

WOODGROUSE - YHTEISÖLLINEN JA ILOA TUOTTAVA VAHVUUSMITTELÖ TEHTÄVÄT JA NIIDEN SUUNNITTELEMINEN

Woodgrouse-peli on Metsokankaan koulun viidesluokkalaisten innovoima, ideoima, suunnittelema ja toteuttama yhteisöllinen vahvuusmittelö, jossa tarkoituksena on löytää omia ja toisten vahvuuksia sekä hyödyntää niitä yhteiseen hyvään.

Vahvuusmittelö on suunniteltu siten, että ensin mietimme yhdessä 5AB:n kanssa pelistrategian, pelin säännöt, miten erilaisia vahvuuksia saadaan peliin mukaan sekä millaisia tehtäviä pelissä voisi olla. Lisäksi tärkeää oli koko ajan pitää mielessä se, että vahvuuksia pitäisi käyttää yhteiseen hyvään, yhteistyöhön ja myös toisia pitäisi osata tukea ja kannustaa. Pelin myötä olisi myös tarkoitus oppia tunnistamaan omia ja toisten vahvuuksia. Yhteisistä pohdinnoista ja ryhmätyöskentelyvaiheista syntyi alla olevat pelimme tavoitteet, sisällöt, tehtävät ja säännöt.

Pelistrategia:

Kisailussa kisataan erivärisissä joukkueissa: sinisissä, punaisissa, vihreissä ja keltaisissa. Oppilaat muodostivat joukkueet ensimmäisellä pelikerralla omatoimisesti siten, että joukkueet olivat sekajoukkueita ja joukkueiden jäsenillä erilaisia taitoja ja vahvuuksia. Joukkuevärit määrittäivät ensimmäisen tehtävän hyppysäkkien mukaisesti.

Pelin ideana on kerätä joukkueina yhteisöllisiä pisteitä (1–4 pistettä/tehtävä: paras joukkue saa 4 pistettä ja heikoin 1 pisteen ellei toisin päätetä eli esim. joskus kaikki voivat saada neljä pistettä onnistuttuaan tehtävässä erinomaisesti).

Koska kaikki tehtävät ovat erilaisia taitoja vaativia, pistetilanne pysyy tasaisena. Suurimmassa osassa tehtävistä joukkue kisaa yhdessä, mutta toisinaan voi olla myös tehtäviä, joihin joukkue valitsee jäsenistään pari suorittajaa ja muut kannustavat suorittajia. Tällöin omien ja toisten vahvuuksien tunnistaminen korostuu ja toisten vahvuuksia opitaan entisestään arvostamaan.

Tehtävät oppilaat suunnittelevat itse. Tehtävät koottiin yhdeksi tiedostoksi, jota on helppo jakaa ja täydentää pelin levitessä ja kehittyessä ajan saatossa. Pelin myötä kehitettyjä tehtäviä on jaettu myös koko koulumme henkilökunnalle ja toisille luokille, jolloin ryhmätyöskentelypankki täydentyy viikko viikolta.

Ajatuksena on, että pelin tehtäväpankki ei ole koskaan valmis, vaan se kasvaa uusien ideoiden ja pelaajaluokkien myötä. Uusia ideoita tulee sekä opettajilta että oppilailta, jolloin pelin omistajuus on kaikilla mukaan lähtevillä luokilla ja opettajilla, ei pelkästään pelin keksineellä 5AB-luokalla. Näin ollen pelistä tulee koko koulun yhteinen vahvuus.

Pelissä käytetään välineinä mitä tahansa koululta löytyviä välineitä ja materiaaleja, esim. palloja, hyppynaruja, keiloja, noppia, syömäpuikkoja, mehupillejä, muovimukeja, pulkkia, vanteita ja muita soveltuvia välineitä. Mitä hauskempi ja eriskummallisempi väline on, sitä hauskemman tehtävän siitä saa kehitettyä. Välineiden ja tehtävien monikirjoisuus myös tekee ennakkoharjoittelusta mahdotonta, mikä on myös pelimme yksi perusajatuksista.

Kisailupaikkoja ovat kaikki koulumme rajojen sisällä olevat turvalliset paikat niin sisällä kuin ulkonakin. Ulkona paikkoja voivat olla esim. kentät, luontoympäristöt, välituntipihat ja leikkipaikat. Sisällä toimintaympäristöinä voidaan hyödyntää luokkia, käytäviä, portaikkoja ja varsinaisia liikuntatiloja, kunhan turvallisuudesta huolehditaan.

Siispä pelaajien ikä, sää tai vuodenaika ei vaikuta peliin, vaan se elää niiden mukana. Kisailupaikat ja välineet määritellään tehtäväohjeessa ja ilmoitetaan pelaajille vasta pelin alkaessa. Woodgrousesssa on siis aina mukana yllätysmomentti, mikä tuo peliin lisää jännitystä.

Woodgrousen tehtävät on suunniteltu siten, että ne ovat helposti pisteytettävissä ja toteutettavissa ilman joukkuekohtaisia tuomareita, koska vahvuusmittelössä rehellisyys ja toisten joukkueiden arvostaminen ovat pääperiaatteita. Lisäksi tehtävät korostavat yhteisöllisyyttä, yhteistyötä, sinnikkyyttä, toisten tukemista ja kehumista sekä yhteen hiileen puhaltamista. Pelissä opitaan myös luottamaan toisiin ja itseensä sekä löytämään omia ja toisten vahvuuksia. Vahvuuksia hyödyntäen opitaan myös tuottamaan omien vahvuuksien kautta yhteistä hyvää.

Joukkuekilpailussa tärkeää on myös osata epäonnistua ja sietää siitä tulevaa tunnetta sekä jaksaa yrittää loppuun asti, vaikka olisikin häviöllä. Oma taitonsa on myös nousta häviöstä kohti uutta voittoa, mitä pitkäjänteisessä pelissä tarvitaan. Tätä ajatusta tukee se, että Woodgousea pelataan pitkään, jopa useita lukukausia, jolloin joukkue kohtaa sekä häviöitä että yhteisiä onnistumisia ja itsensä ylittämisiä. Tehtävissä on myös toisinaan joku sellainen juttu, että tuurillakin on osansa tehtävän suorittamisessa.

Oppiaineista tehtäviin voi halutessaan integroida kaiken tiedon ja taidon, jolloin jokaisen joukkueen jäsenen vahvuudet saadaan esille. Kaikkien tehtävien ei tarvitse olla pelkkiä liikuntatehtäviä.

Mikäli joukkueen pistesaldo ei meinaa karttua, on heikoimmalla joukkueella oikeus ostaa johtavalta joukkueelta yksi pelaaja yhtä pistettä vastaan yhden pelikerran ajaksi (45 min). Tällöin johtava joukkue menettää yhden pelaajansa heikommalle joukkueelle ja taas puolestaan heikoin joukkue antaa yhden keräämänsä pisteen vahvimmalle joukkueelle. Tällöin vahvimpaan joukkueeseen jää yksi pelaaja vähemmän ja heikoimpaan tulee yksi pelaaja lisää. Samaa pelaajaa ei saa ostaa kahta kertaa peräkkäin. Ostetun pelaajan pitää lisäksi toimia yhtä hyvin ostajajoukkueessaan kuin omassaankin eli sabotointi on kielletty. Sabotoinnista oma joukkue menettää pisteitä. Puolen vuoden kokemuksen jälkeen tätä optiota ei olla käytetty kertaakaan, vaikka pelejä on pelattu viikoittain keskimäärin neljä. Tämä kertoo siitä, että joukkueet ovat ryhmäytyneet keskenään, löytäneet me-hengen ja haluavat yrittää parhaansa yhdessä, omana joukkueenaan ilman ulkopuolista apua.

Kisailu voi huipentua finaaliin, jossa koulun tai saman luokka-asteen kolme parasta joukkuetta ottavat mittaa toisistaan. Finaalissa on yllätysmomenttina voi olla se, että kolme joukkuetta sekoitetaankin finaalissa keskenään, jolloin vastakkain ovatkin täysin uudet kokoonpanot, eikä silloin tule luokkien välistä kilpailua ja siitä mahdollisesti seuraavaa mielipahaa.

Joukkuekoko:

Jokainen luokka jaetaan neljään joukkueeseen ja jokainen joukkue edustaa yhtä väriä (punainen, sininen, keltainen, vihreä). Joukkueiden pitää olla sekajoukkueita ja mielellään oppilaiden itsensä muodostamia. Tarkoituksena on sekoittaa oppilaat siten, että kaverit ovat eri joukkueissa, joten opettaja voi tarvittaessa ohjeistaa joukkueiden muodostamisen siten, että jokaiseen joukkueeseen tulee vain tietty määrä parhaita kavereita.

Pelin voittaja:

Pelissä ei ole yhtä voittajaa, vaan pelin aikana kaikki joukkueet voittavat ja tavoitteena on luoda yhteishenkeä voittamisen sijaan. Tehtävien monipuolisuuden vuoksi voittajajoukkue on eri mittelöissä eri, jolloin menestys on kaikilla tasaista ja tärkeintä on voittaa itsensä.

TEHTÄVÄESIMERKKEJÄ:

- Viestejä välineillä tai ilman (pussihyppely, palloviesti tms.)
- Ongelmanratkaisutehtäviä (palapelit, ongelmarata tms.)
- Tiedetehtäviä tai matemaattisia tehtäviä
- Johonkin erityistaitoon liittyviä tehtäviä (esim. muisti, hoksaaminen, sanaleikkelyä tms.)
- Nopeuteen liittyviä
- Sekuntikellon avulla mitattavia tehtäviä
- Yhteistyötä vaativia tehtäviä
- Kaksintaisteluun liittyvä tehtävä (ei tappelua, vaan kahden joukkueen välinen kisailu)

KÄYTETTÄVISSÄ OLEVAT VÄLINEET JA MATERIAALIT, KUTEN:

- Hyppynarut
- Erilaisia ja erikokoisia palloja
- Isoja noppia
- Hernepusseja
- Pallonheittovälineistöä
- Kierrätysmateriaalia (esim. pulloja, juomakuppeja, rasioita jne.)
- Twist-naru (käytännössä joustava kuminauha, joka on tosi pitkä)
- Frisbee-kiekkaja
- Frisbee golf -korit
- Lusikoita, lautasia ja kuppeja
- Kevyitä pöytätennispalloja (kelluvat vedessä)
- Vettä, hiekkaa, luonnon marjoja ja luonnosta löytyviä keppejä, lehtiä yms.
- Kaikki kuvispaperimateriaali, mitä varastosta löytyy
- Aaltopahvia
- Erilaisia askartelutikkuja
- Villaa
- Metallilankaa
- Helmiä
- Pillejä

OPPILAIKEN KEKSIMIÄ TEHTÄVIÄ:

1. Pussihyppelyviesti

- Matka 20m eteenpäin ja käänös takaisin tötsän luona.
- Jokainen joukkuelainen hyppii kerran.
- Ensimmäisenä valmiina oleva joukkue voittaa.

2. Pallonkuljetus käsissä oppilaalta toiselle kahden maalin/kääntymispisteen välissä ensin toiselle maalille/kääntymispisteelle ja lopulta takaisin toiselle maalille/kääntymispisteelle

- Jonon viimeinen juoksee aina ensimmäiseksi ottaman palloa vastaan.
- Palloa ei saa heittää, vaan se pitää yltää siirtämään oppilaalta toiselle käsien avulla.
- Ensimmäisenä valmiina oleva joukkue voittaa.

3. Pyramidi-rimpan alimmalla narulla ryhmässä kulkeminen rimpan ympäri

- Aloitus pillin vihellyksestä.
- Ensimmäisen kulkijan huolehdittava, että ryhmä pysyy jonossa lähellä toisiaan ilman rakoja. Jos tulee rako, ensimmäisen pitää odottaa. Jos tulee liian iso rako, joukkue saa sakkosekunteeja.

- Ajallisesti nopein joukkue voittaa.

4. Laskutoimitus, jonka vastaus on 20

- Oppilaiden tehtävänä on tehdä maahan luonnonantimilla laskutoimitus, jonka vastaus on 20.
- Laskutoimituksen tekemiseen ei saa käyttää pikkukiviä eikä piirtämistä.
- Nopein joukkue voittaa.

5. Nopat 1-6 järjestykseen suuruusjärjestyksessä

- Käytetään kuutta keltaista isoa kuminoppaa.
- Yksi jäsen kerrallaan heittää noppaa yhden kerran.
- 1. kerralla tavoitteena saada silmäluku 1.
- Jos heittäjä ei saa sitä, pitää hänen juosta sakkorinki ennen kuin seuraava saa heittovuoron.
- Jos heittäjä saa suoraan oikean silmäluvun, hänen ei tarvitse kiertää sakkorinkiä.
- Käytetty aika ratkaisee.

6. Pujotteluviesti rivissä

- Alkutilanteessa joukkueet muodostavat pitkittäissuunnassa rivin ja ottavat toisiaan ylhäällä käsistä kiinni, jolloin muodostuu koko joukkueen tekemä ketju.
- Rivin viimeinen lähtee pujottelemaan muiden käsien alta ja päätyy rivin ensimmäiseksi
- Seuraava (rivissä viimeisenä oleva) saa lähteä pujottelemaan vasta, kun edellinen pujottelija on päässyt uudelle paikalleen ja on ote viereisen kädestä ja on selkeästi ilmoittanut lähtöluvan esim. huutamalla "Hep"
- Rivi etenee oppilas kerrallaan kohti maaliviivaa.
- Voittaja on se joukkue, joka ensimmäisenä koskettaa maaliviivaa.

7. Mahdollisimman suuri luku kuminopilla

- Jokainen joukkueen jäsen heittää vuorollaan noppaa (max. 6 noppaa).
- Kun kaikki ovat heittäneet, joukkue järjestyy niin, että saaduista silmäluvuista muodostuu mahdollisimman suuri luku.
- Suurin luku voittaa.

8. Muodosta annettu luku kuminopilla

- Sovitun matkan päässä on 6-numeroinen luku, joka koostuu luvuista 1–6.
- Yksi jäsen kerrallaan käy katsomassa lukua ja palaa sen jälkeen heittämään noppaa.
- Jos silmäluku sopii lukuun, asetetaan noppa oikeaan paikkaan.
- Jos silmäluku ei sovi, siirtyy vuoro seuraavalle jäsenelle.
- Käytetty aika ratkaisee.

9. Frisbeen heitto koriin

- Jäsenet heittävät vuorotellen kiekkoa koriin.
- Esim. Kolme etäisyyttä: lähimmästä saa pisteen ja etäisimmästä kolme pistettä.
- Yksi yritys / heittokierros. Heittäjä päättää itse etäisyyden.
- Joukkueen saavuttamat pisteet ratkaisevat.
- Joko pelataan aikarajalla tai esim. 20 heittoa.

10. Frisbeen heittoa kirjain-/tavukehiin

- Eri etäisyyksillä on kehiä, joissa on joko kirjain tai tavu.
- Yksi heittäjä kerrallaan yrittää saada kiekon kehään, jolloin joukkue saa sen sisällön käyttöönsä.

- 5 minuutin heittelemisen jälkeen joukkueella on 5 minuuttia aikaa rakentaa saaduista kirjaimista tai tavuista mahdollisimman monta ymmärrettävää sanaa.
- Sanojen määrä ratkaisee.

11. Tavujen metsästys

- Lähialueelle on sijoitettu tavulappuja, joista koostuu esim. 10 yhdyssanaa.
- Joukkueesta lähtee kaksi kerrallaan etsimään tavuja.
- Löydettyään yhden tavun pari palaa lähtöpaikkaan ja seuraava pari saa lähteä
- Löydetyistä tavuista pyritään muodostamaan järkeviä yhdyssanoja.
- Sanojen määrä ratkaisee.

12. Kuohuvan kosken ylitys

- Merkitään lähtöviiva ja maaliviiva, joiden välissä on ”kuohuva koski”.
- Jokaisella joukkueella on käytössään 3 kelluvaa lauttaa (esim. isot pahvinpalat, vanteet tms.).
- Joukkueen täytyy ylittää kuohuva koski lauttoja käyttäen ja siirrellen.
- Kaikkien joukkueen jäsenten täytyy olla jonkin lautan päällä koko ylityksen ajan.
- Voittajajoukkue on se, jonka kaikki jäsenet ensimmäisenä pääsevät kuivin jaloin maaliviivan yli.

13. Lusikkajuoksu

- Ryhmät kulkevat portaita pitkin kuljettaen lusikassa rytmimunaa, pingispalloa tai muuta vastaavaa.
- Nopeimmat voittavat.

14. Yhteisöllistä ratakävelyä

- Liikuntasaliin tai muuhun sopivaan, turvalliseen paikkaan rakennetaan rata.
- Ryhmä kulkee radan läpi pitäen kiinni toistensa hartioista tai käsistä.
- Nopeimmat voittavat.

15. Vesiviesti

- Viesti toteutetaan ulkona.
- Lähtöviivalla on täysi vesiämpäri ja jokaisella joukkueella yksi pieni kuppi tms.
- Joukkueet kuljettavat vettä kupissa lähtöviivalta 20 metrin päässä olevaan purkkiin, ämpäriin tai astiaan esim. viiden minuutin ajan yksi joukkueenjäsen kerrallaan.
- Määräajan päätyttyä eniten vettä purkkiinsa saanut joukkue voittaa.

16. Aartenetsintää

- Eri puolille koulua on piilotettu aarteita. Jokainen joukkue etsii aarteita ja eniten aarteita löytänyt voittaa.

17. Vesiviesti 2

- Lähtöviivalla on iso sanko täynnä vettä ja jokaisella joukkueella pieni kuppi tms.
- Viesti, jossa haetaan kupilla vettä sangosta ja täytetään putkea, kunnes pallo nousee putken viivan yläpuolelle kokonaan.
- Nopein joukkue voittaa.

18. Puolapuiden valtias

- Lähtöpiste on sovitun matkan päässä puolapuista.

- Joukkueista yksi juoksee puolapuulle, kiipeää ylös ja koskettaa sovittua kohtaa seinässä, palaa alas ja juoksee takaisin joukkueensa luo. Läpsystä seuraava juoksija lähtee matkaan.
- Pelissä voidaan sopia, pelataanko tietty aika ja lasketaan kiipeilyiden määrät vai pelataanko siten, että tavoitteena on kiivetä esim. 20 kertaa, jolloin nopein voittaa.

19. Hummasi heihei

- Estehyppyä (esim. keppihevosella) esteiden yli salissa viestin tyyliin.
- Nopein joukkue voittaa.

20. Lanteet pyörimään

- Joukkueen jäsenet pyörittävät Hulahula-vannetta.
- Joukkue saa valita pyörittäjiksi kolme jäsentään ja muut toimivat laskijoina.
- Eniten pyörityksiä saanut joukkue voittaa.
- Voidaan pelata myös aikaa vastaan, jolloin eniten tiettyssä ajassa pyörityksiä saanut voittaa.

21. Palloa maaliin

- Viesti, jossa tehdään maaleja sählymailalla ja pallolla. Eniten maaleja saanut voittaa.
- Lähtöpiste on kauempana maalista, jolloin laukaisu voidaan suorittaa milloin tahansa, mutta pallo pitää saada maaliin joko kaukaa laukaistuna tai kuljettamalla maaliin asti.
- Seuraava saa pallon ja mailan edelliseltä vasta maalin tekemisen jälkeen.
- Voidaan pelata joko aikaa vastaan tai maalimääriä laskemalla.

22. Salaperäisiä tehtäviä metsässä

- Metsään on piilotettu joukkueiden värisiä pusseja tietty määrä.
- Ensimmäinen tehtävä on hakea kaikki pussit metsästä.
- Pusseissa on tehtäviä, jotka suoritetaan tehtäväalueella.
- Nopeiten kaikki pussinsa löytänyt ja tehtävät tehnyt joukkue voittaa.

23. Tasapainotteluviesti

- Viesti, jossa kuljetetaan yhtä tavaraa käden päällä. Tavara voi olla iso tai pieni.
- Nopein joukkue voittaa.
- Jos tavara tippuu, se pitää kerätä ylös ja palata lähtöpisteelle aloittamaan suoritus uusiksi.

24. Osaakko nää kertotaulut?

- Valvojalla on esim. 100 kertotaulun korttinippu noin 20 metrin päässä joukkueista. Yksi juoksee valvojan luo, saa kortin ja kertoo kertotaulun vastauksen valvojalle. Valvoja hyväksyy/hylkää vastauksen.
- Hyväksytyin vastauksen jälkeen kortti jää valvojalle ja juoksija juoksee joukkueensa luo päästään seuraavan etenemään.
- Väärän vastauksen jälkeen oppilas laskee tehtävän uudelleen ja tulee kertomaan vastauksen valvojalle uudelleen pyrkien nyt saamaan vastauksen oikein.
- Oikein lasketut kortit laitetaan joukkueen nippuun valvojan luo.
- Kun valvojalta loppuvat kortit, lasketaan joukkueiden nipuista korttimäärät ja eniten kortteja saanut joukkue voittaa.

25. Formulajuoksukisa

- Kilpailu käydään määritellyllä radalla.
- Joukkueesta yksi lähtee kiertämään radan ja kierroksen jälkeen hän ottaa mukaansa toisen jäsenen pitäen häntä kädestä kiinni. Kolmannella kierroksella otetaan mukaan kolmas jäsen, neljännellä neljäs jne., kunnes kaikki joukkuelaiset ovat kiertäneet vähintään yhden kierroksen.
- Joukkueiden pitää siis ennakoida, kuka jaksaa juosta pisimpään.
- Nopeimmin kokonaisena joukkueena kerran juossut joukkue voittaa.

26. Pantomiimikisa

- Joukkueesta yksi toimii esittäjänä ja muut arvaajina.
- Pelataan aikaa vastaan, joten eniten pantomiimeja tiettyssä ajassa ratkaissut joukkue voittaa.

27. Tiedätkö tämän koulustamme

- Tehdään tietokilpailukysymyksiä omasta koulusta. Kysymykset yhdistetään yhdeksi kysymyspankiksi.
- Tiettyssä ajassa eniten oikein vastannut joukkue voittaa.

Muita esimerkkitehtäviä, joissa yksi tai pari ryhmäläistä suorittaa tehtävän ja muut kannustavat:

- Syömäpuikoilla siirretään esineitä purkista toiseen. Kaksinkamppailu. Nopein voittaa.
- Tehdään tehtävä huutaen siten, että puhelimen desibelimittari ei saa nousta tiettyä rajaa ylemmäs. Lähimmäs tiettyä desibelirajaa päässyt ryhmä voittaa.
- Hernepussien heittäminen ämpäriin. Eniten hernepusseja ämpäriin heittänyt voittaa.
- Ylös-alas, kyykkyyän ylös -tyyppinen kisailu vesilasi kädessä. Vesi ei saa vähentyä tiettyä viivaa alemmas. Eniten kyykkyjä tehnyt, jolla on riittävästi vettä kupissa, voittaa.
- Yksi jokaisesta joukkueesta kiipeää rimppaan. Nopeimmin ylhäällä oleva voittaa.
- Yksi jokaisesta joukkueesta rimpuilee vihreän kiipeilytelineen läpi ulkona. Nopein voittaa.
- Pallon koppeilu muurin yli ilman, että näkee toista. Eniten koppeja saanut joukkue voittaa.

KYSYMYKSET, JOIDEN AVULLA OPPILAAT SUUNNITTELIVAT TEHTÄVIÄ:

Millaisia ryhmätehtäviä olisi mukava tehdä ulkona? Mitä välineitä/materiaaleja tehtäviin tarvittaisiin?

Keksi kaksi tehtävää.

Millaisia yksilö- tai paritehtäviä olisi mukava tehdä ulkona? Mitä välineitä/materiaaleja tehtäviin tarvittaisiin?

Keksi kaksi tehtävää.

Millaisia ryhmätehtäviä olisi mukava tehdä sisällä? Mitä välineitä/materiaaleja tehtävään tarvittaisiin?

Keksi kaksi tehtävää.

**Millaisia yksilö- tai paritehtäviä olisi mukava tehdä sisällä? Mitä välineitä tehtävään tarvittaisiin?
Keksi kaksi tehtävää**

Lisätietoja pelin kehittälevien luokkien opettajilta:

Jaana Hekkanen

jaana.hekkanen@eduouka.fi

Timo Fordell

timo.fordell@eduouka.fi