



*Pedagoginen  
tehtäväpaketti*



# *Pedagoginen tehtäväpaketti*

Pääosassa pää on kuvitettu aivoterveyskuunnelmasarja videomuodossa. Tämä tehtäväpaketti sisältää kuunnelmasarjaan liittyviä monialaisia tehtäviä. Paketti tukee kuunnelmasarjan sisältöjen hahmottamista ja sisäistämistä hauskojen, toiminnallisten tehtävien avulla. Tehtävien tukena voi käyttää myös taustatietoja, joita on koottu erilliseen Pääasioita-dokumenttiin.

Tehtävät on jaoteltu viiteen osaan kuunnelmasarjan eri jaksojen mukaisesti. Kuunnelmat voi kuunnella ja katsoa jakso kerrallaan ja tehdä kunkin jakson jälkeen siihen liittyviä tehtäviä. Koko kuunnelmasarjan voi myös kuunnella kerralla ja valita sen jälkeen omalle ryhmälle sopivat tehtävät palauttamaan mieleen sarjan sisältöjä. Kuunnelma ja tehtäväpaketti toimivat myös oivallisena pohjana luokan tai koko koulun projektiviikon toteuttamiseen.

Paketista löytyvät tehtävät on jaettu luokkiin, joilla kullakin on oma kuvakkeensa. Toisissa painopisteenä on liikunnallisuus, toisissa kuvataide ja niin edelleen. Kaikki tehtävät perustuvat kokemuspohjaiseen oppimiseen. Tehtäviä voi toteuttaa kevyemmin tai syventyä niihin pidempään. Annetut aika-arviot tehtävien tekemiseen ovat suuntaa-antavia. Arviot kestoista on tehty ajatellen noin 20 osallistujaa. Sovella tehtäviä rohkeasti omalle ryhmällesi sopiviksi!

10–15-vuotiaat ovat merkittävässä vaiheessa aivojen kannalta. Juuri silloin tapahtuu tärkeää kehitystä, aivot muovautuvat vauhdilla. Ja monet aivoille hyvää tekevät asiat, kuten ulkoilu ja liikkuminen, lepääminen, nauru, luovuus, musiikki, uusien asioiden opettelu ja yhdessä syöminen, ovat myös oikeasti kivoja. Omilla valinnoilla voi vaikuttaa todella paljon sekä nykyhetkeen että tulevaisuuteen!



# Tehtävien sisällysluettelo:

## 1. Päämääränä Pääkaupunki, sivut 4–5

- 1.1. Reflektointi: Kuullun jäsentäminen
- 1.2. Leikki: Aivot hereille!
- 1.3. Liikunta: Verisolut kuljettavat ravintoa
- 1.4. Projekti: Aivojen osat
- 1.5. Kotitehtävä: Porukkaa Pääkaupungissa

## 2. Sapuskaa, sivut 6–7

- 2.1. Leikki: Verensokeri-läpsy
- 2.2. Liikunta: Pilkotaan sokerit
- 2.3. Kuvataide: Unelmiesi terveellinen ruokapöytä
- 2.4. Ilmaisui: Buffet-pöytä
- 2.5. Kotitehtävä: Syödään yhdessä!

## 3. Happihypelyn tarpeessa, sivut 8–9

- 3.1. Ilmaisui: Stressihahmo-kilpailu
- 3.2. Kuvataide: Mene metsään!
- 3.3. Ilmaisui: Naurujooga
- 3.4. Projekti: Koulunne unelmien liikuntapihan suunnittelu!

## 4. Aivopesu, sivut 10–11

- 4.1. Ilmaisui: Muistopatsaat
- 4.2. Kuvataide: Jäsentyvien Muistojen Kammio
- 4.3. Reflektointi: Pikarentoutus
- 4.4. Liikunta: Aivopesuhippa
- 4.5. Reflektointi: Unijana
- 4.6. Projekti: Unipäiväkirja

## 5. Himmeätä päälliköintiä, sivut 12–13

- 5.1. Leikki: Muistitanssi
- 5.2. Reflektointi: Väittely
- 5.3. Kuvataide: Taidot käsissä
- 5.4. Kotitehtävä: Uudet seikkailut...

## Kuvakkeet:



Leikki



Reflektointi



Liikunta



Kuvataide



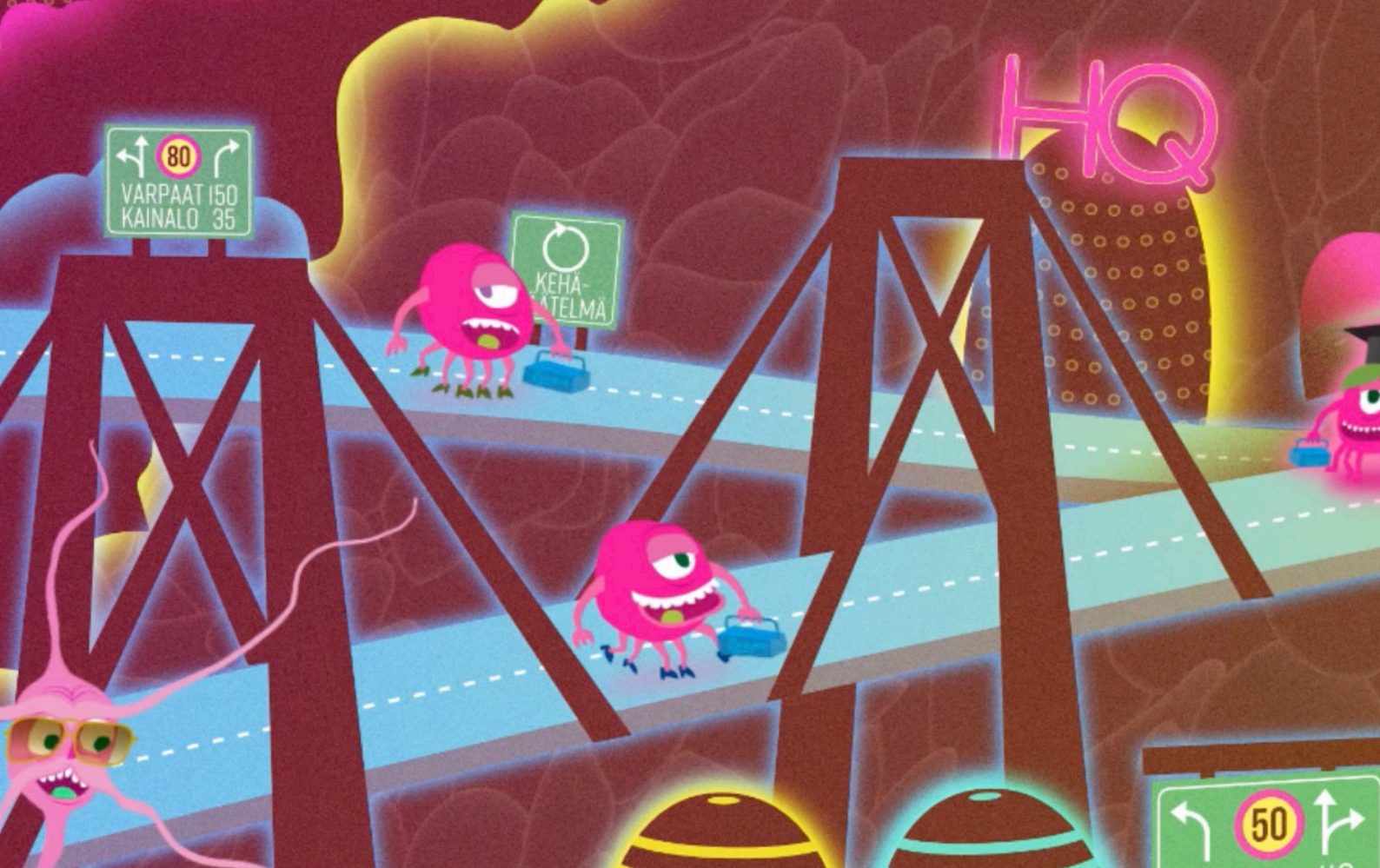
Kotitehtävä



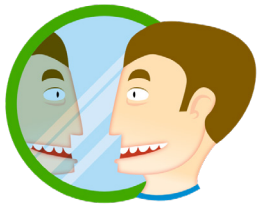
Ilmaisui



Projekti



# 1. Päämääränä Pääkaupunki



## 1.1. Reflektointi: Kuullun jäsentäminen (noin 15 minuuttia)

Muistelkaa keskustellen tai kirjoittaen, keitä hahmoja tarinassa tavattiin. Voitte myös ammentaa heistä tietoa nähtyjen kuvien perusteella.



## 1.2. Leikki: Aivot hereille! (noin 15 minuuttia)

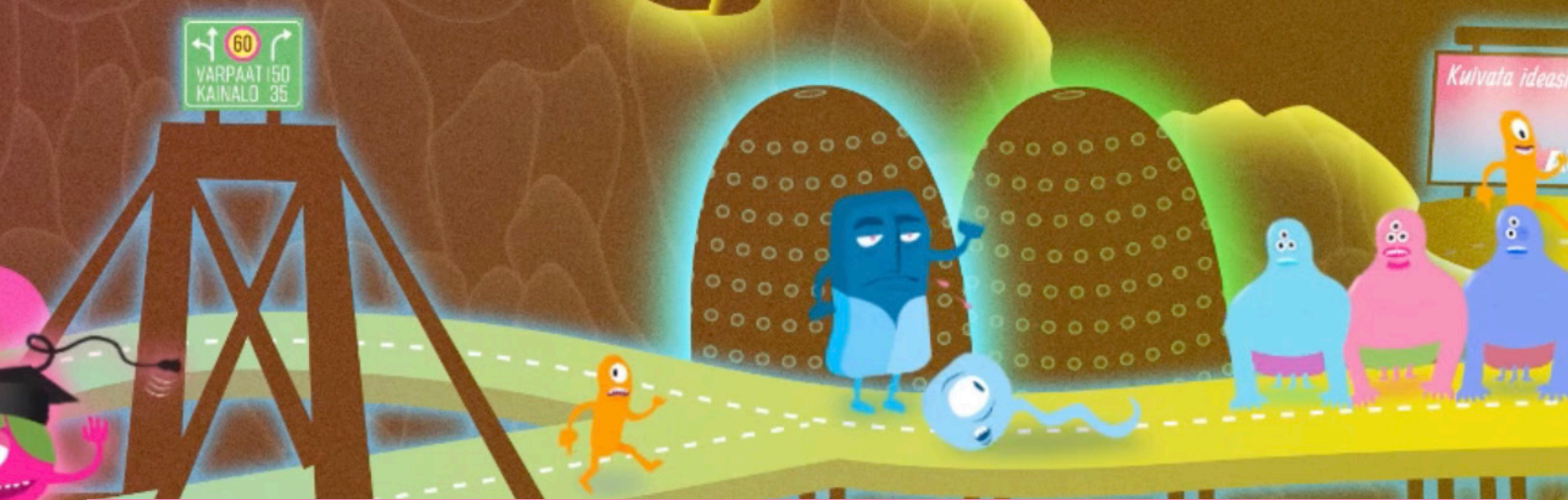
Asettukaa piiriin seisomaan. Yksi oppilas menee piirin keskelle, tekee käsivarsistaan viisarin ojentamalla kädet suoriksi eteen ja sulkee silmänsä. Oppilas alkaa pyöriä piirin keskellä silmät suljettuina ja pysähtyy sattumanvaraisesti. Heti pysähtyttyään, ennen silmien avaamista, oppilas sanoo selkeällä äänellä yhden neljästä "aivoasiasta". Se oppilas, jota viisari osoittaa, sekä hänen kummallakin puolellaan seisovat oppilaat rakentavat ääntä pitävän kuvan ohjeen mukaisesti. Leikissä on tärkeää reagoida nopeasti.

Jos kuvan rakentaminen kestää liian kauan, joku rakentaa eri kuvaa kuin on pyydetty tai pitää "väärää ääntä", vaihtaa "virheen" tehnyt oppilas paikkaa keskellä olevan oppilaan kanssa. Opettaja voi toimia tässä leikissä tuomarina. Tärkeintä on aivojen herätely, refleksit, yhdessä toimiminen ja hassuttelu!

### "Aivoasiat"

- Punasolu: keskellä oleva oppilas on punasolu ja tekee kehollaan pyöreän muodon. Kaksi vierustoveria ovat happimolekyylejä, jotka tarrautuvat punasolun kumpaankin jalkaan. Kaikki pitävät puusutusääntä.
- Hermosolu: Kaikki kolme oppilasta tarttuvat nopeasti toisiaan käsistä muodostaen hermoverkon ja pitävät sähkön ääntä.
- Ruoka-aine: Keskellä oleva oppilas on paahtoleipä. Hän nostaa kätensä ylös. Viereiset oppilaat ottavat toisiaan käsistä kiinni ja sulkevat paahtoleivän "paahtimen sisälle". Leipä hyppii ylös alas ja pitää boing-boing-ääntä.
- Uni: Kaikki kolme oppilasta nukahtavat. Keskimäinen oppilas toimii olkapäänä vieruskaverilleen. Kaikki pitävät kuorsauksen ääntä.





## Pääasioita

Jokaisen jakson kohdalle verkkopalvelussa on koottu sen teemoihin liittyvä hauskoja faktoja ja pohdittavia asioita.

Nämä faktaosiot on myös koottu yhteen Pääasioita-dokumenttiin, jossa on myös lisätietoa kuunnelmissa esiintyvistä termeistä sekä aivojen eri osista ja niiden toiminnasta. Dokumentista löytyy myös Pääosassa pää -aineistojen lähdeluettelo

Pääasioita-dokumentti löytyy verkkopalvelun Opettajalle-osiosta.

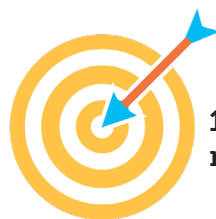
”Aivoasioiden” termit on hyvä käydä läpi oppilaiden kanssa ennen leikkimistä (esimerkiksi punasolut kuljettavat happea, hermosolut välittävät viestejä toinen toisilleen ja niin edelleen). Tukimateriaalina voi käyttää Hauskoja faktoja ja pohdittavaa -osioita, jotka löytyvät verkkosivuilla kunkin jakson kohdalta ja hiukan laajennettuina Pääasioita-dokumentista.



### 1.3. Liikunta: Verisolut kuljettavat ravintoa (noin 15 minuuttia)

Pyydä oppilaita asettumaan lattialle tiiviisti vierekkäin makaamaan, kädet pään yläpuolelle ojennettuina. Lattialla olevat oppilaat ovat verisoluja. Kukin oppilas menee vuorollaan seisomaan verisolujen muodostaman jonon päähän ja sanoo ääneen mitä ravintoa on, esimerkiksi: ”Olen mandariini”. Hän asettautuu sitten varovasti verisolujen päälle pitkitäin makaamaan. Verisolut alkavat kuljettamaan ravintoa kierimällä eteenpäin, samaan suuntaan, jolloin ravintoaine kulkeutuu heidän päällään jonon päähän. Kierieessään, verisolut hokevat lattialla ääneen sitä ravintoainetta, jota ovat kuljettamassa: ”mandariini, mandariini...”

Ennen leikkimistä voidaan käydä läpi ajatus siitä, että ravintoaineet kulkeutuvat elimistössämme juuri veren ja verisolujen avulla. Se on tärkeä tehtävä!



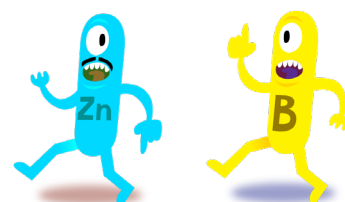
### 1.4. Projekti: Aivojen osat (noin 45 minuuttia)

Etsikää esimerkiksi verkosta aivojen rakennetta kuvaavia kuvia ja tutkikaa missä eri aivojen osat sijaitsevat. Ryhmille voidaan myös jakaa eri osia aivoista ja antaa tehtäväksi niiden toiminnan ja tehtävien etsiminen. Lopuksi kukin ryhmä esittelee toisille oman aivojen osansa ja sen toiminnan. Tukimateriaalina voi käyttää myös Pääasioita-dokumenttia.



### 1.4. Kotitehtävä: Porukkaa Pääkaupungissa (noin 15 minuuttia)

Pyydä oppilaita suunnittelamaan kotona yksi pääkaupungin asukas, piirtämään siitä kuva ja kirjoittamaan, mikä ja millainen tämä pääkaupunkilainen on. Asukkaat voivat olla esimerkiksi puna- tai valkosoluja, hermosoluja, glia-soluja tai ravintoaineita.





## 2. Sapuskaa



### 2.1. Leikki: Verensokeri-läpsy (noin 15 minuuttia)

Asettukaa piiriin seisomaan kasvot kohti piirin keskustaa. Piirissä seisovat oppilaat ovat hermosoluja, jotka välittävät viestejä toinen toisilleen. Viesti lähetetään kääntymällä kohti vieruskaveria ja samalla lyömällä kädet hänen kanssaan yhteen. Seuraava laittaa viestin samalla tavalla eteenpäin omalle vieruskaverilleen. Testatkaa viestin lähettämistä muutama kertaan, koittakaa pysyä yhteisessä rytmissä.

Kun periaate on selvillä, lisätään haastetta: Verensokeri vaikuttaa olennaisesti hermosolujen kykyyn välittää viestejä. Kun verensokeri on alhainen, kulkevat viestit hitaasti, kun verensokeri nousee, nopeutuu viestinvälitys. Viestin kulkiessa piirissä, opettaja kertoo milloin verensokeri alkaa laskea (rytmi hidastuu), milloin se on tosi alhaalla (rytmi on todella hidas) ja milloin taas verensokeritasot alkavat nousta (rytmi kiihtyy) ja milloin tasot ovat huipussaan (viesti kulkee niin kovaa kuin mahdollista) ja niin edelleen.

Leikkiä voi leikkiä myös sanallisella viestillä. Lyhyt lause kiertää oppilaalta toiselle ringissä (esimerkiksi

”ottaa maitopurkin...välitetään”) niin, että oppilaat esittävät yhdellä kierroksella ”nuupahtaneita hermosoluja” (verensokeri alhaalla) ja toisella ”vikkeliä hermosoluja” (verensokeri kohdallaan).



### 2.2. Liikunta: Pilkkotaan sokerit (noin 15 minuuttia)

Leikki toimii polttopallon tavoin. Piirtäkää maahan rinki. Polttaja on entsyymi. Leikin aluksi kaikki sokereit ( muut oppilaat) ovat ringin sisällä yhdessä köntissä. Sokereit eivät saa irrota toisistaan. Entsyymi alkaa pilkkomaan sokeria heittämällä palloa. Kaikki ne oppilaat, johon entsyymien pallo osuu, irtoavat köntistä. Irronneet sokereit pääsevät imeytymään eli poistuvat polttoringistä ja muuttuvat polttajiksi. Mikäli köntissä olevien ote toisistaan herpaantuu, liittyvät myös irronneet oppilaat entsyymeiksi ringin ulkopuolelle.

Ennen leikkimistä on hyvä selittää, että entsyymit pilkkovat sokereita elimistössämme, muuten ne eivät pääse imeytymään. Maahan piirretty polttopalloympyrä esittää seinämää, jonka läpi sokereit imeytyvät.





### 2.3. Kuvataide: Unelmiesi terveellisen ruokapöytä (noin 45 minuuttia)

Tehkää kuvataidetyö piirtämällä, maalaamalla tai lehdistä kuvia leikaten. Anna oppilaille aiheeksi "Unelmieni terveellinen ruokapöytä". Korosta oppilaille, että kuvan pöydässä on terveellisistä ruoka-aineista VAIN sellaisia, joista he itse oikeasti pitävät.



### 2.4. Leikki: Buffet-pöytä (noin 20 minuuttia)

Leikissä oppilaat rakentavat terveellisen ja epä-terveellisen buffet-pöydän käyttämällä kehojaan. Raivatkaa lattialta tila, joka esittää pöytää. Yksitellen oppilaat lisäävät ruoka-aineita tai ruokalajeja pöytään oman mielensä mukaan, riippuen siitä rakennetaan-ko terveellistä vai epäterveellistä buffetia.

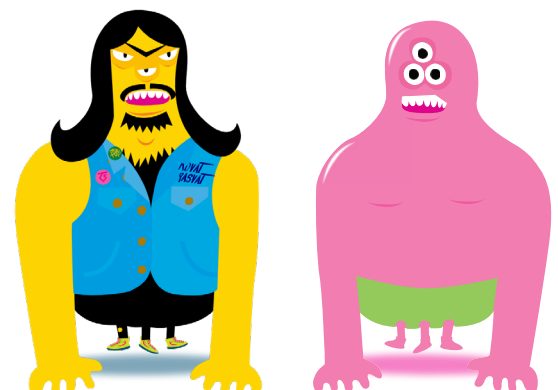
Ensimmäinen oppilas kävelee pöytään ja sanoo esimerkiksi: "Olen hampurilainen" ja ottaa hampurilaisasennon pöydällä. Seuraava oppilas kävelee pöytään ja sanoo esimerkiksi: "Olen majoneesi hampurilaisen sisällä" ja asettautuu hampurilaisen keskelle. Oppilaat

voivat kukin olla omia ruoka-annoksiaan tai lisätä toisen annokseen elementtejä, kuten majoneesia hampurilaiseen tai strösseliä jäätelöön ja niin edelleen.



### 2.5. Kotitehtävä: Syödään yhdessä!

Kattakaa kotona ruokapöytä ja syökää yhdessä perheen kanssa. Keskustelkaa jälkikäteen luokassa kotitehtävästä: Onnistuiko koko perheen kokoontua yhteen ruokailemaan? Jos ei, niin mistä syystä? Mitä söitte? Kuinka usein syötte yhdessä? Miltä yhdessä perheen kanssa syöminen tuntuu? Keskustelkaa myös siitä, mikä auttaisi perheitä syömään enemmän yhdessä.





## 3. Happihyppelyn tarpeessa



### 3.1. Ilmaisuu: Stressihahmo- kilpailu (noin 45 minuuttia)

Stressihahmokilpailu on kuin TV:stä tuttu sketsihahmokilpailu mutta sellaisella lisäyksellä, että kaikki oppilaiden luomat sketsihahmot ovat todella stressaantuneita. Aluksi voidaan keskustella yhdessä, miten stressi vaikuttaa ihmiseen - millainen on stressaantunut ihminen?

Tehtävän voi toteuttaa luokasta löytyvillä "tarpeistoilla" tai antaa hahmon suunnittelun kotitehtäväksi niin, että oppilaat voivat tuoda hahmon asun ko-toaan.

Purkukeskustelu: Mitä yhtäläisyyksiä huomasit hahmojen välillä? Oletko sinä joskus stressaantunut?

Miksi? Miltä tai missä stressi tuntuu? Mikä sinulla auttaa stressiin?



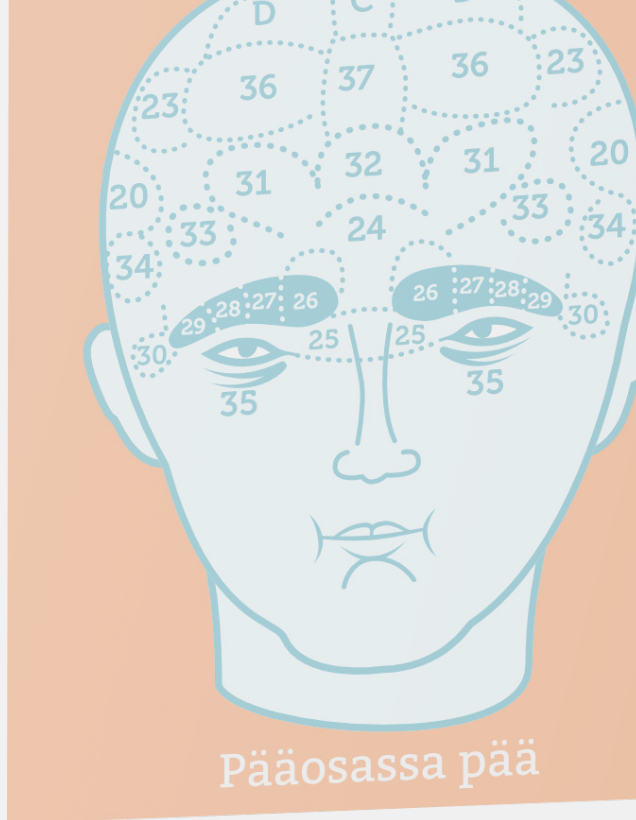
### 3.2. Kuvataide: Mene metsään! (varaa taideteosten tekemiseen ja katsomiseen noin 1 tunti)

Tehkää yhdessä pieni retki luontoon. Ottakaa retken aikana hetki, jolloin olette aivan hiljaa. Kuunnelkaa ympäristön ääniä.

Toteuttakaa ympäristötaideteos pienryhmissä. Taideteoksissa saa käyttää vain metsästä löytyviä asioita. Kun teokset ovat valmiit, esitelkää teokset muille ryhmille.

Keskustelkaa luokassa, miten käynti luonnossa vaikutti teihin.

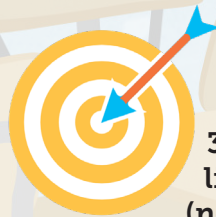




### 3.3. Ilmaisutehtävä: Naurujooga (noin 5 minuuttia)

Asettukaa seisomaan rinkiin, katseet kohti ringin keskustaa. Munakelloon/ puhelimen ajastimeen asetetaan "nauruaika" esimerkiksi 3 minuuttia. Kaikkien tulee nauraa kunnes kello pirisee. Opettaja voi kannustaa oppilaita aloittamalla naurun. Uskokaa pois, se tarttuu!

Keskustelua: Miltä nauraminen tuntui? Miksi nauru tarttuu? Missä kohtaa kehoa nauru tuntuu? Mitä kehossa tapahtuu kun nauraa?

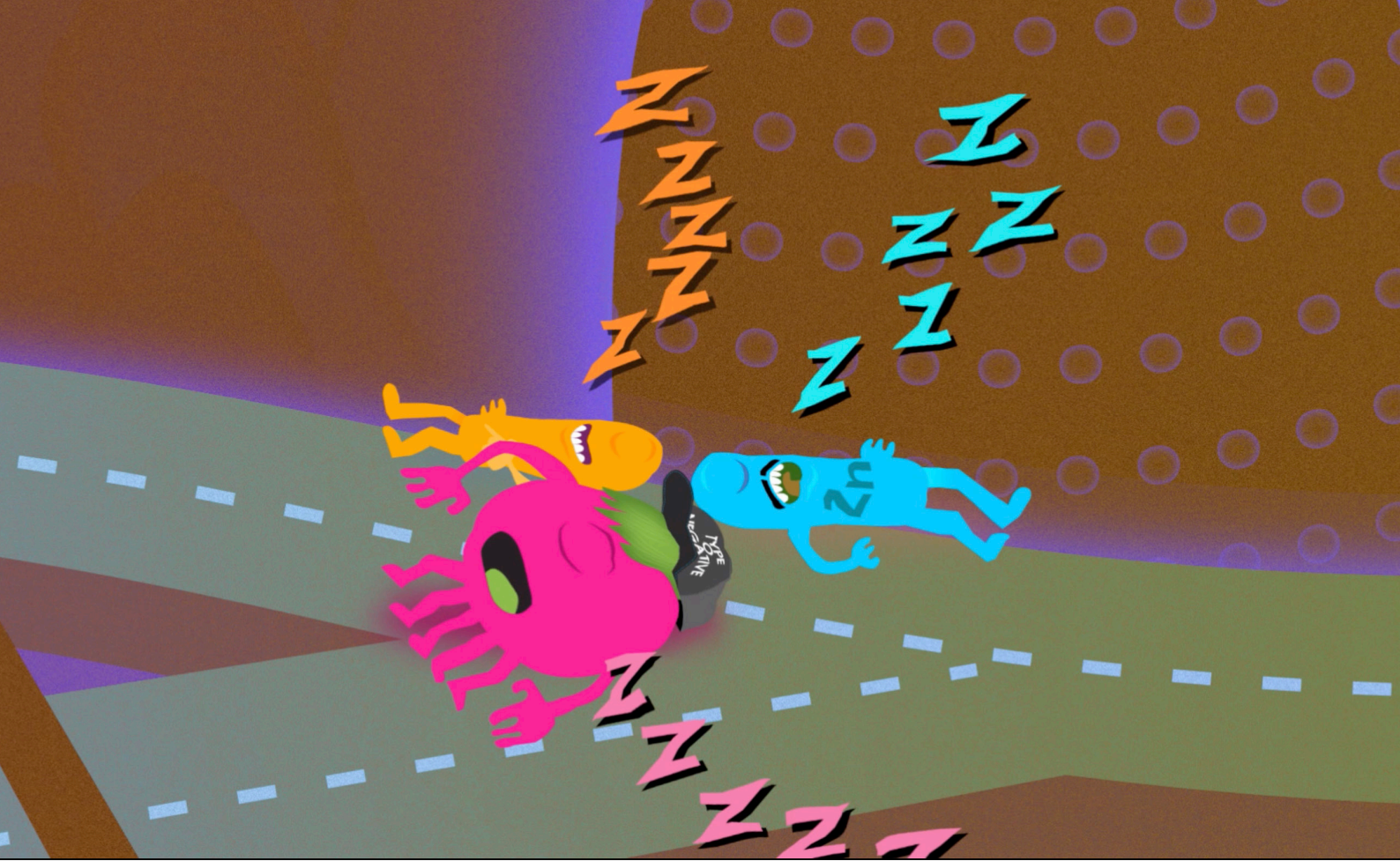


### 3.4. Projekti: Koulunne unelmien liikuntapihan suunnittelu (noin 45 minuuttia)

Piirtäkää suurelle paperille koulunne pihan pohjapiirros. Miettikää yhdessä tai pienryhmissä minkälainen piha kannustaisi teitä liikkumaan. Mitä pihalla voisi olla? Esimerkiksi liikuntavälineitä, kiipeilytelineitä, viheraluetta, jalkapallokenttiä, uima-altaita - vain taivas on rajana!

Piirtäkää suunnitelmianne paperille, leikatkaa ne irti ja asetelkaa ja liimatkaa ne pohjapiirrokseseen.





## 4. Aivapesu



### 4.1. Ilmaisuu: Muistopatsaat (noin 20 minuuttia)

Jakautukaa kolmen hengen ryhmiin. Yksi ryhmästä on muistelijä ja kaksi muuta ovat muistelijan "muovailuvahaa". Muistelijä muoaa kahdesta muovailtavasta still-patsaan eilisen päivän muistosta tai tapahtumasta. Kun patsaat ovat valmiit, muu luokka arvaa mitä muistoa patsas voisi kuvata eli mitä muovailijalle on edellisenä päivänä tapahtunut.



### 4.2. Kuvataide: Jäsentyvien Muistojen Kammio (noin 45 minuuttia)

"Jäsentyvien muistojen kammiossa kokemuksenne muuttuvat tiedoksi ja pysyvät muistojäljet syntyvät".

Askarrelkaa, piirtäkää tai maalatkaa viimeisen viikon tapahtumista omat Jäsentyvien Muistojen Kammionne: Mitä hetkiä, tapahtumia ja kokemuksia muistat viime viikosta?

Teoksia voidaan purkaa yhdessä keskustelemalla ja kyselemällä kultakin oppilaalta esimerkiksi: Mitkä asiat ovat jääneet mieleen? Miksi juuri nämä asiat? Jäävätkö jotkut asiat helpommin mieleen kuin toiset? Mitkä asiat auttavat muistamaan? Opitko jotain uutta asioista, joita olet kuvannut Jäsentyvien Muistojen Kammiossasi? Onko joitain asioita, jotka mieluummin unohtaisit?



### 4.3. Reflektointi: Pikarentoutus (noin 5 minuuttia)

Laita soimaan rentouttava kappale. Kaikki oppilaat laskevat pään pulpetille ja kappale kuunnellaan kokonaisuudessaan hiljaa ja yhdessä. Tätä pikarentoutusta voi käyttää säännöllisesti jokaisen päivän tai viikon aluksi tai päätteeksi.





#### 4.4. Liikunta: Aivopesuhippa (noin 15–20 minuuttia)

“Aivoista on löydetty oma puhtaanapitoon liittyvä glymfakierto, joka on aktiivisimmillaan unen aikana.”

Luokasta valitaan kuusi glymfa-tiimiläistä eli puhtaanapitäjää. Loput oppilaat ovat kuona-aineita. Kuona-aineilla tulee olla jokin merkki, kuten pallopeleissä käytetyt nauhat tai liivit, sekä kasvoillaan kuonamainen irvistys.

Kummallakin tiimillä on vastakkaisista nurkista rajattu oma alueensa: kuona-aineilla “Kuonapesä” ja glymfa-tiimillä “vessanpyttyalue”. Glymfa-tiimiläisten tehtävänä on saada kaikki kuona-aineet huuhtottua alas vessanpytystä.

Kuona-aineet saadaan vessanpyttyyn näin: Glymfa-tiimi jahtaa kuona-aineita kuten hipassa. Kun glymfa-tiimiläinen koskettaa kuona-ainetta, tämä asettuu makaamaan kädet ja jalat harallaan. Makavan kuona-aineen voi kuljettaa joko Kuonapesään tai vessanpyttyyn tarttumalla tätä neljän oppilaan voimin kaikista neljästä raajasta. Kaikkien kuljettajien tulee olla samaa tiimiä.

Jos glymfa-tiimiläiset saavat kuona-aineen vessanpyttyyn, se muuttuu osaksi glymfa-tiimiä ja kuonamerkki poistetaan. Jos kuona-aineet onnistuvat kuljettamaan toverinsa Kuonapesäänsä, palautuu tämä raivoisasti karjuen takaisin omaan tiimiinsä.

Termit glymfakierto ja kuona-aine ja niiden merkitykset elimistölle voidaan käydä läpi ennen leikkiä.



#### 4.5. Reflektointi: Unijana (noin 15 minuuttia)

Tehkää luokan poikki jana esimerkiksi maalarinteipillä lattiaan. Janan toisessa päässä on: “täysin samaa mieltä” ja toisessa “täysin eri mieltä”. Opettaja lukee ääneen unitottumuksia koskevan väittämän. Oppilaat menevät valitsemalleen paikalle janalla. Opettaja voi kulkea haastattelemassa oppilaita: Miksi asetuit juuri tähän kohtaan janalla? Näin erilaiset näkemykset voivat tulla kuulluiksi.

#### Väittämiä:

- Väsyneenä kiukustun helpommin kuin virkeänä.
- Tykkään herätä aikaisin aamulla.
- Tykkään valvoa myöhään illalla.
- Minusta on tärkeää mennä samaan aikaan nukkumaan joka ilta.
- Minua väsyttää usein iltapäivisin.
- Näen paljon unia.
- Tykkään nukkua pimeässä.
- Syön iltapalan juuri ennen nukkumaan menoa.
- Riittävä uni on tärkeää lapsille.
- Riittävä uni on tärkeää aikuisille.
- Ruutuaika juuri ennen nukkumista vaikuttaa uneen.



#### 4.6. Kotitehtävä: Unipäiväkirja

Koko luokka pitää viikon verran unipäiväkirjaa. Päiväkirjaan kirjoitetaan, mihin aikaan on herännyt, milloin mennyt nukkumaan ja millaisia unia on nähnyt: Mitä unessa tapahtui? Keitä unessa oli? Millaisia paikkoja unessa oli? Miltä sinusta tuntui unessa? Mitä ajattelit kun heräsit? Päiväkirjaan voi myös merkitä, mitä on tehnyt ja syönyt ennen nukkumaanmenoa. Unipäiväkirja on henkilökohtainen eikä sitä tarvitse lukea muille.



#### 4.7. Ilmaisuu: Unipäiväkirjasta voi ammentaa monenlaisia taidetehtäviä oppilaille:

- Maalaa tai piirrä suosikkiunesi.
- Kirjoita aine, jossa käytät unessasi tapahtuneita asioita, paikkoja tai hahmoja. Aineen ei tarvitse kuitenkaan tarkasti noudattaa unen tapahtumia.
- Tee unestasi kollaasi käyttäen lehdistä leikattuja kuvia.
- Ota valokuva, joka kuvastaa unesi tunnelmaa. Valokuvia voi myös lavastaa ja jälkikäsitellä kuvastamaan unen tunnelmaa.
- Tehkää unista pieniä näytelmäkohtauksia.

# 5. Himmeätä päälliköintiä

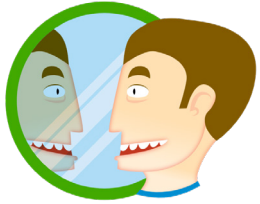


## 5.1. Leikki: Muistitanssi (noin 15 minuuttia)

”Oppiminen tapahtuu toiston kautta – muistijäljet vahvistuvat!”

Asettukaa seisomaan piiriin, katseet kohti piirin keskustaa. Luokkaa yhteinen tanssi liike kerrallaan. Yksi oppilas aloittaa tekemällä jonkin liikkeen. Muu piiri toistaa liikkeen. Seuraavaksi vuoro siirtyy ringissä seuraavalle oppilaalle. Tämä näyttää oman liikkeen, jonka jälkeen kaikki tekevät yhdessä ensin ensimmäisen liikkeen ja yhdistävät siihen toisen oppilaan liikkeen. Ringissä edetään liike kerrallaan, jotka yhtyvät osaksi liikesarjaa. Kun koko rinki on valmis, on Muistitanssi valmis ja sitä voi tanssia muutaman kerran peräkkäin ja esimerkiksi musiikin kanssa.

Tansseja voi luoda myös eri teemoilla, jolloin liikkeiden tulisi kuvastaa valittua teemaa.



## 5.2. Reflektointitehtävä: Väittely (noin 10 minuuttia/väittely)

Jakakaa luokka kahteen joukkueeseen. Väitelkää joukkueina 10 minuuttia valitusta aiheesta. Opettaja

toimii puheenjohtajana ja myös ratkaisee väittelyn voittajan.

Toisen joukkueen tulee puhua aiheen puolesta, toisen vastaan. Yrittäkää perustella väitteenne mahdollisimman hyvin. Tärkeää on, että väittely ei äidy riidaksi ja kaikkia kuunnellaan. Jos oppilaat joutuvat eri kantaa edustavaan joukkueeseen, kuin mitä he itse oikeasti ovat mieltä, pyydä heitä eläytymään tähän eriävään kantaa ja löytämään siihen sopivia perusteluja.

Väittelyn säättöjä tai käytäntöjä voidaan yhdessä mieltä ja täsmentää ennen tehtävän tekemistä. Väittelyn jälkeen voidaan purkaa hetki tavallisesti keskustelemalla. Mitä ajatuksia heräsi? Miltä tuntui edustaa vastakkaista kantaa, kuin miten oikeasti itse ajattelee? Muuttiko väittely näkemyksiäsi jostakin asiasta?

### Aiheita:

- Kunnan herkuttelu tekee tekee välillä hyvää.
- Ääneen nauraminen on häiritsevää.
- Ihminen pärjää ilman unta vaikka viikon.
- Hälinälle luokassa ei vain mahda mitään.
- Ei kannata opetella uusia taitoja jos tuntuu, ettei voi tulla niissä hyväksi.
- Tietokonepelien pelaaminen on hyödyllistä.
- Luonnossa oleilu tekee hyvää.
- Ihminen voi oppia rajattomasti uutta.







### 5.3. Kuvataide: Taidot käsissä (noin 45 minuuttia + esittelyt)

#### Miettikää seuraavia kysymyksiä:

- Asioita, joissa olen kehittynyt?
- Asioita, joissa olen hyvä?
- Miltä jonkin uuden asian oppiminen tuntui?

Piirtäkää oman käden ääriiviivat paperille. Jokaisen sormen päähän piirretään kuva jostain taidosta, jonka on joskus oppinut

Piirrosten esittely: jokainen oppilas esittelee kuvas- taan yhden oppimansa asian ja kertoo, miltä tuntui oppia se.



### 5.4. Kotitehtävä: Uudet seikkailut...

Kirjoittakaa jatkoa Tuiskun, Retin ja kumppaneiden tarinalle.

#### Mahdollisia otsikoita:

- Pääkaupungissa on ruuhkaa
- Tuiskun ja Viiman skeittiseikkailu
- Miksi äiti ei nuku?
- Reti lapsenvahtina
- Tuiskun Kotikokkaus-kanava
- Glian stressiloma





KORVAAMATON  
KOVALEVY

Aivoliitto

TEHDAS  
TEATTERI