

2. LUOKKA

Unelmat ja haaveet

Tehtävien tarkoituksena on tarinoiden avulla käsitellä ominaisuuksia, joita tarvitaan unelmoitaessa. Tehtävissä harjoitellaan haaveilemista ja tulevaisuuden suunnitelmista keskustelemista.

Välineet: Välineet podcastin kuuntelemiseksi ja kuvan näyttämiseksi sivulta 2, noppapelipohjat kopioituna ryhmille sivulta 3, noppia ja pelimerkkejä.

Aloitutus: VAHVUUSVARIKSEN TARINAT

Kuunnellaan linkistä [Vahvuusvariksen tarinat – Yle Areena -podcastit](#) jaksot 11 Rohkeus (kesto 5:43) ja 12 Toiveikkuus (kesto 4:56). Kuuntelemisen ajaksi voidaan heijastaa näkyviin kuva sivulta 2. Kummankin podcastin lopussa on kysymyksiä. Keskustellaan niistä.

Jakson 11 Rohkeus kysymykset:

- Ketkä olivat tarinassa rohkeita? Millä tavalla?
- Kuka on rohkein tyyppi, jonka tunnet?

Jakson 12 Toiveikkuus kysymykset:

- Miksi varis oli surullinen?
- Mikä sai sen paremmalle tuulelle?
- Mitä sinä toivot nyt erityisesti?

Työskentely: NIMEÄ KOLME... -NOPPAPELI

Jaetaan oppilaat 3–4 oppilaan ryhmiin. Jaetaan ryhmille pelimonisteet, nopat ja pelimerkit. Pelin säännöt: Pelin aloittaa se, joka heittää suurimman silmäluvun. Peli aloitetaan Lähtö ja maali -ruudusta. Kuvien kohdalle pysähdytään täydellä silmäluvulla. Pysähdyttyään pelaaja nimeää kolme asiaa, joita kuvaruuduissa kysytään. Pelin voittaa se, joka ensimmäisenä pääsee takaisin Lähtö ja maali -ruutuun.

Lopetus: LOPPUKESKUSTELU

Lopuksi keskustellaan yhdessä, oliko pelin kysymyksiin vaikea vastata. Oliko pelissä kysymyksiä, joihin olisi halunnut vastata, mutta ei osunut kyseiseen kuvaan? Jos on aikaa, jutellaan myös oppilaiden kesäsuunnitelmista ja siitä, miltä tuntuu mennä syksyllä kolmannelle luokalle.



Lähteet [Vahvuusvariksen tarinat – Yle Areena -podcastit](#).

Kuva [Vahvuusvariksen tarinat – Yle Areena -podcastit](#) (kuvakaappauskuva).

Nimeä kolme...

Lähtö ja
maali

...asiaa, joita
haluat tehdä
kesälomalla.

...paikkaa,
jonne
haluaisit
matkustaa.

...asiaa, jotka tekevät
sinut iloiseksi.

...sinulle
tärkeää
ihmistä.

Saat uuden
heittovuoron.

...asiaa, joita toivoisit,
jos tapaisit hyvän
haltiattaren.

...hyvää ominaisuutta
yhdestä
pelikaveristasi.

...asiaa, jotka haluat
tehdä, kun olet
aikuinen.

Käänny ja lähde
samaa tietä kohti
maalia.