

LIIKUNTAA

ERI YMPÄRISTÖISSÄ

OPPIMISYMPÄRISTÖNÄ KAUPUNKI



Oppilaan hyvinvoinnin monipuolinen tukeminen on liikunnan oppiaineen keskeisin tehtävä. Opetussuunnitelman perusteissa (2014) todetaan, että liikunnassa hyödynnetään koulun tilojen lisäksi lähiliikuntapaikkoja ja luontoa monipuolisesti. Oppiaineen tehtävää ja tavoitteita toteutetaan opettamalla turvallisesti ja monipuolisesti erilaisissa oppimisympäristöissä sisä- ja ulkotiloissa oppilaita osallistaen. Koulun ulkopuolisille liikuntapaikoille siirtymisessä edistetään turvallista liikennekäyttäytymistä. Tässä opetuskokonaisuudessa oppimisympäristönä toimii kaupunki ja liikunnan oppiaineen sisältöjä on integroitu historiaan, yhteiskuntaoppiin ja käsitöihin. Kokonaisuus on suunniteltu 5.-6.-luokkalaisille.

KAUPUNKISEIKKAILU

Kaupunkiseikkailun tarkoitus on tutustua kaupunkiin ja sen eri paikkoihin liikunnan näkökulmasta. Seikkailu alkaa reittien suunnittelulla ja sen aikana vierailaan kolmessa kohteessa: palvelutalolla, kirjastossa ja puistossa. Jokaisessa kohteessa suoritetaan tehtävä, johon on integroitu liikunnan lisäksi historiaa, yhteiskuntaoppia tai käsitöitä. Seikkailu päättyy yhteiseen lopetukseen ja arviointiin. Kaupunkiseikkailu on suunniteltu niin, että sen voi toteuttaa yhden koulupäivän aikana tai niin, että jokainen kohde suoritetaan eri päivinä.

Aikataulutus ja muut huomiot

- Jokaiseen ympäristöön ja sen tehtäviin tulisi varata aikaa 1,5-2 tuntia
- Tehtävät saattavat vaatia suunnittelua, tämä tulee huomioida ennen toteutusta
 - Siirtyminen paikasta toiseen vie liikkumistavasta riipuen noin 30 minuuttia
- Ruokailutauko voidaan pitää esimerkiksi ensimmäisen kohteen jälkeen. Oppilaat voivat myös ottaa halutettaan omia eväitä ja omia evästaukoja voidaan pitää aina, kun sopiva hetki tulee, esim. jos ryhmä on saanut tehtävät suoritettua
 - Arviointi voidaan suorittaa ryhmän itsearviointin ja oppilaiden itsearviointin avulla käyttäen siihen suunniteltuja kysymyksiä. Arviointien toteutustapa voidaan valita sen ympäristön mukaan, jossa arviointi tehdään.
- lisäksi oppilaat tekevät ryhmässä arviointivideon, joka tallennetaan luokan padlet-alustalle. Itsearviointin tulokset menevät suoraan opettajan käyttöön Elmo4schools-sovelluksen avulla.

TAVOITTEET

LAAJA-ALAISEN OSAAMISEN TAVOITTEET

Tähän kokonaisuuteen olemme valinneet tavoitteita niin laaja-alaisen osaamisen osalta kuin jokaisen integroitavan oppiaineen osalta.

Laaja-alaisen osaamisen tavoitteet, jotka toteutuvat tässä kokonaisuudessa ovat: **L3 itsestä huolehtiminen ja arjen taidot ja L7 Osallistuminen, vaikuttaminen ja kestävän tulevaisuuden luominen**. Itsestä huolehtiminen ja arjen taidot toteutuvat esimerkiksi turvallisen reitin suunnittelussa ja toiminnassa eri ympäristöissä. Osallistuminen, vaikuttaminen ja kestävän tulevaisuuden luominen toteutuvat reittisuunnitelmien valinnan perusteluissa ja yhteisessä toiminnassa.

Oppiainekohtaiset tavoitteet

Liikunta:

T1 kannustaa oppilaita fyysiseen aktiivisuuteen, kokeilemaan erilaisia liikunta tehtäviä ja harjoittelemaan parhaansa yrittäen. (palvelutalo)

T2 Ohjata oppilasta harjaannuttamaan havaintomotorisia taitojaan eli havainnoimaan itseään ja ympäristöään aistien avulla sekä tekemään liikuntatilanteisiin sopivia ratkaisuja. (kirjasto)

T4 Ohjata oppilasta sekä vahvistamaan että soveltamaan välineenkäsittelytaitojaan monipuolisesti erilaisissa oppimisympäristöissä käyttämällä erilaisia välineitä eri vuodenaikoina erilaisissa tilanteissa. (puisto)

Historia (palvelutalo)

T7 auttaa oppilasta tunnistamaan muutoksia oman perheen tai yhteisön historiassa sekä ymmärtämään, miten samat muutokset ovat voineet tarkoittaa eri asioita eri ihmiselle

Yhteiskuntaoppi (kirjasto)

T1 ohjata oppilasta kiinnostumaan ympäröivästä yhteiskunnasta ja yhteiskuntaopista tiedonalana

Käsityö (puisto)

T3 opastaa oppilasta suunnittelemaan ja valmistamaan yksin tai yhdessä käsityötuote tai -teos luottaen omiin esteettisiin ja teknisiin ratkaisuihin



REITTIEN SUUNNITTELU

Reittien suunnittelun tarkoituksena on suunnitella reitit eri kohteisiin. Ennen suunnittelun aloittamista tulee ottaa huomioon, toteutetaanko kaupunkiseikkailu yhden koulupäivän aikana vai onko tehtävät jaettu useammalle päivälle, sillä tämä vaikuttaa esimerkiksi reittien lähtöpaikkoihin. Tehtävän tarkoitus on myös argumentointitaitojen harjoittelu. Tämä tehtävä tukee molempia laaja-alaisen osaamisen tavoitteiden toteutumista. Kestoltaan tehtävä on n. 45 minuuttia.



TOTEUTUS

- Oppilaat jaetaan kolmeen (3) ryhmään. Jokainen ryhmä saa oman reitin (koulu-palvelutalo, palvelutalo-kirjasto, kirjasto-puisto)
- Seuraavaksi näissä kolmessa ryhmässä jakaudutaan kolmeen (3) tiimiin. Jokainen tiimi saa liikkumiskeinon, jota käyttäen heidän täytyy suunnitella reitti (julkiset kulkuneuvot, pyörä, kävely)
 - Tiimit suunnittelevat reitit ja esittelevät ne omalle ryhmälleen perustellen, miksi juuri heidän reittivalintansa ja tapansa on paras. Lopuksi ryhmä päättää yhden tavan, jolla reitti kuljetaan. Tätä reittiä voidaan viedä kehitellä yhdessä ryhmän kanssa
 - Lopuksi reittivalinta ja liikkumiskeino esitellään koko luokalle ja reiteistä ja suunnittelusta keskustellaan yhdessä

PALVELUTALOLLA

Eri ikäpolvien liikkumistapoja

Ennakkovalmistelut

- Yhteydenpito ja julisteen toimittaminen palvelutaloon
- Esille tulleisiin leikkeihin tutustuminen ja niiden valmistelu kokeilemista varten
- Varmistus, että palvelutalolla tai sen läheisyydessä voi leikkiä ja käydä kävelyllä

Linkki julisteeseen:

https://www.canva.com/design/DACz3TY1EmI/share?role=EDITOR&token=AH6QuqUk0WI-2KE2fABP8A&utm_content=DACz3TY1EmI&utm_campaign=designshare&utm_medium=link&utm_source=sharebutton

Ohjeet

Aluksi oppilaat menevät (yksin, pareittain, tai samoissa ryhmissä kuin muissakin päivän tehtävissä) kahden tai useamman ikäihmisen kanssa kävelylle. Kävelyllä keskustellaan, minkälaisia leikkejä nykyään ja ennen leikitään vapaa-ajalla sekä välitunneilla. Mietitään yhtäläisyyksiä ja eroavaisuuksia. Pohditaan, miten suuressa osassa fyysinen liikkuminen on ollut leikeissä ennen ja nykyään. Tavoitteena, että kaikki saisivat kertoa rehellisesti näkemyksensä oman aikakautensa tavoista. Lopuksi keskusteluissa esille tulleita asioita kootaan listaksi, josta jää kopio sekä palvelutalolle ja kouluun.

Kävelyllä nousseuden keskustelujen purun jälkeen leikitään ennakkovalmisteluvaiheessa ja kävelyllä esille tulleita leikkejä. Myös vanhuksien suosimia liikuntamuotoja voidaan kokeilla, kuten taukojumppaa. Lopuksi kiitellään talon väkeä päivästä ja hyvästellään heidät.

KIRJASTOLLA

Tiedonhakua ja liikuntaa

Tarvikkeet

- tiedonhaku- ja liikuntatehtävälaput (liite 1.)

- aarrearkku, esimerkiksi pieni sanko

- tila tai alue, jossa liikuntatehtävät suoritetaan, esimerkiksi kirjaston piha.

Ennakovalmistelut

Ota yhteyttä kirjastoon, jonne olette menossa vierailulle. Kirjaston henkilökunta osaa auttaa tiedonhaun tehtävien suunnittelussa. Heillä on usein myös tarjolla koululaisille tarkoitettua esittelyjä, joita voi hyödyntää tässä tehtävässä.

Ohjeet

Oppilaat toimivat 3-4 hengen ryhmissä tai samoissa ryhmissä, joissa he ovat olleet kyseisenä päivänä. Ryhmät valitsevat aarrearkusta tehtävän.

Tehtävät on eriytetty eri vaikeusasteisiin tehtäviin, joiden vaikeuksia kuvaa eri värit: punainen, keltainen ja vihreä. Jokainen ryhmä saa suorittaa tehtäviä omaan tahtiin ja valita ryhmälleen sopivan haastavia tehtäviä.

Ensin ryhmä suorittaa liikuntatehtävän. Opettaja seuraa, että tehtävä suoritetaan ennen kuin ryhmä siirtyy suorittamaan tiedonhakutehtävää.

Vinkki

Pyydä kirjaston työntekijöitä osallistumaan toimintaan. Kirjaston työntekijöillä on myös tietoa uusista lasten ja nuorten kirjoista, jotka voivat kiinnostaa oppilaita.

PUISTOSSA

Kokeillaan jotain aivan uutta!

Pääidea

Oppilaat toimivat ryhmissä (esim. 4 hengen) ja suunnittelevat uuden lajin.

Jokainen ryhmä saa kolme verbiä, jotka kuvastavat motorisia taitoja, joita heidän lajinsa tulee käyttää. Lisäksi oppilaille on käytössään lajinsa pelaamiseen tietyt välineet. Puistossa jokainen ryhmä valmistelee oman pelinsä valmiiksi ja sen jälkeen koko ryhmä kokeilee pelata kaikkia pelejä. Jokainen ryhmä saa tietenkin vetää muulle porukalle oman pelinsä.

Ennakkovalmistelut:

Tämä riippuu siitä, kuinka paljon aikaa on mahdollista käyttää. Jos on mahdollista, oppilaiden lajinsuunnittelu voi tapahtua kokonaan ennalta. Ryhmille jaetaan verbit, sekä näytetään koululta käytettävissä olevat välineet, joista he saavat päättää, mitä he haluavat käyttää lajissaan. Tärkeää on huomioida, että välineet täytyy saada kuljetettua puistoon. Suunnitteluun voisi käyttää esimerkiksi yhden oppitunnin.

Huom. Suunnitteluun voi myös integroida käsitöitä. Jos oppilaiden lajiin ei löydykkään koululta valmiiksi välineitä, he voisivat itse valmistaa niitä hyödyntäen sekä pehmeiden että kovien materiaalien käsityötekniikoita.

Jos ei ole mahdollista käyttää paljoa aikaa ennalta ja tuntuu, että oppilaat pystyvät esimerkiksi kehittämään lajin säännöt puistossakin, on tärkeää huolehtia ennalta vain välineiden valinta ja niiden kuljetus puistoon.

Suunnittelun avuksi oppilaille voi antaa verbien lisäksi muita rajoituksia ja auttavia kysymyksiä. Näitä voi käyttää joko ajattelun herättäjänä oppilaille tai näistä voitte sopia yhteisiä rajoituksia, jos on tarpeellista.

- Kauanko peli kestää? (On huomiotava montako ryhmää on ja paljonko aikaa on mahdollista käyttää puistossa. Sovitaanko jokaiselle pelille yhteinen kesto aika esim. 10min.?)
- Pelataanko lajia yksittäin, pareittain ja joukkueissa?
- Miten huomioitte kaikkien pelaajien turvallisuuden?
- Kehittäkää sellaiset säännöt, että ymmärrätte itse ne hyvin ja teidän on helppo selittää ne muillekin!

Esimerkkejä verbeiksi:

1. juosta hyppiä heittää
2. ryömiä, hyppiä yhdellä jalalla
3. juosta, pitää kädestä kiinni, potkaista esinettä
4. Hakea jotakin, tasapainotella, juosta
5. kävellä, kiihdyttää, kantaa jotakin
6. mennä ali, ylittää, ryömiä

LOPPUKOONTI JA ARVIOINTI

Kaupunkiseikkailun loppukoonti ja arviointi voidaan suorittaa viimeisen kohteen jälkeen. Loppukoonti tehdään ensin pienissä ryhmissä ja sen jälkeen yhdessä keskustellen. Seuraavien kysymysten avulla voidaan ohjata pohdintaa (kysymykset ovat osittain samoja kuin videoitavassa arvioinnissa, joten keskustelu voi myös toimia videon pohjana):

1. Olivatko reittivalinnat toimivia? Mitä olisi voitu tehdä toisin?
2. Mitä uutta opit reittien suunnittelusta? Mitä hyötyä siitä on ylipäättänsä?
3. Mitä opit erilaisista kohteista (palvelutalo, kirjasto ja puisto)?
4. Miten niissä toimittiin? Miten niissä tulisi toimia?
5. Miten kussakin kohteessa otettiin vierailijat eli oppilaat vastaan?
6. Millaisia kohtaamisia koettiin erilaisissa ympäristöissä, mitä opittiin esimerkiksi keskusteluista ja leikeistä palvelutalolla?

Oppimisen arviointi

Ryhmän itsearviointi:

1. Ymmärrämme reittien suunnittelun merkityksen ja liikkumismuotojen vaikutuksen reittivalintoihin
2. Osaamme liikkua turvallisesti erilaisissa ympäristöissä
3. Tiedämme, miten erilaisissa ympäristöissä tulee toimia
4. Osaamme käyttää erilaisia tiedonhakukeinoja
5. Osaamme ohjeistaa keksimämme pelin muille
6. Ymmärrämme vuosien aikana tapahtuneita muutoksia ihmisten eri tavoissa leikkiä ja liikkua, ja ymmärrämme leikitapojen muutoksien merkitsevän eri asioita eri ihmisille

OPETUSKOKONAISUUDEN ARVIOINTI

Oppilaiden tehtävä on päivän aikana (kaikissa ympäristöissä: koulu, metsä ja kaupunki) kuvata video jostain heidän ryhmän onnistumisestaan. Videon voi kuvata minä päivänä tahansa sopivan hetken tullen. Video tehdään ohjaavien kysymysten avulla ja oppilaiden tehtävä on vastata kysymyksiin. Video kuvataan tabletilla (opettajalla voi olla mukana tabletti, jota jokainen ryhmä vuorollaan käyttää videon kuvaamiseen. Videot tallennetaan luokan padlet-alustalle. Padlet-alustalle taltioituneita videoita on mahdollista käyttää vielä jälkikäteen vertaisarvioinnin. Ryhmäarviointivideon avulla opettaja saa myös tarpeellista arviointimateriaalia.

Ohjaavia kysymyksiä kaupunkipäivän arviointivideon tekoa varten

- Mitä opitte liikkumisesta kaupungissa ja erilaisten liikkumismuotojen valinnasta?
- Mikä oli parasta vierailussa palvelutalolla? Opitko uusia leikkejä tai pelejä?
 - Mitä uutta opitte tiedonhausta?
- Kerro yksi asia, joka oli mielestäni parasta päivässä ja vierailuissa.

Itsearviointin toteuttaminen

Päivän aikana oppilaat tekevät itsearviointin. Itsearvioinnissa he pohtivat omaa toimintaansa päivän aikana. Arviointi tapahtuu Elmo4Schools -mobiilisovelluksella. Itsearviointin avulla oppilas harjoitelee vertaamaan omaa toimintaansa tehtäviin asetettuihin tavoitteisiin ja oppilaaseen kohdistuvien odotuksiin nähden.

Itsearviointin kysymyksiä ohjaa vertaisarviointin tapaan jokaiselle päivälle sovitut laaja-alaisen osaamisen tavoitteet sekä kaupunkipäivän tarkemmat tavoitteet. Vertaisarviointia ohjaavia kysymyksiä on hyvä hyödyntää myös itsearvioinnissa!

LÄHTEET

Opetushallitus. 2014. Perusopetuksen opetussuunnitelman perusteet.

Materiaalia sähköisessä muodossa

Kirjaston liikunta- ja tiedonhakutehtävien tehtäväkortit word-tiedostona.
<https://docs.google.com/document/d/1CjjmSNp5cFWcjR5ls8v-OFgThiZ5liB1JuieKU4Zf04/edit?usp=sharing>

Palvelutalolla käytettävä juliste tulostettavassa muodossa.
https://www.canva.com/design/DACz3TY1Eml/share?role=EDITOR&token=AH6QuqUk0WI-2KE2fABP8A&utm_content=DACz3TY1Eml&utm_campaign=designshare&utm_medium=link&utm_source=sharebutton

Liitteet

Tehtävälaput kirjastoa varten

<p>SYÖTTELEVÄT SEIKKAILIJAT</p> <p>Syötelkää palloa tutkimusryhmässänne. Käyttäkää sormilyöntiä. Pallon pitää pysyä ilmassa ja käydä kaikilla ryhmäläisillä.</p> <hr/> <p>Etsikää teos, jossa esitellään lentopallon historiaa.</p>	<p>VENYTTELEVÄT VEKKULIT</p> <p>Näyttäkää jokainen yksi venytys, jonka muut tekevät perässä. Venyttäkää eri paikkoja, jotta olette mahdollisimman vetreitä!</p> <hr/> <p>Etsikää teos, josta löydätte lisää vinkkejä venyttelyyn.</p>
<p>VAIKUTTAVAT VALTAAJAT</p> <p>Valtaajien tulee olla rautaisessa kunnossa. Tehkää 10 selkä-, 10 vatsalihasliikettä sekä 10 X-hyppyä</p> <hr/> <p>Suunnitelkaa kirjastoon iltatapahtuma, joka kiehtoo oman ikäisienne. Kirjoittakaa paperille tapahtumaan teema, ohjelma, esiintyjät ja tarjoilut. Muistakaa, että iltatapahtumaan tulee sopia ryhmänne ikäisille.</p>	<p>ALKUASUKKAAT</p> <p>Kuvitelkaa hetki, ettette osaa puhua. Jokainen miettii vuorollaan yhden sanan ja esittää sen sitten pantomiimina kavereille.</p> <hr/> <p>Kuka löytää kaikista kaukaisimmasta ajasta kertovan teoksen?</p>

	<p>LIIKUTTAVAT LIITÄJÄT</p> <p>Tehtävänänne on kuljettaa hernepussit radan läpi maaliin. Kuljettakaa hernepusseja selän päällä.</p> <hr/> <p>Etsikää ruuasta kertova kirja ja valitkaa sieltä, mitä ruokaa mieluiten söisitte. Perustelkaa.</p>	
	<p>TARKKAILEVAT TARKKAILIJAT</p> <p>Jokainen opettaa vuorollaan toisille ryhmäläisille alkeiskärryn pyörän tai tasaloikan. Toiset antavat opetuksesta positiivista ja rakentavaa palautetta. Pelkkä "ihan hyvä" ei riitä.</p> <hr/> <p>Tutkikaa kirjastoa. Millaisia kursseja kirjastossa järjestetään? Millaisen kurssin haluaisitte järjestää omalle luokallenne?</p>	<p>SYÖTTELEVÄT SEIKKAILIJAT</p> <p>Syötelkää palloa tutkimusryhmänne kanssa niin, että käytätte kengän sisäsyriää. Pallon pitää käydä jokaisella kaksi kertaa. Kokeilkaa käyttää myös ulkosyriää.</p> <hr/> <p>Etsikää teos, jossa esitellään jokin palloilulaji. Valitkaa laji ja tutustukaa sen sääntöihin.</p>

VENYTTELEVÄT VEKKULIT

Te olette loistava tiimi, joka pystyy venymään todella paljon. Pitäkää ryhmänne kesken venytyshetki. Jokainen näyttää lempi venytyksen. Venytys kestää 1minuutin.

Etsikää kirjastosta kirja, mikä kertoo joogasta tai venyttelystä.

VAIKUTTAVAT VALTAAJAT

Valtaajien tulee olla rautaisessa kunnossa.
Kävelkää rapukävelyä

Haluatte vaikuttaa asuinalueen harrastusmahdollisuuksiin. Kirjoittakaa 4 virkkeen kirje. Kertokaa kirjeessä, mitä harrastuksiin liittyvää pitää parantaa ja miksi. Muistakaa perustella mahdollisimman hyvin!

TARKKAILEVAT TARKKAILIJAT

Jokainen ryhmästänne tekee vuorollaan alkeiskärryn pyörän tai hyppää tasaloikan. Toiset antavat suorituksesta positiivista ja rakentavaa palautetta. Pelkkä "ihan hyvä" ei riitä.

Tutkikaa kirjastoa. Millaisilla keinoilla voitte etsiä tietoa kirjastossa? Listatkaa keinot

LIIKUTTAVAT LIITÄJÄT

Tehtävänänne on kuljettaa hernepusseja radan läpi maaliin. Kuljettakaa hernepusseja vatsan päällä.

Etsikää tietoa ja pohtikaa, mitä tarkoittaa julkinen liikenne.

Pohtikaa miten voitte arjen liikkumisessa edistää kestäväää kehitystä

SYÖTTELEVÄT SEIKKAILIJAT

Syötelkää palloa tutkimusryhmänne kesken tavalla, joka on ryhmänne mielestä mieluisin.

Etsikää kirjastosta kirja tai lehti, jonka aihe liittyy palloihin. Tuokaa löydöksenne mukana

VENYTTELEVÄT VEKKULIT

Te olette loistava tiimi, joka pystyy kurottamaan vaikka kuinka pitkälle!

Muodostakaa ryhmänne jäsenistä ketju ja katsokaa, kuinka pitkän ketjun saatte. (Ketjut voi mitata.)

Etsikää kirjastosta kirja, joka kertoo pitkistä tai korkeista asioista.

VAIKUTTAVAT VALTAAJAT

Valtaajien tulee olla rautaisessa kunnossa.
Ponnistakaa 10 kertaa mahdollisimman korkealle.

Haluatte vaikuttaa koulunne ruokailuvuoroihin.
Keksikää hyvä iskulause ja kirjoittakaa se A4-paperille.

TARKKAILEVAT TARKKAILIJAT

Jokainen ryhmästänne tekee vuorollaan mieli
venyttelyliikkeen, hypyn, syötön tai
kuljetuksen. Toiset antavat suorituksesta
positiivista ja rakentavaa palautetta. Pelkkä
"ihana hyvä" ei riitä.

Tutkikaa kirjastoa ja sen osastokarttoa. Minkä
nimisiä osastoja löydätte?

LIIKUTTAVAT LIITÄJÄT

Tehtävänänne on kuljettaa hernepusseja radan
läpi maaliin. Kuljettakaa hernepusseja pään
päällä.

Etsikää teos, jossa esitellään kulkuvälineitä.
Tuokaa teos mukanaan. Kysykää apua
kirjastovirkailijalta.

LEIKI VILLIELÄINTÄ

Asetu maahan mahalleen ja nouse käsien
varaan samalla kun pari ottaa jaloistasi kiinni.
Kulkekaa merkitty matka.

HYVÄ, PAHA KUNINGAS (lue ohjeet loppuun asti)

Valitkaa kuningas. Hän seisoo kuninkaan viivalla, muut kotiviivalla
keksimässä seuraaviin kuninkaan kysymyksiin vastauksia. Keksittyään
vastaukset tulevat lähelle kuningasta.

Muut: "Hyvää päivää kuningas!" Kuningas: "Hyvää päivää kiltit lapset!
Mistä tulette? (Muut vastaa.) Mitä te syötte? (Muut vastaa.) Mitä te
juotte? (Muut vastaa.) Mitä te osaatte tehdä?"

Viimeiseen kysymykseen muut vastaavat pantomiimilla, ja kuningas
koettaa arvata kolmesti. Jos arvaa oikein, koettaa ottaa muita kiinni,
muut juoksevat kotiviivalle. Kiinni jäädessään joutuu kuninkaan
apuriksi.

Etsikää tietokirja, josta selviää, mitä tarkoittaa monarkia.

HYVÄ, PAHA KUNINGAS

Valitkaa kuningas. Kuningas seisoo valtakunnassaan, muut ovat
salakuljettajia valtakunnan yhdellä reunalla. Kun kuningas huutaa
"Tulli avataan!" salakuljettajat yrittävät päästä valtakunnan päästä
toiseen ilman, että kuningas saa heitä kiinni. Kun kuningas saa
salakuljettajan kiinni, tulee salakuljettajasta tullivirkailija kuninkaan
avuksi. Peli loppuu, kun kaikki salakuljettajat ovat jääneet kiinni.

Etsikää kaunokirjallinen teos, jonka tarinassa on kuningas.

SIEVÄ SALMIAKKI

Asettukaa ryhmänä salmiakkimuodostelmaan (eli ylhäältä päin katsottuna ryhmänne jäsenet näyttävät muodostavan salmiakkikuvion). Kaikilla kasvot yhteen suuntaan. Keulimmaisena olija liikkuu tahtomallaan tavalla, muut matkivat säilyttäen salmiakkikuvion. Keulimmainen voi aina hypäten pyörähtää 90-180 astetta, jolloin keulimmainen vaihtuu.

Monissa paikoissa maailmaa salmiakista ei pidetä, vaikka Suomessa varsin monet pitävät. Etsikää tietokirja, jossa kerrotaan erikoisista ruokatottumuksista ympäri maailmaa.

TANSSIVAT TAITAJAT

Laittakaa joku kappale soimaan ja näyttäkää jokainen yksi tanssiilike kappaleen aikana ja muut tekevät perässä.

Etsikää lempimusiikistanne kertova teos. Jos se on nuottikirja, näyttäkää kavereille paras kappale. Jos muu tietokirja, kertokaa hauska fakta.

TANSSIVAT TAITAJAT

Laittakaa joku kappale soimaan ja liikkukaa musiikin rytmissä!

KEKSELIJÄÄT LIIKKUJAT

Menkää piiriin ja joku aloittaa sanomalla yhden liikuntalajin ja mememällä samalla kyykkyy.

Kun hän on noussut ylös on seuraavan vuoro.

Kuinka monta lajia keksitte?

Keskustelkaa, mistä lajeista te pidätte tai mitkä lajit teitä voisivat kiinnostaa. Katsokaa, jos siitä löytyy kirjastosta jotakin tietoa.

KEKSELIJÄÄT LIIKKUJAT

Menkää piiriin ja joku aloittaa sanomalla yhden hauskan tavan liikkua ja menee samalla kyykkyy. Kun hän on noussut ylös on seuraavan vuoro. Kuinka monta hauskaa tapaa liikkua keksitte?

TANSSIVAT TAITAJAT

Laittakaa joku kappale soimaan ja nauttikaa
liikkuen musiikista!

KEKSELIJÄÄT LIIKKUJAT

Keksikää jokainen yksi tapa, miten tykkäätte
liikkua. Näyttäkää se esittäen liike kehollanne.