

# TAPION VALTAKUNNASSA



## Eppueskareiden kolmas jakso 2017

### Säynätsalon päiväkotikotikoulu

Jakso toteutettiin Yhteisöllisyyttä-hankkeen alla. Toteuttajina oli neljä maisterivaiheen luokanopettajaopiskelijaa Jyväskylän OKL:sta.



Kolmannen jakson eppueskari toteutui vain tiistaisin, liikuntaa, musiikkia ja kuvataidetta yhdistellen.

Tavoitteissa liikunnalle oli päästä kehollisesti satujen ja myyttien maailmaan sekä osallistaa oppilaita.

Tiistai 7.11	Tiistai 14.11	Tiistai 21.11.	Tiistai 28.11.
<p><b>Ryhmäluontivaihe</b></p> <p>Toiminta:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Tutustumista ja leikkejä sekä ryhmiin jakaminen</li> <li>- Nimileikki alkuun → Nimi ja lempiliike</li> <li>- Hahmohippaa (esim. maahiset ottavat kiinni keijuja, vaihdetaan liikkumistyyliä)</li> </ul>	<p><b>Ensimmäinen haaste</b></p> <p>Tunnin alussa kerrotaan kehyskertomus kirjeenä, jonka Tapio on lähettänyt luokalle. Korppi on varastanut metsän kuninkaalta Tapiolta hänen kuninkaan kruununsa. Kuningas</p>	<p><b>Toinen haaste</b></p> <p>Jälleen kuningas on lähettänyt kirjeen, jossa hän ohjeistaa ryhmiä tekemään reitin (liikuntarata) salin poikki. Salin toisessa päässä eli maalissa on jokin vihje, joka ohjaa heitä lähemmäs seuraavaa tehtävää ja kruunun löytämistä.</p>	<p><b>Kolmas haaste ja seikkailun huipentuminen</b></p> <p>- Viime kerralla voitettu rasia/kirje sisältää salasanana, joka on jokaisella ryhmällä eri. Kuningas lähettää taas kirjeen muodossa ohjeet salasanana käyttöön.</p>

<p>hahmojen mukaan)  - Tunnin lopussa jaetaan oppilaat kolmeen ryhmään (velhot, menninkäiset ja tontut) ja ohjeistetaan ryhmät oman kotipesän rakentamiseen → materiaalina on eri liikuntavälineitä  - Jos aikaa jää, leikitään ruuanryöstöleikkiä  Lopuksi huomataan, että saliin on saapunut kirje. Kirje on metsän kuninkaalta, Tapiolta, joka kertoo oppilaille:</p> <p><i>“Hei, kuulkaas metsän velhot, tontut ja menninkäiset!  Minulla on suuri ongelma, josta en selviä ilman teidän apua. Oletteko valmiita auttamaan minua? Ensi viikolla seikkailu alkaa!  Terveisin,  Tapijo, metsän kuningas ”</i></p>	<p>haluaa kruununsa takaisin ja hän pyytää apua keijuilta, menninkäisiltä ja tontuilta.  Kehyskertomus etenee joka kerralla eteenpäin. Ensimmäisellä kerralla luetaan kirje, jossa kuningas kertoo ongelmastaan. Korppi on jättänyt hänelle ehtoja, joita toteuttamalla hän saa kruunun takaisin. Hän pyytää apua hahmoilta, mutta ensin hahmojen pitää harjoitella nopeutta ja ketteryyttä. Näitä taitoja harjoitellaan kuninkaan luomassa pelissä, johon hän ei millään muista sääntöjä.  - Jakaudutaan ryhmiin (velhot, menninkäiset ja tontut), ja ryhmillä on suunnitteluhetki.  Pelin idea on se, että tontut ottavat kiinni velhoja, velhot menninkäisiä ja menninkäiset tonttuja. Jokaisen ryhmän pitää keksiä kolme sääntöä peliin. Peliä kokeillaan jokaisen ryhmän säännöillä.  - Lopuksi kuningas uudessa kirjeessä tarkentaa oppilaiden toimintaa kysymyksillä:  Tuliko kaikilla lämmin?  Osallistuivatko kaikki peliin? Näiden toteuduttua, oppilaat voittavat tehtävästä välineet, jotka he saavat seikkailun jatkuessa (seuraavalla</p>	<p>- Jokainen ryhmä saa viime pelistä voittamansa liikuntavälineen, jota he hyödyntävät tekemässään radassa. Ryhmät tekevät radat toisilleen, eli esimerkiksi velhot suorittavat lopulta menninkäisten tekemän radan.  - Kukin ryhmä saa palkinnoksi rasian (kirje), jonka sisältö selviää seuraavalla kerralla, kun seikkailu jatkuu.</p>	<p>- Tunnilla tehtävä tehtävä on jokin pienempi, johon menee vähemmän aikaa kuin edellisten kertojen tehtäviin. Idea → Tehtävässä ryhmien pitää muodostaa salasanansa kehonkirjaimilla ja muiden ryhmien selvittää, mikä sana kyseessä.  Oppilaiden sanoista muodostuu lause, joka ohjaa heidät korpin pesän luo. Lopulta oppilaat pääsevät kruunun luo ja ovat onnistuneet tehtävässään.  - Kuningas saapuu oppilaiden luo ja jakaa oppilaille mitalit.</p>
---	---	--	--

	kerralla).		
--	------------	--	--