



Kiteen aikamatka

Kitee-seura

Hyvät äidit, isät ja huoltajat – tervetuloa yhteiselle perheen aikamatkalle!

Lapsen vahvat juuret ja kiinnostus omaa elinympäristöä kohtaan alkavat kotona jaetuista hetkistä, tarinoista ja yhteisestä ihmettelystä. Kitee-seura on luonut tämän oppaan, jotta te vanhemmat voitte helposti, hauskaasti ja täysin ilman esivalmisteluja kertoa pienille lapsillenne (n. 4–9-vuotiaat) Keski-Karjalan kiehtovasta historiasta.

Oppaan runkona toimii seitsemän lyhyttä ja värikästä 3D-videoklippiä, joissa seuran oma maskotti, höyrylaivakapteeni Ilmari, johdattaa meidät läpi historian. Kotona tarkoituksena ei ole pitää oppitunteja tai pöntätä faktoja, vaan viettää yhteistä laatuaikaa leikkien, tarinoiden ja aistien avulla.

Tämä kotiopas neuvoa teitä etenemään pienissä, lapselle sopivissa palasissa – esimerkiksi katsomalla vain yhden lyhyen videon ennen iltapalaa. Jokaiseen seitsemään jaksoon on liitetty helppoja kotileikkejä (kuten olohuoneeseen rakennettava kivikautinen kota, sissien piilopaikkapeli tai pesäpallokunnarin tuuletus käytävällä) sekä pieniä aistitehtäviä keittiön ja luonnon tarvikkeilla. Mukana on myös jääkaapin oveen kiinnitettävä "Kapteenin lokikirja", johon lapsi saa merkitä edistymisensä tarralla tai piirroksella.

Tarinoiden kautta lapsi oppii ymmärtämään menneisyyttä, kunnioittamaan luontoa ja tuntemaan ylpeyttä omasta kotiseudustaan.

Tehkää historiasta seikkailu kotona – yhteiset muistot ja leikit kantavat pitkälle tulevaisuuteen!



JAKSO 1: KIVIKAUSI – Ensimmäiset pioneerit (30 min)

Teema: Elämä jääkauden jälkeen ja ihka ensimmäinen koirakaveri.

- **00–05 min: Videotuokio ja jutustelu**
 - Katsotaan yhdessä kivikaudenvideo.
 - *Miten jutella lapselle:* "Kuvittele, jos täällä Kiteellä ei olisi ollenkaan taloja tai sänkyjä! Pelkkää suurta metsää ja kirkasta vettä. Ihmiset olivat tosi sitkeitä ja heillä oli apunaan ihka ensimmäinen koirakaveri."
- **05–20 min: Kotileikki – "Kvartsiaarre"**
 - Vanhempi piilottaa olohuoneeseentaitakapihalle muutaman kirkkaan tai sileän valkoisen luonnonkiven ("kvartsia").
 - Lapsietsii kivet "kivikauden työkaluiksi".
- **20–25 min: Aistitehtävä**
 - Otetaan keittiöstä kylmä kivi käteen, suljetaan silmät ja mietitään yhdessä, miten muinaiset ihmiset osasivat tehdä siitä terävännuolenkärjen.
- **25–30 min: Lokikirjan täyttö**
 - Merkitään 1. ruutu suoritetuksi ja piirretään siihen **pystykorvakoira**.

JAKSO 2: RAUTAKAUSI – Suomullan taika ja ahjon loimu (30 min)

Teema: Miten ruskea suomuta muuttuu kovaksi raudaksi tulikuumassa ahjossa.

- **00–05 min: Videotuokio ja jutustelu**
 - Katsotaan rautakauden video.
 - *Miten jutella lapselle:* "Tiedätkö, mistä rauta tuli ennen kuin oli kauppoja? Se nostettiin ruskeana mutana suon alta! Sitten taitava seppä laittoi sen tulikuumaan uuniin ja takoi siitä mahtavia työkaluja."
- **05–20 min: Kotileikki – "Sepän paja"**
 - Otetaan tyhjä pahvilaatikko "ahjoksi" ja laitetaan sinne punaisia tai keltaisia sukkia ja vaatteita uunin tuleksi.
 - Lapsi saa paukuttaa leikkivasaralla tai käsillään tyynyn päällä hehkovaa punaista sukkaa ("rautaa") iloisesti *kilin kolin*.
- **20–25 min: Aistitehtävä**
 - Etsitään kotoajokinpainava ja kylmä rautaesine (esim. valurautapannu tai jakoavain) ja kokeillaan sen voimaa ja painoa.
- **25–30 min: Lokikirjan täyttö**
 - Merkitään 2. ruutusuoritetuksi ja piirretään siihen **sepän vasara**.

JAKSO 3: LAPPALAISAIKA – Erämaan muinaiset tietäjät (30 min)

Teema: Asuminen siirrettävässä kodassa keskellä suurta erämaata.

- **00–05 min: Videotuokio ja jutustelu**
 - Katsotaan lappalaisajan video.
 - *Miten jutella lapselle:* "Lappalaiset osasivat jutella luonnon kanssa. He asuivat teltassa, jota kutsuttiin kodaksi, ja muuttivat aina sinne, missä kalat uivat."
- **05–20 min: Kotileikki – "Olohuoneen kota"**

- Rakennetaan yhdessä ruokapöydän tai tuolien ja lakanoiden avulla oma salainen kota keskelle olohuonetta.
- Mennään kodan sisälle taskulampun kanssa ja otetaan pehmolelukoirat mukaan suojaksi.
- **20–25 min: Aistitehtävä**
 - Sammutetaan huoneesta valot, laitetaan puhelimesta soimaan rätisevän nuotion ääni ja syödään kodan kätköissä "erämaan eväitä" (esim. rusinoita tai kuivattuja marjoja).
- **25–30 min: Lokikirjan täyttö**
 - Merkitään 3. ruutu suoritetuksi ja piirretään siihen **kota**.

JAKSO 4: KESKIAIKA – Piilopirtit ja suuret rajakivet (30 min)

Teema: Levottomat ajat rajalla ja piiloutuminen syvälle metsään.

- **00–05 min: Videotuokio ja jutustelu**
 - Katsotaan keskiajan video.
 - *Miten jutella lapselle:* "Kiteen läpi kulki ennen vanhaan suuri valtakunnan raja. Joskus rajalla tuli levotonta, ja silloin kylän lapset ja äidit juoksivat piiloon syvälle metsän kätköihin piilopirtille."
- **05–20 min: Kotileikki – "Sissit tulevat!"**
 - Vanhempi tai sisarus toimii rajavartijana.
 - Lapset juoksevat sohvatyynyjen taakse tai sängyn alle turvaan "piilopirttiin" ja yrittävät olla siellä aivan hiiren hiljaa kikattelematta.
- **20–25 min: Aistitehtävä**
 - Haetaan ulkoa iso kivi ja maalaataan siihen vesiväreillä historiallisen rajakiven merkit: Ruotsin kolme kruunua ja Venäjän risti.
- **25–30 min: Lokikirjan täyttö**
 - Merkitään 4. ruutu suoritetuksi ja piirretään siihen **rajakivi**.

JAKSO 5: AUTONOMIAN AIKA – Puhoksen teollisuusihme (30 min)

Teema: Suomen ensimmäinen suuri ja puksuttava höyrylaiva Ilmari.

- **00–05 min: Videotuokio ja jutustelu**
 - Katsotaan autonomian ajan video.
 - *Miten jutella lapselle:* "Tämä on kapteeni Ilmarin oma lempiaika! Puhokseen rakennettiin jättimäinen laiva, joka toimi kuumalla höyryllä ja siipirattailla. Koko Kitee tuli rantaan huutamaan hurraata!"
- **05–20 min: Kotileikki – "Halkoketju laivaan"**
 - Laitetaan lattialle tyhjä laatikko "laivan uuniksi".
 - Siirretään leikkipalikoita tai pehmoleluja ("halkoja") nopeasti kädestä käteen jonossa (tai juosten edestakaisin), jotta höyrykone saadaan käyntiin ja laiva matkaan.
- **20–25 min: Aistitehtävä**
 - Tehdään yhdessä laivan kovia ääniä: tömistetään jalkoja lattiaan ensin hitaasti ja sitten nopeammin (*puks-puks-puks*) ja päästetään lopuksi kova höyrypäästö (*sihhhhhh!*).
- **25–30 min: Lokikirjan täyttö**
 - Merkitään 5. ruutu suoritetuksi ja piirretään siihen **Höyrylaiva Ilmarinen**.

JAKSO 6: ITSENÄISYYDEN AIKA – Kotirintaman sitkeys (30 min)

Teema: Evakkolapset ja se, miten vaikeina aikoina autettiin naapureita.

- **00–05 min: Videotuokio ja jutustelu**
 - Katsotaan itsenäisyyden ajan video.
 - *Miten jutella lapselle:* "Kun Suomi oli itsenäistynyt, syttyi kova sota. Äidit ja lapset hoitivat kotitilalla eläimet. Naapurikylistä jouduttiin lähtemään evakkoon, ja kiteäläiset avasivat heille ovensa."
- **05–20 min: Kotileikki – "Evakon reppu"**
 - Laitetaan lattialle oikea reppu. Lapsen eteen asetellaan tavaroita: nalle, villasukat, valokuva, leipää ja painava puulelu.
 - Lapsi saa valita reppuun **vain kolme asiaa**, jotka hän jaksaisi itse kantaa pitkällä ja lumisella evakkon matkalla.
- **20–25 min: Aistitehtävä**
 - Syödään hämärässä huoneessa iltapalaksi karjalanpiirakoita (jotka ovat karjalaisten evakkojen tuomaa perintöä) ja sytytetään kynttilä rauhan kunniaksi.
- **25–30 min: Lokikirjan täyttö**
 - Merkitään 6. ruutusuoritetuksi ja piirretään siihen **Suomen lippu**.

JAKSO 7: NYKYAIKA – Kunnareita ja taikamusiikkia (30 min)

Teema: Kiteen Pallo ja maailmankuulu Nightwish-musiikki.

- **00–05 min: Videotuokio ja jutustelu**
 - Katsotaan nykyajan päätösvideo.
 - *Miten jutella lapselle:* "Nyt ollaan tässä päivässä! Kitee on nykyään kuuluisa ympäri maapalloa: täällä lyödään pesäpalloa niin kovaa, että selentää järveen, ja täällä tehdään upeaa taikamusiikkia!"
- **05–20 min: Kotileikki – "Olohuoneen Rantakenttä"**
 - Laitetaan lattialle paperilappuja pesäpallokentän pesiksi.
 - Lapsi lyö pehmolelua muovikauhalla tai kädellään ja juoksee pesien ympäri täyttä vauhtia. Vanhemmat eläytyvät yleisöksi ja huutavat: "*Kunnari!*"
- **20–25 min: Aistitehtävä**
 - Laitetaan kaiuttimista soimaan Nightwishin mahtipontinen musiikki. Lapset saavat tanssia ja liittää vapaasti "Kiteen taikametsän haltijoina" ja jähmettyä patsaiksi aina, kun vanhempi laittaa musiikin tauolle.
- **25–30 min: Suuri päätös ja palkitseminen!**
 - Merkitään viimeinen ruutusuoritetuksi ja piirretään siihen **keltainen pesäpallo**.

AIKAMATKAN PÄÄTÖSJUHLA!

Kun kaikki seitsemän ruutua ovat täynnä, lapsi on virallisesti suorittanut kapteeni Ilmarin aikamatkan! Voit nyt allekirjoittaa oppaan takasivulta löytyvän upean **Kunniakirjan** ja luovuttaa sen lapselle juhlallisina menoin!