)
- **Lumipallomeri** (Kahlaa hetki lumipallomeressä. Huom! Lumipallomereen voi mennä vain ilman kenkiä. Jos palloja joutuu meren ulkopuolelle, kerääthän ne takaisin.)
- **Jäälohkareet ja lumen syvyys** (Tasapainoile ”jäälohkareilla”. Vertaa omaa pituuttasi seinälle merkittyyn lumen syvyyssennätykseen.)
- **Jääpuikkopeli** (Rakenna palasista mahdollisimman pitkiä jääpuikkoja.)
- **Narupeli** (Kuljeta kiekkoa naruhiessin avulla pelialustassa.)
- **Sokkelo** (Kuljeta kuulaa labyrintin läpi kallistamalla alustaa sopivasti ja oikeaan suuntaan.)
- **Mitä lumen alta löytyy?** (Katso kurkistusluukuista, mitä kaikkea lumen alta saattaa löytyä.)



## SALPAUSSELKÄ MAASTO-OHJE 3. LK

Lahti

HIJHTOMUSEO  
SKI MUSEUM



# SALPAUSSELKÄ MAASTO-OHJE, 3 Ik

Urheilukeskukselle saavuttaessa voi maastokierrokselle lähteä heti. Tarvittaessa tämän ohjeen saa museolta.

- Aikaa maastossa on noin 40 minuuttia ja kuljettava matka alle kilometri.
- **MAASTO-OHJETTA VOI KÄYTTÄÄ SOVELTUVIN OSIN, KAIKKEA EI TARVITSE TEHDÄ**

## RASTI 1: MÄKIMONTUN YLÄKAIDE TAI TULOSTAULUN JUURI

- Olemme **Lahden Urheilukeskuksessa** ja näkyviin avautuvat Stadion sekä hyppymäet, yhdet Lahden maamerkeistä. Urheilukeskus sijaitsee **Salpausselällä**.
  - Salpausselän kisoja on järjestetty täällä yli 100 vuotta ja MM-kisat seitsemän kertaa
  - Hyppymäistä suurin on **Suurmäki** ja sen mäkimontussa toimii kesäisin **maauimala**. Suurmäen huipulle pääsee kesällä katsomaan maisemia. Muut mäet ovat **Normaalimäki** ja **Pikkumäki**.
  - Kysymyksiä oppilaille:
    - Kuinka pitkälle arvelet pisimmän hypyn Suurmäestä kantaneen? *138 m*
    - Kuinka korkea Suurmäki on? *80 m*
    - Hyppymäkiä vastapäätä on **Lahden Stadion**. Kuinka monta istumapaikkaa arvelet löytyvän sen ympäriltä? *Yli 7000 paikkaa*
    - Missä lajeissa Stadionilla voi kilpailla? *Yleisurheilu, hiihto, jalkapallo*
  - Stadionin pääkatsomoa vastapäätä on **Kisatulikukkula** (tunnetaan myös Intiaanikukkulana), missä on suojeltuja vuoden 1918 sisällissodan taistelupaikkoja.
- **Jääkaudella** jopa 2-3 km paksu **mannerjäätikkö** peitti koko Suomen. Oppilaita voi pyytää kuvittelemaan, että lähtisi kävelemään tästä paikasta suoraan yläilmoihin tuon 2 km ja koko matka olisi jäätä! (Jään paksuus on tutkittu fakta, ei oletamus)
  - Sulamisvaiheessa jään reuna pysähtyi juuri tähän paikkaan noin 12 000 vuotta sitten
  - Jäätiköltä virtasi jokia, jotka kuljettivat suuria määriä soraa ja hiekkaa
  - Nämä maat kerääntyivät **reunamuodostumaksi jään reunan eteen**.
  - **Muodostui ensimmäinen Salpausselkä**. Lahti, Hollola ja Nastola on perustettu Salpausselän päälle.
  - Mäkimonttu on tehty jääkauden synnyttämään suppakuoppaan
  - **Suppa** on syntynyt, kun maahan hautautunut jäälohkare on sulanut ja maa ympäriltä romahtanut

## RASTI 2 KARHUPATSAS

Siirrytään alikulkutunneliin ja ohitetaan **Karpalon junioreiden hyppymäet**. Edetään kävelytieta, joka kulkee lähinnä hyppymäkiä ja pysähdytään oikealla olevan karhupatsaan ympärille.

- Karhu on maamme kansalliseläin ja toiseksi suurin nisäkäs Suomessa
- Olemme tulleet metsään ja pohditaan, miten käyttäytyä eläimiä häiritsemättä:

Lähdetään testaamaan, mitä kuuluu/ei kuulu jokaisenoikeuksiin.

Arvuutellaan, ovatko seuraavat toiminnot KIELLETTYJÄ (oppilaat kyykkyyn) vai SALLITTUJA (hyppy ilmaan). Valitse väittämät vaihdellen eri sarakkeista:

KIELLETTYÄ	SALLITTUA
oksan taittaminen puusta	ottaa valokuvia
sammaleen ja jäkälän kerääminen	uiminen
jättää retkieväiden kääreet metsään	poimia mustikoita
sytyttää nuotio (sallittu vain merkityillä paikoilla)	polkupyörällä ajo
ottaa kiinni muurahaisia (mitään eläimiä ei saa häiritä)	kerätä kukkakimppu (jos ovat rauhoittamattomia)
kuunnella musiikkia kovalla äänellä	onkiminen
kaivaa kuoppia	kerätä sieniä

### RASTI 3 OPASKARTTA

Siirrytään viereiselle Salpausselän opaskartalle kuntolaitteiden luo. Tutkitaan karttamerkkejä. Kysymyksiä oppilaille:

- A) Missä olemme kartalla?
- B) Missä on kartalla pohjoinen? Entä muut ilmansuunnat? Oppilaat näyttävät käsimerkein yhdessä.
- C) Mitä tarkoittaa sininen väri kartalla?
- D) Minkä niminen on kartan suurin vesistö? (*Vesijärvi*)
- E) Mitä tarkoittaa keltainen väri? (*peltoa, näkyy vähäisessä määrin*)
- F) Miten rakennukset näkyvät? Entä tiet?
- G) Mitä ovat ruskeat viivat? (*korkeuskäyriä, kertovat paikan korkeuden merenpinnasta*)

### RASTI 4 HÄRÄNSILMÄN LAMPI

Jatketaan matkaa ohittamalla kuntolaitteet ja kääntymällä heti vasemmalle johtavalle kävelytielle. Tullaan **Häränsilmän luonnonsuojelualueelle** ja keräännytään opastaululle:

- Häränsilmän lampi on syntynyt jääkauden lopulla muodostuneeseen **suppakuoppaan**
  - Suppia on Urheilustadionin maastoissa paljon, matkamme ylä- ja alamäet johtuvat niistä
  - Suurin osa supista on kuivillaan, Häränsilmän lammen synty johtuu pohjaan kertyneestä vettä pidättävästä maakerroksesta
  - **Häränsilmän lampi on kasvamassa umpeen ja muuttumassa vähitellen suoksi. Lammen koko on nykyään viidesosa siitä, mitä se oli alun perin**
- Käydään katsomassa lampea rannalta käsin.

**Palataan museolle samaa reittiä.** Jos aikaa jää, havainnoidaan esim. syksyn/kevään merkkejä luonnosta paluumatkalla.