

Teema 1: Meidän ryhmämme 3.lk

Me-henki

Tunnilla tarvitset:

Vapaata tilaa leikeille.

Valitsemastasi toimintavaihtoehdosta riippuen iso posteripohja (toiminta B) ja kyniä/tusseja tai piirustuspapereita ja värikyniä (toiminta C).

Sylipalloa varten isohko pehmeä pallo

Tunnin aloitus:

Nimet haltuun

Jos ryhmä on uusi, kerrataan nimet. Seistään piirissä. Jokainen kertoo nimensä vuorollaan ja liittää perään samalla alkukirjaimella alkavan sanan esim. Olli omena. Seuraavana vuorossa oleva kertoo oman nimensä ja lisäksi häntä edeltävän henkilön nimen esim. Olli omena ja minä olen Saana sankari. Leikki jatkuu, kunnes kaikki nimet on käyty läpi. Viimeiselle tulee vaikein tehtävä muistaa kaikki nimet.

TAI JOS LAPSET OVAT TUTTUJA TOISILLEEN

Katse ja hymy kiertää

Oppilaat ovat piirissä. Yksi oppilas kerrallaan antaa katseen kiertää piirissä ja kun saa katsekontaktin johonkuhun hymyilee tälle, jolloin nämä kaksi vaihtavat paikkaa. Leikki jatkuu samaan tapaan.

Toiminta:

Luokan maskotti (valitse toimintavaihtoehto A, B tai C)

A) Valitaan luokalle oma maskotti äänestämällä piirretyistä eläinhahmoista. Liitteessä olevan kuvan voi heijastaa seinälle.

Kun äänestyksen tulos on selvillä, keksitään valitulle hahmolle nimi, ikä, asumus, harrastuksia ja muita tunnuspiirteitä.

TAI

B) Luodaan oma hahmo käyttäen tyhjän tuolin menetelmää.

Luokan keskelle asetetaan tyhjä tuoli. Opettaja kertoo, että tuolilla istuu luokan maskotti ja alkaa esittää kysymyksiä maskotista. Saatuaan vastauksia opettaja kirjaa ne ylös ja piirtää (tai pyytää jotain oppilasta piirtämään) kuvausten kaltaisen piirroksen maskotista.

Kysymyksiä:

- Onko maskotti eläin vai ihminen vai joku muu olento?
- Minkä muotoinen maskotti on?
- Kuinka pitkä maskotti on?
- Kuinka paljon maskotti painaa?
- Minkä värinen maskotti on?
- Minkä väriset hiukset/karvapeite/höyhenet/suomut maskotilla on?
- Millaiset silmät, suu ja korvat maskotilla on?
- Mikä maskotin nimi on?
- Kuinka vanha maskotti on?

TAI

C) Järjestetään piirustuskilpailu, jossa jokainen luokan oppilas piirtää ehdotuksen maskotiksi. Voittaja valitaan äänestämällä luokan kesken.

A-, B- tai C-toiminnan jälkeen:

Kun maskotti on valittu, mietitään yhdessä ja kootaan taululle:

- Millaisia ryhmässä toimimista edistäviä luonteenpiirteitä ja ominaisuuksia valitulla eläimellä on?
- Millaisesta kohtelusta maskotti ja muutkin tässä ryhmässä pitävät?

Valitaan äänestämällä kolme tärkeintä asiaa, miten meidän luokan maskottia tulee kohdella ja mitkä asiat ovat meille tärkeitä.

Esimerkiksi:

1. Tervehtiminen
2. Anteeksi pyytäminen ja antaminen
3. Ystävällisesti puhuminen

Laitetaan maskotin kuva ja yhteisesti valitut tärkeät asiat näkyville luokkaan. Todetaan, että samoilla periaatteilla kohdellaan kaikkia, niin luokkatovereita, maskottia kuin muitakin koulussa olevia lapsia ja aikuisia. Maskotin tehtävänä puolestaan on muistuttaa kauniista käytöksestä toisia kohtaan.

Tunnin lopuksi:

Valitaan yhteinen leikki:

Solmu: Kaikki osallistujat seisovat piirissä, ojentavat kätensä suorina eteen, menevät lähemmäs toisiaan ja tarttuvat summanmutikassa käsistä kiinni. Vieruskaverin käteen ei saa tarttua. Syntynyt solmu yritetään selvittää ilman, että käsien otetta irrotetaan.

TAI

Sylipallo: Leikkiin tarvitaan keskikokoinen pallo. Osallistujat istuvat piirissä niin, että varpaat koskettavat toisiaan. Palloa lähdetään kuljettamaan ringissä sylistä syliin niin, ettei palloon kosketa käsin. Myös ringistä pudonnut pallo nostetaan takaisin ilman käsiä. Vaihdetään välillä suuntaa.

Jatkotyöskentelyyn:

Maskotin käyttö

Maskotin tarkoituksena on luoda yhteenkuuluvuuden tunnetta. Maskottia voidaan lisäksi käyttää monipuolisesti eri oppiaineiden aiheena, esimerkiksi kuvataiteen ja käsitöiden aiheena, ympäristöopissa kyseiseen eläimeen tutustumisena ja äidinkielessä maskotista voidaan kirjoittaa tarinoita.

Jos maskotiksi löytyy pehmoeläin tai se tehdään esimerkiksi käsitöissä, sitä voidaan käyttää myös tsempparina kilpailuissa tai vaikkapa lukemisessa ja laskemisessa. Riitatilanteiden selvittelyssä maskottia ja muita leluja apuna käyttäen voidaan esittää tai piirtää tilanne ja sen ratkaisu.