

1. LUOKKA

Yhteisöllisyys

Tehtävien tarkoituksena on uusiin luokkakavereihin tutustuminen ja yhteistyön vahvistaminen.

Välineet: Välineet videon katsomista varten, peitto.

Aloitus: UUTEEN KAVERIIN TUTUSTUMINEN

Aiheeseen virittäydytään katsomalla yhdessä video linkistä [Uuteen kaveriin tutustuminen](#) (kesto 1:17). Videon jälkeen jutellaan oppilaiden kanssa kysymysten pohjalta.

- Kuka saapui Muumilaaksoon?
- Mitä Muumipeikko ajatteli hänestä? Miksi?
- Miksi Muumipeikkoa arvelutti uuden asukkaan kohtaaminen?
- Miksi Muumipeikkoa ei lopussa enää jännitä?

Työskentely: YHTÄLÄISYYKSIÄ

Leikin tarkoituksena on löytää yhtäläisyyksiä oppilaiden keskuudessa. Opettaja voi alustaa leikin hyödyntämällä seuraavaa tekstiä:

Yksi hyvä tapa tutustua uuteen ihmiseen on selvittää, missä asioissa sinä ja uusi kaveri olette samanlaisia. Yhdistävä tekijä voi olla esimerkiksi samanväriset vaatteet, sama lempileikki tai vaikka sama sisarusten määrä. Joidenkin ihmisten kanssa yhtäläisyyksiä löytyy helposti, kun taas joidenkin kanssa niitä täytyy etsiä hieman pidempään. Koskaan ei kannata luovuttaa, sillä meissä kaikissa on enemmän yhtäläisyyksiä kuin eroja toistemme kanssa!

Oppilaat ohjataan piiriin. Oppilaille kerrotaan jokin yhdistävä tekijä ja siihen liittyvä toimintaohje. Tarkoitus on, että kaikki, joilla on kyseinen yhdistävä tekijä, toimivat ohjeen mukaan. Esimerkkilauseita:

- *Jos tykkäät käyttää koruja kuten Niiskuneiti, pyörittele ranteita.*
- *Jos tykkäät uida kuten Muumipeikko, tee sukellusliike.*
- *Jos et tykkää korkeista pakoista kuten Nipsu, mene kyykkyy.*
- *Jos tykkäät nukkua teltassa kuten Nuuskamuikkunen, kuorsaa.*

(esimerkkilauseet jatkuvat seuraavalla sivulla)

- *Jos olet taitava pitämään salaisuuksia kuten Muumimamma, nyökkää.*
- *Jos tykkää pimeästä kuten Haisuli, tähyile ympäriinsä.*
- *Jos lempivuodenaikasi on kesä kuten Pikku Myyn, pyöri itsesi ympäri.*
- *Jos tykkää kirjoista kuten Muumipappa, tömistele jalkoja.*

Opettaja voi keksiä lisää yhdistäviä tekijöitä ja niihin liittyviä toimintaohjeita tai antaa lasten kunkin vuorollaan ohjeistaa muita oppilaita. Yhdistävät tekijät voivat liittyä Muumihahmoihin tai mihin muuhun asiaan tahansa.

VINKKI Leikkiin voi yhdistää numeroiden ja laskemisen opettelun, jos kunkin ohjeen jälkeen lasketaan yhdessä, kuinka moni tykkää käyttää koruja, kuinka moni tykkää uida jne.

Lopetus: KOMMERVENKKA VEMMERKONKKA

Lopuksi leikitään Kommervenkkaa Vemmerkonna -leikkiä.

Opettajalla on peitto. Oppilaat liikkuvat tilassa yhdellä jalalla hyppien ja hokien: ”Kommervenkkaa vemmerkonna” useamman kerran peräkkäin. Kun opettaja sanoo ”Hyttynä myttynä maahan”, menevät leikkijät mytyksi lattialle ja laittavat silmät kiinni. Opettaja peittää yhden tai useamman leikkijän peiton alle ja kertoo, milloin saa katsoa. Oppilaat yrittävät muistella, kuka tai ketkä ovat peiton alla.

VINKKI Liikkumistapaa voidaan myös vaihdella, esimerkiksi voidaan liikkua kontaten, loikkien kuin pupu tai sammakko tms.

Lähde [Kaveritaitoja Muumien tapaan](#).