



KEHITTELYIDEOITA PÄIVIEN TEEMOIHIN

Maanantai / Viidakon selviytyjät

Kampanja videossa kerätään aluksi hedelmiä viidakkoseikkailua varten. Kehitelkää oma seikkailu, jossa voitte kerätä ruoan lisäksi seikkailussa tarvittavia välineitä ja poimia niitä eri paikoista, esimerkiksi:

- kompassi (roikkuu puussa)
- kartta (pulpetin alta)
- juomapullo (poimitaan lattialta ja ”täytetään vedellä” maassa virtaavasta joesta)
- omenoita tai muita hedelmiä (poimitaan puusta hyppäämällä)
- sadetakki (”kaivetaan repusta” ja puetaan miimisesti päälle)

Kun tarvittava tarpeisto on kerätty seikkailua varten, alkaa viidakossa tapahtua. Voitte kehittää oman ”tasohyppelypelin”, jossa opettajan antaman ohjeistuksen mukaan liikutaan omalla paikalla jollain seuraavista tavoista.

A) Opettaja näyttää kädellä, mihin suuntaan oppilaiden pitää väistää moskiittoa (kuten videossa).

B) Viidakossa tulee vastaan erilaisia eläimiä, joihin tulee reagoida eri tavoin:

- * siilin yli tulee hypätä
- * kotkaa pitää väistää menemällä maahan makaamaan
- * tiikeriä pitää mennä piiloon pulpetin taakse tai sivulle kyykkyy

C) Opettaja lukee jostain kirjasta tarinaa. Kirjan sanat kuvaavat viidakon eläimiä, joihin oppilaat reagoivat:

- verbit ovat viidakkovillisikoja, joiden yli pitää hypätä
- adjektiivit ovat albatrosseja, joilta pitää mennä lattialle turvaan

Tiistai / Mikä liike?

Kampanjan videossa on kysymyksiä erätaidoista. Keksittekö kysymyksiä esimerkiksi eri oppiaineista tai meneillään olevasta teemasta? Keksittekö kysymyksiä, joihin jokainen vastaus voi olla oikein?

– Esim. sana viidakko...

a) on paikka, b) on substantiivi, c) sisältää 8 kirjainta

Voitte keksiä omiin kysymyksiin vielä omat liikkeet ao. esimerkeistä ja mielikuvista:

A) eri eläimet: käpyä nakertava orava (lattialla), pomppiva kenguru, raskain askelin kävelevä karhu

B) päivärutiinit (herääminen, hampaiden pesu, pukeminen)

C) kotityöt (siivous, haravointi, maton tamppaus jne.)

D) liikuntalajien liikkeet eri vuodenaikoina (hiihto, pesäpallo, vesiliikunta/uinti, naruhyppely jne.)

E) eri liikelaadut:

- * klapikone / kädet takovat nopeasti ilmaa (nopea ja voimakas liike)
- * maahan tippuva lehti / leijaillaan seisaaltaan kyykkyy (kevyt ja hidas liike)
- * vastavirtaan soutaminen / vedetään käsillä edestä taakse (raskas ja suora liike)



Keskiviikko / Kehomielikuvitus

Kampanjan videossa seikkaillaan viidakossa. Kehitelkää oma tarina, joka innostaa mukaan toimintaan.

A) välitunti n. yhdessä minuutissa: Tehdään välituntiin liittyvät toiminnot nopeasti läpi.

- laitetaan kengät jalkaan (kurotetaan alas ja ”solmitaan kengät”)
- juostaan (paikallaan) ulos
- pomputellaan koripalloa kädeltä toiselle ja ”heitetään” 5 koria
- mennään kavereita piiloon kyykkyy 3 kertaan
- ”pusketaan jalkapalloa” 3 kertaa hyppäämällä ilmaan
- tuuletetaan maalia!
- juostaan takaisin sisälle

B) parkour-rata ruokalaan. Edetään luokasta ruokalaan ”haastavaa reittiä pitkin”

- luokan ovi on jäänyt jumiin. Pitää mennä ulkokautta. Avaa miimisesti ikkuna ja ota varpailta iso harppaus.
- juostaan (paikallaan) pihan läpi, jotta ehditään ajoissa syömään
- pihalla on iso vesilätäkkö, jonka yli menee kapea lankku. Kävellään varovasti tasapainoillen lankun yli.
- muuttofirma on jättänyt koulun flyygelin oven suuhun. Työnnetään ”miimisesti” flyygeli pois tieltä kolmannella laskulla: 1, 2 ja 3! (Ei välttämättä siirry ekalla työnnöllä...;)
- juostaan (paikallaan) ruokalaan
- nautitaan ansaitusta lounaasta!

Oppilailta tulee tähän varmasti lisää ideoita. Alla lisäksi aiempien vuosien kehittelyideoita.

C) Slopestyle-kilpailu: lasketaan rinteessä oleva rata, jossa on erilaisia hyppyreitä, kaiteita jne.

Sisällyttäkää laskuun vaikka ao. temput, joissa ”miimisesti” tehdään oman mielenmukaisia temppuja:

- 2 x pieni hyppy: hypätään kevyesti ilmaan ja otetaan ”laudasta / suksista” ote ilmalennon aikana
- 2 x iso hyppy: pyöritään ”ilmassa” vaikka 5 sekunnin ajan tehden 360 astetta tai enemmän.
- 2 x kaide: kuvitellaan, että liu’utaan putkea pitkin (yhdellä jalalla tasapainoillen).

D) Kiipeäminen Mount Everestille: valloitetaan ”miimisesti” maailman korkein vuori.

Alla esimerkkejä toiminnoista, joita seikkailu voi pitää sisällään:

- Juostaan paikallaan loivaa rinnettä ennen kuin vuoren jyrkempi osuus alkaa
- Ylitetään kapea lumisilta varovasti tasapainoillen (varokaa tippumista jäärailoon ☺)
- Tarvotaan raskaasti syvässä lumessa vuoron perään kumpaakin jalkaa käsien avulla nostaen
- Kiivetään jyrkkää rinnettä hakien käsille ilmasta otteet ja nostaen samalla toista jalkaa.
- Viritetään köysi, jotta päästään etenemään turvallisesti: oppilaat pyörittävät ”miimisesti” lassoa ja heittävät vaikka kohti opettajan pöytää. (voi olla, ettei köysi ”tartu” ensimmäisellä yrittämällä ☺)
- Lopuksi isketään lippu vuorenhuipulle, juhlitaan ja ihaillaan saavutettuja maimia.

E) Pyöräretki: pyöräillään ja muistellaan pyöräilyyn liittyviä asioita.

Alla esimerkkejä toiminnoista, joita retki voi pitää sisällään:



- pyörän renkaiden pumppaaminen ja kypärän kiinnittäminen (+ muut turvallisuusasiat)
- polkeminen paikallaan (kädet kiinni tangossa)
- keuliminen nostamalla katse ylös
- ylämäkeen polkeminen (hidas ja raskas polkemisliike)
- spurtti (nopea polkeminen)
- esteen ylihyppy (pieni hyppy ylöspäin)
- juomatauko, renkaan paikkaus jne. muut oheistoiminnot

Torstai / Kehoräppi

Kampanjan videossa kehoa ohjataan riimien avulla eri liikkeisiin ja asentoihin. Kehitelkää oma räppi / omia räppejä. Voitte myös hyödyntää alla olevia valmiita räppejä.

Erilaisia lähtökohtia:

- kehon käyttöön liittyvät verbit, esim.: pyöriä, liikkua, hypätä, iskeä, liukua, nostaa, laskea, avata jne.
- myös kehonosat tarjoavat heti sisältöä riimeihin: käsi, pää, polvi, olkapää, sormet jne.
- keholliset toiminnot tuovat leikkisyyttä ja rytmiä: taputus, napsautus, nyökkäys, huudahdus jne.
- kaikkia yhdistävät arkitoiminnot tuovat helposti ideoita: aamutoimet, koulun rutiinit, harrastukset jne.

Paremmiin saa asiat haltuun
kun liikkeen ottaa tunnin alkuun
Askel, taputus, taivutus
On oppimiselle vaikutus

*För att få hjärnan att fungera
måste du först få kroppen att reagera
Skutta, tänj och klappa
Så kommer du inte att förståndet tappa*

En mä luuria räplää
Vaan liikun ja räppään
Se virkistää mielen
Ja teroittaa kielen

*Ni kan lämna mobilen på borden
rappa med både kropp och orden
Det gör er piggare
Så att ni tänker kvickare*

Nyt sanoo tää heppu:
Pää, olkapää, peppu
Sit sormet ja polvet
Ja pikkuhyppyi kolmet

*Nu börjar denna gympa
Med huvud, axlar och rumpa
Sen fingrarna och knäna
Nu är det dags att träna*

Keho on instrumentti
liikuta siis sen jokaista senttiä
Ota liikettä lääkkeeksi
tän lauseen päätteeksi

*Kroppen är ett instrument
Rör på kroppens varje cent
Gympa är som medicin
Man bår bättre utan grin*



Perjantai / Vapauta seikkailija (tunnilta)

Kampanjan videossa vapautetaan viidakkoseikkailija rotkosta ”köyden” avulla. Tässä luokassa tehtäväksi kehittelyidea, jossa viidakkoseikkailijat (oppilaat) vapautuvat (tunnilta) ”salasanojen avulla”.

Opettaja kirjoittaa taululle omia tai pyytää oppilailta erilaisia liikkeitä ja asentoja yhteensä n. 5–12 kpl.

Näitä voivat olla esim.:

- pyörähdys omalla paikalla molempiin suuntiin x 3
- kyykky paikalla x 5
- hyppy paikalla x 5
- lankutus 3 s
- selinmakuulla käynti
- yhdellä jalalla tasapainoilu 5 s
- pallon heittoliike molemmilla käsillä x 3

Tämän jälkeen opettaja valitsee näistä liikkeistä esim. 6–12 ”salasanaa” ja kirjoittaa ne eri lapuille. Sitten alkaa toiminta, jossa oppilaiden tulee murtaa ”salasanat” tekemällä ko. liikkeitä paikallaan haluamallaan tavalla/ järjestyksessä. Kun opettaja havaitsee luokassa tehtävän oikeaa ”salasanaa”, hän kertoo siitä oppilaille ja nostaa seuraavan salasanan. Kun kaikki salasanat on murrettu, opettaja huudahtaa ”viidakkoseikkailijat vapautettu!”

Variointitapoja:

- A) Asettamalla aikaraja, peliin saadaan lisää jännitystä. Kokeilemalla löytyy sopiva aikaraami.
- B) Yhtä liikettä pitää toistaa useammin tai tehdä kauemmin.
- C) Mikäli ryhmä on pieni ja liikkeitä vähän, voi salasana kokeilla myös kaksiosaisena (esim. kyykky-kyykky tai hyppy-pyörähdys). Tätä voi helpottaa tarvittaessa vihjeillä.
- D) Salasanoja voi yrittää murtaa esim. rivi kerrallaan, jolloin liikkeiden havainnointi helpottuu, tempo hidastuu ja jännitys kasvaa.