

VIIDAKKOSEIKKAILU



Tutkimusmatkailijat ovat etsineet samaa aarretta jo vuosia ja nyt he ovat päässeet lähemmäksi kuin koskaan. He eivät kuitenkaan itse pääse osallistumaan tälle ratkaisevalle retkelle Nahele-viidakkoon vaan tarvitsevat juuri teidän apuanne. Retken aikana tutustutaan erilaisiin matkustustapoihin, Naku-vuoreen, sademetsiin ja Nahelen rantaan.

Löytääkseen aarteen tulee retkeilijöiden suoriutua monenlaisista liikuntatehtävistä, kuten heittäytyä laskuvarjon vietäväksi, tarrautua korkealta puista roikkuviin liaaneihin tai tanssia erilaisten soittimien rytmissä. Retkeilijät suorittavat tehtäviä yhteistyössä ja onkin tärkeää, että kaveria ei jätetä missään vaiheessa! Tätä, ja koko tutkimusmatkan onnistumista, myös arvioidaan ja raportoidaan jokaisen päivän päätteeksi.

Matkalla myös huomataan, että ihminen ei välttämättä kohtele luontoa aina hyvin. Mitä on kestävä kehitys ja mitä me voisimme itse tehdä nyt ja tulevaisuudessa auttaaksemme luonnon säilymistä niin rikkaana ja monimuotoisena kuin se on nyt?

Viidakkoseikkailu voi alkaa!



# VIIKON ORGANISOINTI

- Viidakkoseikkailu kestää 4 päivää. Jokainen päivä on kestoaltaan n. 4 oppituntia
  - Jokaisen päivän voi toteuttaa yhden opettajan toimesta
  - Viikon tehtävät muotoutuvat tarinan ympärille
  - Tehtävät on suunniteltu 2-luokkalaisille, mutta niitä voi soveltaa muillekin luokka-asteille
-

# KOKO VIIKON TARVIKKEET

1. **Päivä:** tietokone, jolta näytetään aloitusvideo, tarina ja liitteet tulostettuna, patja ,trampoliini/joku muu koroke, jota voi käyttää hyppäämiseen, leikkivarjo, erilaisia palloja (esim. voimistelu-, sähly-, pehmo- ja lentopalloja), voimistelupenkkejä, kumirenkaita, itsearviointilomakkeet oppilaille
2. **Päivä:** tietokone, jolta näytetään aloitusvideo, tabletit oppilaille, QR-koodit (liite), hyppynaru tai muu nyöri, "kumilätkät"/muotopala, hernenpussit n.10 kpl, lakana/lakanat ja pallo/pallot, ruutuhyppelyruudukko (liite), patja, itsearviointilomakkeet oppilaille
3. **Päivä:** tietokone, jolta näytetään aloitusvideo, sanoma- aikakauslehtiä, jämäpaloja kartonkia, värikyniä, tusseja, saksia, liimaa, lankakerä, paperirulla, tyhjät pakkaukset, talouspaperirullat, käpyjä, kiviä, oksanpätkiä, liikuntasalissa: köydet, ohuet patjat (7kpl), voimistelupalikoita, pukkeja, koordinaatiomattoja/-tikkaita, rekki, paksut patjat (2kpl), voimistelupenkkejä (4kpl), puolapuut, yhteinen iso paperi ja värikyniä, naru, itsearviointilomakkeet oppilaille
4. **Päivä :** tietokone, jolta näytetään videot, musiikintoistovälineet, kuningaskobraleikkiä varten piilopaikkoja (esim. edellisen päivän radan patjoja ja voimistelupalikoita), opettajan valitsema palkinto luokalle, diplomit tulostettuna, kyniä, itsearviointilomakkeet oppilaille

PÄIVÄ 1

LIIKUNTA & ÄIDINKIELI

# PÄIVÄN ORGANISOINTI

- Toteutetaan liikuntasalissa
- Suunnitelman toteuttamiseen kannattaa varata aikaa 4x45min
- Tarvittavat välineet:
  - tietokone, jolta näytetään aloitusvideo
  - tarina ja liitteet tulostettuna
  - patja
  - trampoliini/joku muu koroke, jota voi käyttää hyppäämiseen
  - leikkivarjo
  - erilaisia palloja (esim. voimistelu-, sähly-, pehmo- ja lentopalloja)
  - voimistelupenkkejä
  - kumirenkaita
- Päivä muotoutuu kokonaan tarinan ympärille. Ajatuksena on, että opettaja kertoo tehtävien välissä tarinaa, joka sitoo tehtävät yhdeksi kokonaisuudeksi. Tarinan osat on laitettu lainausmerkkeihin ja kursivoitu.
- [Aloitusvideo](#)

# TAVOITTEET

## Liikunnan tavoitteet:

Oppilasta ohjataan monipuolisesti harjaannuttamaan havaintomotorisia taitojaan ja välineenkäsittelytaitojaan. Tehtävissä harjoitellaan esimerkiksi paikallistamaan, nimeämään ja liikuttamaan oman kehon eri osia ja puolia. Välineenkäsittelytaitoja kehitetään erilaisten välineiden ja palloleikkien avulla. (T2)

Yhdessä työskentelyn taitojen tukeminen nivoutuu osaksi koko viikon kantavaa teemaa "kaveria ei jätetä". Oppilasta ohjataan ottamaan vastuuta leikkien ja tehtävien onnistumisesta. Tämän lisäksi toisten auttamista ja huomioonottamista harjoitellaan erilaisten tehtävien ja sääntöleikkien avulla. (T8)

## Äidinkielen tavoitteet:

Tavoitteena on erityisesti tarinanmuodostustehtävän avulla ohjata oppilasta tekstien suunnitteluun ja niiden rakentamiseen. Lopetusmerkkien ja alkukirjainten tekstiin lisäämisen ja yhdyssanojen muodostamisen kautta harjoitellaan oikeinkirjoitusta ja kirjoitettua kieltä koskevien sopimusten noudattamista. (T11)

Tekstin tuottamiseen liittyvien tavoitteiden lisäksi päivän aikana harjoitellaan aktiivista kuuntelua ja kuullun mukaan toimimista.

# 1. TUNTI

Tunti aloitetaan näyttämällä video, joka selittää tulevan viikon tarkoituksen ja tavoitteet. Tämän jälkeen opettaja aloittaa lukemaan tarinaa. Tarkoituksena on, että koko tunnin ajan oppilaat liikkuvat tarinan aikana eläytyen siihen ja opettaja ohjeistaa tämän oppilaille ennen lukemisen aloittamista.

*“Noniin tutkimusryhmä Touhu, lähdetään matkustamaan kohti Nahele-viidakkoa. Ensimmäiseksi me lähemme autolla lentokentälle.*

*Ensin ajetaan suoraan eteenpäin.*

*Nyt täytyy kääntyä oikealle, jatka taas suoraan.*

*Hiljennä vauhtia, lähestymme liikenneympyrää.*

*Pyöri liikenneympyrässä hetki ympyrää, ja sitten kiihdytä taas vauhtia.*

*Liikennevalo vaihtui juuri punaiseksi, tee äkkijarrutus!*

*Nyt alamme lähestyä lentokenttää, ruvetaan pikkuhiljaa jarruttelemaan ja nyt pysähdy.”*

## **Tehtävä: Mitä tarvikkeita tarvitaan mukaan viidakkoon?**

- Oppilaat asettuvat piiriin, ja mietitään yhdessä, mitä tarvikkeita viidakkoon kannattaa ottaa mukaan. Oppilaat jaetaan pienryhmiin, ja jokaisen pienryhmän täytyy miettiä muutama asia, jotka he ottaisivat mukaan viidakkoon. Lopuksi käydään läpi jokaisen pienryhmän keksimät tavarat. Opettaja voi ottaa mukaan keskusteluun kestävän kehityksen teeman mm. muistuttamalla roskaamisesta.



# 1. TUNTI JATKUU

Oppilaat liikkuvat edelleen tarinaan eläytyen (esimerkiksi kun tarinassa istutaan koneeseen, myös oppilaat istuvat).

*“Seuraavaksi nousemme lentokoneeseen, joka vie meidät kohti Nahelea. Matkalle on luvattu hieman huonoa säätä, joten lennon aikana voi tuntua pieniä kuoppia.. Onneksi meidän lentokone on kuitenkin uusi ja hieno. Nyt on yö, ja voi ei, lentokoneen valot ei toimi! (Tässä vaiheessa opettaja sammuttaa valot). Istukaa paikoillenne, jotta voimme kiihdyttää lentoa. Nojatkaa tutkimusryhmä nyt tiukasti taaksepäin. Matkamme alkoi rauhallisesti. Mutta mitäs nyt?! Lintuparvi tulee suoraan kohti, väistä äkkiä oikealle. Hyvä, saimme ohitettua linnut, joten nyt täytyy korjata kurssi ja kääntyä takaisin vasemmalle. Edessämme on vielä muutama ilmakuoppa, jotka tärisevät konetta hurjasti. Nyt nukutaan hetki ennen aamua.”*

(Tämän jälkeen rentoudutaan hetken aikaa pimeässä, kunnes opettaja laittaa valot takaisin päälle).

*“Aamu sarastaa ja näemme jo Nahelen edessämme. Nahelessa ei kuitenkaan ole lentokenttää, koska viidakkoa halutaan suojella. Meidän täytyy siis hypätä pois lentokoneesta. Kerätkää äkkiä tavarat ja ottakaa laskuvarjat selkään niin lähdetään kohti viidakkoa. Muodostakaa jono lentokoneen ovelle niin hypätään vuorotellen alas.”*

(Tässä vaiheessa oppilaat muodostavat jonon ja hyppäävät trampoliinin tai muun vastaavan avulla patjalle).

## 2. TUNTI

*“Nyt olemme ilmassa ja laskeudumme kohti Nahelea. Ilmavirtaus vie meitä puolelta toiselle, joten meidän täytyy pysyä yhdessä. Ottakaa tiukasti toistenne käsistä kiinni, niin tehdään yksi iso ympyrä!”*

### Tehtävä: Piirileikki

- Oppilaat ovat piirissä ja toimivat opettajan antamien ohjeiden mukaan
- Aina kun ilmavirta tulee sisäänpäin, opettaja huutaa “sisään” ja oppilaiden tulee hypätä piirissä yksi hyppy sisäänpäin
- Aina kun ilmavirta tulee ulospäin, opettaja huutaa “ulos” ja oppilaiden tulee hypätä piirissä yksi hyppy ulospäin
- Opettaja voi myös päättää, että ilmavirta tulee oikealta tai vasemmalta. Tällöin opettaja huutaa suunnan ja hypätään yksi hyppy siihen suuntaan.
- Jos opettaja haluaa vaikeuttaa peliä, voidaan päättää, että sanojen merkitykset muuttuvat vastakohdiksi (esim. sisäänpäin huudettaessa tuleekin hypätä ulospäin)
- Oppilaiden tulee pitää toistensa käsistä kiinni koko ajan

*Laskuvarjo, jota käytimme lentokoneesta hyppäämiseen, on jäänyt maahan. Meidän täytyy puhdistaa ja taitella se, ennen kuin voimme jatkaa matkaa. Varjo puhdistetaan puhdistavan pallon avulla. Meidän tulee vierittää sitä toisillemme pitkin laskuvarjoa ja samalla keksiä viidakkoaiheinen tarina.”*

## 2. TUNTI JATKUU

*"Hienoa, laskeuduimme turvallisesti viidakkoon. Tervetuloa siis Naheleen!*

### Tehtävä: Leikkivarjo

- Oppilaat asettuvat ympäri leikkivarjoa
- Tehtävänä on vierittää palloa pitkin varjoa toiselle oppilaalle (ei vieressä olevalle)
- Oppilas, joka aloittaa vierittämisen, aloittaa samalla tarinan sanomalla jonkun sanan. Muiden oppilaiden tulee jatkaa keksittyä tarinaa aina kun he vierittävät palloa. Oppilas voi myös sanan sijasta sanoa lopetusmerkin. Jos oppilas sanoo lopetusmerkin, seuraava aloittaa uuden lauseen. Tarinan tulee aihealueeltaan liittyä viidakoteemaan.
- Leikin loputtua (opettaja päättää milloin) oppilaat viikkaavat varjon kokoon

*"Sillä aikaa kun viikkasimme varjoa, gorillat haistoivat meidät. Laskeuduimme vahingossa gorillojen asuttamalle alueelle. Gorillat eivät ilahtuneet tästä yllätyksestä, ja nyt ne heittelevät meitä banaaneilla. Tehtävänä on väistellä banaaneja mahdollisimman pitkään."*

### Tehtävä: Polttopallo

- Aluksi 1 polttoja (opettaja), ja pelataan polttopalloa normaaliin tapaan. Kun oppilas saadaan poltettua, hän tekee yhdyssanoihin liittyvän tehtävän (liite 1), jonka jälkeen hän pääsee polttamaan muita oppilaita.

*"Hyvä, hienosti tehty. Gorilloilta loppuivat banaanit, ja he luovuttivat ja antavat meidän jatkaa matkaa."*

# 3. TUNTI

*“Hienoa työtä tutkimusryhmä! Pääsimme matkamme seuraavalle etapille. Edessä on kuningaskobran pesä. Maasto pesälle on vaikeakulkuista, ja kuningaskobra on loihtinut eteemme radan, joka meidän täytyy joukkueissa selvittää. Teidän täytyy toimia yhteistyössä selvittääksenne radan. Radan lopussa on käärmeen tekemä tehtävä, joka teidän täytyy ratkaista. Kuningaskobra ei kuitenkaan tykkää jos joku on hänen pesässään kauan, joten saatte tehdä tehtävään vain yhden merkinnän kerrallaan.”*

## Tehtävä: Viesti

- Jaetaan luokka osiin niin, että yhdessä viestijoukkueessa on 6 henkilöä. Jako tapahtuu niin, että oppilaille annetaan laput, joissa on jonkun eläimen kuva ja nimi (liite 2). Jokainen oppilas saa yhden eläimen, jota heidän täytyy imitoida. Oppilaiden tulee löytää toverinsa, joilla on sama lappu (eli imitoivat samaa eläintä) kuin he.
- Viestin ohjeet:
  - Rata kuljetaan pareittain
  - Ensin kuljetaan 10 sivulaukan/ askelluksen verran siten, että pallo on parin vatsojen välissä. Palloa ei saa tiputtaa maahan. Sen jälkeen parin tulee syötellä palloa jalalla yhteensä 10 kertaa. Lopuksi pari heittelee palloa toisilleen yhteensä 10 syöttöä ; toinen pareista kulkee voimistelupenkillä ja toinen lattiatasossa.
  - Radan lopussa on lopetusmerkkeihin liittyvä tehtävä (liite 3). Tehtävässä on 9 virkettä, ja jokaisen parin tulee vuorollaan lisätä yhteen virkkeeseen siihen sopiva lopetusmerkki. (Huom. Pari lisää siis vain yhden lopetusmerkin kerrallaan). Tämän jälkeen he siirtyvät takaisin alkuun ja antavat vuoron seuraavalle parille.

# 3. TUNTI JATKUU

*"Kylläpä selvititte öskeisen tehtävän hienosti. Olemme kävelleet niin pitkän matkan, että seikkailijoiden on hyvä tähän väliin tehdä pieni taukojumppa."*

Tehtävä: Kehonhuolto

- Verrytellään kroppaa ottamalla mallia eläimistä, joita oppilaat keksivät opettajan avustaessa tarvittaessa (esim. tiikeri, käärme, laiskiainen ja elefantti). Verryttelyissä mukana myös ääni (karjutaan kuin tiikerit, sihistään kuin käärmeet)

# 4. TUNTI

*“Olemme jo loppusuoralla! Meillä on jäljellä enää viimeiset tehtävät ennen kuin aurinko laskee ja käymme nukkumaan.*

*Papukaija on repinyt ja levittänyt vihjeet huomisesta päivästä pitkin viidakkoa. Teidän tehtävänänne on kerätä tavut ja muodostaa niistä sanoja. Lopuksi selvitetään lause, joka sanoista ilmestyy.”*

**Tehtävä: Lauseen muodostaminen**

- Jaetaan oppilaat neljään ryhmään (samat ryhmät kuin viestissä). Jokaisella ryhmällä on oma värinsä, ja heidän täytyy kerätä värin värisiä tavuja. Tavut on levitetty ympäri salia.
- Jokaisella ryhmällä on oma pesänsä ja pesästä saa liikkua vain kaksi kerrallaan. Pari on kiinni toisissaan pienen kumirenkaan avulla, ja he liikkuvat eteenpäin hyppien. Pari saa hakea yhden tavun kerrallaan ja tämän jälkeen heidän tulee antaa vuoro seuraavalle parille.
- Kun ryhmä on kerännyt kaikki tavut, he muodostavat niistä sanoja. Tärkeää on että jokainen ryhmän jäsen pääsee muodostamaan sanoja.
- Lopuksi ryhmät muodostavat sanoista lauseen.
- Tavut ja niistä muodostettavat lauseet löytyvät liitteestä 4.

## 4. TUNTI JATKUU

*“Hyvä, nyt tiedämme mihin suuntaamme huomenna! Tutkijat ovat kiinnostuneita matkamme etenemisestä ja tämän takia he haluaisivat meidän raportoivan jokaisesta päivästä heille. Kun raportti on tehty, saamme palkinnoksi avaimen, joka auttaa meitä löytämään aarteen.”*

**Tehtävä: Itsearviointikaavakkeen täyttö (liitteenä)**

*Kiitos, tutkijat arvostavat kirjoittamianne raportteja. Nyt valmistautukaa huomiseen päivään.*

# 1. PÄIVÄ

## ARVIOINTI

Oppilaat arvioivat omaa toimintaansa itsearvioinnin avulla. Tämän lisäksi opettaja arvioi oppilaita sekä yksilö- että ryhmätasolla liittyen päivän tavoitteisiin.

Kasvatustavoitteen ja yhdessä työskentelyn täyttymistä voidaan arvioida esimerkiksi seuraavien kysymysten avulla: "Ottiko oppilas muut ryhmäläiset huomioon?", "Kykeneekö oppilas toimimaan ryhmässä?".

Havaintomotorisia taitoja voidaan arvioida esimerkiksi seuraavien kysymysten avulla: "Kykeneekö oppilas tunnistamaan ja liikuttamaan kehoaan tarkoituksenmukaisesti?", "Kykeneekö oppilas käsittelemään välinettä oikealla voimakkuudella ja suuntaamaan sen oikeaan paikkaan?", "Osaako oppilas havainnoida ympäristöään, esimerkiksi miettimällä minne kannattaa liikkua ja miten kannattaa liikkua?".

Tekstien tuottamiseen liittyviä taitoja voidaan arvioida esimerkiksi seuraavien kysymysten avulla: "Tunteeko oppilas oikeinkirjoitusta ja kirjoitettua kieltä koskevia sopimuksia?", "Osaako oppilas jatkaa tarinaa järkevästi kuullun perusteella?".



# 1. PÄIVÄ

## POHDINTA

Päivän tekstit ja työtavat on valittu niin, että oppilaiden yhdenvertaisuus ja sukupuolten välinen tasa-arvo toteutuu. Esimerkiksi joukkuejaoissa ei käytetä sukupuoleen tai johonkin oppilaan henkilökohtaiseen ominaisuuteen perustuvia ryhmäjakoja. Osallistuvat oppilaat ovat mukana yhteisessä tekemisessä yhdenvertaisina ja tärkeä osa oppitunteja on se, että kaveria ei jätetä.

Työn heikkoutena on heikosti sovellettava oppimisympäristö. Oppitunnit on tarvittavien välineiden vuoksi melkein pako pitää liikuntasalissa, joten opettaja tarvitsee liikuntasalin käyttöönsä koko päiväksi.

Vahvuutena tuotoksessa on sen monipuolisuus; kokonaisuus kehittää laaja-alaisesti äidinkielellistä osaamista, vuorovaikutus- ja ryhmätyötaitoja sekä motorisia perustaitoja. Tehtävät on suunniteltu tukemaan oppilaiden luovuutta, fyysistä aktiivisuutta ja yhteistoiminnallisuutta.

Aikautaulutuksen voidaan tässä tuotoksessa nähdä sekä heikkoutena että vahvuutena. Oppitunneilla ei noudateta minuuttiaikataulua, vaan aikataulu muokkaantuu ryhmän taitotason ja oppilaiden työskentelyyn tarvitseman ajan mukaisesti. Toisaalta tämä on heikkous, sillä oppilaiden tahdista riippuen tehtäviä ei välttämättä ehditä tekemään, tai vastaavasti tekeminen loppuu kesken. Toisaalta aikataulun liikkuvuus voidaan ajatella myös vahvuutena, koska tuotos mukautuu helposti oppilasryhmän mukaan.

# 1. PÄIVÄ

## KÄYTÄNNÖLLISYYS JA SOVELTAMISEHDOTUKSET

Projekti on helppo toteuttaa käytännössä. Tuotoksessa on jokaiseen tehtävään selkeä ohjeistus ja päivä on rakennettu siten, että se muodostuu lapsille tutuista liikuntaleikeistä ja peleistä.

Opettaja voi soveltaa ryhmätuntemuksensa pohjalta ryhmäjakoja. Ryhmäkooksi on materiaalissa ajateltu 24 oppilasta, mutta käytännössä materiaalia voi muokata ja lisätä/karsia oppilasryhmän koon ja yksilöitä huomioivan eriyttämisen näkökulmasta. Kertomus on käytettävissä ryhmäkoosta riippumatta. Päivää varten ei tarvita hirveästi erilaisia välineitä ja tarvittavat liikuntavälineet voidaan korvata muilla vastaavilla tarkoitukseen sopivilla.

# LIITTEET

Kaikki tarvittavat liitteet ensimmäisen päivän oppitunneille löytyvät seuraavan linkin takaa:

[https://docs.google.com/document/d/1akibKQfo\\_61y8aLhBDnUoeR1qZOMbwK5nNxsxUkE4Cc/edit?usp=sharing](https://docs.google.com/document/d/1akibKQfo_61y8aLhBDnUoeR1qZOMbwK5nNxsxUkE4Cc/edit?usp=sharing)

# PÄIVÄ 2

MATEMATIIKKA JA TASAPAINOTAIDOT

# PÄIVÄN ORGANISOINTI

Toteutus: Koulun piha tai muu lähiympäristö

Tarvikkeet:

-Tabletit/älypuhelimet oppilaille

-QR-koodit:<https://peda.net/p/Anttijoujou/viidakkoseikkailu/viidakkoseikkailu>

-Hyppynaru tai muu nyöri

-“Kumilätkät”/muotopaloja n. 25 kpl

-Herne pussit n. 20 kpl

-Lakana/lakanat

-Pallo/pallot

-Ruutuhyppelyruudukko (liite)

-Patja

- Itsearviointilomakkeet oppilaille

[-2. päivän aloitusvideo](#)

---

# OPS TAVOITTEET

**Liikunta:** T3 vahvistaa motoristen perustaitojen (tasapaino-, liikkumis- ja välineenkäsittelytaidot) oppimista niin, että oppilas oppii soveltamaan niitä eri oppimisympäristöissä, eri tilanteissa ja eri vuodenaikoina

T8 tukea yhdessä työskentelyn taitoja, kuten yhdessä sovittujen sääntöjen noudattamista, ohjaamalla oppilasta ottamaan vastuuta yhteispelien ja -leikkien onnistumisesta

**Matematiikka:** T1 tukea oppilaan innostusta ja kiinnostusta matematiikkaa kohtaan sekä myönteisen minäkuvan ja itseluottamuksen kehittymistä

T2 ohjata oppilasta kehittämään taitoaan tehdä havaintoja matematiikan näkökulmasta sekä tulkita ja hyödyntää niitä eri tilanteissa

---

# OHJEITA OPETTAJALLE

## Alkuvalmistelut:

Kartta esim koulun ympäristöstä, johon rastit sijoitetaan. Jokaiselle rastille viedään tulostettu QR-koodi, jonka lapset saavat auki tableteilla tai puhelimilla.

Tarvikkeet rasteille erillisten ohjeiden mukaan.

4. rastille piirrettävä valmiiksi ruudukko QR

## Tarvikkeet:

Hyppynaru tai nyöri, muotopaloja 25,  
hernepusseja 20 kpl, lakana, pallo, eri mittaisia köysiä

# 1. OPPITUNTI

Aloituis

Päivä alkaa videotervehdyksellä

jonka jälkeen satu QR

ja kiipeäminen vuorelle (opettaja valitsee koulun ympäristöstä ylitettäväksi soveltuvan esteen, esimerkiksi kiipeilytelineen) QR

Alkulämmittely: Leopardhippa QR

Päivän säännöt ja tavoitteet.

Jaetaan padit/puhelimet, joissa kartta.

---



# 2. OPPITUNTI

Rastit 1 ja 2

## Rasti 1: "Vuoripolku" QR

- Välineenä hyppynaru tai muu nyöri, pituus 5-10m
- Naru asetetaan maahan
- Jokaisen pitää kulkea polku eri tavalla: kävellen, takaperin, silmät kiinni, kottikärrynä kädet maassa jne.
- Ryhmä keksii itse tavat ja auttaa kaveria, niin että jokainen suoriutuu yli turvallisesti

## Rasti 2 (kartalla suorakulmio): "Kuormajuhdat" QR

- Välineenä hernepusit n.10 kpl/ ryhmä (10-12 opp.)
- Pusit kuljetettava yksi kerrallaan paikasta a paikkaan b käsin koskematta -> keksittävä keinot RYHMÄNÄ (ope voi auttaa jos tulee jumi) esim. Tehkää kottikärry, joku nostelee jaloilla kyytiin
- Jokainen pussi täytyy viedä eri tavalla ja jokaisen ryhmän jäsenen täytyy osallistua toimintaan

# 3. OPPITUNTI

Rastit 3 ja 4

## Rasti 3 (kartalla nro 4): "Vuoripuron ylitys" QR

- Välineinä "kumilätkät"/muotopalat (yksi enemmän kuin oppilaita)
- Niistä muodostetaan polku joka kasvaa sitä mukaa kun edetään, lätkä kulkee jonon hänniltä etuosaan
- Vuoripuron täytyy olla niin leveä, että viimeisetkin ryhmän henkilöt joutuvat seisomaan kumilätkillä, ennen kuin virta on ylitetty.
  - Näin ollen ensimmäiset eivät voi vain rakentaa siltaa, jonka läpi muut vain kävelevät

## Rasti 4 (kartalla nro 17): "Kirottu lumipallo" QR

- Välineet iso lakana/lakanat ja pallo/pallot (6-10 opp/lakana)
  - Lapset tarttuvat lakanan reunoihin ja vetävät sen kireällä
  - Lakanalle asetetaan pallo, joka pitää varovasti kierittää käymään vuorotellen jokaisen luona (aina keskikohdan yli) ilman että se putoaa
-

# 4. OPPITUNTI

Lopetus

Loppuleikki QR

Yhteenveto

Itsearviointi: [itsearviointilomake](#)

Loppurentoutus QR

---

# PÄIVÄ 3

KUVATAIDE & YMPÄRISTÖOPPI

# PÄIVÄN ORGANISOINTI

## Tarvikkeet:

- Sanoma- aikakauslehtiä,
- Jämäpaloja karttonkia,
- Värikyniä,
- Tusseja,
- Saksia,
- Liimaa,
- Lankakerä,
- Paperirulla,
- Tyhjät pakkaukset,
- Talouspaperirullat,
- Köpyjä + kiviä + oksanpätkiä

## Liikuntasalissa:

Köydet, ohuet patjat (7kpl), voimitelupalikoita, pukkeja, koordinaatiomattoja/-tikkaita, rekki, paksut patjat (2kpl), voimistelupenkkejä (4kpl), puolapuut, yhteinen iso paperi ja värikyniä, naru, itsearviointilomakkeet oppilaille

---

[-3. päivän aloitusvideo](#)

# OPS TAVOITTEET

Liikunta: T3 vahvistaa motoristen perustaitojen (tasapaino-, liikkumis- ja välineenkäsittelytaidot) oppimista niin, että oppilas oppii soveltamaan niitä eri oppimisympäristöissä, eri tilanteissa ja eri vuodenaikoina.

Ympäristöoppi: T3 tukea oppilaan ympäristöherkkyyden kehittymistä ja ohjata oppilasta toimimaan kestäväällä tavalla lähiympäristössä ja kouluyhteisössä

Kuvataide: T3 innostaa oppilasta ilmaisemaan havaintojaan ja ajatuksiaan erilaisten kuvallisten tuottamisen tapojen avulla

---

# 1. JA 2. OPPITUNTI

Aloitusvideo

Aluksi näytetään tutkimusmatkailijoiden videoterveiset, jotka kuuluvat suunnilleen näin:

*"Tervehdys, olette pärjänneet hienosti edelliset kaksi päivää. Nyt olette todistaneet ansaitsevanne omat Viidakkonimet. Se on suuri kunnia jokaiselle tutkimusmatkailijalle. Mutta palataan tähän myöhemmin. Tehtävänänne on löytää salainen el templo de nahele eli nahelen salainen temppeli. Matka sinne on vaativa ja täynnä haasteita. Teiltä vaaditaan tarkkaavaisuutta, saumatonta yhteistyötä ja seikkailuhenkeä.*

*Kuten varmasti tiedätte, viidakossa asuu paljon erilaisia eläimiä. Valitettavasti on sellaisia ihmisiä, jotka tuhoavat sademetsää ja näin ollen myös useiden eläin- ja kasvilajien elinympäristöä. Jos huomaatte matkanne varrella näitä ihmisten aiheuttamia tuhon jälkiä, toivomme, että autatte puolustamaan viidakkoa. Ennen kuin suuntaatte kohti päivän seikkailuja voisittekin nyt pohtia, millä tavoin sademetsien kaataminen näkyy meidän jokaisen arkielämässä? Onnea matkaan!"*

# 1. JA 2. OPPITUNTI

Syvällä viidakossa: Luokkaan on rakennettu pulpeteista polku, joka kuljetaan luokan kanssa yhdessä läpi. Oppilaiden silmät ovat sidottuina tai luokka on pimennetty tunnelmallisuutta varten. Polun kulkeminen vaatii oppilaita yhteistyötä sekä "kaveria ei jätetä" henkeä. Taustalla soi viidakon ääniä. Lisäelementteinä voi opettaja/-t suihkepulloilla suihkuttaa vettä ja heiluttaa lakanoita. Näin saadaan aikaan vesisadetta ja tuulta.

Viidakon ääniä videolla:

[https://www.youtube.com/watch?v=-lAfg\\_ly7n8](https://www.youtube.com/watch?v=-lAfg_ly7n8)

<https://www.youtube.com/watch?v=n4p4nuBQSHo>

Opettaja kehottaa oppilaita pysähtymään ja kuuntelemaan tarkasti mitä eläimiä viidakosta kuuluu sekä minkälaisia luonnon ääniä he huomaavat.



# 1. JA 2. OPPITUNTI

**Aukiolla:** Kuljettu polku päättyy seikkailijoiden nuotiolle aukiolle, joka on sijoitettu esimerkiksi käytävään liikuntasalin ovien eteen. Nuotiolla odottaa patjoja/muita istuma-alustoja, jotka on aseteltu piiriksi. Nuotion voi toteuttaa oman mielikuvituksen mukaan (esimerkiksi tuomalla muutaman polttopuun, piirtämällä nuotion paperille, askartelemalla sen silkkipaperista tms.) Keskustellaan äänistä, joita kuultiin “syvällä viidakossa”:

- Minkä eläimien ääniä viidakosta kuului?
- Mitä eläimiä viidakossa asuu myös, joiden ääniä emme kuulleet?
- • Mitä muuta kuului? (esim. tuuli, sade, ukkonen)

# 1. JA 2. OPPITUNTI

## Viidakkonimet

Alkuvideon mukaisesti oppilaille annetaan tehtäväksi kehitellä itselleen viidakkonimi, joka kuvastaa jokaisen omaa seikkailijaluonnetta. Kaverit ja opettajat voivat auttaa nimen keksimisessä. Myös opettaja tarvitsee oman viidakkonimen!

Askarrellaan jokaiselle kierrätysmateriaaleista nimikyltti (kooltaan noin A4). Nimikylttiä käytetään seikkailijoiden nuotiolla nimileikkien avuksi jonka jälkeen opettaja kerää ne talteen. Nimikyltit annetaan oppilaille takaisin seuraavana päivänä seikkailudiplomin kera.

Tarvikkeet (voi käyttää kaikkea mitä koulusta löytyy, mutta esimerkiksi):

- Sanoma- aikakauslehtiä,
- Jämäpaloja kartonkia
- Värikyniä
- Tusseja
- Saksia
- Liimaa

# 1. JA 2. OPPITUNTI

(Viidakko)nimileikit  
(valitse yksi tai useampi)

*Nimirinki: Istutaan ringissä, ensimmäinen sanoo nimensä, hänen vieressään oleva sanoo ensimmäisen nimen ja oman nimensä. Kolmantena oleva sanoo ensimmäisen, toisen ja oman nimensä, jne. Viimeisenä istuvalla on kaikki nimet muistettavana.*

*Lankakeränimileikki: Istutaan piirissä. Ensimmäinen ottaa lankakerän päästä kiinni, sanoo oma nimensä ja heittää kerän seuraavalle. Kun kerä on heitetty viimeiselle, langat ovat ihan ristissä, minkä jälkeen aletaan purkaa ristikköä ja heitetään kerä takaisin oppilaalle, jolta sen sai; samalla pitää sanoa tämän oppilaan nimi. Saman voi tehdä muistiharjoituksena tavallisella pallolla, tai vaikeuttaa niin, että nimet täytyy aina luetella järjestyksessä alusta alkaen.*

# 1. JA 2. OPPITUNTI

(Viidakko)nimileikit

*Läpsy: (Muodostetaan piiri. Yksi oppilas on keskellä ja yrittää läpsäyttää paperirullalla sitä, jonka nimi sanotaan ennen kuin tämä ehtii sanoa seuraavan nimen. Mikäli keskellä oleva oppilas ehtii läpsäyttää pelaajaa, pääsee hän sen paikalle, joka ei ehdi sanoa uutta nimeä ennen kuin häntä läpsäytetään. Samalla keskellä oleva oppilas vaihtuu.*

(lähde: <https://www.mupeope.fi/leikit/tutustumis.html>)

# 3. OPPITUNTI

## Soitinten rakentaminen

Tutkimusmatkailijoille on tullut tieto, että seuraavan päivän koitoksissa tarvitaan omatekoiset soittimet. Tutkimusmatkailijoiden tehtävänä on rakentaa marakasseja ja rumpuja, mahdollisuuksien mukaan kierrätysmateriaaleista. Rakenteluun voi antaa lapsille vapaat kädet.

Tarvikkeita esim.

- Tyhjät pakkaukset (voi pyytää oppilaita tuomaan kotoa)
- Talouspaperirullat
- Sanomalehtiä
- Käpyjä, kiviä, oksanpätkiä..

# 4. OPPITUNTI

## VIIDAKKOVAELLUS

Kohti el Templo de Nahelea

(“Kartta” seuraavassa diassa)

1. Heilauta itsesi joen yli liaanin avulla
2. Ryömi luolan läpi
3. Loiki kivien sekä kantojen yli ja alita pensaat, lopuksi hyppää jokeen
4. Kiipeile kalliolla ja liu’u tai kiipeä puunrunkoja pitkin
5. Tasapainoile oksien päällä kaverien avustuksella
6. Piirrä ja kirjoita päivän aikana oppimiasi asioita

Mennään rata aluksi ympäri kerran tai pari. Myöhemmin rataa tullaan kiertämään viidakoon liittyvien tietoisukujen ja leikkien lomassa lisää.

Rataa voidaan muuttaa vaihtelemalla liikkumistyytlejä, esim. “Kulje viidakon läpi gorillan tavoin.”/“Lattia on laavaa, varo vaaraa!”

Varioi rataa koulusi puitteiden mukaisesti! Hyödynnä koulustasi löytyvää välineistöä ja salia tilana, vain luovuus on rajana!

4. puolapuut

voimistelupenkit

paksu patja

6. mestariteos/piirustusseinä  
Iso yhteinen paperi +  
värikynät

paksu patja

3. voimistelupalikoita,  
pukkeja,  
koordinaatiomattoja/  
tikkaita  
tms. mitä vaan  
koululta löytyy!

5. slackline/naru tms.

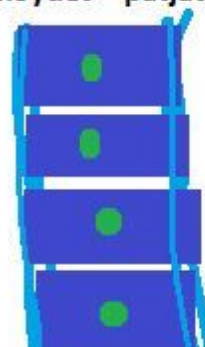
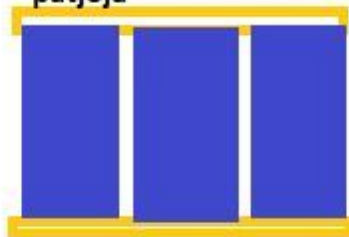
1. köydet + patjat

STARTTI

2. voimistelupenkkejä +  
patjoja



rekki



# VIIDAKKOTIETÄJÄT

Tietoisku ja sademetsistä liikuntatehtävien kera

Opettaja lukee oppilaille. Tietoiskujen välissä oppilaat voivat kiertää saliin rakennettua rataa uudelleen eri liikkumistyleillä ja kirjoittaa/piirtää oppimioan asioita radan lopussa olevalle suurelle paperille (ripustetaan seinälle).

“Yli puolet maailman eläinlajeista elää sademetsissä. Siellä asustaa esimerkiksi apinoita, kissapetoja, sammakoita ja lintuja. Valitse eläin ja imitoi sen liikkeitä ja ääntelyä.”

“Sademetsissä elää monia vaarallisia eläimiä, kuten anakondia, sammakoita ja skorpioneja. Maalla pompi myrkyllisiä sammakoita ja skorpioneja pakoon eri tavoin ja flengaa ojan yli, jossa piileskelee anakondia.”

Kuvia, joita voi käyttää leikeissä. Voi myös etsiä omia. Kuvat ovat CC-kuvia

[https://docs.google.com/document/d/1884GZrozVC7R-Mp4YAtm0eL\\_bbfNiyCJtYdDFf0sqbLc/edit](https://docs.google.com/document/d/1884GZrozVC7R-Mp4YAtm0eL_bbfNiyCJtYdDFf0sqbLc/edit)



# LISÄÄ TIETOISKUJA

“Sademetsissä sataa melkein joka päivä ja aurinko porottaa. Ilma on siis kosteaa ja kuumaa, jonka vuoksi mielesi tekee uimaan. Vesistöissä elää kuitenkin piraija, joka yrittää napata sinut ja syödä suihin. Onneksi on kavereita, jotka pelastavat.” (Tarvitaan leikkivarjo. Istutaan lattialla ja heilutetaan varjoa. Yksi oppilas on piraija, joka liikkuu leikkivarjon alla ja pyrkii vetämään muita varjon (veden) alle. Yksi oppilas kiertää piiriä ja pelastaa vaarassa olevat veden alta vetämällä heidät takaisin pinnalle/koskettamalla heitä).

“Sademetsä koostuu kolmesta kerroksesta.”

Latvakerros: Korkeat puut

Keskikerros: Matalammat puut ja pensaat: bambu, palmu

Kenttäkerros: Puun juuret, sienet, saniaiset

“Kuulet kasvillisuutta eri kerroksista, liiku ohjeiden mukaan.” Latvakerros: kävele varpaillasi ja kurota käsilläsi kohti kattoa (neuvotaan tekemään itsensä mahdollisimman pitkäksi) keskikerros: kävely ja hypyt kyykyssä, kenttäkerros: ryömi, kieri.

# VIIMEISET TIETOISKUT

“Amazonin sademetsässä Brasiliassa asuu alkuperäiskansoja, intiaaneja. Brasilian alkuperäisheimot ovat yhteisöllisiä ja harjoittavat maanviljelyä, metsästystä, kalastusta ja keräilyä. He siis liikkuvat paljon. Verryttele ja tee lihaskuntoliikkeitä ennen pellolle tai kalaan lähtemistä.”

“Ihmiset kaatavat sademetsiä viljelymaiksi ja laidunmaiksi lihakarjalle. Samalla he tulevat tuhonneeksi eläinten asuinalueita ja kasveja. Moni eläin on uhanalainen tai jopa kuollut sukupuuttoon hakkuiden takia. Teillä on nyt mahdollisuus auttaa nälkäistä orankiperhettä, jonka koti on kaadettu, ja puiden hedelmät kaikonneet. Kerätkää mahdollisimman nopeasti saavi täyteen niin paljon hedelmiä kuin mahdollista, jotta orankiperhe saa syödäkseen.” (Hernepusseja heitellään jonossa toisille ja lopuksi saaviin. Palloja kuljetetaan eri välineiden avulla yksin ja yhdessä molempia käsiä käyttäen. Oppilaatkin keksivät eri tapoja.)

“Kasvit tuottavat ilmakehään happea, jota hengitämme. Sademetsät ovat täynnä kasveja, joten ne ovat maapallon suuri happivarasto.” (Opettajajohtoinen rentoutuminen ja hengitysharjoitus. Valot pimeinä, taustalla sademetsämusiikki).

# PÄIVÄN LOPETUS

Päivä loppuu Nahelen temppeliin, josta oppilaat saavat avaimen. Ennen avaimen luovuttamista käydään kuitenkin päivän kulkua yhdessä läpi.

Kokoonnutaan yhdessä ison paperin äärelle, jonne päivän mittaan on kirjoitettu ja piirretty opittuja asioita. Opettaja voi kysellä tarkempia kysymyksiä paperista ja nostaa kiinnostavia kommentteja/piirustuksia esille.

Viimeiseksi täytetään päivästä itsearviointilomakkeet (liite: päivä 3). Kun kaikki ovat ne palauttaneet, tutkimusmatkailijat saavat kolmannen avaimen.

Sitten vain neljättä seikkailupäivää kohti!

---

# PÄIVÄ 4

MUSIIKKI & LIIKUNTA

# PÄIVÄN ORGANISOINTI

- Toteutetaan liikuntasalissa
- Suunnitelman toteuttamiseen kannattaa varata aikaa 3x45min

## Tarvikkeet:

- musiikintoistovälineet
- kuningaskobraleikkiä varten piilopaikkoja (esim. edellisen päivän radan patjoja ja voimistelupalikoita)
- opettajan valitsema palkinto luokalle
- diplomit tulostettuna
- kyniä
- itsearviointilomakkeet oppilaille

[4. päivän aloitusvideo](#)

[4. päivän lopetusvideo](#)

---

# OPS TAVOITTEET

## *Liikunnan tavoitteet*

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

T9 tukea oppilaan myönteisen minäkäsityksen vahvistumista, ohjata itsenäiseen työskentelyyn sekä itsensä monipuoliseen ilmaistamiseen.

## *Musiikin tavoitteet*

T2 ohjata oppilasta luontevaan äänenkäyttöön sekä laulamaan ja soittamaan ryhmän jäsenenä

T3 kannustaa oppilasta kokemaan ja hahmottamaan ääniympäristöä, ääntä, musiikkia ja musiikkikäsitteitä liikkuen ja kuunnellen

---

# 1. OPPITUNTI

Aloitusvideo ja lämmittely

Aloitusvideo

Lämmittelyleikki

kuljetaan jonossa ja mietitään mitä viidakon vaaroja ja nähtävyyksiä voi tulla vastaan.

Ensimmäisenä jonossa kulkeva tekee liikkeitä ja muut imitoivat. Opettaja voi auttaa tarvittaessa.

---

# 1. OPPITUNTI

## Rastit

### 1. Rasti

Laulu: Yksi pieni elefantti  
Leikitään yksi pieni elefantti- laulun tahdissa "kuka pelkää mustekalaa" säännöillä. Kun on päästy kohtaan "pyysi hän mukaan yhden toverin", lähdetään juoksemaan ja keskellä oleva ottaa yhden kiinni. Tämän jälkeen laulu jatkuu "kaksi pientä elefanttia marssi näin..." ja säkeistön loputtua lapset juoksevat toiselle puolen, niin että keskellä olevat ottavat kolmannen kiinni. Keskellä olevat ottavat aina toisiaan kädestä kiinni ja koittavat ottaa muita kiinni letkana.

Rastin soitin rumpu

### 2. Rasti

Laulu: Apinaorkesteri  
Yksi toimii orkesterin kapelimestarina, joka näyttää muille mallia liikkumalla musiikin rytmissä haluamallaan tavalla, ja muut toistavat liikkeen. Harjoituksen voi toteuttaa myös pareittain tai pienemmissä ryhmissä, ja vaikkapa vasta tehtävän lopuksi voi joku vapaaehtoinen toimia kapellimestarina koko luokalle.

Rastin soitin: kapulat



# 2. OPPITUNTI

## Rastit

### 3. Rasti

Laulu: Leijonaa mä metsästä

Rastilla leikitään leijonaa mä metsästä

(Ks.liite) Rastin soitin quiro

### 4. Rasti

Laulu: Kuningaskobra

Musiikin lakatessa ryömitään piiloon ja musiikin jatkuessa tullaan piiloista pois.

Musiikin voimakkuutta vaihdellaan. Musiikin soidessa kovaa, liikutaan nopeammin ja musiikin soidessa hiljemmalla, liikutaan hitaammin.

Rastin soitin: marakassit

---

# 3. OPPITUNTI

Dance battle, viikon purku  
ja loppuvideo

## Dance battle

Oppilaat tekevät ryhmissä koreografian ja esittävät muille. Soitetaan soittimia ja tanssitaan

- Kuningaskobra
- Leijonaa mä metsästä
- Apinaorkesteri
- Yksi pieni elefantti

Myös vapaalle tanssille voi halutessaan jättää tilaa

## Viikon purku, itsearviointit ja diplomien kirjoittaminen

Palkinnoksi onnistuneesta työskentelystä luokka saa viimeisen avaimen, jolla saa auki palkinnon sisältävän aarrearkun. Päivän lopuksi jokainen saa viidakkoseikkailustaan diplomin. Ryhmä mieltii yhdessä jokaiselle seikkailijalle vahvuuden, joka kirjoitetaan diplomiin. Opettaja avustaa tarvittaessa. Diplomin lisäksi oppilaat täyttävät myös tutuksi tulleen itsearviointilomakkeen

## Loppuvideo

---

# MUSIIKIT JA TARVIKKEET

YKSI PIENI ELEFANTTI <https://www.youtube.com/watch?v=FvC92GpG6N0>

APINAORKESTERI <https://www.youtube.com/watch?v=JwOJwMf2Dyc>

LEIJONAA MÄ METSÄSTÄN <https://www.youtube.com/watch?v=x-T7-2BfDYQ>

KUNINGASKOBRA <https://www.youtube.com/watch?v=QI5XPEkBCs8>

LIITTEET

# ITSEARVIOINNIT

Päivä 3:

<https://drive.google.com/file/d/1zSGLG0HITjY2zO1urdKJF3W7vns3VYl7/view>

DIPLOMI

<https://docs.google.com/document/d/1Fgaev98fNvXXSP-dXa-E6315OvJ-NK1t9pChDdZfuGQ/edit>