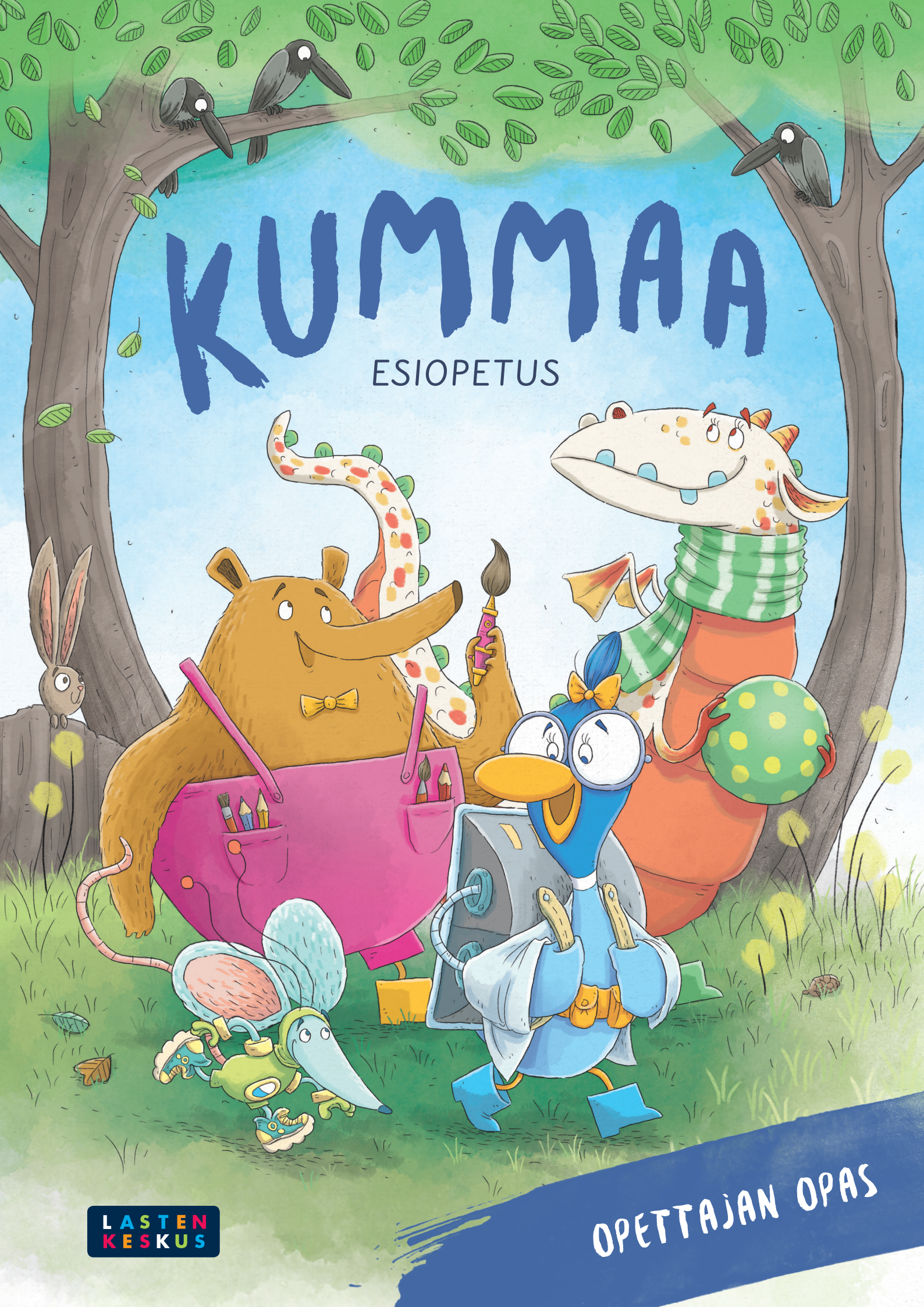


KUMMAA

ESIOPETUS



SISÄLLYS

MITÄ KUMMAA?

KUMMAA-MATERIAALIN KÄYTTÖOHJEET

NÄKÖKULMIA PEDAGOGIIKKAAN (asiantuntija-artikkelit)

JAKSOT

1. SEIKKAILU ALKAA

- ★ tutustuminen, itsestä kertominen, omien vahvuuksien tunnistaminen, toisten kuunteleminen, mielipiteen ja ajatusten ilmaiseminen, hyvät tavat
- ◆ hahmottaminen, lukujonotaidot, yksi yhteen -vastaavuus
- nimisanahmot, kirjaimet aakkosjoukkona, tavurytmit, kuvien tulkinta
- ▶ tutkimusasetelmaan tutustuminen

2. SUPERKELLUJA

- ★ ryhmäytyminen, toimintatavat, tunteiden ilmaisu ja tulkinta
- ◆ vertailu, luokittelu, lukumäärän käsite
- kirjain-ääne-vastaavuus, sanahahmot, leikkikirjoittaminen, logot
- ▶ kelluminen

3. KIIKUNKAAKKU

- ★ luonnossa toimiminen, kunnioittava luontosuhde, perheiden moninaisuus ja erilaiset tavat, juhlaperinteet
- ◆ vertailu, luokittelu, sarjat, lukumäärän käsite, symmetria
- kirjain-ääne-vastaavuus, sanahahmot, omien havaintojen kuvaaminen, säämerkit graafisena esitystapana
- ▶ värioppi

4. KAUTTA KUTKULIN KUUTAMON!

- ★ erilaiset pelit, reilu pelaaminen, kannustaminen, pettymysten sietäminen, ristiriitojen selvittely
- ◆ lukumäärät ja numeromerkit 1–6, lukumäärien vertailu, looginen päättely
- digitaalisiin peleihin ja ohjelmiin liittyvät ikärajamerkit ja symbolit, kuvien järjestäminen, tarinankerronta
- ▶ hyrrät

5. PÖRRÖPUVUT PAKKASSÄÄSSÄ

- ★ talvi vuodenaikana ja siihen liittyvät ilmiöt, tunteiden käsittely ja tunnistaminen
- ◆ kokojen vertailu, piteuden mittaaminen ja sarjat
- kerronta, kuvanlukutaito, videoinnin hyödyntäminen toiminnassa
- ▶ veden olomuodot

6. LOHIKÄÄRME JA PALLO

- ★ omat taidekokemukset, erilaisiin taidemuotoihin tutustuminen, eleiden ja kehonkielen tulkinta
- ◆ geometriset muodot, looginen päättely, lukumäärät, rytmit
- lasten suosikkikirjat, kuvien tutkiminen ja tulkinta, tavuttaminen
- ▶ valo ja varjot

7. VARAOSIA ETSIMÄSSÄ

- ★ tutustuminen rakennettuun ja teknologiseen ympäristöön sekä kestävään kehitykseen
- ◆ kolmiulotteinen hahmottaminen, sarjoittaminen, symmetria, lukumäärät 7–10
- alkuäänten kuuntelu, tavuttaminen, mainonta
- ▶ sähkö

8. KEVÄTTÄ ILMASSA

- ★ positiivinen luontosuhde, kevään merkit luonnossa ja lähiympäristössä, kasvu
- ◆ mittaaminen (paino, pituus ja pinta-ala), päättely
- luontohavaintojen dokumentointi, alkuäänten ja kirjainhahmojen tunnistamisen vahvistaminen
- ▶ kasvien kasvun edellytykset

9. LEIKKIPUISTOSSA

- ★ unelmat suunnitelmiksi ja suunnitelmat todeksi, myötätunto, lohduttaminen ja kannustaminen
- ◆ lukumäärien päättely, geometriset muodot
- tavujen tunnistaminen ja yhdistäminen sanoiksi, ilmeillä viestiminen, tunteiden ilmaisu
- ▶ ilmapallo tutkimusvälineenä

10. KUTKULI KUTSUU

- ★ päättyvän eskarivuoden juhlistaminen, kouluun suuntaaminen, avaruus
- ◆ lukujonotaidot, lukumäärän ja numeromerkin vastaavuus, aika
- tarinan ja ohjeiden mukaan piirtäminen, sarjakuva ilmaisumuotona
- ▶ mittaaminen, aistit, leivonta

KIRJAIN- JA NUMEROHARJOITUKSET

SADUT SELKOKIELELLÄ

LAULUT

LIITTEET

JAKSO 2: SUPERKELLUJA



SISÄLLÖT TIIVIISTI

Jakson keskeisinä tavoitteina ovat toisiin tutustuminen sekä ryhmäytyminen yhteisen leikin ja tekemisen kautta. Jakson kuluessa harjoitellaan mm. vuorovaikutustaitoja, pohditaan millainen on kiva kaveri ja kehitetään ryhmän yhteisiä toimintatapoja. Tavoitteena on luoda toiminnallisesti, yhdessä lasten kanssa, vahva, yhteisöllinen, toiset huomioiva ja moninaisuutta ymmärtävä ryhmä. Ennakoitavuutta ja työskentelyrauhaa pyritään rakentamaan lasten kanssa yhdessä mietityillä toistuvilla toimintatavoilla sekä kiinteillä työskentelymalleilla, jotka kantavat ja tukevat oppimista koko esiopetusvuoden ajan.

Vuorovaikutustaitoihin liittyen jaksossa keskitytään tunteiden ilmaisuun ja tulkintaan.

Matemaattisista taidoista jaksossa käsitellään vertailua ja luokittelua sekä pohjustetaan lukumäärän käsitteen ymmärtämistä.

Kielellisiin taitoihin ja monilukutaitoon liittyvistä teemoista jaksossa käsitellään kirjain-äänne-vastaavuutta, sanahahmoja, leikkikirjoittamista sekä logoja graafisena esitystapana. Jaksossa kirjaimia tutkitaan yhdessä vielä aakkosjoukkona.

Opettajan oppaan sivulta 22 löydät lomakepohjan, jolle voit koota havaintoja lasten leikeistä. Lomakkeen tarkoituksena on tehdä helposti näkyväksi lasten keskinäisiä suhteita – ketkä leikkivät yhdessä – sekä niitä teemoja ja asioita, joita lapset käsittelevät leikkien kautta. Kerättyjä havaintoja voit käyttää pienryhmä- ja leikkitoiminnan suunnittelun tukena. Keskinäisten suhteiden havainnoinnin tukena voit käyttää myös liitteen s. 263 sosiogrammia eli ihmissuhdekaaviota.

Sivuilta 20 ja 21 löydät lomakkeet lapsiryhmän hyvinvoinnin sekä opettajan oman työn havainnoinnin tueksi.

Muistattehan ystävämme Tiksun, Bobon, Ämmyn ja Vipin? He ovat Kutkuli-planeetan eskarilaisia, jotka joutuivat vahingossa avaruuteen oudolle planeetalle. Juuri kun he meinasivat palata kotiin, he huomasivat Vipin lemmikkikotilon Lillin kadonneen. Onneksi Ämmy keksi, että he voisivat lähettää viestin opettajalleen ja perheilleen. Sen tehtyään he lähtivät etsintäretkelle vieraan planeetan pinnalle. Nyt kuulemme, millaisen seikkailun he kokivat.

TARINA

Kutkuli-planeetan eskarilaiset Tiksu, Bobo, Ämmy ja Vipi astelivat polulla. Vieras planeetta oli kaunis! Ilma tuoksui huumaavalle. Polulle leijaili punaisia ja keltaisia lehtiä. Tiksu katseli innostuneena, miten Ämmy poimi superpensselillään lehtien värejä talteen maalipalettiinsa.

Tiksu koputteli polun varrella kohoavia ruskeita pylväitä.

– Mitä nämä ovat? hän ihmetteli.

– Arvelisin niiden olevan jalkoja, Ämmy tuumi.

– Voivat ne olla myös kauloja, Bobo ehdotti. – Siis lohikäärmeen kauloja!

– Unohtakaa nyt kaikki kaulat ja jalat ja etsikää Lilliä, Vipi vinkaisi hermostuneena.

Tiksu raaputti pylvästä ja tiputti näytteen lasiputkeen, jossa oli vihreää nestettä.

– Supertietokoneeni kertoo, että nämä ovat puita, tarkemmin ottaen mäntyjä, Tiksu selosti innoissaan. Hän ei huomannut lainkaan, että Vipi polki jalkaansa kiukusta.

– Minä lähdän sitten yksin etsimään Lilliä, jos te ette tule! Vipi sanoi ja marssi kiukkuisesti eteenpäin.

– Odota, Vipi! Yksin sinä voit eksyä! Meidän pitää tehdä retkisäännöt! Bobo sanoi.

– Hyvä idea, Tiksu innostui. – Ensimmäinen sääntö on se, että kaikkien pitää auttaa Tiksua näytteiden otossa.

Vipi harmistui.

– Emme me ole sinun palvelijoiitasi! Vipi puuskahti.

Bobo puhalteli sadepilven värisiä savukiekuroita. Se oli hämillään Tiksun ja Vipin riidasta.

– Minä luulen, että sääntöjen pitää olla yhteisiä. Ei sellaisia, joilla vain komennetaan muita, Ämmy sanoi.

Bobon mietti mielessään, että Ämmy taisi olla aika viisas.

Ämmy ehdotti, että kaikki saavat tutkia planeettaa

omalla tavallaan, kunhan muistavat tärkeimmän tehtävän: Lillin etsimisen.

Se kuulosti kaikista reilulta. Ämmy alkoi heti tutkia planeettaa omalla tavallaan, nuuhkimalla Lillin tuoksua ja etsimällä värejä.

– Mikäs kumma tämä on? Ämmy sanoi ja poimi kannolta hyvin pienen myssyn.

– Se on Lillin pipo! Vipi riemuitsi.

Tutkimukset edistyivät. Kannon lähellä oli kummallinen kouru täynnä läpinäkyvää ja lotisevaa ainetta. Kun siihen astui, jalka upposi aineen sisälle. Merkillistä! Tiksu otti aineesta näytteen. Supertietokone raksutti ja kertoi sitten aineen olevan vettä.

Veden toisella puolella lapset näkivät pienen hasun esineen. Se oli tehty männyn kuoresta, ja siihen oli kiinnitetty lehti.

– Se näyttää pieneltä alukselta. Samanlaiselta kuin löllökellurit, joilla me kellomme superlöllön päällä Kutkulissa.

Mutta miten lapset pääsisivät veden yli Lillin perään? Heille tuollainen kuoren pala oli aivan liian pieni. Bobo pompotteli sinistä palloaan miettiväisenä.

– Luulen, että superpallosta voisi muotoilla samanmuotoisen kuin tuo vastarannalla oleva alus. Tarvitsen apuanne, niin saamme pallon venymään tarpeeksi.

Lapset tarttuivat palloon. Joka heitolla pallo venyi ja muutti muotoaan. Bobon merkistä lapset antoivat pallon laskeutua veteen, ja siinä heidän edessään kellui hieno alus.

– Nyt pääsemme veden yli ja löydämme Lillin, Vipi riemuitsi.



TURINAA TARINASTA

Keskustellaan tarinasta lukemisen jälkeen:

- Missä Kutkuli-planeetan eskarilaiset kulkivat?
- Mitä Ämmy teki superpensselillään?
- Lapset luulivat löytäneensä pylväitä, kauloja tai jalkoja. Mitä he löysivät?
- Mitä sinä voisit kertoa tarinan lapsille metsästä?
- Miltä Vipistä tuntui, kun Tiksu pysähtyi ottamaan näytettä männystä?
- Kenellä hahmoista on hyvä hajuaiisti?
- Mitä lotisevaa ja läpinäkyvää lapset näkivät matkallaan?
- Mikä kummallinen kouru oli?
- Mihin lapset käyttävät superesineitään tarinassa?
- Mihin ajattelet Lilli-kotilon olevan matkalla?



Ilma on raikas.
Lapset ihmettelevät
outoja kasveja.
Kaikki on erilaista kuin
kotona Kutkulisssa.
Tiksu ottaa näytteitä.
Minne Lilli on mennyt?

1. Millaisia ääniä
metsässä kuuluu?
Tehkää metsän ääniä.



2. Etsi Lilli.

3. Suunnittele Lillille myssy.
Piirrä kuvaan.

MITÄ KUVA KERTOO?

Tutkitaan kuvaa:

- Missä lapset ovat? Mistä sen voi päätellä?
- Milloin olit viimeksi metsässä? Mitä teit siellä?
Mitä metsässä on hauskin tehdä?
- Mitä puita ja kasveja tunnistat kuvasta?
- Mikä on havupuu?
- Mikä on lehtipuu?
- Mitä eläimiä tunnistat kuvasta?
- Mitä eläimiä metsässä voisi nähdä?
Mitä olet nähnyt?

Tunnistetaan tunteita:

- Kuka on kuvassa huolissaan?
- Kuka on kuvassa innoissaan?
- Kuka on kuvassa harmistunut?
- Kuka on kuvassa utelias?

Lasketaan lukumääriä kuvasta:

- Kuinka monta kuusta on kuvassa?
- Kuinka monta kiveä on kuvassa?
- Kuinka monta käpyä on kuvassa?

LAPSEN KIRJAN TEHTÄVÄT

1. Metsän äänet

Mietitään yhdessä, mitä ääniä metsässä voisi kuulla ja kuinka ääniä voisi itse tuottaa. Tehdään aluksi yksittäisiä ääniä, joista lopuksi muodostetaan yhteinen äänimaisema. Äänimaisemassa jokainen tuottaa omaa metsä-ääntään, joista muodostuu yhteinen kokonaisuus. Äänimaiseman voi halutessaan tallentaa, tai osa lapsista voi tuottaa äänimaisemaa osan kuunnellessa ääniä silmät kiinni. Kuuntelijat voivat myös yrittää tunnistaa äänimaisemasta yksittäisiä ääniä.

2. Etsi Lilli-kotilo

Etsitään kuvasta Lilli-kotilo. Keksitään erilaisia paikkoja, minne Lilli saattaa olla matkalla.

3. Suunnittele Lillin myssy

Suunnitellaan Lillille päähine ja piirretään se kuvaan. Päähineen voi ensin suunnitella erilliselle paperille, jolloin yksityiskohtia voi miettiä perusteellisemmin. Tämän jälkeen suunnitelma piirretään pienemmässä koossa kirjaan sille varatulle paikalle.



TUTKIJA

ME – SUPERESKARIT

Ensimmäisissä tarinoissa tutuiksi ovat tulleet tarinoiden hahmot ja heidän superesineensä. Superesineet ovat käteviä, sillä niiden avulla voi ratkaista ongelmia ja auttaa toisia monella tavalla. Yhdessä toimimassa tärkeintä on huomioida toisia, olla kiva kaveri. Toisten huomiointi on taito, jonka avulla jokainen voi olla supersankari.

Lähdetään lasten kanssa rakentamaan yhteistä toimintakulttuuria kaveritaitojen avulla. Taidot voi konkretisoida esimerkiksi säännöiksi tai toimintatavoiksi, joiden kautta tuodaan erityisesti esille sitä, mitä saa tehdä.

Ystävyyden teemaa voi tutkia esimerkiksi seuraavilla tavoilla:

- Kootaan mind map lasten ajatuksista siitä, millainen on kiva kaveri.
- Piirretään töitä kaveritaidoista: mitä on mukavaa tehdä tai leikkiä kaverin kanssa, mikä naurattaa kaverin kanssa, millainen on kiva kaveri jne. Ripustetaan työt esille oppimisympäristöön.
- Mietitään, mistä voisi löytää lisätietoa ystävydestä, esimerkiksi:
 - » Tehdään retki kirjastoon ja etsitään ystävydestä ja kaveruudesta kertovia kirjoja. Luetaan kirjoja yhdessä. Keskustellaan kirjoista, piirretään niistä kuvia ja esitetään ystävyteen liittyviä kohtauksia pienissä ryhmissä.
 - » Tehdään kaverihaastatteluja aiheesta. Mietitään pienryhmässä



haastattelukysymyksiä: mitä ystävyteen liittyvää haluaisit kysyä kaverilta ja mitä haluaisit, että sinulta kysytään? Kootaan kaikkien kysymykset yhteiselle haastattelulomakkeelle. Haastatteluja tehdään esimerkiksi pareittain aikuisen avustuksella. Aikuinen voi kirjata vastaukset.

- » Haastatellaan eskarin ja muiden ryhmien aikuisia ystävydestä. Keksitään kysymykset yhdessä. Tallennetaan haastattelut videoimalla tai äänittämällä esimerkiksi tabletin ääninauhurisovellusta hyödyntäen.
- » Tehdään eteiseen taulu, johon vanhemmat voivat kirjoittaa ajatuksiaan ystävydestä.
- » Teemasta voi antaa myös kotitehtävän, jossa yhdessä vanhempien kanssa kootaan aiheeseen liittyviä ajatuksia, jotka tuodaan eskariin yhdessä käsiteltäviksi.

- Käsitellään lasten kanssa eri keinoin koottuja ajatuksia ystävydestä ja mietitään, miten ystävyyttä ja kaveruutta voisi edistää eskari-ryhmässä. Millaisia sääntöjä ja toimintatapoja yhdessä kootuista ajatuksista voisi muodostaa eskarivuodelle? Keskitytään erityisesti siihen, mitä saa tehdä (esimerkiksi saa olla ystävällinen, saa pyytää leikkiin mukaan jne.).
- Leikitään pienryhmissä erilaisia tilanteita, joissa joko toimitaan yhteisesti sovitun mukaisesti tai ei. Videoidaan tilanteet ja katsotaan videoita yhdessä. Vaihtoehtoisesti säännöt voi yhdessä lasten kanssa dramatisoida kohtauksiksi, jotka videoidaan lasten kanssa.
- Yhteisen tunnuksen ideointi lisää yhteenkuuluvuuden tunnetta. Suunnitellaan ja toteutetaan ryhmän logo. (kts. lapsen kirjan sivu 21)

MEIDÄN NIMEMME

TARVITAAN: paperia/kartonkia, kyniä.

Tutkitaan ryhmän lasten nimiä. Jokainen kirjoittaa oman nimensä paperille/kartongille. Katsotaan yhdessä nimilappuja ja vertaillaan niitä. Kenen nimi on pisin? Kenen nimi on lyhyin? Kenen nimet alkavat samalla kirjaimella? Kenen nimissä on A / I / S...?

Tehtävässä voi hyödyntää myös tietokonetta. Jokainen lapsi kirjoittaa oman nimensä tietokoneella. Tulostetaan nimet ja leikataan liuskoiksi.

MITÄ KIRJAIMIA?
-PYLVÄSDIAGRAMMI

TARVITAAN: paperia/kartonkia, kyniä, saksia, aakkoset seinällä.

Tutkitaan, mitä kirjaimia ryhmän lasten nimissä on. Jokainen kirjoittaa oman nimensä paperille/kartongille ja leikkaa kirjaimet irti. Kiinnitetään kirjaimet seinälle pylväiksi aakkosten mukaan. Tulkitaan muodostunutta diagrammia yhdessä: Mitä kirjainta on nimissä eniten? Mitä kirjaimia ei ole ollenkaan? Mitä kirjaimia on yksi / kaksi / kolme...?

Tehtävässä voi hyödyntää myös tietokonetta. Jokainen lapsi kirjoittaa oman nimensä tietokoneella. Tulostetaan nimet ja leikataan liuskoiksi. Leikataan liuskoista kirjaimet erilleen tutkittavaksi ja kiinnitettäväksi aakkosdiagrammiin.



LEIKKIJÄ

LUOKITTELU

LUOKITTELULEIKKI

Järjestädytään mahdollisimman nopeasti erilaisiin ryhmiin ja jonoihin annetun ohjeen mukaisesti.

- Muodostetaan ryhmiä ohjeen mukaan, esimerkiksi: hiusten väri, silmien väri, värit/raidat vaatteissa, tossujen väri.
- Mennään erilaisiin jonoihin tai riveihin erilaisin perustein, esimerkiksi: pituuden, hiusten pituuden, jalan koon, nimen etukirjaimen (A:sta - Ö:hön) mukaan.

ETSI SAMA TUNNE

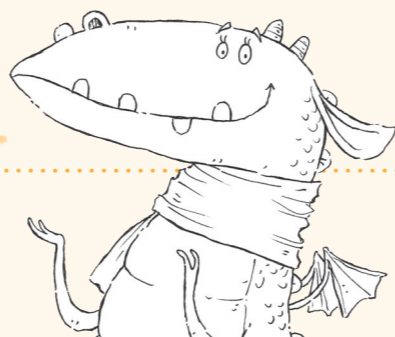
Aikuinen kuiskaa jokaiselle lapselle jonkin tunnetilan, jonka mukainen ilme lapsen tulee ottaa kasvoilleen. Tehtävänä on kävellä tilassa ja löytää kaikki, joilla on sama tunnetila. Lopuksi sanotaan annetut tunnetilat ääneen ja tarkistetaan, löytyivätkö oikeat ryhmät ilmeen perusteella.

TAVUTUS

TAVUTETAAN NIMET

Mennään piiriin, jossa jokainen saa vuorotellen päättää, missä rytmissä oma nimi tavutetaan. Tavutusta voi säestää keho- ja/tai rytmisoittimilla. Kierroksia voidaan ottaa useampia, ja tavutustapaa voidaan välillä vaihtaa. Voidaan myös yrittää muistaa, minkä tavan jokainen valitsi. Etunimien tavuttamisen jälkeen voidaan tavuttelua jatkaa toisiin nimiin ja sukunimiin.

BO-BO

TUNTEET TUTUKSI
-PANTOMIIMI

TARVITAAN: tunnekortit (liite s. 250).

Mietitään ja nimetään erilaisia tunteita esimerkiksi kuvakortteja hyödyntäen. Tunteen ilmaisemisessa voi käyttää vain ilmeitä tai koko kehoa. Opettaja voi myös kuvailla erilaisia tilanteita, joihin pienissä ryhmissä mietitään sopivaa tunnetilaa tai reaktiota. Esimerkiksi:

- "Heräät aamulla ja huomaat sänkysi vieressä suuren lahjapaketin / pienen vihreän olennon, jolla on kolme suurta silmää."
- "Olet juuri rakentanut mahtavan kolmikerroksisen linnan Lego-palikoista, kun vahingossa horjahdat ja koko linna rämähtää palasiksi särkyen lattialle."

AAKKOSSUUNNISTUS

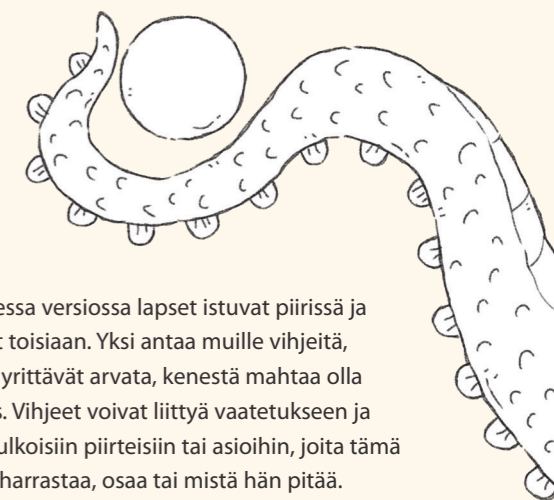
TARVITAAN: kamera, paperia ja värikyniä / lehtiä, sakset.

Askarrellaan yhdessä erikokoisia suuraakkosia, joista saa laminoimalla tai päällystämällä kestävämpiä. Aakkosia voi leikata monisteista ja lehdistä tai niitä voidaan yhdessä piirtää. Jokainen osallistuja käy kätkemässä valitseman kirjaimen haluamaansa paikkaan niin, että vain osa kirjaimesta on näkyvissä. Piilopaikasta otetaan kuva.

Kun kaikki ovat kätkeneet kirjaimensa, kokoonnutaan yhteen ja jokainen saa nähtäväkseen yhden kuvan. Tehtävänä on tunnistaa paikka, johon kirjain on kätkeyty, sekä löytää kirjain ja nimetä se. Mikäli kirjaimen paikka on vaikeasti tunnistettavissa, voi kuvan ottanut antaa sanallisia lisävihjeitä. Tehtävän voi toteuttaa myös pareittain.

ARVAA, KUKA

Tehtävän voi toteuttaa kuvaustehtävänä tai sanallisesti. Kuvaustehtävässä lapsi valitsee kaverin, josta hän ottaa kuvia hyvin läheltä erilaisista yksityiskohdista. Kun pari lasta on muiden tietämättä kuvattu, käydään kuvat muun ryhmän kanssa läpi ja yritetään arvata, kuka on kyseessä. Kuvissa olisi hyvä edetä pienistä lähikuvista hiljalleen kohti suurempia, tunnistettavampia kuvia.



Sanallisessa versiossa lapset istuvat piirissä ja katsovat toisiaan. Yksi antaa muille vihjeitä, ja muut yrittävät arvata, kenestä mahtaa olla kysymys. Vihjeet voivat liittyä vaatetukseen ja muihin ulkoisiin piirteisiin tai asioihin, joita tämä henkilö harrastaa, osaa tai mistä hän pitää.

RIKKINÄINEN PUHELIN

Lapset istuvat ringissä, ja yksi heistä kuiskaa vieruskaverille lyhyen lauseen. Lause kuiskataan vain kerran, sitä ei toisteta edes pyydettyä. Lauseen kuunnellut kuiskaa kuulemansa seuraavalle lapselle jne. Viimeinen ringissä lausuu ääneen kuulemansa lauseen. Usein, osallistujamäärästä ja olosuhteista riippuen, lähteneen viestin ja ääneen lausutun välillä on varsin suuri ero.

Vaihtoehtoisessa versiossa ollaan silmät kiinni. Yksi lapsista tekee ilmeen/tunnetilan, josta otetaan kuva. Seuraava lapsi ottaa saman ilmeen ja siirtää ilmeen seuraavalle. Siirtäminen tapahtuu koskettamalla vieressä istuvan olkapäätä, jolloin tämä avaa silmänsä ja pyrkii ottamaan samanlaisen ilmeen itselleen. Näin mennään koko kierros, ja viimeisen lapsen ilmeestä otetaan myös kuva. Näitä kahta kuvaa katsotaan yhdessä ja vertaillaan, mikä on muuttunut. Onko tunnetila sama?

SOLMU

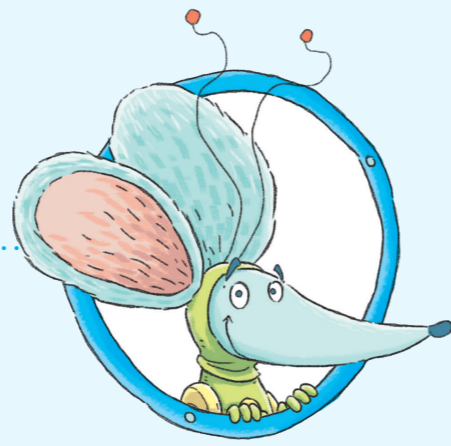
Aluksi valitaan solmun tekijä ja sen avaaja. Avaaja ei saa katsoa, kun solmua muodostetaan. Hänen poistuttuaan tilasta muut lapset muodostavat ketjun ottamalla toisiaan käsistä kiinni. Solmun tekijä ottaa ensimmäistä lasta kädestä ja lähtee tekemään solmua. Solmua tehdessä hän voi välillä kulkea ketjun välistä esim. käsien alta tai ryömiä jalkojen välistä, vetäen ketjua mukanaan. On tärkeää, että kukaan ei päästä otetta irti. Kun solmun tekijä on kieputtanut ketjun mahdollisimman monimutkaiseen solmuun, on avaajan tehtävä ottaa kädestä kiinni samaa lasta ja yrittää purkaa tehty solmu. Lopputuloksena pitäisi olla jälleen suora ketju.

KIRJAN NÄPPÄIMISTÖÖN TUTUSTUMISLEIKKI

Tarvitaan: aakkoskortit, lapsen kirjan näppäimistö, kyniä, paperia.

Jokainen osallistuu leikkiin käyttäen oman kirjansa näppäimistöä, joka löytyy lapsen kirjan etukannen liepeestä. Tutustumisleikissä etsitään näppäimistöltä kirjaimia tai kuvia. Vaihtoehtoja leikin toteuttamiseen:

- Aikuinen tai lapsi näyttää jotakin aakkoskorttia, ja lapset etsivät näppäimistöstään kyseisen kirjaimen. Kun lapsi on löytänyt kirjaimen, nousee hän seisomaan, menee kyykkyyntms. Peli jatkuu, uusi kirjain. Peliä voi rikastaa, ja lapset voivat keksiä eri asentoja: yhdellä jalalla seisominen, tasapainoilu, hypähdys tms. Kun peli alkaa sujua, voi etsiä vaikka useamman kirjaimen kerrallaan.
- Aikuinen tai lapsi sanoo kuvan, ja sitä vastaava kirjain pitää nimetä mahdollisimman nopeasti huutaen. Myöhemmin voidaan harjoitella lyhyitä sanoja. Aikuinen sanoo kuvan, jota vastaava kirjain kirjoitetaan ylös. (Tärkeintä on tässä vaiheessa kirjainhahmon tunnistaminen, ei oikea kirjoitussuunta.) Tätä jatketaan, kunnes kirjaimista muodostuu jokin lyhyt sana, jota yhdessä tutkitaan.



LIKKUJA

BOBOPALLOILU

TARVITAAN: paljon erilaisia palloja.

Bobopalloilu on joukkuepeli. Joukkueiden valinnan jälkeen pelipaikka jaetaan kahteen yhtä suureen alueeseen ja molemmille puolille jaetaan yhtä monta palloa. Peli alkaa äänimerkistä, jonka jälkeen joukkueiden tehtävänä on heittää kaikki omalla alueella olevat pallot vastapuolelle. Voittajajoukkue on se, jonka puolella on pelin päättyessä vähemmän palloja. Pelaajilla saa olla käsissään vain yksi pallo kerrallaan. Peliäika on noin 5–10 minuuttia. Parhaimmillaan peli on sisätilassa, jossa pallot eivät karkaa kauas. Peliin saa vaihtelevuutta ottamalla mukaan mahdollisimman erilaisia palloja tai sopimalla, että palloja saa heittää vain vasemmalla tai oikealla kädellä, jalan alta, pään yli jne.

JUOKSE KUIN VIPI!

Leikissä mietitään aluksi yhdessä, miten Ämmy, Tiksu, Vipi ja Bobo voisivat liikkua. Jokaiselle kehitetään omanlaisensa liikkumistyyli. Itse leikki on perinteinen hippaleikki, jossa liikutaan valituilla hahmojen tyyliillä. Hipaksi jäänyt saa vaihtaa liikkumistyyliä hippavuoronsa aikana kerran huutamalla sen hahmon nimen, kenen tyyliillä leikkijöiden pitää liikkua. Mikäli joku leikkijä karkuun päästäkseen liikkuu muulla tyyliillä, jää hän hipaksi, vaikka hippa ei olisi häntä kiinni saanutkaan.

MUSTEKALA

Tehdään/sovitaan osallistujamäärä huomioiden riittävän suuri suorakaiteen muotoinen leikkialue. Tehdään/sovitaan alueen keskelle mustekalalle kotipaikka, josta se lähtee

liikkeelle. Leikkijät asettuvat alueen pätyyn ja odottavat, että mustekala huutaa: "Kuka pelkää mustekalaa!" Leikkijät huutavat vastaukseksi: "En minä ainakaan", ja lähtevät juoksemaan mustekalan ohitse kohti turva-alueita, joka on leikkialueen toinen pääty. Jos mustekala onnistuu koskettamaan leikkijää, ottaa tämä häntä kädestä kiinni. Pari menee keskelle ja huutaa jälleen, yrittäen ottaa kiinni uuden leikkijän. Näin mustekalan lonkerot kasvavat leikin edetessä. Ketjun venyessä on hyvä huomioida, että ainoastaan laitimmais lapset voivat ottaa kiinni vapaalla kädellään. Tämä mahdollistaa taktiokoinnin viimeisten leikkijöiden kanssa. Leikkialueen ulkopuolelta koukanteen leikkijän katsotaan jääneen kiinni, ja hän liittyy osaksi mustekalaa.

LUKU-
MÄÄRÄT

PEIKOT JA HYÖNTEISET

Tehdään/sovitaan osallistujamäärä huomioiden riittävän suuri leikkialue, jonka vastakkaisiin kulmiin tehdään kaksi pesäaluetta peikoille. Valitaan kaksi peikkoa, ja muut leikkijät ovat hyönteisiä. Peikkojen tehtävänä on ottaa kiinni hyönteisiä. Kun peikko koskettaa leikkijää, on tämän pysähdyttävä, ja peikon tehtävä on taluttaa hyönteinen kotipesäänsä. Hyönteiset voivat pelastaa toisiaan niin, että kaksi leikkijää yhdessä juoksee pesään ja molemmat ottavat pelastettavaa kädestä kiinni ja juoksevat pesästä ulos. Jos tässä kohtaa peikko onnistuu kuitenkin koskettamaan jotakuta kolmikosta, jäävät he kaikki kiinni ja peikko voi taluttaa koko kolmikun pesäänsä. Leikki loppuu, kun kaikki hyönteiset ovat jääneet kiinni. Sen jälkeen lasketaan yhdessä,

kuinka monta hyönteistä kumpikin peikko on pesäänsä onnistunut saamaan. Voidaan laskea myös, kuinka monta jalkaa kiinni jääneillä on yhteensä, kuinka monta raajaa jne.

BOBON SUKKULAVIESTI

Tarvitaan: 2 palloa.

Tehdään kaksi yhtä monen leikkijän jonoa. Jonon ensimmäinen vierittää "Bobon pallon" jonossa olevien jalkojen välistä jonon viimeiselle, joka pallon saatuaan juoksee nopeasti jonon ensimmäiseksi. Perille päästyään hän vierittää pallon jälleen viimeiselle jne. Voittaja on se jono, joka on nopeimmin valmis, eli kaikki ovat vierittäneet pallon kertaalleen.

ÄLÄ PUTOA KYDYDISTÄ!

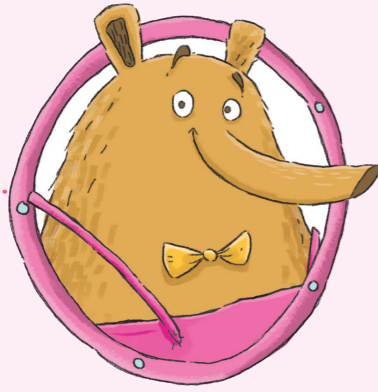
TARVITAAN: leikkivarjo, erilaisia palloja.

Lapset jakaantuvat tasaisesti lattialle tai maahan levitetyn leikkivarjon ympärille ja ottavat sen reunoista kiinni. Varjon keskelle laitetaan aluksi yksi pallo. Leikkijät nousevat seisomaan pitäen edelleen varjosta kiinni ja yrittävät pompauttaa palloa mahdollisimman korkealle ilmaan kuitenkin niin, ettei pallo putoa varjolta. Haastetta leikkiin saa lisäämällä pallojen määrää ja ottamalla mukaan erikokoisia palloja.

RAKENNETAAN MAJA

TARVITAAN: leikkivarjo.

Lapset jakaantuvat tasaisesti lattialle tai maahan levitetyn leikkivarjon ympärille ja ottavat sen reunoista kiinni. Varjoa nostetaan yhdessä samanaikaisesti ja rauhallisesti alhaalta mahdollisimman ylös, jolloin varjo pullistuu kohti kattoa kuin purje. Kun varjoa on nostettu muutaman kerran, lasketaan yhdessä vielä kolme nostoa. Kolmannella kerralla, varjon ollessa mahdollisimman korkealla, kaikki leikkijät astuvat samanaikaisesti varjon alle pitäen tiukasti kiinni varjon reunoista, samalla vetäen varjon selkensä taakse. Varjon laskeutuessa leikkijät istuvat sen reunan päälle, jolloin varjosta muodostuu maja, jonka sisällä kaikki leikkijät istuvat. Majassa ollessa voidaan vaikka laulaa yhdessä laulu tai kertoa tarina.



TAITEILIJA

NOPEAT CROQUIS-LUONNOKSET JA ELÄVÄN MALLIN PIIRTÄMINEN

TARVITAAN: kaikille suttupaperia niteeksi (esim koko A5) ja erilaisia piirtimiä: lyijykynä, värikyniä, vahaliituja tms., kova alusta piirtämisen tueksi, esimerkkejä croquis-piirroksista.

Ämmy tutkii maailmaa taiteiden ja luonnostelee näkemäänsä nopeasti superkynällään. Harjoitellaan tätä taiteilijoille tärkeää työskentelymenetelmää, nopeaa luonnostelua, croquis-piirtämisen avulla.

Kokoonnutaan piiriin tuoleille istumaan. Keskustellaan ensin muotokuvan tekemisen prosessista: mitä on luonnostelu, mitä on croquis-piirtäminen, miksi niitä on tehty jne. Katsotaan esimerkkejä croquis-piirroksista tabletilta tai taidehistorian kirjoista. (Katso ennakkoon valmiiksi sopivat esimerkit.) Voidaan katsoa joitakin tunnettuja taidehistorian muotokuvia ja taiteilijoiden omakuvia, kuten Pablo Picasson, Frida Kahlon, Pekka Halosen tai Helene Schjerfbeckin omakuvia, ja avataan luonnostelun merkitystä teosten luomisprosessissa. (Huomioi tekijänoikeuslaki, pykälä 21, lähde FINLEX).

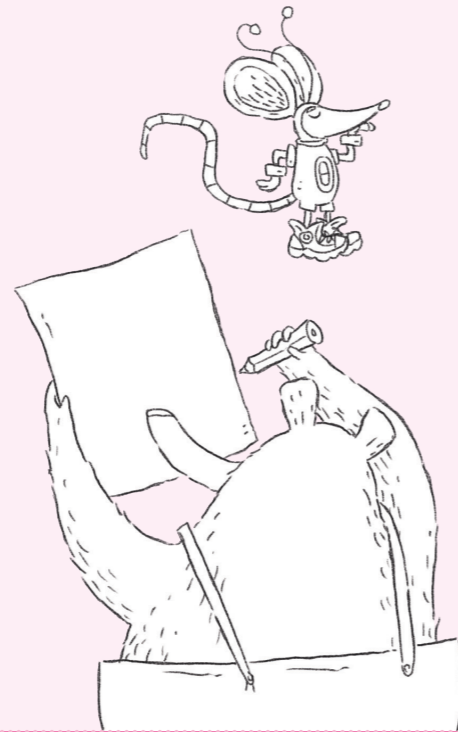
Harjoitellaan ensin asennon tavoittamista kehollisesti: aikuinen näyttää asennon, jonka jokainen toistaa. Lapset voivat vuorollaan tehdä asentoja, joita muut imitoivat.

Siirrytään piirtämään. Lapsista halukkaat saavat toimia mallina. Tehdään ensin "helppoja" asentoja: seisova, istuva, kyykyssä oleva jne. Aikuinen voi aluksi mallintaa lapselle asennon. Kun asento on sovittu, aloitetaan nopea luonnostelu piirtämällä.

Käytetään aikaa 2 minuuttia per luonnos. Toistetaan niin kauan, että jokainen tietää, että tarkoitus on hahmotella nopeasti. Joku lapsista ottaa aikaa esimerkiksi tabletin ajastimella.

Asentoja voi pikku hiljaa vaikeuttaa, esimerkiksi: kontallaan, makuuasennossa, maassa istuen ja käteen nojaten, mytyssä lattialla jne. Luonnoksia syntyy jokaiselle siis paljon, ja paperia saa kuluu.

Kootaan lopuksi luonnokset esille ja tehdään niistä "ranskalainen ripustus", eli luonnokset kiinnitetään vieri viereen koko seinälle lattiasta kattoon. Tätä harjoitusta voi tehdä usein, ja myöhemmin voi kokeilla luonnostelua vesiväreillä. Valmiita luonnoksia voi myös maalata vesivärein.



ÄMMYN TAIDEVINKKI!

Croquis-piirtämisen tarkoitus on lyhyessä ajassa tavoittaa piirtämällä asennon olennainen. Croquis-piirrokset ovat nopeita ja luonnosmaisia. Croquis-piirtämisessä tärkeää on nopea havainnointikyky. Aikaa piirtämiseen voi olla käytössä jopa vain 30 sekuntia. Aluksi piirtämistä harjoitellaan kuitenkin varaamalla siihen aikaa esim. 10 minuuttia, sitten 5 minuuttia jne. Elävästä mallista tehdyt croquis-piirustukset toimivat myös kolmiulotteisen patsaan tekemisen luonnoksena: muovataan savesta pikkupatsaita oma luonnos suunnitelmalla.

VALOKUVA-LEIKKI

TARVITAAN: tablet tai valokuvakirjoja.

Kokoonnutaan yhteen. Tutkitaan valokuvaa taideteoksena. Katsotaan esimerkkejä tabletilta valokuvataiteen historiasta, kuten Henri Cartier-Bressonin tai Robert Doisneun töitä. Aikuinen valitsee esitettävät esimerkit valmiiksi tabletille tai kirjasta. (Huomioi tekijänoikeuslaki, pykälä 21, lähde FINLEX).

Leikitään valokuvaajaa. Tehdään käsillä "kamera" tai oikeastaan rajain. Tutkitaan ympäristöä "rajaimen" takaa. Toisen silmän voi puristaa kiinni, kun kokeilee rajaamista.

Tämän jälkeen siirrytään tekemään ryhmäpotetteja. Jaetaan ryhmä pienempiin, esim. viiden hengen ryhmiin. Ryhmät tekevät vuorollaan pysäytyskuvan aikuisen antamista aiheista. Aihe annetaan ryhmälle niin, etteivät muut kuule. Toiset arvaavat, mitä pysäytyskuvassa tapahtuu. Aiheet kannattaa valita tutuista ja luontevista asioista, kuten ruokailu, leikkiminen, lukeminen jne. Kun leikki tulee tutuksi, lapset voivat keksiä itse aiheita.

Myöhemmin tehdään kamerat jokaiselle (liite s. 240), ja valokuvausleikkiä rikastetaan leikkikameroita käyttämällä. Kameran kanssa tehdään tutkimuksia myös ulkona.

YKSI YHTEEN
-VASTAAVUUS

KUINKA MONTA MEITÄ ON? (ESINEKOLLAASI)

TARVITAAN: erilaisia esineitä oppimisympäristöstä, (kangas), paksua pahvia, liimaa, askartelumateriaaleja esinekollaasia varten: korkkeja, nappeja, tikkuja, piipunrasseja tms.

Kokoonnutaan yhteen. Lasketaan koko ryhmän lasten lukumäärä ääneen useaan kertaan, jotta lukumäärä vahvistuu, ja todetaan tulos.

Aikuinen varaa esille erilaisia esineitä oppimisympäristöstä, kuten leluja, kirjoja ja kyniä, ja laittaa ne esimerkiksi kankaan päälle. Jokainen lapsi ottaa käteensä yhden. Lasketaan esineet ja tarkistetaan, onko esineitä yhtä monta kuin on lapsia ryhmässä. Jokainen voi



esimerkiksi vuorollaan laskea esineen pöydälle, ja samalla lasketaan ääneen.

Seuraavaksi kootaan yhteinen esinekollaasi/romutaideteos. Varataan esille erilaisia askartelumateriaaleja, korkkeja, nappeja, piipunrasseja, helmiä, maitopurkkeja tms. Jokainen lapsi valitsee materiaaleista yhden ja sommittelee sekä liimaa valitsemansa esineen yhteiselle, paksulle pahville. Kokonaisuudesta tulee yhteinen romutaideteos, jossa on esineitä yhtä monta kuin lapsia esiopetusryhmässä.

MEIDÄN JÄLJET

TARVITAAN: pullovärejä, pensseleitä, lakanakangasta.

Tehdään ryhmän käyttöön oma painokangas. Jokainen painaa kankaalle kädenjälkensä. Aluksi kädenjäljen painamista voi harjoitella paperiin.

Yhdessä tehty painokangas voidaan ripustaa esimerkiksi verhoiksi, tai sitä voi käyttää retkillä ja ulkotoiminnassa kokoontumisalustana, siitä voidaan leikata pienempiä paloja ja ommella niistä kaikille vaikka istuinalusta/paikkamerkki.

MEIDÄN ESKARI! (ARKKITEHTUURI, KUVIOT, PINNAT)

TARVITAAN: jokaiselle pala kartonkia ja sakset neliörajaimen (esim. A5-kartonkiin leikattu neliö) tekemistä varten.

Millainen meidän eskari on? Millainen rakennus se on? Millaisia yksityiskohtia/kuvioita/värejä siellä on? Kuinka monta ikkunaa eskarin tilassa on, ja kuinka korkea se on?

Tutkitaan tilaa ja sen yksityiskohtia rajaimen avulla. Katsotaan ensin rajaimen avulla sisätilaa: lattiaa, seiniä, kattoa makuullaan, tuolin pintaa, tyynyn kangasta jne. Keskustellaan: Mikä kohta tilassa sinua viehättää eniten? Miksi? Voidaan tutkia myös pohjapiirrosta ja kulkea sen mukaan tilassa.

UNELMIEN ESKARI

TARVITAAN: jokaiselle paperi (esim. A3-kokoinen kartonki) kyniä, liimaa, sakset, lehtiä, joista voi leikata kuvia osaksi lapsen työtä.

Arkkitehtuurin havainnoinnin jälkeen suunnitellaan ja piirretään Unelmien eskari. Mitä siellä on, millainen tunnelma siellä on, onko kaikilla kaveri, mitä siellä tehdään, voiko siellä olla vaikka liukumäki? Mitä siellä tutkitaan? Mitä välineitä siellä on? Jokaiselle jaetaan paperi, johon suunnitelma piirretään, väritetään ja askarrellaan.

Jokainen saa esitellä valmiin työn ryhmälleen, ja kootaan työt lattialle sitä mukaa vierekkäin. Toista rakentuu pinta-ala. Miten ison alueen lopulta työt peittävät lattiasta? Harjoitellaan samalla esiintymistä, toisten kuuntelemista ja oman vuoron odottamista.

Valmiista töistä voidaan koota yksi yhteinen nide. Rei'itetään jokaisen työhön reiät ja sidotaan työt narulla yhteen. Esiopetustoiminnan suunnittelussa voi hyödyntää näitä lasten piirustuksia. Ne toimivat näin myös pedagogisena dokumenttina. Nide voi myös kiertää jokaisen lapsen kotona vuorollaan, ja sitä voidaan tutkia yhdessä vanhempien kanssa.

OMAKUVA

Tarvitaan: älypuhelin tai digikamera ja tulostin tai vaihtoehtoisesti värikynät ja paperia, tietokone.

Pyydetään huoltajilta tarvittavat luvat ja valokuvataan jokainen ryhmän eskarilainen. Muotokuvat tulostetaan noin postikortin kokoisina tulosteina. Vaihtoehtoisesti lapset voivat piirtää omakuvat. Kuvat voidaan laminoida, ja ne kiinnitetään oppimisympäristöön.

Lapset voivat kirjoittaa itse nimensä tietokoneella, valita nimeensä mieleisen fontin ja värin. Laminoidut nimilaput kiinnitetään omakuvien päälle. Kuvan ja nimen yhdistäminen tukee lukemaan oppimisen taitoja, kun nimen yhdistää kuvaan logografisesti.

Vinkki: Luodaan ryhmään päivittäinen rutiini: Lapsi aloittaa eskaripäivänsä aina oman kuvansa luota. Nimitaulusta etsitään oma nimi oman kuvan päälle. Olen tullut eskariin, eskaripuuhat voivat alkaa.

OMA RYHMÄKUVA

Tarvitaan: digikamera tai älypuhelin. Asetutaan muodostelmaan ryhmäkuvaa varten. Voidaan ottaa tunnelmaltaan erilaisia, virallisempia ja rennompia kuvia. Kuvataan eskariryhmä esimerkiksi neljä kertaa lukuvuoden aikana: syksyllä, talvella, keväällä ja ennen kesälomaa. Kirjoitetaan ryhmän kalenteriin valmiiksi tulevat kuvauspäivät. Tutkitaan ja ihmetellään lasten kasvua kuvista. Huolehditaan, että kuvausluvut ovat kunnossa.

TUNTEET TUTUIKSI

TARVITAAN: tunnekortteja/lehtiä, joista etsitään kuvia erilaisista tunteista, peilejä, kamera.

Tunnistetaan tunteita kuvista ja keskustellaan niistä. Kokeillaan tehdä iloinen/surullinen/pelokas/jännittynyt ilme ja katsellaan ilmeitä peilistä. Kuvataan ilmeet kameraa tai tablettia käyttäen tai piirretään erilaiset tunteet.



KOTITEHTÄVÄ

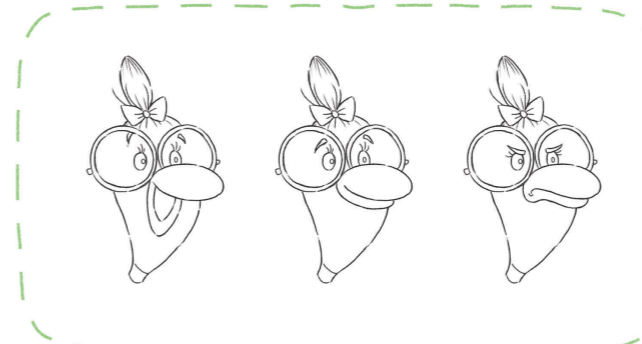
1. Miten sinä autoit kotona viikonloppuna? Piirrä.



2. Miten auttaminen sujui? (Kotiväki kirjoittaa.)



3. Miltä auttaminen tuntui? Ympyröi.



4. Väritä kuva.

Kerro kotona, keitä hahmot ovat.

1. Auta seikkailijat superesineiden luo. Kulje reitti ensin sormella, sitten kynällä.

2. Värittäkää yhtä monta helmeä kuin ryhmässänne on lapsia.

3. Etsi yhtä monta esinettä kuin kuvassa. Piirrä esineet.

1. Seurataan reittejä ensin sormella ja sitten kynällä.

- 2.**
- Väritetään niin monta helmeä kuin ryhmässä on lapsia.
 - Tehtävä voidaan tehdä niin, että kukin värittää helmet omaan kirjaansa. Tällöin edetään yhtä aikaa ja sanotaan yhdessä aina sen lapsen nimi, jonka helmeä väritetään. Vaihtoehtoisesti jokainen voi käydä värittämässä oman helmen kaikkiin kirjoihin. Tällöin asetetaan kirjat vierekkäin ja kukin etenee kirjalta toiselle vuorotellen. Jokainen lapsi voi valita oman lempivärisä kynistä.
 - Lasketaan lopuksi väritetyistä helmistä, montako lasta on ryhmässä. Varmistetaan laskemalla lapset.

- 3.**
- Ennen tehtävää harjoitellaan yksi yhteen -vastaavuutta yhdessä noppaleikin avulla. Heitetään noppaa, ja lapset muodostavat silmälukua vastaavia ryhmiä tai hakevat ympäristöstä sitä vastaavan määrän esineitä.
 - Etsitään ja haetaan ulkona tai sisällä yhtä monta esinettä kuin kuvassa on. Piirretään löydetyt esineet kuvan viereen.

1. Missä kuvassa Vipi on surullinen? Ympyröi sinisellä. Missä kuvassa Vipi on iloinen? Ympyröi punaisella.

2. Mitä sarjakuvassa tapahtuu? Kerro. Väritä kuvat.

3. Suunnittele ja piirrä ryhmällesi logo.

4. Mikä muuttuu? Etsi 5 eroavaisuutta. Merkitse X.

- 1.**
- Keskustellaan Vipin kuvista ja tunnistetaan ja nimetään tunteet yhdessä. Ympyröidään surullinen ja iloinen Vipi. Voidaan keskustella: Missä tilanteissa tuntuu iloiselta, surulliselta, pelokkaalta...?

- 2.**
- Keskustellaan sarjakuvasta yhdessä. Mitä kuvissa tapahtuu? Miksi Boboa harmittaa? Lapset voivat kertoa kuvista pienen tarinan parilleen. Mietitään, miten hyvä ystävä toimisi tilanteessa. Miten Boboa voisi auttaa tai lohduttaa?

- 3.**
- Jokainen suunnittelee ja piirtää eskariryhmälle logon. Ennen tehtävää tutkitaan erilaisia lapsille mahdollisesti tuttuja logoja (urheiluseurat, huvipuistot jne.). Keskustellaan: Mikä on logon tarkoitus? Mitä eskariryhmän logossa voisi olla? (Ryhmän nimi / alkukirjain / mukavin tekeminen jne.). Kopioidaan valmiit logot lasten kirjoista ja tehdään niistä näyttely. Suunnitelmista voidaan yhdessä valita ryhmän yhteinen logo.

- 4.**
- Tehtävässä etsitään ja merkitään kuvissa olevat 5 eroavaisuutta.

1. Mitkä alkavat samalla äänneellä? Yhdistä.

2. Etsi sama sana. Yhdistä.

MITKÄ SANAT KUULOISTAVAT MELKEIN SAMALTA?

3. Minkä viestin lapset lähettävät kotiin? Kirjoita alkukirjaimet.

4. Kirjoita oma nimesi. Kokeile kirjoittaa myös kuvilla.

5. Mitä Lilli näkee? Värä A-kirjaimella merkityt alueet.

1. Kelluvatko esineet? Merkitse arviosi punaisella. Kokeile. Merkitse tulos sinisellä.

KOKEILIN MYÖS:

2. Tee muoviluvahasta kelluva vene. Piirrä vene.

KUINKA MONTA LEGOPALIKKAA PYSY VENEEN PÄÄLLÄ? PIIRÄ KUVAAN.

3. Pelaa parin kanssa. Kumpi saa ensin rivin täyteen?

4. Piirrä kuvat. Esittele ne parillesi.

Tästä innostuin: Tämän opin: Hauskinta, mitä teimme yhdessä:

MINÄ INNOSTUIN LILLIN ETSINNÄSTÄ.

1. Sanotaan sanat yhdessä. Minkä sanojen alussa kuuluu sama äänne? Yhdistetään kuvat.
2. Lapset etsivät saman sanan/sanahahmon ja yhdistävät.
 - Sanoista muodostuu 3 riimiparia. Opettaja avaa riimiparin idean (sanojen samankaltaisuus). Mikä sanoista rimmaa sanan "suu" kanssa?
3. Ennen tehtävää tutustutaan yhdessä kirjan etukannen liepeessä olevaan tietokoneen näppäimistöön (esim. Kirjan näppäimistöön tutustumisleikki s. 10).
 - Etsitään näppäimistöä kuvat ja niitä vastaavat kirjaimet. Lapset kirjoittavat kirjaimet niille varattuun ruutuun. Tutkitaan sanaa yhdessä, maistellaan äänneitä. Mikä sana kirjaimista muodostuu?
4. Lapset kirjoittavat oman nimensä sekä kirjaimin että kuvin.

5. Luetaan Lillin tarina. Keskustellaan tarinasta.
 - Tehdään Lilli seikkailee -tehtävä. Lapset värittävät A-kirjaimella merkityt alueet piilokuvasta. Mitä Lilli näkeekään taivaalla? (tähtien)

LILLIN TARINA:

MITÄ PIMEYS KÄTKEE?

Lilli päätti kiinnittää rakentamansa kaarna-aluksen oikein näkyvälle paikalle.

- Siitä lapset tietävät heti, että olen täällä vastarannalla, Lilli tuumi.

Lillin kömpi ylös töyräälle. Planeetan valo alkoi hiljalleen himmetä ja kuu kohosi taivaalle.

- Kummallista, Lilli tuumi. - Täällähän on pimeää kuin Kutkulin peikkoluolassa. Pitäisi-köhän minun vetäytyä kuoreeni turvaan?

Lilli tunnusteli pimeää tuntosarvillan. Silloin se näki kimaltelevat tähdet.

- Kun on pimeää, voi nähdä avaruuden! Ja minä kun luulin, että vain valossa voi nähdä kaiken. Ihmeellistä.

Lilli tuijotti lumoutuneena täysikuuta ja tähtiä. Ystävälliset yöperhoset lentelivät hopeisen veden yllä. Ei tarvinnut pelätä lainkaan.

1. Tehtävässä tutustutaan kellumisen ja uppoamisen käsitteisiin. Keskustellaan siitä, miten Lilli-kotilo pääsi joen yli tarinassa: kaarnaveneellä, joka pysyy veden pinnalla eli kelluu. Mitkä tutuista esineistä kelluvat ja mitkä uppoavat? Lapset tekevät ennako-oletukset ja kokeilevat. Keskustellaan havainnoista yhdessä.
 - Mitä yhteistä on uppoavilla esineillä?
 - Mitä yhteistä on kelluvilla esineillä?
 - Kelluuko jokin esineistä syvemmällä kuin jokin toinen?
 - Uppoako jokin esine vasta jonkin ajan kuluttua?
2. Tarinassa Bobo tekee pallostaan veneen. Jaetaan lapsille muoviluvahapallot ja kokeillaan, miten muoviluvahasta saa tehtyä kelluvan veneen. Montako lego-palikkaa veneen päällä saa pysymään? Voidaan tehdä myös yhteinen, isompi muoviluvahavene.
 - Miten muoviluvahan muoto vaikuttaa kellumiseen?
3.
 - Tarvitaan: noppa ja esimerkiksi nappeja pelimerkeiksi.
 - Peliä pelataan pareittain. Heitetään noppaa vuorotellen ja asetetaan nappi tai muu pelimerkki nopan silmälukua vastaavan ruudun päälle. Ensimmäisenä rivin täyteen saanut pelaaja voittaa.

4. Ennen jakson arviointiin liittyvää piirustustehtävää lapset keskustelevat pareittain jakson sisällöistä kirjaa selaillen. Mitä kaikkea jakson aikana tapahtui? Mitä harjoiteltiin? Mikä oli helppoa? Mikä oli vaikeaa?
 - Lapset piirtävät kuvat ja esittelevät ne parilleen.



Esineet kelluvat, jos niiden tiheys on pienempi kuin veden. Vettä tiheämmät esineet sen sijaan uppoavat. Tiheys ilmoittaa, kuinka suuri massa on yhdellä tilavuusyksiköllä ainetta. Vene kelluu veden pinnalla, koska veneen muoto vähentää koko systeemin tiheyttä. Samoin pesusieni kelluu, kunnes sen sisällä oleva ilma korvautuu vedellä. Esineen upotessa kupliminen johtuu siitä, että ilmakuplat pyrkivät veden pintaan.

LAPSIRYHMÄN HYVINVOINNIN HAVAINNOINNIN TUEKSI

1. Millaisissa tilanteissa lasten toiminnassa esiintyy yhteishenkeä ja sitoutumista?

2. Miten esiopetusryhmässä näkyy ilo, toisesta välittäminen ja myötätunto?

3. Millaiset tilanteet herättävät ryhmässä positiivisia tunteita?
Miten myönteisiä tilanteita voidaan lisätä?

4. Miten lasten onnistumiset huomioidaan arjessa?

RYHMÄN OPETTAJIEN OMAN TOIMINNAN HAVAINNOINNIN TUEKSI

1. Miten puhun lapsille?

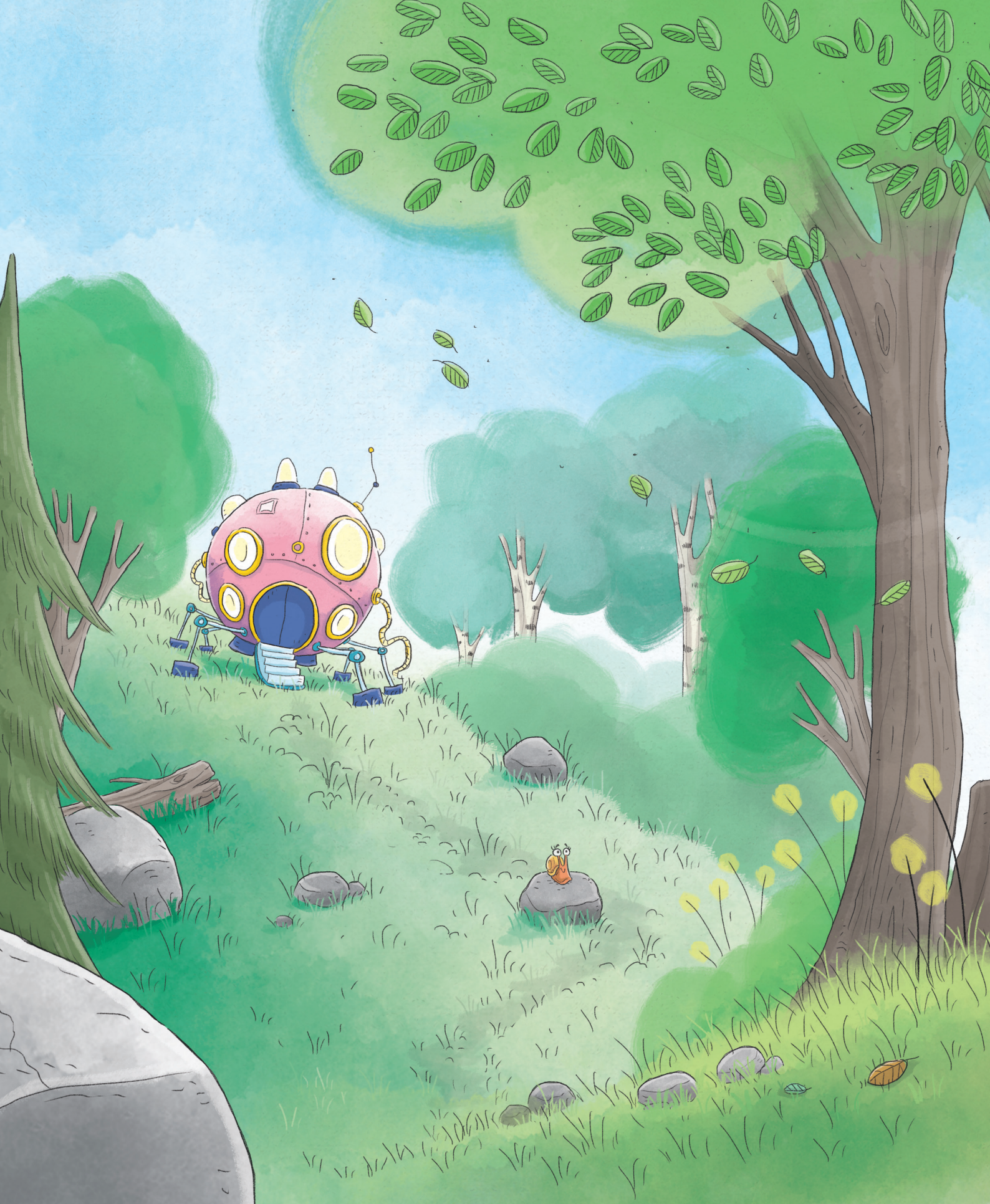
2. Miten me aikuiset iloitsemme yhdessä onnistumisista?

3. Miten lapset suhtautuvat meihin aikuisiin, ja miten me suhtaudumme heihin?

4. Miten olemme vuorovaikutuksessa lasten kanssa?

5. Miten käytän ääntäni? (millainen äänensävy, puheen nopeus jne.)

6. Miten kasvattajien sensitiivisyys näkyy ryhmässämme?



Aino Gunn
Heli Hemilä
Jerkka Laakkonen
Reetta Niemelä
Teemu Juhani

TILAUKSET JA TIEDUSTELUT:

www.lastenkeskus.fi
Puh. (09) 6877 4530
tilaukset@lastenkeskus.fi

Kirjavälitys Oy
kvtilaus@kirjavalitys.fi



www.lastenkeskus.fi