



NYKYISYYS

Kotoa maailmalle liikkuen, taiteillen, musisoiden ja pelaten

POMM1052

Kurssityö

Veera Heiska

Hele Marjasalo

Mari Puhakka

Ilona Vehmas

Marko Yrjänä

Johdanto

Olemme koonneet kattavan ja innostavan monialaisen oppimiskokonaisuuden osana kolmipäiväistä Aikamatka -kokonaisuutta. Käsissäsi on kokonaisuuden toinen päivä, nykyisyys, joka integroi ryhmätoiminnan, yhteistyön ja laaja-alaisen tavoitteen L2 (Kulttuurinen osaaminen, vuorovaikutus ja ilmaisu) tavoitteita liikunnan, kuvataiteen ja musiikin tavoitteisiin. Löydät tästä asiakirjasta ensin päivän yleisen kuvauksen tavoitteineen, teemoineen ja rakenteineen ja sen jälkeen tehtäväkohtaiset, yksityiskohtaisemmat ohjeistukset. Tämän jälkeen on vielä pohdintaa päivän toimivuudesta. Tiedoston lopusta löytyvät tarvittavat liitteet numeroituna. Itsearviointilippu on liitteistä ensimmäisenä, ilman numeroa.

Kokoamme oppimiskokonaisuus on vapaasti käytettävissä Suomen peruskouluissa.

Toivotamme antoisia hetkiä sen parissa!

Veera, Hele, Mari, Ilona ja Marko



Sisällysluettelo

Johdanto	1
Sisällysluettelo	2
Päivän kuvaus	4
Laaja-alaiset tavoitteet	4
Oppiainekohtaiset tavoitteet	4
Päivän rakenne ja teemat	5
Eriyttäminen	6
Muuta	7
Oma perhe ja kulttuuri	8
Tavoitteet	8
Organisointi	8
Tarvittavat valmistelut	8
Kuvasuunnistuksen eteneminen	9
Tehtävät	9
Muuta	10
Arviointi	11
Suomen kulttuurikartta	12
Tavoitteet	12
Organisointi	13
Tarvittavat valmistelut	13
Kollaasityön eteneminen	13
Muuta	13
Arviointi	14
Soiva maailma	15
Tavoitteet	15
Organisointi	15
Tarvittavat valmistelut	15
Työskentelyn eteneminen	16
Muuta	17
Arviointi	18
Liikuntaa maailmalta	19
Tavoitteet	19



AIKAMATKAN 2. PÄIVÄ

Organisointi	20
Tarvittavat välineet kohteittain:	20
Muuta	21
Arviointi	22
Pohdinta	23
Opetuskokonaisuuden vahvuuksia ja haasteita:	23

Päivän kuvaus

Laaja-alaiset tavoitteet

Monialaisen oppimiskokonaisuutemme laaja-alaisen osaamisen tavoitteeksi valikoitui kulttuurinen osaaminen, vuorovaikutus ja ilmaisu (L2). Tästä tärkeimmiksi näkökulmiksi Nykyisyys-päivässä nostamme:

- Oppilaat oppivat hahmottamaan erilaisten kulttuurien monimuotoisuuden ja rikkauden. Samassa maassakaan asuvilla ei ole ihan samanlainen kulttuuri!
- Oppilaita kannustetaan kokeilemaan erilaisia ilmaisutapoja ja nauttimaan tekemisen ja ilmaisun ilosta.
- Vuorovaikutusta, yhteistyötä ja hyvää käytöstä harjoitellaan monipuolisesti.

Käsitlemme päivän aikana niin oppilaiden kotikulttuureja, suomalaisuutta kuin maailman kulttuurejakin. Harjoitukset herättävät aktiivisen toiminnan ja itseilmaisun kautta pohtimaan kulttuurien moninaisuutta sekä koko Aikamatka-kokonaisuuden myötä myös kulttuurin muutosta. Monialainen ja koulutoiminnan perinteiset rajat rikkova kokonaisuus innostaa oppilaita harjoittelemaan sosiaalisia taitojaan ja kannustaa positiivisiin kokemuksiin omasta itsestään ja ryhmästään.

Oppiainekohtaiset tavoitteet

Oppimiskokonaisuuden tavoitteet tulevat erityisesti liikunnan tavoitteista ja ne ovatkin läsnä päivän jokaisessa osassa. Suomen kulttuurikartta -tehtävässä integroidaan liikunta ja kuvataide ja Soiva maailma -tehtävässä liikunta ja musiikki. Lisäksi laaja-alainen tavoite L2 Kulttuurinen osaaminen, vuorovaikutus ja ilmaisu läpäisee koko päivän. Seuraavalle sivulle on listattu vuoden 2014 opetussuunnitelman oppiainekohtaiset tavoitteet, joita päivässä esiintyy. Tarkemmin tavoitteen asettelua avataan päivän jokaisen osuuden yhteydessä. Osuuksista selviää myös, mitä tavoitteita kussakin tehtävässä on.

Liikunta

T2 ohjata oppilasta harjaanuttamaan havaintomotorisia taitojaan eli havainnoimaan itseään ja ympäristöään aistien avulla sekä tekemään liikuntatilanteisiin sopivia ratkaisuja

T3 ohjata oppilasta sekä vahvistamaan tasapaino- ja liikkumistaitojaan että soveltamaan niitä monipuolisesti erilaisissa oppimisympäristöissä, eri vuodenaikoina sekä eri tilanteissa.

T5 kannustaa ja ohjata oppilasta arvioimaan, ylläpitämään ja kehittämään ominaisuuksiaan: nopeutta, liikkuvuutta, kestävyyttä ja voimaa.

T8 ohjata oppilasta työskentelemään kaikkien kanssa sekä säätelemään toimintaansa ja tunneilmaisuaan liikuntatilanteissa toiset huomioon ottaen.

T9 ohjata oppilasta toimimaan reilun pelin periaatteella sekä kantamaan vastuuta yhteisistä oppimistilanteista.

T10 kannustaa oppilasta ottamaan vastuuta omasta toiminnasta ja vahvistaa itsenäisen työskentelyn taitoja.

T11 huolehtia siitä, että oppilaat saavat riittävästi myönteisiä kokemuksia omasta kehosta, pätevyydestä ja yhteisöllisyydestä.

Päivän rakenne ja teemat

Päivä rakentuu neljästä temaattisesta osuudesta, joiden avulla sekä aamu- että iltapäivä on jaettu liikunnallisesti aktiivisempaan ja vähemmän aktiivisen toiminnan jaksoon. Jokaisen osuuden kesto on noin 75 minuuttia ja ideaalisesti ruokatunti sijoittuu päivän puoleen väliin. Tarvittaessa ruokailu soveltuu hyvin myös tauoksi Suomen kulttuurikartta -osuuden sisälle, jos koulun päivärytmi sitä vaatii.

Kuvataide

T3 innostaa oppilasta ilmaisemaan havaintojaan ja ajatuksiaan kuvallisesti ja muita tiedon tuottamisen tapoja käyttäen

T4 ohjata oppilasta käyttämään monipuolisesti erilaisia materiaaleja, tekniikoita ja ilmaisun keinoja sekä harjaanuttamaan kuvan tekemisen taitojaan

Musiikki

T1 rohkaista oppilasta osallistumaan yhteismusisointiin ja rakentamaan myönteistä yhteishenkeä yhteisössään

T3 kannustaa oppilasta keholliseen musiikin, kuvien, tarinoiden ja tunnetilojen ilmaisuun kokonaisvaltaisesti liikkuen

T5 rohkaista oppilasta improvisoimaan sekä suunnittelemaan ja toteuttamaan pienimuotoisia sävellyksiä tai monitaiteellisia kokonaisuuksia eri keinoin ja myös tieto- ja viestintäteknologiaa käyttäen.

1. **Oma perhe ja kulttuuri**

Kuvasuunnistusta, ryhmätehtäviä, aktiivista liikuntaa.

Toteutetaan ideaalisesti ulkona ja liikuntasalissa.

2. **Suomen kulttuurikartta**

Kollaasiteosta sekatekniikalla, kulttuurin pohtimista, yhteistyötä.

Toteutetaan ideaalisesti kuvataiteen luokassa, mutta myös mikä tahansa muu tila toimii.

RUOKAILU

3. **Soiva maailma**

Eri kulttuurien tutkimista, musikaalista improvisointia, itsenäistä työskentelyä.

Toteutetaan ideaalisesti musiikkiluokassa, mutta käytännössä mikä tahansa muukin ympäristö toimii.

4. **Liikuntaa maailmalta**

Eri kulttuurien urheiluperinteeseen tutustumista, aktiivista liikuntaa.

Toteutetaan ideaalisesti ulkona tai liikuntasalissa.

Tarkoitus on, että osuudet ovat itsessään toisaalta tarpeeksi vaihtelevia ja toisaalta myös tarpeeksi aktiivisia niin, ettei perinteistä tunti-välitunti-rytmitystä tarvita. Opettaja voi tosin tarpeen mukaan pitää taukoja ja välitunteja ja tarvittaessa lyhentää yksittäisen osuuden kestoa. Kokonaisuudessaan päivän kesto on noin kuusi perinteistä oppituntia plus ruokailu.

Eriyttäminen

Oppimiskokonaisuus nojautuu pitkälti ryhmätoimintaan, itseilmaisuun ja liikunnallisuuteen, ja sen oppisisällöt eriytyvät toiminnan ohessa melko luonnollisesti. Opettajan tehtäväksi jää ennen kaikkea ryhmäprosessin ja toiminnan ohjaaminen. Lisäksi opettaja tuntee luokkansa ja oppilaansa ja osaa ammattitaitoaan hyväksikäyttäen eriyttää tarpeen mukaan toimintaa tai huomioida oppilaiden erityispiirteet esimerkiksi ryhmiin jakamisessa tai ohjeistuksia antaessaan.



Muuta

Materiaali on tehty noin 25 oppilaan luokalle, joka on jaettu täksi päiväksi kuuteen 4-5 hengen ryhmään. Suuri osa päivän työskentelystä tapahtuukin näissä pienryhmissä, eivätkä ne vaihdu kesken päivän. Materiaali on helposti sovellettavissa myös muun kokoiselle luokalle.

Varmistaaksen tehtävien toimimisen, on opettajan syytä jakaa oppilaat valmiiksi ryhmiin ennen päivää ja kertoa nämä ryhmät oppilaille päivän aluksi. Olisi myös hyvä, jos ryhmät muodostuisivat oppilaista, jotka eivät työskentele usein keskenään, mutta tätä tärkeämpää on kuitenkin ryhmän toimivuus, sillä tehtävät vaativat ryhmiltä itseohjautuvuutta.

Orientoiminen päivään tapahtuu Aikakone -kokonaisuuden kehyskertomuksen avulla; ensimmäisenä päivänä ollaan oltu menneisyydessä ja nyt on matkattu nykyaikaan aikakoneen avulla. Aikakoneesta löytyy aamulla lentolippu-itsearviointilomakkeet jokaiselle oppilaalle (liitteiden alussa), jossa on yksi lippu jokaista päivän neljää osuutta kohden. Oppilas nimikoi lippunsa ja pitää niitä mukanaan, toki mahdollisuuksien mukaan.

Kunkin osuuden itsearviointi olisi syytä tehdä heti kyseisen osuuden lopussa, jolloin oppilas muistaa, mitä arvioi. Viimeisen tunnin lopussa oppilaat laittavat täytetyt itsearviointiliput aikakoneeseen, jossa ne toimivat polttoaineena matkalla kohti tulevaisuutta.

Itsearviointiliput on tarkoitus leikata erilleen ja nitoa lippuvihkoksi oppilaille. Halutessaan opettaja voi myös rei'ittää lippujen osia tai repiä niitä irti päivän kuluessa. Liput toimivat myös suoraan tulostettuna, jos opettaja ei ehdi niitä sen enempää askartelemaan. Itsearviointiliput jäävät opettajalle kirjallisiksi muistiinpanoiksi päivän toiminnasta. Opettaja voi myös kerätä lipuista tarvitsemansa tiedon ja jakaa liput takaisin oppilaille muistoksi aikamatkailusta.

Oma perhe ja kulttuuri

Oma perhe ja kulttuuri-osuus koostuu pienryhmissä suoritettavista tehtävistä ja sen ohella tehtävästä kuvasuunnistuksesta. Kuvasuunnistuksen aikana kerätään erilaisia materiaaleja ja tarvikkeita Suomen kulttuurikartta-osiota varten. Kuvasuunnistuksen tehtävät suoritetaan liikuntasalissa tai muussa suuressa ja mahdollisimman tyhjänä olevassa tilassa.

Tavoitteet

Oppilas oppii soveltamaan oppimiaan tasapaino- ja liikkumistaitojaan erilaisessa oppimisympäristössä ja tilanteessa. (LI-T3,T5,S1)

Oppilas oppii tulemaan toimeen erilaisten ihmisten kanssa ja samalla muokkaamaan omaa toimintaansa koko ryhmän toimintaa edistävään suuntaan. (LI-T8,T9,S2)

Oppilas saa ryhmässä työskentelemisen kautta myönteisiä kokemuksia yhteisöllisyydestä ja omasta pätevyydestään ryhmässä työskentelyyn. (LI-T11,S2)

Organisointi

Tarvittavat valmistelut

- Ota valokuvat suunnistusta varten. Suunnistuksen kohteet voivat olla joko sisällä koulurakennuksessa, mutta olisi hyvä, jos suunnistuksen kohteet pystyisi sijoittamaan pitkälti ulos, esimerkiksi koulun pihan ympäristöön.
- Vie Suomen kulttuurikartta-osiosta tarvittavia materiaaleja ja tarvikkeita ottamiesi kuvien osoittamiin paikkoihin. Materiaaleja ja tarvikkeita viedään rasteille oppilasryhmien lukumäärää vastaavat määrät ja viedyt materiaalit voivat olla mitä tahansa yleensä kuvaamataidon töissä tarvittavia materiaaleja ja tarvikkeita, kuten vesivärejä ja liimaa.
 - Materiaaleja ja tarvikkeita voi viedä yhdelle rastille useita erilaisia, jolloin yksi ryhmä tuo aina mukanaan yhden valitsemansa materiaalin tai tarvikkeen.

- Vaihtoehtoisesti yhdelle ryhmälle voi myös antaa tehtäväksi tuoda jokaiselta rastilta useiden materiaalien tai tarvikkeiden joukosta aina jokin tietty tarvike tai materiaali, kuten liima.
- Yhtenä vaihtoehtona on myös viedä aina yhdelle rastille pelkästään jotain yhtä tarviketta tai materiaalia, jolloin yksi ryhmä tuo mukanaan aina yhden kappaleen kyseistä materiaalia tai tarviketta.
- Lisäksi oppilaille voi antaa tehtäväksi kerätä luonnonmateriaaleja samalla kun he käyvät kuvan osoittamassa paikassa.
- Tulosta oppilasryhmille tehtäväannot (liitteet 1-5).

Kuvasuunnistuksen eteneminen

Kuvasuunnistuksen aluksi opettaja kertoo tarkemmin oppilaille kuvasuunnistuksen kulusta sekä motivoi heitä suunnistuksen ohessa suoritettaviin tehtäviin esimerkiksi kertomalla niiden tavoitteista oppilaiden välisen yhteistyön tärkeyttä korostaen. Lisäksi opettaja jakaa suunnistuksen aluksi myös jokaiselle oppilasryhmälle suunnistuksen ensimmäiset tehtävät, joista koko suunnistus lähtee liikkeelle.

Kuvasuunnistuksessa on yhteensä kahdeksan rastia ja niitä vastaavaa tehtävää. Jokaisen tehtävän suorittamisen jälkeen oppilaat hakevat opettajan etukäteen osoittamalta pöydältä tai muusta vastaavasta paikasta suorittamansa tehtävän numeroa vastaavan kuvan, jonka perusteella he lähtevät etsimään paikkaa, josta he löytävät materiaalia tai tarvikkeita Suomen kulttuurikartta -osuutta varten. Kun oppilaat ovat löytäneet kuvan osoittaman paikan ja sieltä löytyvät materiaalit tai tarvikkeet, tulevat he takaisin tilaan, jossa tehtävät suoritetaan ja opettaja antaa ryhmälle seuraavan suoritettavan tehtävän.

Tehtävät

1. Pantomiimi

Tehtävän tarkoituksena on tutustua tarkemmin muihin ryhmäläisiin arvuuttelemalla pantomiimin avulla jokaisen ominaisuuksia.

2. Suomen kartta

Tehtävän tarkoituksena on tutustuttaa oppilaita toisiinsa sekä aloittaa myös hiukan jo suomalaisen kulttuuriin tutustuttamista kuvitteellisen Suomen kartan avulla.

3. Nykyisyyden hahmottaminen

Tehtävän tarkoituksena on tarkastella sitä, miten oppilaat hahmottavat ja käsittävät nykyisyyden still-kuvien tai pienten, näyteltyjen kohtausten avulla. Kuva tai näytelty kohtausta kuvataan joko esimerkiksi koulun kameralla tai yhden ryhmäläisen kännykällä ja näitä kuvia ja videoita voidaan myöhemmin tarkastella yhdessä koko luokalla.

4. Pallo

Tehtävän tarkoituksena on lisätä oppilaiden tuntemusta toisistaan oppilaiden toisilleen esittämien kysymysten avulla.

5. Stereotypiat

Tässä tehtävässä oppilaat tutustuvat suomalaisen kulttuurin piirteisiin stereotyyppien avulla.

6. Yhteistyö

Tehtävän tarkoituksena on mitata sitä, miten hyvin oppilaiden välinen yhteistyö toimii. Tehtävän alussa opettaja ohjeistaa jokaista ryhmän jäsentä toimimaan seuraavien rajoitteiden mukaan:

- Yksi oppilaista on kuuro ja sokea, mutta voi sen sijaan käyttää käsiään ja jalkojaan normaalisti.
- Yksi oppilaista on kuuro, mutta voi kuitenkin käyttää käsiään ja jalkojaan normaalisti.
- Yksi oppilaista ei voi käyttää käsiään eikä jalkojaan, mutta hän sen sijaan kuulee ja näkee normaalisti.
- Yksi oppilaista on kuuro, eikä hän voi käyttää jalkojaan, mutta sen sijaan hän voi käyttää käsiään normaalisti.

- Yksi oppilaista on sokea, eikä hän voi käyttää käsiään, mutta sen sijaan hän voi käyttää jalkojaan normaalisti.

Huomioi, että oppilaiden ohjeistaminen tapahtuu niin, etteivät muut ryhmän jäsenet kuule kunkin oppilaan saamaa rajoitetta.

Rajoitteet löytyvät myös liitteestä 6.

7. Rap

Tehtävän tarkoituksena on lisätä oppilasryhmän ja myös koko luokan yhteisöllisyyttä sekä oppilaiden välistä tuntemusta toisiaan kohtaan oppilaiden itse luomien lyhyiden rappin tai riimien avulla. Lisäksi oppilaat suunnittelevat rappin yhteyteen pienen liikuntaharjoitteita sisältävän koreografian, jotka voidaan myöhemmin esittää koko luokalle.

8. Penkki

Tehtävän tarkoituksena on kehittää oppilaiden välistä vuorovaikutusta sekä heidän tuntemusta toisistaan pitkän penkin päällä tehtävien jonomuodostelmien ja liikuntaharjoitteiden avulla. Liikuntaharjoitteissa korostetaan toisen huomioon ottamista ja reilun yhteispelin sääntöjä.

Muuta**Muita tarvittavia tarvikkeita ja materiaaleja:**

- Tyhjää paperia oppilaille ajatusten kirjaamista varten
- Muutamia tuoleja sekä pitkä penkki
- Kamera tai vaihtoehtoisesti jokaisesta ryhmästä yhden oppilaan puhelin
- Erilaisia ja eri kokoisia palloja
- Iso kartio



Rastit olisi hyvä numeroida tehtävänumeroinnin mukaan, jolloin tietyn tehtävän suorittamisen jälkeen oppilaat käyvät tämän tehtävän numeroa vastaavalla rastilla. Oppilasryhmien ei ole välttämätöntä ehtiä tehdä jokaista tehtävää kuvasuunnistuksen onnistumiseksi, vaan tärkeintä on tehtävien huolellinen suorittaminen.

Opettaja toimii tässä osuudessa ryhmän toiminnan ohjaajan roolissa, mutta voi tarvittaessa auttaa oppilaita tehtävien suorittamisessa. Lisäksi opettaja voi tarvittaessa myös puuttua oppilasryhmien tehtäväsuorituksiin etenkin, jos hän havaitsee ryhmän suorittamisessa suuria puutteita. Tällöin hän voi esimerkiksi vaatia ryhmältä tehtävän jonkin osa-alueen uudelleen suorittamista.

Tehtävän 6 (Yhteistyö) rajoitteet voi jakaa oppilaille joko suullisesti tai kirjallisesti (liite 6).

Arviointi

Oppilaat suorittavat itsearviointin kaavakkeen avulla (liitteiden alussa).

Opettaja voi arvioida esimerkiksi seuraavia asioita:

- Miten oppilaiden ryhmätyöskentely onnistuu?
- Osallistuvatko kaikki oppilaat ryhmän toimintaan?
- Ottavatko kaikki ryhmän jäsenet jokaisen muun ryhmän jäsenen huomioon?
- Miten ohjeiden noudattaminen onnistuu?

Liikuntataitoja (LI-T3) ei arvioida.

Suomen kulttuurikartta

Suomen kulttuurikartta -osuus pitää sisällään koko luokan yhdessä toteuttaman kuvataiteen kollaasityön, jonka on tarkoitus ilmentää näkemystä siitä, miten erilaiset kansalaiset muodostavat kansan. Työn toteutuksessa voidaan hyödyntää osin myös ensimmäisen tunnin keskusteluja.

Tavoitteet

Oppilas ilmaisee omia ajatuksiaan Suomesta ja suomalaisuudesta sekä suhdettaan näihin kuvallisin keinoin ja jakaa ajatuksiaan yhteisesti käydyssä loppukeskustelussa muiden kanssa (KU-T3, L2).

Oppilas toteuttaa oman osuutensa työstä käyttäen sekatekniikkaa ja vahvistaa ilmaisuaan sekä osaamistaan valitsemiensa ennestään tuttujen tekniikoiden suhteen (KU-T4, L2).

Oppilas toteuttaa oman osansa kollaasista itsenäisesti ja kerää materiaaleja kuvataideprojektia varten suunnistustehtävän aikana (LI-T10).





Organisointi

Tarvittavat valmistelut

Opettaja huolehtii

- valmiit palaset/kaavat palapelinpalasia varten (suositeltavaa tulostaa kaava A3-kokoiselle paperille)
- muut tarvittavat materiaalit esille
- mahdolliset suoja-alustat pöydille

Kollaasityön eteneminen

Jokainen oppilas saa oman ison palapelinpalan tai piirtää ja leikkaa sen kaavan (liite 6) avulla ja täyttää sen sekatekniikkaa käyttäen ilmentämään omaa näkemystään Suomesta ja suomalaisuudesta sekä itsestään osana näitä. Oppilas saa itse päättää, ilmaiseeko ajatuksiaan esittävän vai abstraktin taiteen muodossa. Työssä on tarkoitus käyttää oppilaiden suunnistuksen lomassa keräämiä luonnonmateriaaleja sekä opettajan määrittelemä määrä oppilaille ennestään tuttuja tekniikoita. Näihin tekniikoihin tarvittavat materiaalit on kerätty edellisen tunnin rasteilta.

Kun oppilaiden yksilöinä toteuttamat palaset ovat valmiit, ne sommitellaan yhdessä haluttuun asetelmaan ja järjestykseen (palasten ei siis tarvitse olla Suomen kartan muodossa). Näin syntyneen koko luokan yhteisen työn pohjalta voidaan jatkaa keskustelua esimerkiksi siitä, millaisia asioita palasissa on kuvattu ja millainen tunnelma niistä välittyy, sekä pohtia sitä, miten hyvin erilaiset kulttuurikartan palaset sopivat yhteen ja täydentävät toisiaan.

Muuta

Mikäli kokonaisuus sijoittuu sellaiseen ajankohtaan, jolloin luonnonmateriaalien käyttö ei ole mahdollista, ne voidaan korvata kierrätysmateriaaleilla. Tämä edellyttää sitä, että opettaja huolehtii kierrätysmateriaalien saatavuudesta ennakkoon.

Oppilaat saavat monesti kuvataidetyönsä valmiiksi eri tahtiin. Nopeimmat oppilaat voivat aloittaa kollaasin sommittelun suunnittelun yhdessä opettajan kanssa tai haastatella muita palansa valmiiksi saaneita heidän palasistaan. "Haastattelu" voi tapahtua esimerkiksi



siten, että haastattelun osapuolet esittelevät ensin omat palasensa ja sen jälkeen oppilaat saavat kysellä toisiltaan lisäkysymyksiä.

Arviointi

Oppilaat suorittavat itsearvioinnin lentolippuun (liitteiden alussa).

Opettaja voi arvioida esimerkiksi seuraavia asioita:

- Miten oppilas osallistuu luokan yhteiseen keskusteluun?
- Miten oppilas ottaa vastuuta oman työnsä valmistumisesta?
- Noudattaako oppilas annettuja ohjeita?
- Miten oppilaat toimivat ryhmänä sommitellessaan palasia paikoilleen?

Soiva maailma

Soiva maailma -osuudessa oppilaat tekevät päivän pienryhmissä liveääniraidat noin minuutin pituiseen videoon. Videot sijoittuvat eri puolille maailmaa ja oppilaat pohtivat samalla, minkälaista elämä olisi siellä. Body percussion eli kehorytmiikka on isossa roolissa tehtävässä. Tehtävän voi toteuttaa missä tilassa tahansa, mutta työskentelyn kannalta voisi olla hyvä, että kaikkien ryhmien ei tarvitse olla samassa tilassa suunnittelemassa omaa juttuaan. Jos käytössä on musiikkiluokka, voivat oppilaat halutessaan käyttää myös soittimia.

Tavoitteet

Oppilaat suunnittelevat ja toteuttavat videoon liveääniraidan (Mu - T5) erityisesti kehorytmiikkaa ja omaa ääntä käyttäen. Mukaan kannustetaan myös ottamaan liikettä. (Mu - T3) Toteutus tapahtuu yhdessä ja hyvässä hengessä musisoiden (Mu - T1).

Kehorytmiikan kehollisuuden kautta oppilaat saavat myönteisiä kokemuksia omasta kehosta ja sen toiminnasta (Li - T11). Myös kehon hahmottamistaidot ja keskilinjan ylitys kehittyvät ja tukevat näin havaintomotoristen taitojen kehittymistä (Li - T2).

Kulttuurisen osaamisen kehittyminen (L2).

Organisointi

Tarvittavat valmistelut

- Ennen työskentelyä opettajan on hyvä varmistaa, että videot näkyvät tableteilla ja että ne myös saa näkymään luokan seinälle.
- Videoihin liittyvät kysymykset voi tulostaa ryhmille (liite 10).

- Tabletteja tarvitaan vähintään yksi ryhmää kohden. Useampi tabletti ei haittaa. Tablettien akun kesto kannattaa varmistaa ennen aloittamista.

Työskentelyn eteneminen

Aloitus. Oppilaat viritellään aiheeseen kertomalla, että nyt siirrymme Suomesta maailmalle. Työskentely jatkuu samoissa pienryhmissä kuin päivän ensimmäisessä osiossa. Lämmittelyksi opettaja vetää muutaman *kehorytmiikkasarjan*, sillä kehorytmiikka on isossa osassa tehtävässä. Alla muutamia yksinkertaisia valmiita esimerkkejä ja erilaisia linkkejä inspiraatioksi. Sarjojen vaikeus kannattaa suhteuttaa oppilaiden osaamistasoon.

Body percussion esimerkki 1

Perussyke jalkoihin (jatkuu koko ajan, lyöntejä aina kaksi iskua kohden)

Neljä iskua napsuttelua

Oikealla kädellä kaksi iskua vasempaan olkapäähän

Vasemmalla kädellä kaksi iskua oikeaan olkapäähän

Oikealla kädellä kaksi iskua vasempaan reiteen

Vasemmalla kädellä kaksi iskua oikeaan reiteen

Vatsan rummutusta vuorokäsin neljä iskua

Reidet-taputus-pää-taputus-rintakehä-taputus-taputus

Perussykkeen jatkuessa voi palloa heittää myös oppilaille ja antaa heidän keksiä joku lyhyt sarja, jonka muut toistavat.

Body percussion esimerkki 2

Kaksi kertaa kädet yhteen

Kaksi lyöntiä rintakehään

Neljä tömistelyä vuorojaloin

Kaksi kertaa kädet yhteen

Kaksi lyöntiä reisiin

Kahdeksan vuorolyöntiä rintakehään

Neljä hyppyä

Lyönti päähän

Lyönti rintakehään

Taputus

Linkkejä

<https://www.youtube.com/watch?v=N9LLMRC8UmM>, body percussion perusteita

<https://www.youtube.com/watch?v=5AhrTeBVW4M>, body percussion kuorossa

<https://www.youtube.com/watch?v=loXddKwF3k&t=6s>, Stomp-musikaali

Tehtävä. Tehtävän tavoitteena on luoda yhdessä ryhmänä taustaääni omaan videoon. Liitteessä 9 on linkit 7 videoon, jotka sijoittuvat eri puolille maailmaa. Videot ovat pituudelta noin 1 minuutin mittaisia ja niissä ei ole ääntä. Oppilaiden tehtävänä on luoda videoon sopiva



ääniraita miettimällä, minkälaisia ääniä missäkin kohtaa voisi kuulua ja sitten toteuttaa ne. Ääntä tehdessä pitää käyttää erityisesti kehorytmiikkaa ja omaa ääntään sekä liikettä. Muuten toteutus on vapaa. Jos käytössä on musiikkiluokka, oppilaita voi rohkaista käyttämään myös soittimia. Videoihin liittyy lisäksi kysymyksiä, joita oppilaiden pitää pohtia ja tarvittaessa etsiä hiukan tietoa. Kysymykset löytyvät liitteestä 10.

Oppilaille annetaan työskentelyyn reilusti aikaa, kuitenkin niin, että loppupurkuun jää noin 20 minuuttia. Loppupurussa oppilaat esittävät liveinä ääniraitansa koko luokalle videon pyöriessä ruudulla. Lisäksi he kertovat ajatuksista, joita kysymykset herättivät ja tietysti siitä, mistä kolkkaa maailmaa video on.

Muuta

Oikeat vastaukset videoiden maailmankolkiin ovat video 1 - Lappi, video 2 - Brasilia, video 3 - Tokyo/Japani, video 4 - Sahara/Egypti, video 5 - Australia, video 6 - Amerikka/Villi länsi ja video 7 - Venäjä. Opettaja voi miettiä tehtävän loppupurussa, onko tarpeen paljastaa oikeita paikkoja. Videoita on yksi ylimääräinen suhteessa oppilasryhmiin, varmuuden vuoksi.

Jos ryhmä on nopeasti valmis, lisätehtävänä oppilaat voivat yrittää maksimoida liikkeen ääniraitaa tehdessä. Lisäksi voi miettiä, kuinka isosti tai pienesti tekeminen vaikuttaa kehorytmiikan sointiin.

Oppilaiden voi olla vaikea hahmottaa tehtävänantoa tai orientoitua tehtävään. Siksi liitteissä 8a ja 8b on kaksi virittelykuvaa opettajan käytettäväksi. Ennen tehtävään tarttumista oppilaat voivat luokkana pohtia minkälaisia ääniä kuvan tilanteessa kuuluisi, jolloin tehtävänanto samalla selkiytyy ja erilaisia äänen tuottamistapoja voi testata.

Jos aika on tiukilla, opettaja voi rajata, mihin kysymyksiin oppilaat vastaavat. Kysymykset voi halutessaan myös jättää pois ryhmätyöskentelystä (*sijaintia* lukuunottamatta) ja sen sijaan miettiä niitä yhdessä loppupurussa.

Sovellutusehdotuksena kaksi tai useampi ryhmä voi tehdä ääniraidan samaan videoon, jolloin voidaan vertailla, minkälaisia ääniä kummallekin ryhmälle tuli ja minkälaisia toteutustapoja äänen tuottamiselle he olivat valinneet.

Jos haluaa, videoiden linkeistä voi tehdä qr-koodit, jotka tulostaa ja antaa oppilaille skannattavaksi.



Arviointi

Oppilaat suorittavat itsearvioinnin lentolippuun tähdillä (liitteiden alussa). Lisäksi jos on aikaa, voidaan loppupurussa keskustella yhdessä tehtävän herättämistä ajatuksista.

Opettaja arvioi tavoitteiden toteutumista havainnoimalla ja kirjaamalla havaintoja mahdollisuuksien mukaan ylös.

Apukysymyksiä opettajalle:

- Miten ryhmätyöskentely onnistui, oliko kaikilla oppilailla rooli valmiissa ääniraidassa?
- Oliko kehorytmiikkaa hyödynnetty tehtävässä? Oliko kehorytmiikan perusajatus ymmärretty?
- Onko ääniraitaa miettiessä käytetty luovuutta, vai onko siinä vain ns. itsestään selvät asiat?
- Oliko oppilaissa liikettä?

Musisointitaitoja tai kehorytmiikasta suoritumista ei arvioida.

Liikuntaa maailmalta

Tässä viimeisessä nykypäivän osuudessa tutustutaan maailman eri kulttuureihin liikuntaleikkien kautta. Kokonaisuuteen on kerätty yhteensä 15 liikuntaleikkiä tai -lajeja kuudesta maanosasta. Näistä voi valita mieleisimmät tai ottaa käyttöön vaikka kaikki lajit. Aluksi oppilaat pelaavat pienryhmissä erilaisia leikkejä ja lopuksi voi testata koko luokan voimin maailman suosituinta urheilulajia - jalkapalloa - joko australialaisittain tai meksikolaisten tarahumasa-intiaanien tapaan. Toteutus onnistuu helpoiten ulkona, mutta tehtäviin löytyvät myös sovellutukset sisälle.

Tehtävät liitteenä (11) ja linkkinä:

<https://drive.google.com/drive/folders/1wMMUssGLVy8aeWSZFgdrWk1LKG1c6ghH>

Tavoitteet

Painotus on psyykkisen ja sosiaalisen toimintakyvyn edistämisessä. Tavoitteet on hyvä kertoa oppilaille, jotta he osaavat kiinnittää oikeisiin asioihin huomiota ja oppiminen maksimoidaan.

Oppilasta ohjataan toimimaan reilun pelin periaatteella sekä kantamaan vastuuta yhteisistä oppimistilanteista. (LI - T9)

Opetus sisältää yhteisöllisyyttä lisääviä ryhmätehtäviä, leikkejä ja pelejä, joissa opitaan ottamaan toiset huomioon sekä auttamaan muita. Opitaan noudatamaan sääntöjä. (LI - S2)

Oppilaita autetaan saamaan myönteisiä kokemuksia omasta kehosta, omasta pätevyydestä sekä yhteisöllisyyden tunteesta. (LI - T9)

Oppilas oppii työskentelemään pitkäjänteisesti yksin ja yhdessä, mikä vahvistaa pätevyyskokemusta ja myönteistä minäkäsitystä. (LI - S3)

Organisointi

Opettajan on hyvä silmäillä harjoitukset läpi ja miettiä, sopivatko ne omalle ryhmälle. Osa harjoituksista voi olla tarpeen karsia pois. Oppilaat suorittavat tehtävät samoissa ryhmissä kuin aiemmissakin osuuksissa.

Tarvittavat välineet kohteittain:

- Aasia 2/2: Potkittava ja pomputeltava **pallo**
- Afrikka 1/3 :
 - ULKONA: Jalkapallon kokoinen **pallo** ja **pullo**.
 - SISÄLLÄ: Jalkapallon kokoinen **pallo** ja tennispallon kokoisia **palloja 10 kpl** sekä **ämpäri**.
- Afrikka 3/3 : Heiteltävä **pallo** (koko voi olla tennispallosta jalkapallon kokoiseen palloon)
- Australia: Piirrä tai merkitse kalojen turva-alue pelialueen päätyihin.
- Etelä-Amerikka:
 - ULKONA: 15 cm pitkä, 2 cm paksu **puutikku** ja **pikkukiviä**
 - SISÄLLÄ: keila sekä pieniä **palloja** tai hernepusseja
- Pohjois-Amerikka 1 /3: Jalkapallon kokoinen **pallo**
- Pohjois-Amerikka 2 /3: **Lippu** (voi olla myös hernepusseja) ja halutessanne **sekuntikello**
- SISÄLLÄ TARVITAAN:
 - Eurooppa 2 /3: **Hernepusseja** (väh. 3 kpl)
 - Eurooppa 3 /3: Jotakin, jonka päälle **voi kiivetä** "VESI" -kohdassa. Yksi tai useampia. (Esim. pukki, puolapuut, iso patja, katosta roikkuvat renkaat tai köydet jne.)

Lopuksi on mahdollista kokeilla koko luokan voimin jalkapalloa maailmalta, joita löytyy kaksi variaatiota, australialainen jalkapallo sekä jalkapalloa meksikolaisten tarahumasa-intiaanien tapaan. Ohjeet löytyvät liitteinä 12 ja 13.

Muuta

Verkossa on mahdollista luoda QR-koodeja tehtäviin QR-generaattorien avulla. Generaattoreita löytyy useampia verkon hakukoneiden avulla.

Esimerkki:

Nago-peli (Afrikka)

Skannaa QR-koodi:



Liikuntaa maailmalta -tehtävän jälkeen oppilaiden on mitä todennäköisimmin aika lähteä kotiin. Jos aikaa jää, voidaan ryhmässä pohtia päivän kokemuksia ja tehtäviä ja niiden herättämiä ajatuksia. Joka tapauksessa viimeinen itsearviointilomake täytetään ja sen jälkeen kaikki oppilaat laittavat lippunsa aikakoneeseen polttoaineeksi matkalle kohti tulevaisuutta.

Koko Aikakone -kokonaisuutta toteuttaessa ohjeistuksena seuraavaa päivää varten: oppilaita pyydetään tuomaan kotoa jokin esine mukanaan seuraavana päivänä kouluun. Esine voi olla mikä tahansa, mitä kotoa löytyy. Oppilaiden lähdettyä opettaja tarkistaa valmistelut seuraavaan päivään.



Arviointi

Arvioinnin kohteena on oppilaiden asenteet kokeiluun sekä pyrkimykset ja oppia uutta eri kulttuureista. Arvioinnissa korostetaan reilun pelin, yhteishengen sekä myönteisten kokemusten edistämistä.

Oppilaat arvioivat itseään tähdillä lentolippuun. Lisäksi oppilaat keksivät itse vielä yhden arviointikohteen.

Opettaja arvioi edellä mainittujen tavoitteiden toteutumista havainnoimalla ja dokumentoimalla ne ylös.

Apukysymyksiä opettajalle:

- Saivatko oppilaat aikaan tavoitellut liikuntaleikit?
- Pyrkivätkö oppilaat toimimaan hyvässä yhteishengessä vai oliko eripuraa havaittavissa?
- Miten oppilaat edistivät reilua peliä?
- Miten tehtävät auttoivat oppilaita saavuttamaan myönteisiä kokemuksia omasta kehostaan?

Pohdinta

Opetuskokonaisuuden vahvuuksia ja haasteita:

- Tehtävät ovat monipuolisia ja vaihtelevia.
- Laaja-alainen oppiminen on huomioitu koko päivässä ja oppiaineiden integroinnissa on onnistuttu.
- Edellyttää oppilaiden itseohjautuvuutta ja ryhmähenkeä ja auttaa siten kehittämään näitä molempia.
- Kokonaisuudesta on hyvät mahdollisuudet poimia vain tietyt osiot käyttöön. Soveltamisarvo on siis korkea.
- Kokonaisuuden sivumäärä on melko suuri, mutta jokainen materiaalin käsiinsä saava pystyy toteuttamaan opetuskokonaisuuden käytännössä, sillä kokonaisuuden yksityiskohdat on avattu tarkasti.
- Tehtäviä ei ole täysin testattu, jolloin arvioidut ajat voivat olla epärealistisia. Toisaalta ryhmädynamiikka vaikuttaa suuresti tehtävään kuin tehtävään. Siten ratkaisu tähän on opettajan oppilastuntemus ja kyky soveltaa osioita oman luokkansa käyttöön.
- Liikuntaa maailmalta -osiossa suurta helpotusta toisi video-ohjeistus, vaikka toisaalta ohjeet ovat selkeät.
- Päivän toteuttaminen vaatii opettajalta jonkin verran valmisteluja, vaikka materiaalit ovat valmiina. Opettajan pitää mm. ottaa kuvasuunnistuksen kuvat itse ja perehtyä kehorytmiikkaan, jos se on vierasta.
- Ympäristö ja tilat. Koulun ympäristö voi asettaa haasteita tehtävien toteuttamisen suhteen ja ympäristöstä riippuen opettaja voi joutua miettimään sen käyttöä. Esimerkiksi keskellä kaupunkia voi olla vaikea löytää luonnonmateriaaleja tai oppilaita ei halua päästää liikenteen sekaan. Toisaalta koulun ympäristö voi mahdollistaa moneen! Liikuntasalin varaaminen voi joskus tuottaa pientä haastetta, mutta se vaihtelee koulukohtaisesti.



- Päivä rikkoo koulun normaalia päivärytmiä. Se voi olla joillekin oppilaille hyvin haastavaa tai vaikeuttaa käytännön asioita. Toiset oppilaat voivat kokea rytmin rikkoutumisen äärimmäisen vapauttavana, mikä luo vaihtelua ja mielekkyyttä koulunkäyntiin.

Esittämämme vahvuudet ja haasteet ovat toisissa kouluissa haasteita, toisissa mahdollisuuksia -sen takia emme myöskään eritelleet niitä vahvuuksiin tai haasteisiin. Jokainen luokka ja opettaja on yksilöllinen, jolloin oppimiskokonaisuuden ja tehtävien sopivuutta kaikkiin tilanteisiin ei voida taata. Siksi luotamme jokaisen opettajan ammattitaitoon arvioida oppimiskokonaisuuden soveltuvuutta ja soveltaa tehtävät omaan luokkaan sopivaksi.

FLIGHT
TARDIS D353

DESTINATION
HOME TO ORIENT.

PASSANGER

OPIN JOTAIN UUTTA LUOKKATOVEREISTANI



OTIN MUUT HUOMIOON TYÖSKENTELYN AIKANA



TYÖSKENTELYNI ONNISTUI RYHMÄSSÄNI



TRACKING DATA
5 399 834 599 1 00

OPTIONS
X6 1ST CL



TIME TRAVEL

FLIGHT
TARDIS D253

BOARDING ZONE

GATE

D3

A22

SEAT

DEPARTURE

24C

09:15



TIME TRAVEL

FLIGHT
TARDIS D353

DESTINATION
OR. TO VISUALS

PASSANGER

ONNISTUIN TOTEUTTAMAAN SEKATEKNIIKKAA



ILMAISIN AJATUKSIANI SUOMALAISUUDESTA



OSALLISTUIN YHTEISEEN TYÖSKENTELYYN



TRACKING DATA
5 399 834 599 1 00

OPTIONS
X6 1ST CL



TIME TRAVEL

FLIGHT
TARDIS D253

BOARDING ZONE

GATE

D3

A22

SEAT

DEPARTURE

24C

09:15



TIME TRAVEL

FLIGHT
TARDIS D353

DESTINATION
VIS. TO SOUNDS

PASSANGER

SAIN ÄÄNENI KUULUVIIN TEHTÄVÄÄ TEHDESSÄ



HAHMOTAN KULTTUURIEN MONIMUOTOISUUDEN



YMMÄRRÄN, MITÄ KEHORYTMIIKKA ON



TRACKING DATA
5 399 834 599 1 00

OPTIONS
X6 1ST CL



TIME TRAVEL

FLIGHT
TARDIS D253

BOARDING ZONE

GATE

D3

A22

SEAT

DEPARTURE

24C

09:15



TIME TRAVEL

FLIGHT
TARDIS D353

DESTINATION
SOU. TO GAMES

PASSANGER

YRITIN EDISTÄÄ HYVÄÄ YHTEISHENKEÄ



KOKEILIN ROHKEASTI UUSIA LEIKKEJÄ



PYSTYIN NAUTTIMAAN LIIKUNNASTA



TRACKING DATA
5 399 834 599 1 00

OPTIONS
X6 1ST CL



TIME TRAVEL

FLIGHT
TARDIS D253

BOARDING ZONE

GATE

D3

A22

SEAT

DEPARTURE

24C

09:15



TIME TRAVEL

LIITE 1: Kuvasuunnistuksen tehtävät 1-2

1. Pantomiiimi

- Jokainen ryhmän jäsen esittää vuorotellen pantomiimin avulla viisi (5) ominaisuutta itsestään. **Vihje:** ominaisuudet voivat liittyä esimerkiksi luonteenpiirteisiin tai asioihin, joista tykkäät.
- Esittämisen aikana muut ryhmän jäsenet yrittävät arvata kyseiset ominaisuudet.
- Näin jatketaan, kunnes kaikki ryhmän jäsenet ovat esitelleet ominaisuutensa.
- Kun kaikki ryhmän jäsenet ovat esittäneet ominaisuutensa ja muut ryhmän jäsenet ovat onnistuneet arvaamaan ne oikein, hakekaa pöydältä tehtävän numeroa vastaava kuva ja käykää sen osoittamassa paikkaan. Kysykää tämän jälkeen opettajalta seuraavan tehtävän ohjeet.

2. Suomen kartta

- Kuvitelkaa eteenne Suomen kartta: edessänne on pohjoinen, takananne on etelä, oikealla puolella on itä ja vasemmalla puolella on pohjoinen.
- Lukekaa seuraavat kriteerit yksi kerrallaan ja asettukaa kartalle niiden mukaisesti. Kun olette löytäneet mielestänne oikean paikan kartalta, perustelkaa vuorotellen toisillenne, miksi asetuitte juuri siihen kohti. Samalla kun yksi ryhmän jäsen perustelee valintaansa, tekevät muut jäsenet kuuntelun ohella seuraavia harjoitteita (valitse mieleisesi, mutta vaihtelee kuitenkin suoritettavia harjoitteita):
 - Yhdellä jalalla hyppiminen. Voit vaihtaa jalkaa tarvittaessa.
 - Nosta toinen jalka sivulle, ja koita pitää asento ryhmän jäsenen selittämisen ajan. Voit vaihtaa jalkaa tarvittaessa.
 - Nosta toinen jalka suorana sivulle ja kierrä se sitten eteen. Koita pitää asento ryhmän jäsenen selittämisen ajan. Voit vaihtaa jalkaa tarvittaessa.
 - Nosta toinen jalka ensin suorana sivulle ja kierrä se sitten taakse vaaka-asentoon. Koita pitää asento ryhmän jäsenen selittämisen ajan. Voit vaihtaa jalkaa tarvittaessa.
- Kartalle asettumisen kriteerit:
 - Paikka, jossa asuu sinulle läheisiä sukulaisia. Paikka voi olla myös Suomen rajojen ulkopuolella.
 - Paikka, jonne haluaisit matkustaa tai jonne et missään nimessä haluaisi mennä toistamiseen tai jonne et haluaisi koskaan matkustaa. Paikka voi olla myös Suomen rajojen ulkopuolella, mutta mielellään Suomen rajojen sisäpuolella.
 - Paikka, jonne liittyy jokin mukava liikuntamuisto.
- Kun olette käyneet jokaisen kriteerin ja jokaisen jäsenen perustelut jokaiseen kriteeriin läpi, hakekaa pöydältä tehtävän numeroa vastaava kuva ja käykää sen osoittamassa paikassa. Kysykää tämän jälkeen opettajalta seuraavan tehtävän ohjeet.

LIITE 2: Kuvasuunnistuksen tehtävät 3-4

3. Nykyisyyden hahmottaminen

- Keskustelkaa ryhmänä siitä, miten käsitätte nykyisyyden (esimerkiksi mitä asioita siihen kuuluu, kuuluuko tähän aikakauteen jotain ominaispiirteitä). Kirjatkaa keskustelemianne asioita ylös.
- Valitkaa nyt keskustelemienne asioiden pohjalta jokin asia (asioita voi olla myös useampi), jonka pohjalta muodostatte yhdessä ryhmänä joko still-kuvan tai pienen, näytellen tehdyn kohtauksen.
- Kuvatkaa tekemänne kuva tai kohtaus käytössänne olevalla kameralla tai vaihtoehtoisesti yhden ryhmän jäsenen puhelimella.
- Keksikää vielä kuvan tai videon liitteeksi teksti, joka avaa kuvan tai videon katsojalle sen takana olevaa käsitystänne nykyisyydestä.
- Tehtävän suorittamisen jälkeen hakekaa pöydältä tehtävän numeroa vastaava kuva ja käykää sen osoittamassa paikassa. Kysykää tämän jälkeen opettajalta seuraavan tehtävän ohjeet.

4. Pallo

- Valitkaa yhdessä ryhmänä pallo.
- Muodostakaa ryhmässä tilava rinki, jossa jokaisen ryhmän jäsenen välillä on yhtä iso väli.
- Yksi ryhmän jäsen heittää jollekin toiselle ryhmän jäsenelle pallon ja kysyy häneltä minkä tahansa kysymyksen seuraavalta ajanjaksolta: viime viikko - tämä viikko - ensi viikko. **HUOM!** Jos kysymyksen vastaaja ei halua vastata hänelle esitettyyn kysymykseen, tulee kysymyksen esittäjän kysyä häneltä jokin muu kysymys.
- Kun vastaaja on vastannut hänelle esitettyyn kysymykseen, heittää hän pallon jollekin ryhmän jäsenelle ja kysyy häneltä kysymyksen edeltä mainitulta ajanjaksolta.
- Näin jatketaan kunnes jokainen ryhmän jäsen on kysynyt muilta ryhmän jäseniltä yhden kysymyksen.
- Kun jokainen on kysynyt jokaiselta ryhmän jäseneltä yhden kysymyksen ja vastannut myös muiden ryhmäläisten esittämiin kysymyksiin, hakekaa pöydältä tehtävän numeroa vastaava kuva ja käykää sen osoittamassa paikassa. Kysykää tämän jälkeen opettajalta seuraavan tehtävän ohjeet.

LIITE 3: Kuvasuunnistuksen tehtävät 5-6

5. Stereotypiat

- Tutustukaa seuraaviin stereotypioihin ja keskustelkaa niiden paikkaansa pitävyydestä sekä siitä, millaisia ajatuksia ne teissä herättävät:
 - “Suomalaiset ovat ujoja, hiljaisia ja töykeitä.”
 - “Suomalaiset rakastavat saunomista.”
 - “Suomessa on aina kylmä.”
- Miettikää myös sitä, miksi suomalaisista on syntynyt tällaisia stereotypioita ja mitkä asiat vaikuttavat yleensä stereotypioiden syntymiseen.
- Keksikää vielä kaksi suomalaisuuteen tai johonkin Suomen alueeseen, kuten Helsinkiin tai Lappiin, liittyvää stereotypiaa. Nämä stereotypiat voivat joko pitää paikkaansa tai ei.
- Kun olette keksineet sopivat stereotypiat, hakekaa pöydältä tehtävän numeroa vastaava kuva ja käykää sen osoittamassa paikassa. Kysykää tämän jälkeen opettajalta seuraavan tehtävän ohjeet.

6. Yhteistyö

- Käykää hakemassa toinen kenkänne (ei ole väliä kumman jalan kenkä).
- Menkää seuraavaksi opettajan luo ja kysykää häneltä ohjeet omalle toiminnallenne.
- Kun olette saaneet opettajalta ohjeet, menkää istumaan ringiin ja laittakaa kenkänne ringin keskelle.
- Nyt teidän tehtävänänne on saada jokaisen ryhmän ryhmän jäsenen oma kenkä, kengän omistavan jäsenen jalkaan **samalla** kun toteutatte opettajan teille antamia rajoitteita.
- Kun olette onnistuneet tehtävässä, arvuutelkaa, millaisia rajoitteita teille oli annettu.
- Keskustelkaa myös siitä, mitä ajatuksia tällainen tehtävä teissä herätti. Millaista olisi olla esimerkiksi koulussa, jos teillä olisi koko ajan äskeiset rajoitteet toiminnallenne?
- Seuraavaksi voitte viedä kenkänne pois ja hakea pöydältä tehtävän numeroa vastaavan kuvan sekä käydä sen osoittamassa paikassa. Kysykää tämän jälkeen opettajalta seuraavan tehtävän ohjeet.

LIITE 4: Kuvasuunnistuksen tehtävä 7

7. Rap

- Keskustelkaa ja kirjatkaa ylös, millainen luokka teillä on. Millaisia oppilaita siellä on? Millaisista asioista eri oppilaat esimerkiksi tykkäävät?
- Luokaa seuraavaksi lyhyt rap/riimi omasta luokastanne, johon liitätte äsken keskustelemianne piirteitä luokastanne. Esimerkin räpistä näette tehtävänannon alla.
- Suunnitelkaa rapin yhteyteen pieni esitys, johon sisältyy seuraavia liikkeitä siten, että jokainen ryhmän jäsen on mukana vähintään yhdessä liikkeessä:
 - **KETTERYYSHYPPY:** Toinen parista on korkeassa konttausasennossa ja toinen hyppää konttausasennossa olevan yli toiselle puolelle ja heti perään sukeltaa tämän vatsan ali takaisin lähtöpaikalleen mahdollisimman nopeasti. Voitte vaihtaa myös osia halutessanne.
 - **KAHDEKSIKON KONTTAUS:** Toinen parista asettuu leveään haaraseisontaan ja toinen konttaa jalkojen ympäri tehden kahdeksikon muotoista rataa. Nopeus ratkaisee!
 - **PUKKIHYPPY:** Toinen parista asettuu pukiksi eli käy noin hartioiden levyiseen haaraseisontaan, koukistaa hieman polviaan ja kumartuu eteen siten, että nojaa kyynärpäillään tukevasti polviinsa sekä pitää päänsä alhaalla. Toisen tehtävänä on hypätä takaa haarahypyllä pukin yli. Hyppääjä kiinnittää huomionsa omaan ponnistukseensa ja otteeseensa pukista lonkan päältä (ei hartioista!). Heti yli päästyään hypännyt oppilas asettuu haara-asentoon ja pukki sujahtaa jalkojen välistä mahdollisimman nopeasti. Pukkina voi olla myös esimerkiksi kananmuna-asennossa: polvi-istunta, eteentaivutus ja pään painaminen polviin.
 - **TASALOIKAT:** Hypitään loikkia tasajalkaa esimerkiksi 3 hyppyä eteen, 3 taakse.
- Kun olette suunnitelleet ja harjoitelleet esityksenne, hakekaa tehtävän numeroa vastaava kuva ja käykää sen osoittamassa paikassa. Kysykää tämän jälkeen opettajalta seuraavan tehtävän ohjeet.
- Esimerkki räpistä:

“On meidän luokka mahtava ja me ollaan hyvä tiimi.
On meidän luokalla kakstoista poikaa ja kolmetoista tyttöä sekä opettajana Mikko.
On nörttejä, sportteja, poppareit ja hikkei, meidän luokkaan mahtuu kaikki.
Tää räppi kertoi meistä-viisceestä!”

LIITE 5: Kuvasuunnistuksen tehtävä 8

8. Penkki

- Menkää seisomaan yhtä aikaa penkin päälle.
- Muodostakaa yhdessä alla olevien ohjeiden mukaisia jonoja astumatta alas penkiltä. **HUOM!** Jos joku ryhmän jäsenistä putoaa jonon muodostamisen aikana penkiltä, tulee kyseisen jonon muodostaminen aloittaa alusta.
 - Pituusjärjestys pisimmästä lyhyimpään
 - Syntymäpäivän mukaan
 - Kengän koon mukaan
 - Koulumatkan pituuden mukaan
- Kun olette muodostaneet kysytyt jonon, tehkää tässä jonossa jokin seuraavista liikuntaharjoitteista. Jonon ensimmäisenä oleva saa valita tehtävän liikuntaharjoitteen.
 - Juoskaa penkin lähellä olevan kartion ympäri pidellen toisia vyötäröstä kiinni.
 - Hyppikää yhdellä jalalla kartion ympäri. Hyppikää ensin 3 hyppyä oikealla jalalla ja sitten 3 hyppyä vasemmalla jalalla.
 - Hypätkää penkin viereen ja asettukaa haara-asentoon. Jonon viimeinen lähtee ryömimään edessä olevien jalkojen välistä. Kun hän on päässyt jonon ensimmäiseksi, antaa hän jonkin äänimerkin, jolloin nyt viimeisenä oleva lähtee liikkeelle. Jatkakaa näin kunnes olette jälleen alkuperäisessä jonomuodostelmassa. **HUOM!** Nopeus on valttia.
- Kun olette muodostaneet kysytyt jonomuodostelmat ja suorittaneet niiden yhteydessä liikuntaharjoitteen, hakekaa tehtävän numeroa vastaava kuva ja käykää sen osoittamassa paikassa. Kysykää tämän jälkeen opettajalta seuraavan tehtävän ohjeet.

LIITE 6: Kuvasuunnistuksen tehtävän 6 rajoitteet (leikkaa erikseen)

Olet kuuro ja sokea, mutta voit sen sijaan käyttää normaalisti käsiäsi ja jalkojasi.

Olet kuuro, mutta voi sen sijaan käyttää normaalisti käsiäsi ja jalkojasi.

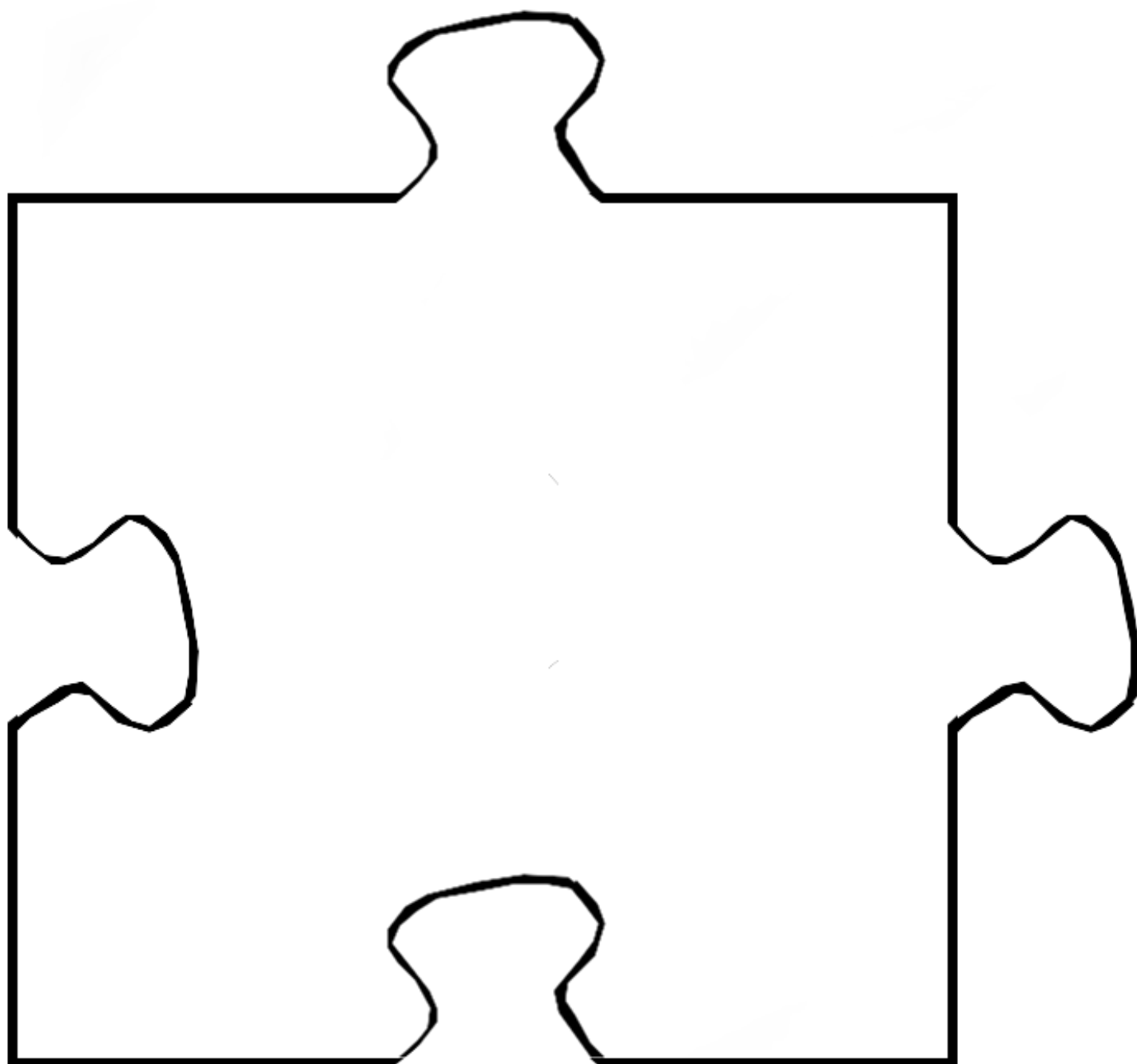
Et voi käyttää lainkaan käsiäsi ja jalkojasi, mutta sen sijaan kuulet ja näet normaalisti.

Olet kuuro etkä voi käyttää lainkaan jalkojasi, mutta sen sijaan voit käyttää käsiäsi normaalisti.

Olet sokea, etkä voi käyttää lainkaan käsiäsi, mutta voit sen sijaan käyttää jalkojasi normaalisti.

LIITE 7: Kollaasityön kaava

Suosittelavaa tulostaa kaava A3-kokoiselle paperille.



Liite 8a: Virittelykuvat äänimaailmatehtävään



<http://galactinus.net/vilva/retro/porvoo.html>, kuva Porvoosta

Ääninä esimerkiksi veden virtaus, tuulen suhina, linnut, autojen ja muiden kulkijoiden äänet, rapisevat lehdet jne.

Liite 8b: Virittelykuva äänimaailmatehtävään



<http://adventurejav.com/blog/comments.php?y=16&m=06&entry=entry160628-193455>,
Italialaishenkisessä ravintolassa.

Ääninä esimerkiksi iloinen puheensorina, aterimien ja lasien kilinä, joku taustamusiikki, tarjoilijan kysymykset, nauru, huudahdukset, jne.

Liite 9: Linkit videoihin

Video 1:

<https://www.youtube.com/watch?v=2IoNxrboJaw>

Video 2:

<https://www.youtube.com/watch?v=AwoGc8L-bKU>

Video 3:

<https://www.youtube.com/watch?v=6d6NvOyP1RY>

Video 4:

<https://www.youtube.com/watch?v=hac2pkFW4do>

Video 5:

<https://www.youtube.com/watch?v=ax4t3bwY8XE>

Video 6:

<https://www.youtube.com/watch?v=pgTQM64s8gQ>

Video 7:

<https://www.youtube.com/watch?v=9bsWmak5mT4>

Liite 10: Kysymykset videoista

1. Mihin maailmankolkkaan video voisi sijoittua? Pystytkö keksimään jopa maan, jota video voisi kuvata?
 2. Mitkä videossa esiintyvät asiat tai ilmiöt ovat sinulle vieraampi? Mitä et esimerkiksi kohtaa arjessasi?
 3. Kuvittele, että perheenne päättää muuttaa videon kuvaamaan paikkaan. Mihin voisi olla vaikea tottua siellä eläessä? Mihin puolestaan helppoa? Käytä pohjana videota, mutta voit myös miettiä, mitä tiedät maasta tai jos on aikaa, etsiä tietoa netistä.
- + Jos aikaa jää, etsikää tietoa netistä videon paikasta tai maasta ja sen ilmiöistä, sillä videot tuovat esille vain pienen osan kyseisestä kulttuurista.

Liite 11: Liikuntaa maailmalta-tehtäväpaketit

Liikuntaa maailmalta (1 /13): Aasia 1 /2

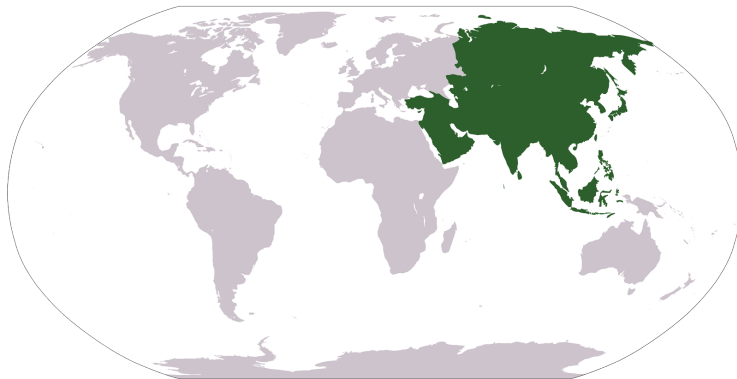
Aasia



Lohikäärmeen häntä

1. Asettukaa jonoon ja ottakaa toisianne lantiolta tiukasti kiinni.
2. Jonon ensimmäinen toimii lohikäärmeen päänä ja viimeinen häntänä.
3. Lohikäärme on niin nälkäinen, että yrittää syödä itseltään hännän, eli jonon ensimmäinen yrittää saada viimeisen kiinni koskettamalla.
4. Kun lohikäärme on saanut puraistua häntänsä, vaihdetaan pää ja häntä siten, että kaikki saavat olla sekä päänä että häntänä.

Aasian sijainti maailmankartalla:



Aasia: Thaimaa

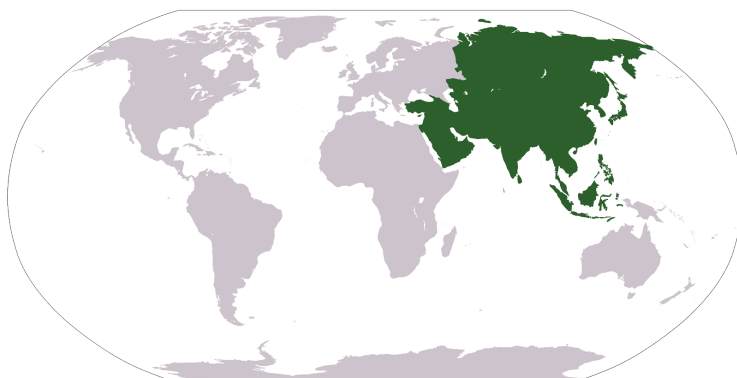


Sepak takraw (Potkupallo)

Fun fact: Aasialaiset pelaavat tätä rottinkipallolla. Rottinki on palmun vartta.

1. Asettukaa piiriin.
2. Tavoitteena on pitää pallo ilmassa pään, polvien, rinnan, kyynärpäiden sekä jalkojen avulla. Muitakin kehonosia saa käyttää.
3. Käsia ei saa käyttää.
4. Yrittäkää tehdä ennätys!

Aasian sijainti maailmankartalla:



Afrikka: Tansania



Nago-peli

1. Jakaantukaa kahteen joukkueeseen.
2. Ensimmäinen pari ottaa pallon ja asettuu muutaman (5-10) metrin päähän toisistaan.
3. Toinen pari menee istumaan ensimmäisen parin väliin.

ULKONA: (alkuperäinen afrikkalainen tyyli)

4. Ensimmäinen pari heittelee palloa 10 kertaa, minkä aikana toisen parin pitää yrittää saada täytettyä pullo hiekalla.
5. Kun pari on valmis, huudetaan äänimerkki, esimerkiksi "Hep!"
6. Nopeampi pari voittaa.
7. Voittanut pari asettuu seisovaksi pariiksi, ja leikki jatkuu.

SISÄLLÄ:

4. Seisova pari heittää isompaa palloa toisilleen 10 kertaa.
5. Istuva pari heittelee pienemmät pallot 4 m päähän asetettuun ämpäriin.
6. Kun pari on valmis, huudetaan äänimerkki, esimerkiksi "Hep!"
7. Se pari, joka on nopeammin valmis, voittaa.
8. Voittanut pari asettuu seisovaksi pariiksi, ja leikki jatkuu.

Afrikan sijainti maailmankartalla:



Afrikka: Liberia



Hyppyleikki

Fun fact: Afrikkalaiset pelaavat tätä vain rytmin tuoman ilon vuoksi, eli pelissä ei ole voittajia eikä häviäjiä.

1. Asettukaa piiriin, yksi keskelle.
2. Piirissä olijat taputtavat käsiään ja laulavat jotain tuttua laulua. Päättäkää laulu.
3. Keskellä olija hyppii laulun tahtiin kädet lanteilla hyppyaskelin heitellen jalkateriä vuorotellen eteenpäin.
4. Yhtäkkiä hän suuntaa jalkansa jotakuta piirissä olevaa kohti ja jatkaa hyppimistä yhdellä jalalla.
5. Piirissä oleva työntää saman puolen jalkansa eteenpäin (oikea-oikea tai vasen-vasen) ja alkaa myös hyppiä.
6. Jos ojentaa väärän jalan, häviää, ja joutuu piirin keskelle hyppimään.
7. Yrittäkää olla mahdollisimman nopeita!

+ Pisteenkasku:

- a) Piirissä oleva saa pisteen, jos hän ei nosta saman puolen jalkaa kuin keskellä oleva.
- b) Keskellä oleva saa pisteen, jos vastapelaaja nostaa saman puolen jalan ja jalat koskettavat toisiaan.
- c) Voittaja on se, jolla on eniten pisteitä pelin lopussa.

Afrikan sijainti maailmankartalla:



Afrikka: Kamerun



Clay the ball (Savipallo)

Fun fact: Afrikkalaiset pelaavat tätä savipallolla.

1. Jakaantukaa kahteen riviin. Jättäkää väliä noin 4 metriä.
2. Yksi aloittaa heittämällä pallon vastapuolelle.
3. Heiton aikana kaikki taputtavat käsiään, ja kun pallo saadaan kiinni, tömistellään.
4. Näin jatketaan, kunnes pallo putoaa ja nostetaan uudestaan peliin.
5. Yrittäkää olla mahdollisimman nopeita!

+ **Pisteenlasku:** Kun pallo putoaa, vastapuoli saa pisteen.
Voittaja on se, jolla on eniten pisteitä pelin lopussa.

Afrikan sijainti maailmankartalla:



Australia



Hait ja kalat

1. Valitkaa yksi pelaaja haiksi, muut ovat kaloja.
2. Päädyissä on kalojen turva-alue.
3. Keskellä on hain alue.
4. Kalat yrittävät uida toiseen päähän jäämättä hain suuhun.
5. Hai poistuu alueeltaan ja yrittää napata kaloja suuhunsa.
6. Kun hai saa kalan kiinni, siitä tulee merilevää, joka jää seisomaan paikalleen ja yrittää auttaa haita ottamaan loppuja kaloja kiinni.
7. Peli loppuu, kun hain vatsa on täysi ja kaikki kalat muutettu merileväksi.
8. Voidaan valita uusi hai.

+ **Pisteenlasku:** Kalat saavat pisteen jokaisesta onnistuneesta uinnista toiseen päähän. Merileväksi muuttuessaan menettää pisteet. Merilevä saa pisteen, jos se saa kalan kiinni. Hai ei saa pisteitä ollenkaan, mutta se saa makoisan kala-aterian!

Australian sijainti maailmankartalla:



Etelä-Amerikka Tansania



Tikkuleikki

Fun fact: Etelä-Amerikan lasten tikkuleikissä joutuu pelistä syrjään, mikäli ei osu tikkuun.

1. Laittakaa maahan pystyyn oheinen tikku (2 cm paksu ja 15 cm pitkä).
 2. Vetäkää viiva metrin päähän tikusta.
 3. Vetäkää vielä viisi viivaa aina metrin päähän edellisestä viivasta.
 4. Asettukaa seisomaan jonoon tikkua lähimmälle viivalle.
 5. Jonon ensimmäinen yrittää heittää tikkua pienellä kivellä.
 - a. Jos kivi osuu tikkuun, hypi 5 haara-perus-hyppyä ja siirry seuraavalle viivalle.
 - b. Jos kivi ei osu tikkuun, hypi 10 haara-perushyppyä, ja yritä uudelleen samalta viivalta.
 6. Leikki jatkuu, kunnes joku leikkijä osuu kuudennelta viivalta tikkuun ja voittaa kilpailun.
- + **SISÄLLÄ:** Asetetaan tikun tilalle esim. keila tai kartio. Heitellään kivien sijaan pieniä palloja tai hernepusseja.

Etelä-Amerikan sijainti maailmankartalla:



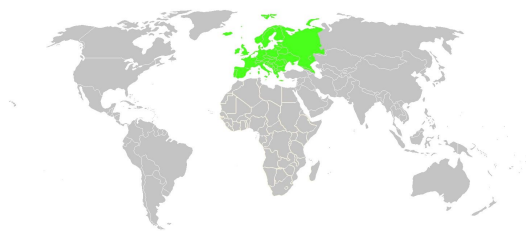
Eurooppa: Romania



Laukka-askel-leikki

1. Asettukaa piiriin ja ottakaa vierustoverinne kynärotteeseen.
 2. Pyörikää piirissä myötäpäivään sivulaukka-askelin.
 3. Huutakaa vuorotellen jokin ruumiinosa, esim. Pää, kädet, kyynänpää, olkapää tai polvet.
 4. Silloin otetaan vieruskaveria kiinni kehotetusta ruumiinosasta ja laukataan vastapäivään.
 5. Huutakaa uusi kehoitus, ottakaa uudesta ruumiinosasta kiinni ja vaihtakaa suuntaa.
 6. Suunta vaihtuu siis aina kun huudetaan uusi ruumiinosa.
 7. Yrittäkää tehdä liikkeet mahdollisimman sujuvasti ja nopeasti!
- + Voitte keksiä jonkin askelsarjan, hypyn tai muun liikkeen suunnanvaihdon yhteyteen. Se voi vaihtua joka kerta (huudetaan esim. pää ja haarahyppy!) tai olla koko ajan sama, jolloin liike sovitaan ennen pelin alkua.
- + Liike-ehdotuksia: haarahyppy, kynttilähyppy, kyykkyhyppy, nopeita tipuaskelia, harppaus taakse ja eteen jne.

Euroopan sijainti maailmankartalla:



Eurooppa: Tanska



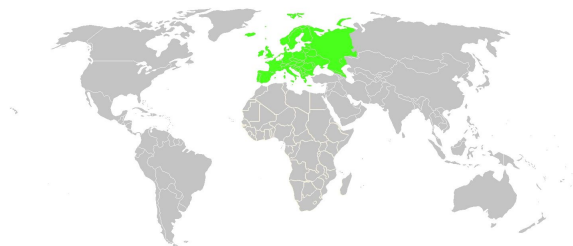
Kalaleikki

1. Piirtäkää maahan kolme pientä aluetta asunnoiksi.
2. Kun asunnot on piirretty, valitkaa itsellenne jonkin kalan nimi.
3. Yksi leikkijä on kalastaja, marssii ympäriinsä ja luettelee kalojen nimiä.
4. Kun jonkun oma kalanimi huudetaan, on hänen juostava kalastajan luokse ja marssittava kalastajan perässä.
5. Kun kalastaja on maininnut kaikki muistamansa kalojen nimet, hän huutaa: "Merellä on myrsky!"
6. Silloin kaikkien kalojen on juostava minne tahansa tyhjään asuntoon.
7. Ilman asuntoa jäänyt kala joutuu kodittomaksi ja siitä tulee uusi kalastaja.

+ **SISÄLLÄ:** Merkatkaa asunnot esimerkiksi hernepusseilla.

+ **Pisteenlasku:** Kun myrskyn jälkeen ehtii asuntoon, saa yhden pisteen. Pelin lopussa eniten pisteitä kerännyt kala on voittaja.

Euroopan sijainti maailmankartalla:



Eurooppa: Saksa

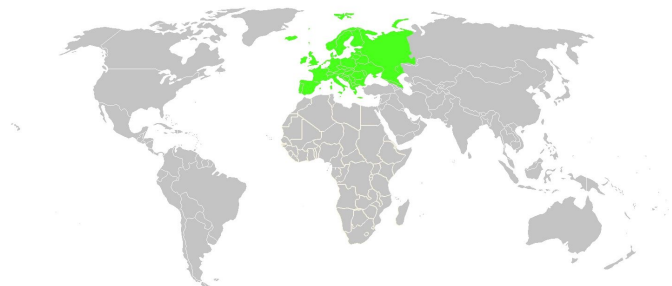


Tuli - vesi - hiekkamyrsky

1. Tarkastakaa pelialueenne rajat.
2. Päätäkää, mikä on suojapaikka tulelta, esim. keskellä pelialuetta tai nurkassa.
3. Päätäkää, missä järjestyksessä kukin pelaaja huutaa vuorollaan “TULI”, “VESI” tai “HIEKKAMYRSKY”.
4. Kun huudetaan “TULI”, on juostava ennalta sovitulle alueelle suojaan tulelta.
5. Kun huudetaan “VESI”, kiivettävä johonkin siten, etteivät jalat kosketa maata.
6. Kun huudetaan “HIEKKAMYRSKY”, kaikkien tulee mennä maahan makaamaan.
7. Yrittäkää liikkua mahdollisimman nopeasti.
8. Ensimmäisenä ehtinyt saa huutaa seuraavan.

+ **Pisteenlasku:** Ensimmäisenä ehtinyt saa yhden pisteen. Kolmesta pisteestä erä loppuu. Otetaan monta erää. Eniten erävoittoja kerännyt pelaaja voittaa.

Euroopan sijainti maailmankartalla:



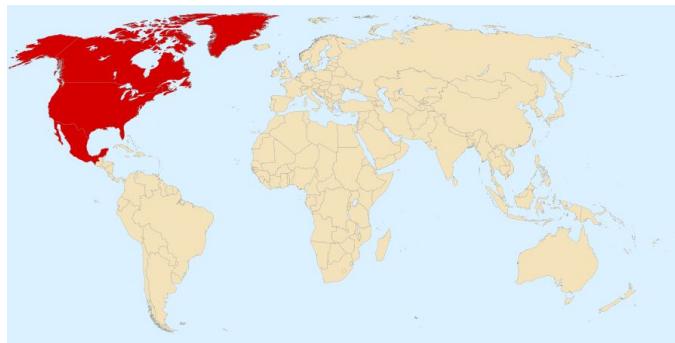
Pohjois-Amerikka



Pass the ball (Palloviesti)

1. Asettukaa jonoon.
2. Jonon ensimmäinen ottaa pallon käsiin, ojentaa sen toiselle pänsä yli.
3. Toinen antaa pallon kolmannelle jalkojensa alta.
4. Kolmas antaa pallon neljännelle pänsä yli.
5. Neljäs juoksee jonon ensimmäiseksi ja laittaa pallon liikkeelle kuten alussakin.
6. Pallo liikkuu siis vuorotellen pään yli ja jalkojen alta, kunnes järjestys sekoaa ja leikki loppuu.
7. Yrittäkää olla mahdollisimman nopeita!

Pohjois-Amerikan sijainti maailmankartalla:



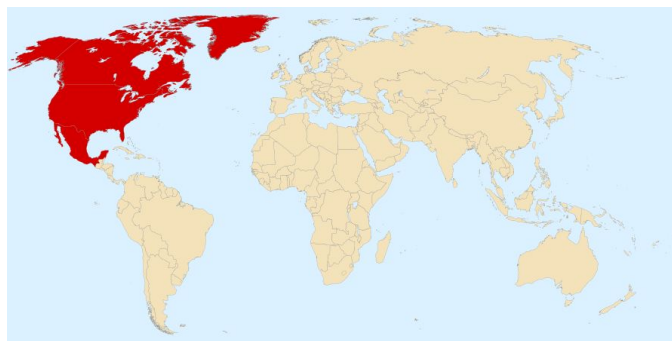
Pohjois-Amerikka: Nicaragua



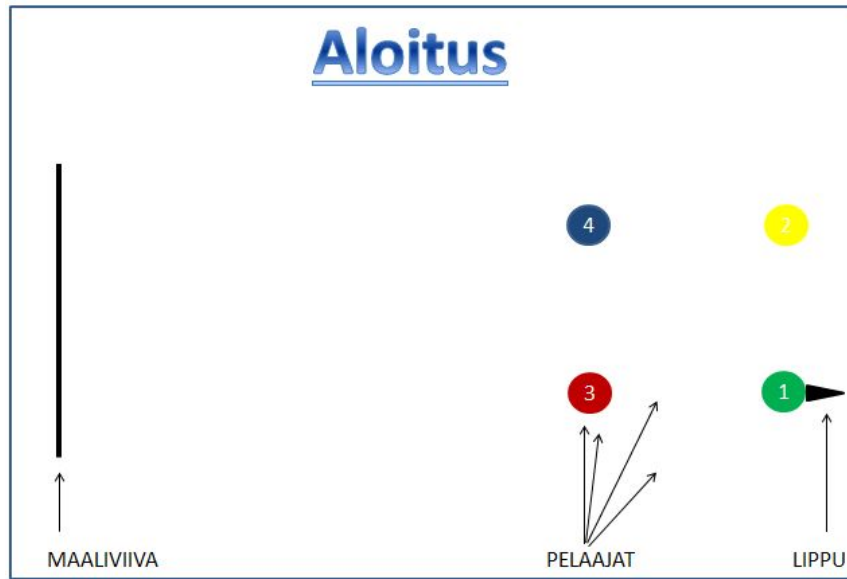
Lippuleikki (apukuvia seuraavalla sivulla)

1. Jakaantukaa kahteen ryhmään.
 2. Menkää parinne viereen seisomaan.
 3. Asettukaa noin 5 metrin päähän vastakkaisesta parista.
 4. Yksi käy merkkäämassa maaliviivan.
 5. Kaukaisin pelaaja maaliviivasta ottaa lipun käteensä.
 6. Laskekaa yhdessä espanjaksi UNO, DOS, TRES! (Se tarkoittaa yksi, kaksi, kolme!)
 7. Lipunkantaja vie juosten lipun vastakkaiselle puolelle ja juoksee rivin jatkoksi maaliviivaa kohti.
 8. Uusi lipunkantaja vie juosten lipun vastakkaiselle puolelle ja juoksee rivin jatkoksi maaliviivaa kohti.
 9. Näin jatkuu, kunnes lippu on ylittänyt maaliviivan.
 10. Yrittäkää olla mahdollisimman nopeita!
- + **Ajanotto:** Leikissä voi halutessaan ottaa aikaa ja pyrkiä parantamaan sitä!

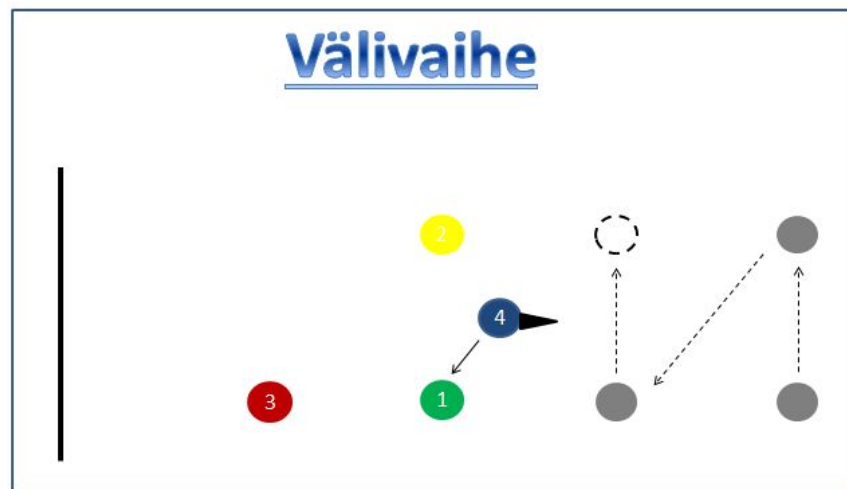
Pohjois-Amerikan sijainti maailmankartalla:



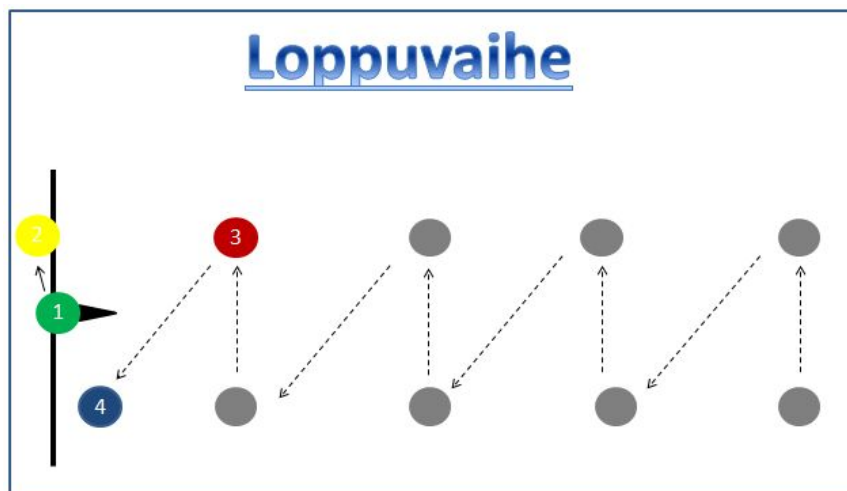
Aloitus



Välivaihe



Loppuvaihe



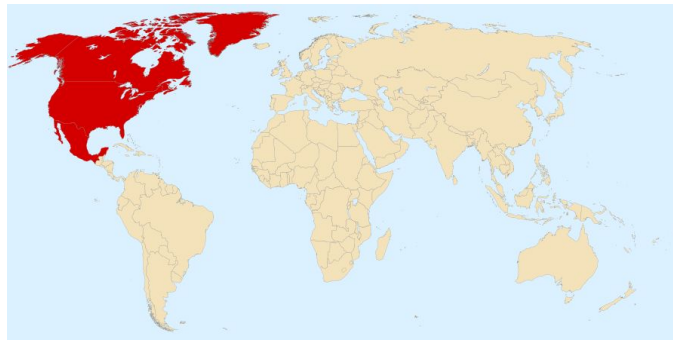
Pohjois-Amerikka



Ketjuhippa

1. Valitkaa yksi hippa.
 2. Muut yrittävät juosta hippaa karkuun.
 3. Kun hippa saa jonkun kiinni, he ottavan toisiaan kädestä ja jatkavat kiinniottamista yhdessä.
 4. Kun seuraava jää kiinni, hän liittyy ketjun jatkoksi.
 5. Viimeisenä kiinni jäänyt on erävoittaja ja hän saa yhden pisteen.
 6. Ottakaa monta uutta erää.
 7. Eniten pisteitä kerännyt on voittaja.
- + Ketjuhippaa voi leikkiä myös ilman pisteitä.

Pohjois-Amerikan sijainti maailmankartalla:



Liite 12: Australialainen jalkapallo

Valmistelu

1. Jaetaan kaksi joukkuetta. (Peliliivit)
2. Molemmille joukkueille osoitetaan omat kenttäpuoliskot.
3. Maaleina voivat toimia klassinen jalkapallomaalit.
 - a. Sisällä pelatessa maalina voi olla iso pystöön nostettu patja tai sovittu seinän osa.
4. Koko joukkueet ovat kentällä yhtä aikaa.
5. Peli voi alkaa, kun joukkueet ovat omilla puoliskoillaan.

Peli alkaa

1. Valitaan molemmista joukkueista yksi aloittaja.
2. Tuomari pompauttaa pallon keskiviivalle niin, että aloittajat yrittävät lyödä pallon oman joukkueen pelaajalle.
3. Palloa ei saa ottaa tässä kohti kiinni.
4. Maalin jälkeen aloitus tapahtuu aina samalla tapaa.

Säännöt

1. Pelin aikana yritetään tehdä mahdollisimman monta maalia.
2. Palloa saa kuljettaa käsissä, mutta se täytyy pompauttaa maahan muutaman metrin välein.
3. Palloa voidaan syöttää pelaajalta toiselle kahdella tapaa:
 - a. Suoraan käsistä potkaisemalla (punt-kicking) tai

Maali

1. Maaliksi hyväksytään vain käsistä potkaistu maali.
2. Maali hyväksytään vain, jos pallo on käynyt ainakin kolmella oman joukkueen pelaajalla.
3. Maalin jälkeen aloitus tapahtuu kuten pelin alussakin.

Liite 13: Jalkapalloa meksikolaisten tarahumasa-intiaanien tapaan

Taustatietoa

Tarahumasa-intiaanien jalkapallo melko pieni (7,5 cm) ja se on tehty puunjuurista. Ainoana urheiluvarusteena intiaaneilla on vasemmassa jalassa remmisandaali, ja oikea jalka onkin sitten paljaana. Peliareenana toimivat 1,5 - 2 km pitkät kanjonit, jotka ovat mutkaisia ja kuoppaisia. Pelin tarkoitus on juosta joukkueena kanjonista toiseen pysähtymättä lainkaan välillä. Joukkueet muodostuvat 3-6 miehestä, ja joka intiaanikylästä tulee oma joukkueensa. Voittaja on joukkue, joka nopeiten selvittää kanjonit potkien juurakkopalloa. Tarahumasa-intiaanien jalkapallomatsi voi kestää jopa puolitoista päivää - ja koko ajan juostaan! Mahtaa länsimaalaisten maratonit olla lastenleikkiä näiden intiaanien silmissä... Pienet intiaanipojat alkavatkin harjoitella juoksemista jo varsin nuorina. Kilpailupäivä on intiaanien kulttuurissa suuri tapahtuma. Silloin musiikki raikuu ja ihmiset tungeksivat markkinoilla nauttien kilpailun ja urheilun humusta.

Säännöt:

1. Jaetaan joukkueet. 3-6 pelaajaa yhteen joukkueeseen.
2. Jokaisella joukkueella on eri värinen pallo (halkaisija 7,5 cm)
3. Joukkueet asettuvat lähtöviivalle muutaman metrin etäisyydellä toisistaan oman pallonsa ympärille.
4. Aloituspotkun antaja yrittää saada pallon lentämään mahdollisimman kauas.
5. Kaikki lähtevät juoksemaan ja potkivat palloa kohti maalia.
6. Joukkue pysyttelee yhdessä ja jokainen osallistuu vuorollaan pallon potkimiseen.
7. Ensimmäinen pallonsa maaliin saanut joukkue voittaa.

ULKONA:

- Läheinen metsikkö tai jokin, minkä voi kuvitella kanjonin tilalle.
- Urheilukenttä sopii myös, mutta silloin on syytä laittaa "mutkia ja kuoppia", eli esteitä ja haasteita. Kanjonissa niitä nimittäin riittää.
- Katso vihjeitä "SISÄLLÄ"-kohdasta.

SISÄLLÄ:

- Salin koosta riippuen voi olla tarpeen porrastaa joukkueiden lähtöä ja ottaa ajat, joissa joukkueet selvittävät radan.

- Laitetaan lattialle lojumaan esteitä ja haasteita, koska salin lattiasta ei saada mutkaista ja kuoppaista kanjonin pohjaa.
- Isoja ja pieniä patjoja, keiloja, tötsiä, hernepusseja, hyppynaruja, erikokoisia palloja, sählymailoja, sulkapallo- tai lentopalloverkko, pukki jne.
- Oppilaat voi ottaa avuksi keksimään ja laittamaan esteitä ja haasteita. Suuri apu opettajalle ja mielekästä tekemistä oppilaille!