

Mitä tehtäis?

Vad ska vi hitta på?

Oppilaiden ideoita yhteishengen rakentamiseen

Aktiviteter utvecklade av elever för att stärka sammahållningen i klassen

Koulurauha kaikille
Skolfred för alla

Mitä tehtäis?

Oppilaiden ideoimia hyvää yhteishenkeä lisääviä pelejä, leikkejä ja tempauksia koulurauhatyön tueksi

Julkaisija: Koulurauha-ohjelma
Käsikirjoitus: Eeva-Liisa Markkanen, nuorisotyön suunnittelija, Mannerheimin Lastensuojeluliitto

Koulurauhan ohjausryhmä 2012:
Andersson Gun, Folkhälsan
Hurme Outi, Suomen Vanhempainliitto
Järvenpää Ari, Poliisihallitus
Peltonen Heidi, Opetushallitus
Rautava Marie, Mannerheimin Lastensuojeluliitto

Kiitokset:
Tove Ajalin, koordinator, Mobbningsförebyggande arbete, vänelevsverksamhet, Folkhälsan

Taitto: Minna Ristolainen
Paino: Miktor

Vad ska vi hitta på?

Aktiviteter utvecklade av elever för att stärka sammahållningen i klassen.

Utgivare: Skolfredsprogrammet
Manuskript: Eeva-Liisa Markkanen, planerare, Mannerheims Barnskyddsförbund
Översättning: Camilla Heikkilä, Mannerheims Barnskyddsförbund

Styrgruppen för Skolfreden 2012:
Andersson Gun, Folkhälsan
Hurme Outi, Finlands Föräldraförbund
Järvenpää Ari, Polisstyrelsen
Peltonen Heidi, Utbildningsstyrelsen
Rautava Marie, Mannerheims Barnskyddsförbund

Kiitokset:
Tove Ajalin, koordinator, Mobbningsförebyggande arbete, vänelevsverksamhet, Folkhälsan

Grafik: Minna Ristolainen
Layout: Miktor

Koulurauha-ohjelman tavoitteena on edistää lasten ja nuorten osallisuutta kouluhyvinvoinnin rakentamisessa ja kiusaamisen ehkäisemisessä. Osana valtakunnallista ohjelmaa järjestettiin lukuvuonna 2011–2012 Koulurauha-kilpailu otsikolla ”Mitä tehtäis?”.

Målet med skolfredsprogrammet är att förbättra barns och ungas möjligheter att vara med och främja skolfreden och att förebygga mobbning. Som en del av det riksomfattande programmet ordnades läsoret 2011–2012 en tävling under rubriken ”Vad ska vi hitta på?”.

Kilpailun tehtävänannossa pyydettiin oppilasryhmiä suunnittelemaan jokin hyvää yhteishenkeä lisäävä peli, leikki tai muu toiminto, joka tuo kaikille osallistujille hyvää mieltä, eikä jätä ketään yksin. Toteutuksessa sai käyttää koulusta normaalisti löytyviä välineitä ja materiaaleja.

Kilpailussa oli kaksi sarjaa: toinen alakouluille ja toinen yläkouluille. Kilpailuun osallistui yhteensä 76 kilpailutyötä. Kilpailun voittajat valitsi raati, johon kuului oppilaiden lisäksi hauskan toiminnan ja hyvän yhteishengen asiantuntijoina MotoriikkaMiikka sekä luistelijoita muodostelmaluistelun maailmanmestarijoukkue Rockettes:sta.

Molempien sarjojen kymmenen parhaan joukkoon valituista kilpailutöistä järjestettiin lisäksi MLL:n Nuortennetissä sekä Koulurauhan verkkosivuilla yleisöäänestys, jossa valittiin yleisön suosikki.

Koulurauha-kilpailun tulokset:

Alakoulun sarja
Voittaja: Toivakan koulukeskuksen 4.lk ”Taktikapro”

Yleisöäänestyksen voittaja:
Muurolan peruskoulun 4.lk: Sanajuoksu

Kunniamaininnat:
Minervaskolan 3-4D: ”Ilmapallokilpa”
Patamäen koulu: Lumilabyrintti
Hyökkälän koulun 2A lk: Liikuntaa!

Yläkoulun sarja:
Voittaja: Winellska skolan, tukioppilaat: ”Random Object”

Yleisöäänestyksen voittaja:
Alavieskan Yhtenäiskoulun tukioppilaat: ”Meijän koulu” – oppiaineet tutuiksi, tietotaito omaksi! -lautapeli

Kunniamaininnat:
Alavieskan Yhtenäiskoulun tukioppilaat: ”Meijän koulu” – oppiaineet tutuiksi, tietotaito omaksi! -lautapeli
Paunun koulun 8lk tukioppilaskurssi:”Kohteliaisuushippa”

I tävlingen ombads eleverna att i grupp hitta på ett spel, en lek eller en aktivitet som stärker gemenskapskänslan i klassen. Aktiviteten skulle vara sådan att alla har roligt och att ingen lämnas utanför. Man fick använda alla de verktyg och material som vanligtvis finns i skolan.

Tävlingen hade två klasser, en för årskurserna 4–6 och en för årskurserna 7–9. Tävlingen fick sammanlagt 76 bidrag. Vinnarna utsågs av en jury som bestod av elever, pantomimartisten MotoriikkaMiikka och skridskoåkare från värdsmästarlaget i teamåkning Rockettes.

De tio bästa bidragen i båda klasserna deltog i en omröstning på MLL:s webbplats Nuortennetti och på Skolfredens webbplats och publiken fick välja sin egen favorit bland förslagen.

Resultaten från Skolfredstävlingen:

Årskurs 1–6
Vinnare: Åk 4, Toivakan koulukeskus: ”Taktikproffs”.

Vinnare av publikomröstningen:
Åk 4, Muurolan peruskoulu: ”Ordlopp”

Hedersomnämnanden:
Klass 3–4, Minervaskolan: ”Ballongrace”
Patamäen koulu: ”Snölabyrinten”
Klass 2A, Hyökkälän koulu: ”Motion!”

Årskurs 7–9:
Vinnare: Winellska skolan, vänelevsgrupp åk 8: ”Random Object”

Vinnare av publikomröstningen:
Vänelever i Alavieskan koulu: Brädspelet ”Lär dig känna vår skola!”

Hedersomnämnande:
Vänelever i Alavieskan koulu: Brädspelet ”Lär dig känna vår skola!”
Åk 8, Paunun koulu, vänelevskurs: ”Komplimangtafatt”

Sisällys / Innehåll

Koulussa saa viihtyä! sivut 1–2
Man får trivas i skolan!

Millainen on hyvää yhteishenkeä lisäävä peli, leikki tai muu toiminto? sivut 3–4
Hurdan är en bra lek som ökar gemenskapskänslan?

Lämmittelyä ja piristystä
Uppvärmning och uppmuntran sivut 5–8

1. Sanajuoksu • Ordlopp
2. Pullon kaato • Fälla flaskan
3. Liikuntaa! • Motion!
4. Varjopallo • Skuggboll
5. Porukkapiilo • Lagkurragömma

Toimitaan yhdessä sivut 9–13
Vi gör det tillsammans

6. Kohteliaisuushippa • Komplimangtafatt
7. Taiteillen kolmella jalalla • Balans på tre ben
8. Random Object • Random Object
9. Muurahaisarmeijan hippa • Fånga myrorna
10. Ilmapallokilpa • Ballongrace

Haastetta koko ryhmälle sivut 14–17
Utmaning för hela gruppen

11. Taktikapro • Taktikproffs
12. Ylös konduktööri! • Upp och hoppa konduktören!
13. Secret person • Secret person
14. Twisted letters • Twisted letters

Tempauksia ja toimintaa sivut 18–20
Aktivitet och verksamhet

15. ”Meijän koulu”–oppiaineet tutuiksi, tietotaito omaksi! –lautapeli • Brädspelet Lär känna vår skola!
16. Taide yhdistämään nuoria • Konsten förenar
17. Toimitaan yhdessä! – rata • Samarbetsbana
18. Lumilabyrintti • Snölabyrinten

Koulussa saa viihtyä!

Koulu on lapsille ja nuorille tärkeä paitsi oppimisympäristönä myös kasvu- ja kehitysympäristönä. Lapset ja nuoret viettävät koulussa huomattavan suuren osan päivästään. Koulussa opitaan monenlaisia uusia tietoja ja taitoja. Koulu on erittäin tärkeä lapsen ja nuoren itsetuntemuksen, itsetunnon ja ryhmässä toimimisen taitojen kehittymisen kannalta. Koulussa ollessaan lapset rakentavat käsitystään itsestään yksilönä ja ryhmän jäsenenä. Näillä käsityksillä on huomattava merkitys lasten ja nuorten oppimiseen, itsetuntoon ja terveyskäyttäytymiseen läpi elämän. Tästä syystä ei ole yhdentekevää, millaiseksi ympäristöksi koulu koetaan ja kuinka siellä viihdytään.

Hyvä ryhmähenki ja oman luokan kokeminen miellyttäväksi työskentely-ympäristöksi on merkittävä koulussa viihtymiseen vaikuttava tekijä. Ryhmän yhteishenki ei kuitenkaan kehity itsestään hyväksi, vaan sen eteen on tehtävä töitä. Yhdessä toimimista edistävien pelien, leikkien ja toiminnallisten harjoitusten avulla ryhmän kehittymistä voidaan tukea ohjatusti.

Leikkiessään ja pelatessaan lapset ja nuoret oppivat monenlaisia asioita: yhteistyötaitoja, toisen huomioimista, tunteiden ilmaisua, itsehillintää, keskittymistä, mielikuvitusta, motorisia taitoja ja ajattelua. Leikkeihin pääsee mukaan jokainen, joka kunnioittaa leikin sääntöjä. Leikeissä ei tarvitse koko ajan pohtia, miten kuuluu käyttäytyä ja olla, vaan leikkien ja pelien säännöt tarjoavat mahdollisuuden olla osa porukkaa, yksi joukosta.

Materiaalin käyttäjälle

Oppilaiden osallisuus ja mahdollisuus vaikuttaa oman kouluyhteisönsä kehittämiseen ovat tärkeitä sekä oppimisen että koulussa viihtymisen kannalta. Tähän aineistoon on koottu lukuvuoden 2011–2012 Koulurauha-kilpailussa palkittuja oppilasryhmien itse ideoimia pelejä, leikkejä ja tapahtumia, jotka lisäävät hyvää yhteishenkeä ryhmässä.

Kilpailussa palkitut leikit on materiaalissa jaettu neljään eri osioon. Ensimmäisen osion leikit toimivat lämmittelyleikkeinä tai piristävinä välipaloina, kun ryhmän energiataso kaipaa kohennusta tai ylimääräisiä höyryjä pitää saada purkaa. Näitä leikkejä voi käyttää myös aloittavan ryhmän kanssa, kun oppilaita vaivaa vielä pieni jännitys. Toinen osio on nimeltään ”Toimitaan yhdessä” ja osioon on koottu yhteistä toimintaa vaativia pelejä ja leikkejä. ”Haastetta koko ryhmälle” –osion leikit vaativat ja kehittävät ryhmässä toimimisen taitoja, keskittymistä ja tarkkaavaisuutta. Viimeiseen osioon on koottu erilaisia hyvää yhteishenkeä edistäviä toimintoja ja tempauksia.

Oppilaiden ideoimien leikkien ohjeistukset on pyritty säilyttämään mahdollisimman alkuperäisinä, jotta oppilaiden omaa tapaa nähdä yhteishengen rakentuminen ei kadotettaisi. Materiaalin käytettävyyden lisäämiseksi pelien ja leikkien ohjeistusten rakenne on kuitenkin tehty yhdenmukaiseksi ja ohjeistuksia on täsmennetty.

Julkaisu on osa Koulurauha-ohjelmaa, joka on Mannerheimin Lastensuojeluliiton, Opetushallituksen, Poliisihallituksen, Folkhälsanin ja Suomen Vanhempainliiton yhteinen ohjelma koulun turvallisuuden ja hyvinvoinnin edistämiseksi.

Koulurauhatyön tavoitteena on, ettei ketään kiusattaisi, ettei kukaan jäisi yksin ja jokainen oppilas voisi kokea olevansa oman kouluyhteisönsä tärkeä jäsen. Oppimista tukeva, turvallinen ja toimiva koulu vaatii aktiivista työtä ympäri lukuvuoden.

Vi trivs i skolan!

Man får trivas i skolan!

Skolans betydelse för barn och unga är stor – inte bara för att den är en plats där barnen lär sig, utan också för att barnen växer och utvecklas i skolan. Barn och unga tillbringar en stor del av sin dag i skolan. De samlar kunskap och lär sig nya färdigheter. Skolan har en stor inverkan på hur barns och ungas självkännedom och självkänsla utvecklas och hur barnen lär sig att fungera i grupp. I skolan bildar barnen en uppfattning om sig själv som individer och som en del av gruppen. Den här uppfattningen har under hela livet stor betydelse för hur den unga lär sig, hurudan självkänsla han eller hon får och hur han eller hon tar hand om sin hälsa. Därför är det inte betydelselöst hur barnen uppfattar skolan och hur de trivs där.

En av de faktorer som inverkar på hur man trivs i skolan är en god gemenskapskänsla och att man upplever att arbetsmiljön i klassen är bra. Gemenskapskänslan i gruppen blir inte bra av sig själv utan man måste arbeta för att få fram den. Genom spel, lekar och övningar som stöder samarbetet kan man leda gruppen mot en god samhörighet.

När barn och unga leker och spelar lär de sig flera saker: att samarbeta, att ta andra i beaktande, att uttrycka känslor och att behärska sig själv. Vidare övar de upp sin fantasi, sina motoriska färdigheter och sin tankeförmåga. Alla som kan respektera lekens regler får vara med. Medan man leker behöver man inte hela tiden grubbla över hur man egentligen ska bete sig och hurudan man borde vara, utan reglerna för lekarna och spelen erbjuder en möjlighet att bara vara en i gruppen.

Till användaren

För att eleverna både ska lära sig och trivas i skolan är det viktigt att de får vara med och utvecka skolgemenskapen. Det här materialet sammanfattar de bästa spelen och lekarna som deltog i Skolfredstävlningen läsåret 2011–2012. Det är eleverna själva som har tagit fram dessa spel, lekar och aktiviteter som alla förbättrar samhörigheten i gruppen.

De lekar och spel som utmärkte sig i tävlingen har i det här materialet delats in i fyra delar. Lekarna i den första delen fungerar som uppvämning eller uppmuntran då gruppen behöver få lite extra energi eller behöver varva ner. Lekarna passar även bra att lekas med en ny grupp, när eleverna ännu kanske inte känner varandra så bra. Den andra delen går under namnet ”Vi gör det tillsammans” och samlar spel och lekar som kräver samarbete. Den tredje delen heter ”Utmaning för hela gruppen”. För att lyckas i de här lekarna och spelen måste eleverna kunna koncentrera sig, vara observanta men även samarbeta med varandra. Den sista delen ”Aktivitet och verksamhet” samlar olika aktiviteter som ökar gemenskapskänslan.

Vi har strävat efter hålla instruktionerna så nära orginalet som möjligt. För att materialet ska vara användbart har vi ändå förenhetligat strukturen och preciserat instruktionerna något.

Publikationen är en del av Skolfredsprogrammet som är Mannerheims Barnskyddsförbunds, Polisstyrelsens, Utbildningsstyrelsens, Folkhälsans och Finlands Förädraförbunds gemensamma program för att främja säkerheten och välbefinnandet i skolan.

Målet med skolfreden är att ingen blir mobbad, att ingen är ensam och att varje elev upplever att han eller hon är en viktig del av skolgemenskapen. Man måste arbeta året om för en skola som stöder inlärningen och är trygg.

Millainen on hyvää yhteishenkeä lisäävä peli tai leikki?

Leikkien ja pelien tarkoituksena on tuottaa iloa ja mielihyvää niihin osallistuville. Niiden avulla on myös mahdollista edistää yhteishenkeä ja toisten huomioimista. Parhaimmillaan leikit ja pelit ovat oikean elämän opettelua. Leikkien avulla on helpompi tutustua muihin, nostaa vireystilaa tai purkaa energiaa. Leikkien ja pelien avulla voidaan kokeilla monenlaisia rooleja ryhmässä, solmia uusia ystävyyssuhteita ja tukea jokaista olemaan oma itsensä.

Kilpailun elementti on yksi niistä tekijöistä, joihin leikkien ja pelien viehätys perustuu. Kokemus ryhmään kuulumisesta on jokaiselle tärkeä. Leikkimieliset kilpailut voivat tuoda todellista jännitystä ja ryhmään kuulumisen tunnetta kaikille oppilaille. Peleissä ja leikeissä oppilaiden erilaiset vahvuudet pääsevät esiin: joku kannustaa muita, toinen on hyvä ideoimaan, joku on rohkea, toinen varoittelee. Joissakin tehtävissä on tultava lähelle ja kosketettava toisia, joskus ideoitava ja ratkaistava ongelmia.

Kaikki pelit ja leikit eivät kuitenkaan automaattisesti toimi ryhmähenkeä lisäävinä. Ohjaajan on tärkeä leikkejä valitessa pitää mielessään kyseisen ryhmän kehitysvaihe, erityispiirteet ja vireystaso: Miten hyvin ryhmän jäsenet tuntevat jo toisiaan? Kuinka yhtenäinen ryhmä on? Onko ryhmässä sellaisia jäseniä, joita pitää erityisesti rohkaista yhdessä toimimiseen? Etenkin ryhmän aloittaessa on hyvä valita sellaisia leikkejä, jotka antavat osallistujille mahdollisuuden säädellä osallistumisen tasoa itse, eivätkä korosta kenenkään yksittäisen oppilaan tietoja ja taitoja. Pelin tai leikin sisälle voi tarpeen vaatiessa keksiä myös uusia tehtäviä; oppilas, joka kokee leikkitilanteen epämiellyttäväksi, voi aluksi toimia esimerkiksi aputuomarina, ajanottajana tai tarkkailijana.

Oppilaiden kanssa on tärkeä keskustella siitä, mitä pelien ja leikkien avulla tavoitellaan. Opettaja voi yhdessä oppilaiden kanssa miettiä, millaisia leikkejä ja pelejä kannattaisi leikkiä, jotta ryhmähenki vahvistuisi ja kaikilla olisi hyvä olla ryhmässä. Yhteishengen kehittämisen kannalta on myös tärkeää, että leikkien ja pelien jättämästä tunnelmasta keskustellaan yhdessä toiminnan päätyttyä. Ryhmän toimintaa ja yhteistyötä on hyvä pysähtyä miettimään yhdessä oppilaiden kanssa. Näin yhteishengen kehittämisestä tulee tietoista, oppilaita on helpompi motivoida yhdessä tekemiseen ja ryhmässä esiintyvistä haasteista on helpompi keskustella.

Hyvää yhteishenkeä tukeva leikki

- ei jätä ketään ulkopuolelle
- on säännöiltään selkeä
- on kaikille tasapuolinen, jolloin yksittäisen osallistujan taidot eivät korostu
- ei tuota kenellekään kiusallisia tai noloja tilanteita
- tuottaa mielihyvää ja naurua

Hurdan är en bra lek som ökar gemenskapskänslan?

Målet med lekarna och spelen är att alla som deltar ska ha roligt och må bra. Med hjälp av lekarna kan man också främja gemenskapskänslan och få eleverna att ta varandra i beaktande. I bästa fall tränar barnen sig för det riktiga livet i spelen och lekarna. Genom lek är det lättare att lära känna varandra, höja energinivån eller varva ner. I lek och spel kan man prova olika roller inom gruppen, hitta nya vänner och stöda varandra att vara just den man är.

En stor del av spelets eller lekens tjusning ligger i att det är en tävlingssituation. Det är viktigt för var och en att känna att man hör till gruppen. Tävlingar som är på skoj kan vara spännande på riktigt och även bidra till att man känner sig som en fullvärdig medlem i gruppen. I spelen och lekarna har alla elever en chans att visa sina starka sidor: någon uppmuntrar, en annan kommer på bra idéer, någon är modig medan någon annan varnar de andra. I vissa lekar måste man komma den andra nära och röra varandra medan man i andra lekar ska vara kreativ och lösa problem.

Alla spel och lekar ökar inte automatiskt gemenskapskänslan i klassen. När man väljer spel eller lek måste ledaren ta i beaktande vilket utvecklingsstadium gruppen är i, hurudana särdrag gruppen har och hur pigga eleverna är: Hur bra känner eleverna varandra? Hur sammansvetsad är gruppen? Finns det sådana elever i gruppen som speciellt måste uppmuntras att arbeta tillsammans med andra? - I synnerhet om gruppen är ny är det bra att välja sådana lekar som låter deltagarna själva välja hur aktiva de är och som inte framhäver någon särskild elevs kunskaper och färdigheter. Under spelet eller leken kan man vid behov även hitta på nya uppgifter: en elev som upplever leksituationen som obehaglig kan till en början vara t.ex. hjälpdomare, ta tid-, eller följa med att de andra följer reglerna.

Vidare är det viktigt att med eleverna diskutera vad man strävar efter med spelen och lekarna. Läraren kan tillsammans med eleverna fundera hurudana spel eller lekar det lönar sig att leka så att sammanhållningen i klassen blir bättre och att alla har det bra i gruppen.

När man strävar efter att förbättra gemenskapskänslan är det också viktigt efteråt gå igenom hurudana känslor spelet eller leken väckte och hurudan stämningen i gruppen är. Det är bra att stanna upp och tillsammans med eleverna fundera över hur gruppen samarbetade och fungerade i leken. På så sätt blir alla medvetna om att man försöker förbättra sammanhållningen i gruppen, det blir lättare att motivera eleverna att arbeta tillsamman och det blir också lättare att diskutera de utmaningar som finns inom gruppen.

En aktivitet som ökar samhörigheten

- lämnar ingen utanför
- har klara regler
- är likvärdig för alla så att ingen enskild persons kunskaper och färdigheter framhävs
- sätter ingen i pinsamma situationer
- för med sig glädje och skratt

Lämmittelyä ja piristystä • Uppvärming och uppmuntran

Hyvä ilmapiiri on tärkeää sekä koulussa viihtymisen että oppimisen kannalta. Näiden oppilaiden ideoimien pelien ja leikkien päämääränä on kohottaa ryhmän tunnelmaa ja toisaalta virittää oppilaat keskittymään tulevaan toimintaan. Pelit ja leikit toimivat myös hyvinä välipalaharjoituksina, kun ryhmän vireystasoa halutaan nostaa keskittymistä vaativan työskentelyn lomassa. Tavoitteena on tuottaa ryhmään mielihyvää, hauskuutta ja iloa.

För att eleverna ska trivas i skolan och lära sig är det viktigt att stämmningen i skolan är bra. Eleverna har själva hittat på de här spelen och lekarna, vilkas syfte är att förbättra stämmningen i gruppen eller klassen. Spelen och lekarna piggar upp och fungerar även som föreberedelse för sådant som kräver koncentration. Målet är att alla ska må bra och ha roligt.

1. Sanajuoksu

Muurolan peruskoulun 4.lk
Tehtävä: Pelaajien on yritettävä kiertää tolppa yhden pelaajan ottaessa heitä kiinni.
Tila: Koulun piha, kenttä, liikuntasali tai muu tila, jossa mahtuu juoksemaan.
Materiaalit ja välineet: 5–25 osallistujaa sekä jokin tavara tolpaksi.
Ohjeet:
Osallistujat menevät riviin. Osallistujien keskuudesta valitaan ohjaajan johdolla yksi oppilas, josta tulee ensimmäinen leikin johtaja. Johtaja voidaan valita esimerkiksi arpomalla. Osallistujat asettavat jonkin esineen tolpaksi noin kymmenen metrin päähän rivistä. Johtaja siirtyy seisomaan rivin viereen.
Johtaja luettelee rivissä seisoville pelaajille hedelmien nimiä. Jokainen pelaaja valitsee itselleen yhden hedelmän ja painaa tämän mieleensä. Kun kaikki ovat päättäneet, minkä hedelmän valitsevat, alkaa johtaja luetella hedelmien nimiä. Oman hedelmän tullessa kohdalle pelaajan on kierrettävä tolppa juosten. Johtaja yrittää saada tolppaa kiertävän pelaajan kiinni. Jos pelaaja jää kiinni, hän jää johtajan avuksi seuraaville kierroksille ja auttaa johtajaa ottamaan muut pelaajat kiinni. Peli päättyy, kun kaikki pelaajat on saatu kiinni.



1. Ordlopp

Årskurs 4, Muurolan peruskoulu
Uppgift: Spelarna ska försöka runda en stolpe medan en spelare försöker ta fast dem.
Plats: Gymnastiksal, skolgård eller någon annan öppen plats.
Material och redskap: 5–25 spelare samt ett föremål som kan fungera som stolpe.
Instruktioner:
Deltagarna ställer sig på rad. Man väljer ut en elev som får leda den första leken. Ni kan till exempel lotta ut den som börjar. Deltagarna placerar ut ett föremål som stolpe ca 10 meter från raden. Ledaren ställer sig brevid raden.
Ledaren räknar upp namn på olika frukter för spelarna, som ännu står på rad. Varje spelare väljer en frukt som han eller hon lägger på minnet. När alla har valt frukt börjar ledaren på nytt räkna upp namnen på frukterna. När ledaren säger den frukt som spelaren valt, måste spelaren springa runt stolpen. Ledaren försöker ta fast den spelare som rundar stolpen. Om spelaren blir tagen till fånga måste den hjälpa ledaren att fånga de andra spelarna. Spelet tar slut då alla spelare tagits till fånga.

2. Pullonkaato

Parolan yhteiskoulun tukioppilaat
Tehtävä: Pelaajat pyrkivät joukkueittain palloa heittämällä kaatamaan toisen joukkueen vesipullon
Tila: Liikuntasali, koulun piha tai muu avoin tila.
Materiaalit ja välineet: Kaksi vedellä täytettyä 1,5 litran muovipulloa, tussi pullojen merkkaamista varten, kaksi penkkiä, koria tms. koroketta, yksi pieni pallo.
Ohjeet:
Osallistujat jaetaan satunnaisesti kahteen joukkueeseen. Kummallakin joukkueella on oma vedellä täytetty muovipullo, johon on tussilla merkattu samaan kohtaan pullon alaosaan viiva, jonka alle pullon vesimäärä ei saisi laskea. Pullot asetetaan vierekkäin joukkueiden omien korien tai muiden korokkeiden päälle. Joukkueet muodostavat rinnakkaiset jonot n. 10 metrin päähän koreista. Joukkueet arpovat, kumpi joukkue aloittaa pelin. Arvonnan voittaneen joukkueen jonon ensimmäiselle pelaajalle annetaan pallo. Pelaaja yrittää palloa heittämällä kaataa vastapuolen pullon. Heiton jälkeen heittänyt pelaaja menee jonon perälle.
Mikäli heitetty pallo ei osu pulloon, hakee toisen joukkueen jonossa ensimmäisenä oleva pelaaja pallon mahdollisimman nopeasti ja menee takaisin omalle paikalleen. Tämän jälkeen hän yrittää vuorostaan heittää toisen joukkueen pullon nurin.
Mikäli pullo kaatuu, käy pullolle kuuluvan joukkueen jonossa ensimmäisenä oleva pelaaja ensin nopeasti hakemassa pallon ja tuo sen oman jononsa eteen. Vasta pallon haettuaan pelaaja saa käydä nostamassa oman joukkueensa pullon mahdollisimman nopeasti pystyyn, jotta vettä valuisi maahan mahdollisimman vähän. Tämän jälkeen peli jatkuu ja jonossa ensimmäisenä oleva pelaaja yrittää puolestaan heittää pallon kohti toisen joukkueen pulloa.
Peliä jatketaan niin kauan, että jommankumman joukkueen pullossa vesi on laskenut alle tussilla merkatun rajaviivan.

2. Fälla flaskan

Väneleverna i Parolan yhteiskoulu
Uppgift: Två lag försöker fälla det andra lagets vattenflaska genom att kasta en boll.
Plats: Skolgård eller någon annan öppen plats.
Material och redskap: Två 1,5 liters plastflaskor fyllda med vatten, en tusch att märka flaskorna med, en liten boll och två bänkar, korgar eller någon annan upphöjning att ställa flaskorna på.
Instruktioner:
Deltagarna delas slumpmässigt in i två lag. Båda lagen har en plastflaska fylld med vatten. På flaskorna ritar man ett streck på samma ställe. Vattnet får inte sjunka under strecket.
Lagen ställer upp sig på två led, ca 10 meter från flaskorna. Lagen lottar ut vilket lag som får börja. Den spelare som står längst fram i ledet får bollen och ska försöka kasta omkull motståndarlagets vattenflaska. Efter det går spelaren sist i ledet.

Ifall bollen inte träffar flaskan hämtar motståndarlagets första spelare bollen så snabbt som möjligt och återvänder till sin egen plats och försöker i sin tur fälla motståndarnas vattenflaska.
Om flaskan däremot faller måste motståndarlagets första spelare först hämta bollen och ställa den framför kön innan han eller hon får springa och lyfta upp vattenflaskan. När vattenflaskan är rest fortsätter spelet med att den som lyft flaskan får försöka fälla motståndarens flaska.
Spelet pågår tills vattnet i någotdera lagets flaska har sjunkit under den med tusch markerade linjen.

3. Liikuntaa!

Hyökkälän koulun 2A lk
Tehtävä: Suorittaa erilaisia liikunnallisia tehtäviä paperille tehdyn pelilaudan ohjeiden mukaan.
Tila: Luokkahuone, liikuntasali tai muu tila, jossa mahtuu hieman liikkumaan.
Materiaalit ja välineet: Kyniä ja paperia tai pahvia pelilaudan askartelua varten, 2–8 pelinappulaa, numerokortit.
Ohjeet:
Peli aloitetaan rakentamalla yhdessä pelilauta paperista tai pahvista. Pelilautaan tehdään ruudukko, joka muodostaa reitin lähdöstä maaliin. Jokaiseen ruutuun merkataan satunnaisesti jokin numero lukujen 1–12 väliltä. Pelilautaan voi tehdä myös erilaisia yhdessä sovittuja jokeriruutuja, joihin pysähtyvä pelaaja saa mennä muutaman askeleen eteen tai taaksepäin. Lisäksi askarrellaan numerokortit luvuille 1–7 sekä pelinappula jokaiselle pelaajalle. Nuorin pelaaja aloittaa pelin nostamalla yhden numerokortin pakasta. Hän saa liikuttaa pelinappulaansa menemällä numerokortin kertoman lukumäärän mukaan askelmia eteenpäin. Pelilaudan ruutuihin tehdyt numerot vastaavat kaikki liikunnallisia tehtäviä seuraavasti:

1 = seiso yhdellä jalalla
2 = pyöri ympäri kolme kertaa
3 = hypi 5 minuuttia yhdellä jalalla
4 = tee kärrynpyörä tai yritä käsilläseisontaa
5 = juokse 2 minuuttia
6 = hyppää paikaltasi niin pitkä loikka kun pystyt
7 = tee kuperkeikka
8 = tee kymmenen haarahyppyä
9 = tee 5 kiertohyppyä
10 = tee 10 jänisloikkaa
11= punnerra viisi kertaa
12 = tee 10 vatsalihasliikettä

Mikäli pelaaja onnistuu hänelle tulleessa tehtävässä, hän saa mennä kaksi askelta eteenpäin pelilaudalla. Mikäli tehtävän suorittaminen ei sillä kerralla onnistu, pelaajan on mentävä kaksi ruutua takaisinpäin. Pelaajien vuorot liikkuvat myötäpäivään ja pelin voittaa se pelaaja, joka ensimmäisenä pääsee maaliin.

Huom!

Tätä peliä voi pelata myös joukkuepelinä niin, että kenenkään ei tarvitse suorittaa tehtäviä yksin.

Obs!

Ni kan också spela det här spelet i lag, så att ingen behöver utföra en uppgift ensam.

3. Motion!

Klass 2A Hyökkälän koulu
Uppgift: Göra olika rörelser enligt de instruktioner som finns på ett separat spelbräde, där varje siffra står för en uppgift.
Plats: Klassrum, gymnastiksal eller en annan plats där man kan röra på sig.
Material och redskap: Pennor och papper eller kartong för att göra ett spelbräde, 2–8 spelpjäser, nummerkort 1–7.
Förberedelser:
Börja med att göra upp ett spelbräde av papper eller kartong. Rita en rutt med början och slut. Rutten ska bestå av rutor och varje ruta får ett slumpmässigt nummer mellan 1 och 12. Man kan också rita olika joker-rutor där spelaren antingen får hoppa framåt eller måste backa ett visst antal steg.
Vidare gör man nummerkort med siffrorna 1–7.
Instruktioner:
Den första spelaren börjar med att lyfta ett kort ur packen med nummerkort. Spelaren får flytta sin spelpjäs lika många steg framåt som kortet visar. Siffrorna i rutorna motsvarar alla en rörelse (ni kan också tillsammans komma överens om andra rörelser eller uppgifter):

1 = stå på ett ben
2 = snurra runt tre gånger
3 = hoppa 5 minuter på ett ben
4 = hjula eller försök stå på händerna
5 = spring i 2 minuter
6 = hoppa från din plats ett så långt hopp du kan
7 = gör en kullerbytta
8 = hoppa 10 X-hopp
9 = hoppa 5 snurrhopp
10 = hoppa hare 10 gånger
11= gör 5 armhävningar
12 = gör 10 situps

Ifall spelaren klarar av att göra det siffran visar får den flytta två steg framåt. Ifall spelaren inte lyckas ska den gå två rutor bakåt. Den som är först i mål vinner.



4. Varjopallo

Hyökkälän koulun 6.lk

Tehtävä: Heittää pehmopalloa ja pyrkiä äänen perusteella arvaamaan, keneen peitteen alle kätkeytyneistä luokkatovereista pallo osui.

Tila: Liikuntasali tai luokkahuone, josta on raivattu pulpetit sivuun.

Materiaalit ja välineet: Leikkivarjo, lakana tai viltti sekä pehmopallo.

Ohjeet:

Osallistujien keskuudesta valitaan ohjaajan johdolla yksi vapaaehtoinen jääjä sekä neljä oppilasta, jotka pitelevät leikkivarjoa tai kangasta. Loput osallistujat menevät varjon alle. Jääjäksi valittu pelaaja seisoo varjon ulkopuolella ja heittää pallon varjon päälle yrittäen osua varjon alla oleviin osallistujiin pehmopallolla. Se osallistujista, johon pallo osui, sanoo ”Ai!” tai ”Auts!”. Jääjän tehtävänä on äänen perusteella arvata, keneen pallo osui. Mikäli jääjä arvaa oikein, pääsee hän itse varjon alle ja pelaajasta, johon pallo osui, tulee uusi jääjä. Mikäli jääjä arvaa väärin, hän heittää pallon uudestaan varjon päälle ja yrittää arvata uutta henkilöä. Peliä jatketaan niin kauan, että kaikki ovat ainakin kerran saaneet olla jääjinä.

4. Skuggboll

Klass 6, Hyökkälän koulu

Uppgift: Kasta en mjuk boll på klasskompisarna som gömmer sig under ett täcke. Försök gissa vem du träffade.

Plats: Gymnastiksal eller klassrum där man röjt undan pulpeterna.

Material och redskap: Ett lakan, en filt eller något annat att gömma sig under, en mjuk boll.

Instruktioner:

Välj en frivillig som kastar boll samt fyra elever som håller i lakanet. Resten av deltagarna går under lakanet. Den frivilliga ska kasta bollen på lakanet och försöka träffa dem som är under. Den som bollen träffar ska ropa ”Aj!” eller ”Autsch!”. Den som kastade bollen ska försöka känna igen rösten och gissa vem han eller hon träffade. Gissar man rätt får man själv krypa under lakanet och den som bollen träffade får i sin tur komma och kasta. Om man gissar fel kastar man på nytt. Spelet fortsätter så länge tills alla har fått kasta boll åtminstone en gång. Det är viktigt att man i leken poängterar säkerhet och att vara försiktig. Bollen ska vara mjuk och kastas sakta. Avsikten med leken är att känna igen varandras röster och lära sig att lyssna.

5. Porukkapiilo

Pohjan koulun 2.lk

Tehtävä: Joukkueittain leikittävä piiloleikki.

Tila: Koulun piha.

Materiaalit ja välineet: Mikäli leikkijät ovat toisilleen vieraita, tarvitsevat joukkueet joukkuenauhat tai muun joukkuemerkin, jolla joukkueiden jäsenet erotetaan toisistaan.

Ohjeet:

Osallistujat jaetaan kahteen yhtä suureen joukkueeseen. Jos leikkijät ovat toisilleen vieraita, tarvitsevat joukkueet joukkuenauhat tai muun joukkuemerkin, jonka avulla voidaan tunnistaa, kumpaan joukkueeseen kukin osallistuja kuuluu. Molemmat joukkueet valitsevat keskuudestaan yhden henkilön etsijäksi. Muut piiloutuvat. Etsijän on tarkoitus etsiä vastapuolen piiloutuneet pelaajat. Löydetyt pelaajat kokoontuvat näkyville. Etsijöitä ei saa auttaa. Leikissä ei pelasteta. Leikki loppuu, kun toinen etsijä on löytänyt kaikki vastapuolen pelaajat.

5. Lagkurragömma

Klass 2, Pohjan koulu

Uppgift: Kurragömma i lag.

Plats: Skolgården.

Material och redskap: Ifall deltagarna inte känner varandra behöver grupperna band eller något annat märke som berättar vilken grupp man hör till.

Instruktioner:

Den vuxna delar in deltagarna i två lika stora lag. Om deltagarna inte känner varandra behöver lagen band eller något annat märke som visar vilket lag man hör till. Vartdera laget väljer ut den person som ska leta efter de andra. Alla andra gömmer sig. Uppgiften är att hitta de spelare som hör till det motsatta laget. De som redan har hittats samlas på ett synligt ställe. Man får inte hjälpa den som letar och man får inte heller rädda de andra.

Leken tar slut då endera någondera letaren av dem som letar har hittat alla från det andra laget.

Toimitaan yhdessä • Vi gör det tillsammans!

Toimiessaan kaikki ryhmät, myös koulun opetusryhmät, kohtaavat haasteita, joista selvitäkseen ryhmä tarvitsee jäsenten välistä avointa vuorovaikutusta. Ryhmän jäseniltä vaaditaan kykyä kuunteluun ja havaitsemiseen, osallistumiseen, toisten mielipiteiden ja muiden antaman palautteen vastaanottamiseen sekä tunteiden ilmaisuun. Näiden oppilaiden ideoimien pelien ja leikkien tavoitteena on tarjota osallistujille mahdollisuus vuorovaikutustilanteiden ja toisten kohtaamisen harjoitteluun.

Alla grupper och klasser stöter på utmaningar som kräver att man samarbetar. För att samarbetet ska fungera ska medlemmarna i gruppen kunna lyssna på och iaktta varandra. De ska beakta andras åsikter och den respons de får samt kunna ge uttryck för sina känslor. Med hjälp av följande spel och lekar tränar eleverna att möta och samarbeta med andra.

6. Kohteliaisuushippa



Paunun koulun 8.lk tukioppilaskurssi
Tehtävä: Hippaleikin avulla harjoitellaan tutustumaan muihin, kehumaan ja ottamaan vastaan kehuja.
Tila: Liikuntasali, hiekkakenttä tai muu avara tila.
Materiaalit ja välineet: -
Ohjeet: Osallistujien määrästä riippuen valitaan osallistujien keskuudesta yksi tai useampi henkilö hipaksi. Peliä pelataan perinteisen hipan tavoin eli hipoiksi valitut henkilöt yrittävät ottaa muita pelaajia kiinni. Kun hippa saa jonkun pelaajan kiinni, tämän on jäätävä paikoilleen kättelyasentoon. Muut pelaajat pystyvät pelastamaan kiinni jääneen kättelemällä häntä ja lausumalla hänelle jonkin kohteliaisuuden (esim. ”sinulla on hauskat jutut”). Pelastettu pelaaja kiittää kehuista ja pääsee taas mukaan peliin. Peli päättyy, kun hipat ovat saaneet kaikki pelaajat kiinni. Lopuksi voidaan vielä keskustella yhdessä, miltä tuntui antaa toiselle hyvää palautetta ja miltä tuntui kuulla positiivisia asioita itsestä.

6. Komplimangtafatt

Vänelevskurs, klass 8, Paunun koulu
Uppgift: Genom att leka tafatt lär man känna varandra och tränar att ge och ta emot komplimanger.
Plats: Gymnastiksal, skolgård eller en annan öppen plats.
Material och redskap: -
Instruktioner:
Beroende på antalet deltagare väljer den vuxna ut en eller flera personer som ska ta fast de andra. Spelet framskrider som vanlig tafatt, dvs. den/de utvalda ska försöka ta fast de övriga deltagarna. När man blir fasttagen ska man stanna och stå still med handen utsträckt, som om man skulle skaka hand med någon. De andra spelarna försöker rädda genom att skaka hand och ge en komplimang till honom eller henne (t.ex. ”du berättar roliga historier”). Den person som räddats tackar för komplimangen och får fortsätta med i leken. Spelet tar slut då alla tagits fast. Till slut kan man diskutera hur det kändes att ge komplimanger och hur det kändes att höra positiva saker om sig själv.



7. Taiteillen kolmella jalalla

Vehmersalmen koulun tukioppilaat

Tehtävä: Läpäistä kolmen hengen joukkueissa yhdessä tehty esterata niin, että maahan saa osua yhteensä vain kolme jalkaa.

Tila: Liikuntasali, koulun piha tai muu avara tila.

Materiaalit ja välineet: Erilaisia esineitä, joista voi rakentaa esteradan.

Ohjeet:

Osallistujat jaetaan ohjaajan johdolla kolmen hengen joukkueisiin. Peli on hauskinta silloin, kun osallistujia on useilta eri luokka-asteilta ja joukkueet muodostetaan niin, että saman joukkueen oppilaat ovat eri luokka-asteilta. Aluksi joukkueet rakentavat yhdessä esteradan esimerkiksi liikuntasaliin hyödyntäen koulusta löytyviä esineitä, kuten penkkejä ja patjoja. Rataan voi kuulua esimerkiksi hyppimistä, pujottelua tai kiipeämistä. Joukkueiden lähtöjärjestys arvotaan. Kolmen hengen joukkueet yrittävät läpäistä radan mahdollisimman nopeasti vain kolmea jalkaa käyttäen. Mikäli joukkue joutuu laittamaan ylimääräisen jalan maahan, sen on palattava takaisin radan alkuun. Jokaisella joukkueella on viisi yritystä, ja nopeimmin esteradan selvittänyt joukkue voittaa pelin. Pelin avulla voidaan luoda hyvää yhteishenkeä eri luokka-asteiden oppilaiden välille. Pelissä tutustutaan muiden luokka-asteiden oppilaisiin, opetellaan tulemaan toimeen kaikkien kanssa ja selvittämään haasteita yhdessä.

Huom!

Jos joku oppilas ei halua osallistua esteradan suorittamiseen, hänelle voidaan antaa jokin muu rooli esim. ajanottajana tai tarkkailijana, joka valvoo, että joukkueet suorittavat radan puhtaasti. Tärkeintä on pitää huoli, ettei kukaan tunne jäävänsä yhteisen tekemisen ulkopuolelle.

7. Balans på tre ben

Väneleverna i Vehmersalmen koulu

Uppgift: Klara av en hinderbana i lag på tre personer så att bara tre ben samtidigt får röra marken.

Plats: Gymnastiksal, skolgård eller någon annan öppen plats.

Material och redskap: Olika föremål man kan bygga en hinderbana av.

Instruktioner:

Den vuxna delar in deltagarna i lag på tre personer. Spelet är roligast då man tävlar tillsammans, så att ett lag består av en elev per årskurs. Lagen bygger först tillsammans en hinderbana t.ex. i gymnastiksalen med hjälp av olika föremål som finns i skolan, så som bänkar och madrasser. Man kan hoppa över, springa slalom runt eller klättra över hindren. Målet är att klara av banan så snabbt som möjligt genom att bara använda tre ben. Ifall laget måste röra marken med ett extra ben ska det börja om från början. Varje lag får försöka fem gånger och det lag som är snabbast vinner. När de olika klasserna bildar lag tillsammans lär man känna eleverna i de andra årskurserna och skapar en god gemenskapskänsla i skolan. I den här aktiviteten lär man sig att komma överens med varandra och klara av utmaningar tillsammans.

Obs!

Om någon elev inte vill delta i hinderbanan kan han eller hon få en annan uppgift. Eleven kan exempelvis ta tid eller övervaka att lagen inte rör marken med fler ben än tre. Det är viktigt att se till att ingen känner sig utanför

8. Random Object

Winellska skolan, tukioppilaat
Tehtävä: Rakentaa etukäteen sovittu muodostelma käyttäen osallistujia rakennuspalikoina.
Tila: Liikuntasali, luokkahuone tai muu avara tila. Tilan tulee olla sellainen, että eri ryhmien jäsenet eivät näe toisiaan tai kuule muiden puhetta. Luokan lisäksi voidaan käyttää esimerkiksi koulun käytävää aputilana.
Materiaalit ja välineet: Paperia ja kyniä kuvien piirtämistä varten.
Ohjeet:
Osallistujien keskuudesta valitaan ohjaajan johdolla ryhmän koon mukaan 1-3 arkkitehtia, 1-3 rakennusmestaria sekä muurari. Muut osallistujat toimivat rakennuspalikoina. Leikin tavoitteena on lisätä osallistujien viestintä- ja ryhmätyötaitoja rakentamalla tietyssä ajassa etukäteen sovittu muodostelma käyttäen osallistujia rakennuspalikoina.
Aluksi arkkitehdit piirtävät mallin ihmismuodostelmasta, johon ryhmän on pyrittävä. Piirroksen voi tehdä vaikka tikku-ukoilla. Tämän jälkeen sovitaan rakennustyöhön käytettävissä oleva aika (esim. 15–20 minuuttia). Arkkitehtien tehtävänä on välittää valmiin muodostelman ohjeet rakennusmestareille, jotka välittävät ohjeet edelleen muurarille. Arkkitehdit selittävät ohjeet rakennusmestareille puhumalla. Sen sijaan rakennusmestarit saavat käyttää ainoastaan kehonkieltä välittäessään ohjeita eteenpäin muurarille ja vastatessaan hänen kysymyksiinsä koskien muodostelman rakentamista. Puhuminen ei siis ole rakennusmestareille sallittua. Muurarin tehtävänä on asetella rakennuspalikat paikalleen rakennusmestareilta saamiensa ohjeiden mukaan eli muodostaa muista osallistujista ymmärtämiensä ohjeiden mukainen muodostelma. Leikin päättyessä kaikille näytetään kuva oikeasta muodostelmasta ja katsotaan, kuinka lähelle oikeaa mallia muurarin rakentama muodostelma osui. Leikin jälkeen ryhmän kanssa voidaan keskustella ryhmän toiminnasta ja siitä, mikä leikissä oli helpointa ja mikä taas haasteellisinta.







8. Random Object

Vänelever åk 8 i Winellska skolan
Uppgift: Bygg en förutbestämd formation med deltagarna som byggklossar.
Plats: Gymnastiksal, klassrum eller någon annan öppen plats. Platsen ska vara sådan att gruppens olika medlemmar varken ser eller hör varandra. Utöver klassen kan man t.ex. använda korridoren till hjälp.
Material och redskap: Papper och pennor för att rita bilder.
Instruktioner:
Beroende på gruppstorleken väljer man 1–3 arkitekter, 1–3 byggmästare och en murare. De övriga deltagarna är byggklossar. Målet med leken är förbättra förmågan att kommunicera och samarbeta i grupp genom att inom utsatt tid bygga en förutbestämd formation med deltagarna som byggklossar.
Leken inleds med att arkitekterna ritar en modell av den formation som ska byggas. Det räcker med att rita streckgubbar. Följande steg är att komma överens om den tid som får användas, t.ex. 15–20 minuter. Arkitekternas uppgift är att muntligt förmedla informationen om den färdiga formationen till byggmästarna. Byggmästarna förmedlar informationen till muraren genom att enbart använda kroppsspråk. De måste också svara på murarens frågor genom att använda kroppsspråk. Byggmästaren får alltså inte tala. Murarens uppgift är att placera byggklossarna på plats enligt de anvisningar byggmästarna har gett.
När leken är slut visar man deltagarna bilden hur formationen borde se ut och ser hur nära man kommit. Efter leken kan man ännu diskutera hur gruppen fungerade, vad som var lättast och vad som var svårast i leken.

9. Muurahaisarmeijan hippa

Kartanon alakoulun oppilaskunta
Tehtävä: Muodostaa kolmen oppilaan muurahaisia, joita päälliköt yrittävät saada kiinni.
Tila: Liikuntasali tai koulun piha.
Materiaalit ja välineet: Stereot musiikin soittamista varten, liivejä.

Ohjeet:
Osallistujien keskuudesta valitaan osallistujamäärästä riippuen 2-5 päällikköä, joilla on liivit päällä. Muut osallistujat muodostavat kolmen hengen ryhmiä. Ryhmän jäsenet seisovat jonossa pitäen edessä olevaa vyötäröltä kiinni muodostaen näin yhden muurahaisen. Peli sopii hyvin koko koulun yhteiseksi välituntiaktiviteetiksi esimerkiksi pitkälle välitunnille, sillä osallistujamäärää ei tarvitse rajata.

Tunnelman luomiseksi voidaan taustalle laittaa soimaan jotain vauhdikasta musiikkia. Päälliköiden tehtävänä on yrittää ottaa muurahaisia kiinni ja muurahaiset pyrkivät juoksemaan karkuun säilyttäen jonomuodostelman. Kun muurahainen saadaan kiinni, jonon ensimmäinen nostaa käden ylös sen merkiksi, että heidät on jo napattu. Kiinni jääneet muurahaiset auttavat päälliköitä saamaan muut muurahaiset kiinni. Se muurahainen, joka jää viimeiseksi kiinni, voittaa pelin.

9. Fånga myrorna

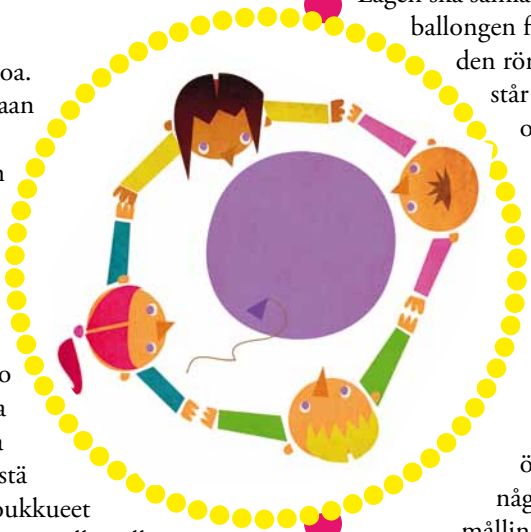
Elevkåren i Kartanon alakoulu
Uppgift: Bilda grupper på tre elever. En grupp utgör en myra som cheferna försöker ta fast.
Plats: Gymnastiksal eller skolgård.
Material och redskap: En cd-spelare eller motsvarande, västar.

Instruktioner:
Beroende på antalet deltagare väljer man ut 2–5 chefer som har västar på sig. De övriga deltagarna bildar grupper på tre personer. Varje grupp bildar en myra genom att stå på led och hålla i den framför i midjan. Spelet lämpar sig för hela skolan och kan spelas till exempel under en längre rast eftersom antalet deltagare inte är begränsat.

Ni kan fartfylld musik i bakgrunden för att skapa stämning. Cheferna ska försöka ta fast myrorna medan myrorna springer undan utan att släppa taget om varandra. När en myra blir tillfångatagen lyfter den första i ledet upp sin hand så att de andra vet att de har blivit fast. Sen hjälper den tillfångatagna myran cheferna att ta fast de övriga myrorna. Den myra som är sist kvar vinner spelet.

10. Ilmapallokilpa

Minervaskolan 3–4 D
Tehtävä: Tehdä joukkueena mahdollisimman paljon maaleja kuljettamalla ilmapalloa sovittu matka pallon koskematta maahan.
Tila: Liikuntasali.
Materiaalit ja välineet: Kaksi ilmapalloa.
Ohjeet: Osallistujien keskuudesta valitaan yksi henkilö toimimaan tuomarina. Ohjaaja jakaa muut osallistujat kahteen joukkueeseen. Pelialueelle merkitään lähtö- ja maalilinjat n. 10–15 metrin päähän toisistaan.



Joukkueiden tehtävänä on kerätä pisteitä kuljettaen ilmapalloa lähtölinjalta maalilinjalle niin, että pallo ei kosketa välillä maahan. Pelin alkaessa joukkueet menevät lähtölinjan taakse ja joukkueen jäsenet pitävät toisiaan kädestä kiinni. Tuomarin antamasta merkistä joukkueet saavat lähteä matkaan. Joukkueen täytyy syötellä palloa osallistujalta toiselle käsistä kiinni pitäen samalla, kun he yrittävät liikkua kohti maalilinjaa. Sama pelaaja ei saa koskea palloon kahta kertaa peräkkäin. Palloa saa liikutella millä ruumiinosalla tahansa. Mikäli pallo koskee maahan, on joukkueen palattava uudestaan lähtölinjan taakse ja aloitettava uusi yritys. Tuomari valvoo, että sääntöjä noudatetaan. Kun jompikumpi joukkueista onnistuu ylittämään maalilinjan, he saavat yhden pisteen. Tämän jälkeen kumpikin joukkue palaa lähtölinjalle ja tuomari lähettää joukkueet uudestaan matkaan. Mikäli joku joukkueen jäsenistä kohtelee tai puhuttelee toista pelaajaa epäystävällisesti, määrää tuomari hänet sivuun hetkeksi.

Pelin jälkeen voidaan osallistujien kanssa keskustella siitä, miten yhdessä toimiminen onnistui, mikä oli haasteellisinta ja miten yhteistyötä voisi jatkossa kehittää.

10. Ballongrace

Minervaskolan, klass 3–4 D
Uppgift: Göra så många mål för laget som möjligt genom att transportera ballongen en förutbästämmd sträcka utan att den rör marken.
Plats: Gymnastiksal.
Material och redskap: Två ballonger.
Instruktioner:
Deltagarna väljer ut en person som är domare. De övriga deltagarna delas in i två lag. Märk ut start- och mållinjerna på spelområdet. Avståndet ska vara 10–15 meter.
Lagen ska samla poäng genom att transportera ballongen från startlinjen till mållinjen utan att den rör marken. Spelet börjar med att lagen står bakom startlinjen med varsin ballong och håller varandra i händerna. Efter att domaren gett en startsignal ska de tävlande passa ballongen till varandra inom gruppen och samtidigt flytta sig mot mållinjen. Samma spelare får inte röra ballongen två gånger i rad. Man får röra ballongen med vilken kroppsdel som helst. Ifall ballongen rör marken måste laget börja om från början. Domaren övervakar att reglerna följs. Om någotdera laget lyckas få ballongen över mållinjen får de ett poäng. Efter det förflyttar sig båda lagen till startlinjen och domaren skickar iväg dem på nytt. Ifall någon i laget behandlar någon annan illa eller talar illa om någon, beodrar domaren honom eller henne att vänta vid sidan en stund. Spelet tar slut när någondera laget fått det överenskomna antalet mål eller när tiden man har till sitt förfogande tagit slut.

Diskutera efter spelet hur det var att spela tillsammans, vad som var svårt och hur man i framtiden kunde samarbeta bättre.

Haastetta koko ryhmälle • Utmaning för hela gruppen

Kyky ottaa toiset huomioon ja toimia ryhmässä on yksi tärkeimmistä taidoistamme. Ryhmässä toiminen ja toisten huomioimisen oppiminen vaatii harjoittelua. Näissä oppilaiden ideoimissa peleissä ja leikeissä korostetaan ryhmäosaamista eli sitä, että tehtävässä onnistuminen vaatii kaikkien osallistujien keskinäistä vuorovaikutusta ja yhdessä toimimista. Pelit ja leikit auttavat vahvistamaan vuorovaikutustaitoja. Lisäksi tehtäviä voidaan käyttää keskustelun avaajina ja johdatteluna, kun halutaan keskustella oppilaiden kanssa siitä, miten ryhmä toimi yhdessä pelin aikana, millaisia rooleja ryhmään muodostui ja miten yhteisiä sääntöjä noudatettiin.

Konsten att ta andra i beaktande och verka i en grupp är en av våra viktigaste färdigheter, men det kräver också en hel del övning. För att lyckas i följande spel och lekar måste medlemmarna i gruppen samarbeta. Spelen och lekarna hjälper att förbättra elevernas kommunikationsfärdigheter. Man kan också använda spelen som samtalsunderlag då man vill prata med eleverna om att arbeta i grupp och ta hänsyn till varandra. Efter spelen kan ledaren samtala med eleverna om hur gruppen fungerade under spelet, hurudana roller eleverna hade inom gruppen och hur de följde de gemensamma spelreglerna.

11. Taktikapro



Toivakan koulukeskuksen 4.lk

Tehtävä: Ryöstää toisilta joukkueilta aarre ja kuljettaa se omaan kotipesään.

Tila: Liikuntasali, kenttä, koulun piha tai muu avara tila.

Välineet ja materiaalit: Voimistelurenkaat joukkueiden kotipesiksi, muovikartiot joukkueiden aarteiksi, jokaiselle pelaajalle joukkueliivit sekä häntävyöt eli vyöt, joista roikkuu yksi tai useampi tasapituinen narunpätkä häntänä.

Ohjeet:

Ohjaaja jakaa osallistujat kolmeen joukkueeseen. Joukkueet sopivat yhteisesti pelialueen rajat ja merkkaavat pelialueen keskelle keskiympyrän. Pelin tavoitteena on ryöstää toisilta joukkueilta aarre ja kuljettaa se omaan kotipesään. Aarre ryöstetään toisen joukkueen kotipesästä kädellä kurkottamalla ja sitä kuljetetaan käsissä. Aarretta ei saa heittää pelaajalta toiselle. Kukaan ei saa myöskään seistä kotipesässä, eikä kotipesän läpi saa juosta. Mikäli sääntöjä rikotaan, on rikkeen tehneen pelaajan mentävä keskiympyrään ja laskettava siellä kymmeneen, ennen kuin hän voi palata takaisin peliin. Pelaajat voivat yrittää pysäyttää muiden joukkueiden pelaajia kiskaisemalla heiltä hännän häntävyöstä. Hännän menettäneen pelaajan on pysähdyttävä, kiinnitettävä häntä takaisin ja otettava kivi-sakset-paperi -ottelu hännän ryöstäneen pelaajan kanssa. Ottelun voittaja voi jatkaa peliä, mutta häviäjä on poissa pelistä niin kauan, kunnes hän käy koskettamassa omaa kotipesäänsä. Jos hännän menettäneellä pelaajalla on aarre käsissään, hän joutuu irrottamaan otteensa aarteesta.

Pelin voittaa se joukkue, joka onnistuu saamaan muiden joukkueiden aarteet kotipesäänsä.



11. Taktikproffs

Åk 4, Toivakan koulukeskus

Uppgift: Röva det andra lagets skatt och transportera det till hemboet.

Plats: Gymnastiksal, idrottsplan, skolgård eller någon annan öppen plats.

Material och redskap: Rockringar som fungerar som bon, koner som skatter, västar som visar vilket lag man hör till samt svansrem (dvs. ett bälte med en eller fler snören som svans) till deltagarna.

Instruktioner:

Den vuxna hjälper deltagarna att bilda tre lag. Lagen kommer gemensamt överens om spelplanen märker ut en mittcirkel mitt på spelplanen och placerar ut rockringarna som hembon.

Målet med spelet är att röva motståndarnas skatt (en kon) och transportera den hem till boet. En spelare rövar skatten från motståndarens bo genom att sträcka sig efter den (man får inte stiga in i rockringen). Skatten transporteras med händerna. Man får inte kasta skatten från en spelare till en annan, man får inte heller stå i boet eller springa igenom det. Om en spelare bryter mot reglerna ska han eller hon ställa sig i mittcirkeln, räkna till tio och sedan återvända till spelet.

Spelarna kan försöka stoppa motståndarlagets spelare genom att dra loss deras svans. Den som mistat sin svans måste stanna och fästa svansen igen och sedan spela ”sten, sax, påse” med den som ryckt loss svansen. Den spelare som vinner leken ”sten, sax, påse” får fortsätta spelet medan förloraren är ute ur spelet ända tills han eller hon har rört vid sitt eget hembo. Om den spelare vars svans rycks loss råkar ha skatten i sina händer ska spelaren släppa skatten.

Det lag som lyckas få de båda andra lagens skatter till sitt hembo vinner.



12. Ylös konduktööri!

Joensuun normaalikoulun 7C

Tehtävä: Yrittää pysytellä junassa arvaamalla sanaluokkia oikein ja suorittamalla tehtäväkortteihin liittyviä tehtäviä. Pelissä opetellaan sanaluokkia, erilaisia tekstilajeja sekä sosiaalisia taitoja.

Tila: Luokkahuone.

Materiaalit ja välineet: Kolmea eri kokoa olevia paperilappuja ja värikyniä.

Ohjeet:

Peli alkaa yhteisellä valmistelulla. Aluksi kerrataan sanaluokat ja oppilaat kirjoittavat pienille lapuille eri sanaluokkiin kuuluvia sanoja. Sanaluokille sovitaan yhteisesti värikoodit niin, että saman sanaluokan sanat on aina kirjoitettu samalla värillä, esim. substantiivit punaisella, verbit sinisellä jne. Sanojen keksimisen jälkeen oppilaat kirjoittavat keskikokoisille lapuille erilaisia tehtäviä, kuten kerro sadun alku, riimittele runo, keksi uutisotsikko tms. Suurimmista paperilapuista tehdään konduktöörien kortteja. Jokaisella konduktöörillä on kuusi lappua, joista kussakin lukee yhden sanaluokan nimi. Pelikorttien valmistelun jälkeen luokka jaetaan satunnaisesti noin viiden hengen ryhmiin. Jokainen ryhmä muodosta yhden junan ja yksi ryhmäläisistä on konduktööri. Konduktöörit jakavat ryhmänsä jäsenille matkalipuiksi yhdet aluksi askarrelluista sanaluokkakorteista. Konduktööri valitsee itselleen jonkin sanaluokan, mutta ei paljasta sanaluokkaa vielä matkustajille. Ne oppilaat, joilla on oikean sanaluokan sana, saavat jäädä junaan. Mikäli oppilaan kortin sanan sanaluokka on eri kuin konduktöörin valitsema sanaluokka, joutuu oppilas suorittamaan tehtävän. Tällöin oppilas vetää yhden tehtäväkorteista konduktöörin kädestä ja suorittaa kortissa annetun tehtävän (esim. keksi uutisotsikko) niin, että hän sisällyttää omassa lapussaan olevan sanan tehtävään.

Toisen junan oppilaista valitaan arvaaja, jonka tehtävänä on yrittää keksiä, mikä sana tehtävää suorittavan oppilaan esityksessä on se, joka oli hänen sanaluokkakortissaan. Jos arvaaja arvaa sanan oikein, putoaa tehtävää suorittanut pelaaja junasta. Jos arvaaja arvaa väärin, tehtävän suorittaja saa jatkaa peliä. Peli päättyy, kun jäljellä on enää yksi pelaaja eli voittaja.

HUOM!

Tehtävien suorittaminen kaikkien edessä voi joistain oppilaista olla erittäin jännittävää etenkin, jos sanaluokkien hahmottaminen on oppilaalle haasteellista. Opettajan tehtävänä on huolehtia, että leikki ei muodostu kenellekään epämiellyttäväksi. Sääntöjä voi muokata myös niin, että oppilaat toimivat pareittain, jolloin kukaan ei joudu yksin suorittamaan tehtävää. Ryhmän kanssa on hyvä keskustella myös siitä, miltä tuntuu pudota pelistä pois. Pelistä pudonneille oppilaille voi antaa omia vastuutehtäviä, jotta ensimmäisinä pudonneetkin jaksavat seurata koko pelin loppuun asti ja heidän ei tarvitse tuntea itseään ulkopuolisiksi.

12. Upp och hoppa konduktören!

Klass 7C, Joensuun normaalikoulu

Uppgift: Försök hållas kvar på tåget genom att gissa rätt ordklass och klara av uppdrag. I spelet lär man sig ordklasser, olika typer av texter och sociala färdigheter.

Plats: Klassrum.

Material och redskap: Papperslappar i tre olika storlekar, färgpennor.

Instruktioner:

Spelet inleds med att deltagarna gör spelkorten tillsammans. Till att börja med skriver eleverna ord från olika ordklasser på små papperslappar. De blir tågbiljetter. Varje ordklass ska ha en egen färg, t.ex. substantiv: röd, verb: blå, adjektiv: gul osv. När eleverna skrivit färdigt orden skriver de ner olika uppgifter på de mellanstora pappren. T.ex. berätta början på en saga, rimma, hitta på en nyhetsrubrik osv. Varje konduktör får sex stora lappar, på vilka det står en ordklass.

När spelkorten är klara delas klassen slumpmässigt in i grupper på cirka fem personer. Varje grupp utgör ett tåg och en i tåget ska vara konduktör. Konduktören delar ut biljetter till sina passagerare. Sedan väljer konduktören en av de största lapparna, ett ordklasskort, men visar inte det för passagerarna. De passagerare som har ett ord som hör till den ordklass konduktören har valt får stanna på tåget. De passagerare vars biljett har fel ordklass måste göra en uppgift. Då drar passageraren ett uppgiftskort ur konduktörens hand och utför uppgiften (t.ex. hitta på en nyhetsrubrik). Passageraren måste inkludera det ord han eller hon har på sin biljett i uppgiften (t.ex. nyhetsrubriken).

En passagerare från ett annat tåg ska utgående från uppgiften gissa vilket ord som står på biljetten. Om han eller hon gissar rätt måste den passagerare som utfört uppgiften stiga av tåget. Om gissningen går fel får passageraren fortsätta sin resa. Spelet tar slut när bara en passagerare är kvar på tåget. Han eller hon har vunnit spelet.

OBS!

En del elever kan tycka att det obehagligt att utföra en uppgift inför hela klassen, i synnerhet om han eller hon har svårt att skilja på ordklasserna. Läraren ska se till att leken inte blir obehaglig för någon. Spelet kan varieras så att eleverna spelar parvis så att ingen måste utföra ett uppdrag alldeles ensam. Diskutera även med gruppen hur det känns att bli utslagen ur leken. De som blivit utslagna kan få någon uppgift som hänför sig till leken så att de orkar följa leken till slut och inte behöver känna sig utanför.

13. Secret person

Napapiirin Yläasteen 9. lk
Tehtävä: Ryhmähenkeä, tarkkaavaisuutta ja huomiokykyä vaativa peli, jossa pyritään selvittämään vastapuolen joukkueen salainen henkilö sekä keräämään mahdollisimman paljon pisteitä omalle joukkueelle.
Tila: Koulun piha tai muu avara tila.
Materiaalit ja välineet: Pieniä kiviä sekä joukkueille huomioliivit tai muut joukkuemerkit.
Ohjeet:
Ohjaaja jakaa osallistujat kahteen joukkueeseen, joilla kummallakin on oma alueensa. Joukkueet valitsevat keskuudestaan salaisen henkilön sekä keksivät merkin, jota kaikki muut, paitsi salainen henkilö tekevät. Näitä valintoja ei saa paljastaa toiselle joukkueelle. Salaisen henkilön lisäksi kumpikin joukkue valitsee yhden henkilön tarkkailijaksi. Tarkkailijat menevät pelikenttien ulkopuolelle istumaan ja heidän tehtävänsä on yrittää saada selville, kuka toisen joukkueen salainen henkilö on. Tarkkailija yrittää siis selvittää toisen joukkueen merkin sekä sen, kuka joukkueen jäsenistä ei tee merkkiä.
Joukkueet laittavat pelialueensa takarajalle yhteisesti sovitun määrän kiviä riippuen joukkueiden koosta. Kiviä on hyvä olla noin puolet vähemmän kuin joukkueessa on jäseniä. Kun peli alkaa, kentällä olevat pelaajat yrittävät saada tuotua toisen joukkueen kiviä omalle alueelleen sekä samalla suojella omia kiviään toisen joukkueen pelaajilta. Samalla pelaajien on tehtävä säännöllisin väliajoin aluksi sopimaansa merkkiä.
Kun pelaaja on toisen joukkueen alueella, voivat tähän joukkueeseen kuuluvat pelaajat ottaa hänet kiinni koskettamalla. Kiinni jääneen pelaajan on mentävä vastapuolen tarkkailijan luokse ja tarkkailija saa esittää hänelle yhden joukkueen merkkiä koskevan kysymyksen, johon kiinni jäänyt pelaaja pystyy vastaamaan ”kyllä” tai ”ei”. Mikäli pelaajalla oli kiinni jäädessään kädessään toiselta joukkueelta napattu kivi, tulee tämä kivi palauttaa joukkueelle.
Peli päättyy, kun tarkkailijan luona on käynyt yhtä monta pelaajaa kuin joukkueella on kiviä. Tämän jälkeen tarkkailijat yrittävät arvata vastapuolen salaisen henkilön. Tarkkailijat arvaavat salaista henkilöä vuorotellen. Arvaamisen aloittaa sen joukkueen tarkkailija, jolla on enemmän kiviä jäljellä. Tarkkailija saa käyttää niin monta arvausta kuin omalla joukkueella on kiviä jäljellä omalla pelialueella. Joukkueen muut pelaajat saavat antaa tarkkailijalle neuvoja, mutta tarkkailija tekee lopullisen päätöksen siitä, ketä hän haluaa arvata. Pelin voittaa se joukkueista, jonka tarkkailija arvaa toisen joukkueen salaisen henkilön ensin. Lisää haastetta peliin saadaan, jos salaisia henkilöitä valitaan kumpaankin joukkueeseen useampia.

13. Secret person

Klass 9, Napapiirin Yläaste
Uppgift: I leken försöker man ta reda på vem som är den hemliga personen i motståndarnas lag och samtidigt samla så många poäng som möjligt till det egna laget. Leken kräver uppmärksamhet och god förmåga till samarbete i gruppen.
Plats: Skolgård eller någon annan öppen plats.
Material och redskap: Små stenar samt reflexvästar eller liknande som skiljer lagen åt.
Instruktioner:
Deltagarna delas upp i två lag som har varsitt spelområde. Lagen väljer ut en hemlig person inom sitt lag och hittar på en gest som alla andra utom den hemliga personen gör. Avslöja inte personen eller gesten för motståndarlaget. Utöver den hemliga personen väljer vartdera laget en person som ska vara observatör. Observatörerna sätter sig utanför spelområdena och ska försöka luska ut vem motståndarnas hemliga person är. Observatören ska alltså försöka gissa vad motståndarlagets utvalda gest är och vem som inte gör den.
Innan spelet börjar ska lagen placera ut ett antal småstenar, som de tillsammans kommit överens om, på bakre gränsen av sina spelområden. Ett lämpligt antal småstenar är hälften så många som det finns spelare i laget. När spelet börjar ska de spelare som är på planen försöka hämta motståndarlagets stenar till sitt eget område och skydda sina egna stenar. Samtidigt ska spelarna göra sin gest med jämna mellanrum.
När spelaren är på det andra lagets område får man fånga spelaren genom att röra honom eller henne. Den spelare som blivit fast måste gå till motståndarlagets observatör och svara på en fråga om lagets gest. Spelaren ska kunna svara ja eller nej på frågan. Om spelaren har en av motståndarlagets stenar i sin hand måste han eller hon lämna tillbaka den.
Spelet tar slut när observatören har ställt lika många frågor som laget har stenar. Efter det ska observatören försöka gissa motståndarlagets hemliga person. Observatörerna gissar turvis och den vars lag har mer stenar kvar får börja. Observatören får gissa lika många gånger som det egna laget har stenar kvar. De övriga medlemmarna i laget får ge råd och förslag till observatören, men det är observatören som gör den slutliga gissningen. Det lag vars observatör först listar ut den hemliga personen vinner. Leken blir svårare om man väljer ut flera hemliga personer åt gången.

14. Twisted letters

Winellska skolan, tukioppilaat

Tehtävä: Muodostaa ryhmittäin annettuja sanoja vartaloilla. Samalla harjoitellaan ryhmässä toimimista ja vuorovaikutustaitoja.

Tila: Avara tila, kuten liikuntasali tai kenttä.

Materiaalit ja välineet: Digitaalikamera, tietokone ja jokin kuvien esitysohjelma.

Ohjeet:

Tehtävä voidaan toteuttaa koko koulun, yhden luokan tai tietyn ryhmän kesken. Aluksi kokoonnutaan yhdessä sovittuun riittävän avaraan tilaan, kuten liikuntasaliin. Mikäli tehtävä tehdään koko koulun voimin, muodostaa jokainen luokka yhden ryhmän. Yhden luokan tehdessä tehtävää voidaan luokka jakaa kahteen tai kolmeen pienempään ryhmään.

Jokainen ryhmä saa jonkin koulurauhaan tai hyvään yhteishenkeen liittyvän sanan, joka ryhmän jäsenten tulee muodostaa vartaloillaan. Tehtävä vaatii osallistujilta yhdessä toimimista ja yhteistä suunnittelua, jotta kirjainten muodostaminen onnistuu.

Kun ryhmä on saanut muodostelmansa valmiiksi, tulevat tukioppilaat tai muut vapaaehtoiset oppilaat ottamaan kuvan muodostelmasta digitaalikameralla. Tukioppilaat kokoavat kaikkien ryhmien muodostelmista otetuista kuvista kuvaesityksen, joka katsotaan yhdessä kaikkien mukana olleiden oppilaiden kanssa. Samalla keskustellaan yhdessä siitä, miten tehtävän suorittaminen onnistui ja millaisia haasteita ryhmät kohtasivat tehtävää tehdessään.

14. Twisted letters

Winellska skolan, vänelever åk 9

Uppgift: Bilda i grupp olika ord med hjälp av era kroppar. Samtidigt övar ni er att samarbeta med andra.

Plats: Gymnastiksal, plan eller någon annan öppen plats.

Material och redskap: Digikamera, dator med ett program som kan visa bilder.

Instruktioner:

Hela skolan, hela klassen eller en mindre grupp kan delta i leken. Till att börja med samlas alla på den öppna plats man valt. Ifall hela skolan deltar utgör varje klass en egen grupp. Ifall det bara är en klass som är med delas klassen in i två eller tre mindre grupper.

Varje grupp får ett ord som har med skolfreden eller god samhörighet att göra. Gruppen ska sedan bilda ordet med sina kroppar. För att bilda ett så tydligt ord som möjligt krävs att hela gruppen samarbetar och planerar tillsammans.

När gruppen fått sin formation klar kommer väneleverna eller några andra frivilliga elever och tar en bild på formationen med en digitalkamera. Väneleverna sammanställer ett bildspel med alla gruppers formationer, som man sedan tittar på tillsammans. Samtidigt kan man diskutera hur det var att forma ordet och hurudana svårigheter grupperna stötte på.

Tempauksia ja toimintaa • Aktivitet och verksamhet

Hyvä yhteishenki ei synny mihinkään yhteisöön itsestään, vaan sen tueksi tarvitaan yhteistä toimintaa ja perinteitä, jotka luovat mahdollisuuksia yhteisten kokemusten kartuttamiseen. Yhteisöllinen koulu syntyy kaikkien mahdollisuudesta osallistua koulun toiminnan kehittämiseen. Tähän osa-alueeseen on koottu oppilaiden ideoimia toimintoja, jotka luovat hyvää yhteishenkeä, edesauttavat eri luokka-asteiden yhteistä toimintaa ja tukevat oppilaita näkemään itsensä osana kouluyhteisöä. Samalla muistutetaan siitä, että jokainen voi omalla toiminnallaan vaikuttaa siihen, millainen ilmapiiri koulussa vallitsee.

En bra gemenskapskänsla skapas inte av sig själv utan det behövs såväl gemensam verksamhet som traditioner som möjliggör gemensamma erfarenheter. En god skolgemenskap blir verklighet när alla får vara med och utveckla skolans verksamhet. Följande spel och lekar främjar en god gemenskapskänsla i skolan, får de olika årskurserna att arbeta tillsammans och lär eleverna se sig som en del av skolgemenskapen. Samtidigt påminner man om att var och en med sitt eget beteende kan påverka hurudan stämning det råder i skolan.

15. Meijän koulu –oppiaineet tutuiksi, tietotaito omaksi! – lautapeli

Alavieskan Yhtenäiskoulun tukioppilaat

Koulun hyvää yhteishenkeä voidaan kehittää lisäämällä oppilaiden tietämystä omasta koulusta. Hyvä ja hauska keino tiedon lisäämiseen on laatia omalle koululle ikioma lautapeli, jonka avulla voidaan auttaa oppilaita tutustumaan kouluun ja oppiaineisiin.

Kouluviikon lukujärjestys voi esittää pelilautaa. Peliin tehdään kysymys-vastauskortteja sekä koulusta yleisesti että jokaisesta yläkoulun oppiaineesta kullekin luokkatasolle. Lisäksi peliin voi ideoida erilaisia erityisruutuja, joihin tultuaan pelaaja saa suorittaakseen jonkin toiminnallisen tehtävän. Pelin kysymyskortteja voidaan ideoida yhdessä eri oppiaineiden tunneilla ja luokat voivat pelata peliä esimerkiksi luokanvalvojien tunneilla. Peli sopii hyvin pelattavaksi myös tulevien seiskaluokkalaisten tutustumispäivänä. Peliä voidaan käyttää myös vanhempainilloissa, kun halutaan esitellä opiskelua ja oppiaineita vanhemmille.

15. Brädspelet Lär känna vår skola!

Väneleverna i Alavieskan yhtenäiskoulu

Man kan förbättra sammanhållningen i skolan genom att lära eleverna känna skolan bättre. Ett bra och roligt sätt att utöka elevernas kännedom är att göra upp ett eget brädspel för skolan. Genom brädspelet bekantar sig eleverna med skolan och ämnena.

Spelbrädet kan göras i samma form som en läsordning. Vidare gör man frågekort med svar om skolan i allmänhet och alla ämnena i synnerhet. Ämnesfrågorna måste anpassas enligt årskurs. Spelet kan även innehålla olika joker-rutor. Om eleven hamnar på en joker-ruta ska han eller hon utföra en uppgift. Man kan samla idéer till frågekorten på de olika ämnenas lektioner och sedan spela spelet t.ex. på klassföreståndarens lektioner. Spelet passar bra att spelas på de kommande sjuornas introduktionsdag eller på föräldramöten, då man vill berätta mer om de olika ämnena och redogöra för hur skolans vardag ser ut.





16. Taide yhdistämään nuoria

Juhani Ahon koulun tukioppilaat

Toiminnan tavoitteena on luoda kouluun hyvää yhteishenkeä musiikkiesitysten avulla. Ideana on, että koulun musiikkiryhmät järjestävät erilaisia välituntikonsertteja, joihin kaikki oppilaat saavat osallistua kuuntelemalla ja laulamalla mukana. Kaikkien saaminen mukaan ei ole aina helppoa, joten yhdeksäsluokkalaiset voivat toimia hyvänä esimerkkinä ja aloittaa esitykset. Samalla he rohkaisevat nuorempia oppilaita esiintymään.

16. Konsten förenar

Väneleverna i Juhani Ahon koulu

Syftet med verksamheten är att genom musikuppvisningar förbättra gemenskapskänslan i skolan. De olika musikgrupperna i skolan ordnar konserter på rasterna och alla elever får vara med och lyssna och sjunga med. Det är inte alltid lätt att få alla med, så t.ex. niorna kan visa exempel och börja med uppvisningarna. Samtidigt uppmuntrar de även de yngre att uppträda.
Under konserterna finns även en skoltavla framme där alla elever kan skriva eller rita positiva saker om varandra och om skolan.

17. Toimitaan yhdessä! – rata

Parolan Yhteiskoulun tukioppilaat

Tukioppilaat kokoavat liikuntasaliin Toimitaan yhdessä! –radan, joka koostuu erilaisista tehtävistä. Tehtävät ovat sekä liikunnallisia että pohdintaa vaativia keskustelutehtäviä. Luokat käyvät vuorollaan radan eri pisteissä tukioppilaiden kanssa. Liikunnallisissa tehtävissä hyödynnetään liikuntasalissa olevia välineitä. Tavoitteena on ryhmäyttää seitsemäsluokkalaisia keskenään toimintaradan avulla.

17. Samarbetsbana

Väneleverna i Parolan yhteiskoulu

Väneleverna gör upp en samarbetsbana i gymnastiksalen. Banan ska bestå av olika uppgifter. Vissa ska vara fysiska uppgifter där eleverna gör något och andra uppgifter ska vara diskussionsuppgifter där eleverna måste samtala. Väneleverna vägleder de olika klasserna i tur och ordning genom banan. I de fysiska uppgifterna kan man utnyttja de redskap som finns i gymnastiksalen. Målet är att sjuorna får lära känna varandra.



18. Lumilabyrintti

Patamäen koulu

Lumilabyrintti on koulun pihalle rakennettu lumirakennelma, jonka tekoon koko koulu osallistuu oppilaiden perheitä myöten. Labyrintin rakentamiseksi tarvitaan luonnollisesti riittävästi lunta, lapioita sekä paljon tekeviä käsiä. Turvallisuussyistä lumilabyrinttiin ei rakenneta tunneleita, vaan kaikki käytävät ovat katottomia. Valmistuttuaan lumilabyrintti tarjoaa iloa ja hyötyä koko koululle ja siellä voi pelata ja leikkiä monenlaisia pelejä, kuten hippaa, sokkoa, esineiden etsimistä ja pallon kuljetusta.

18. Snölabyrint

Patamäen koulu

Hela skolan, t.o.m. elevernas familjer, kan delta i att bygga en snölabyrint på skolgården. För att bygga en snölabyrint behövs naturligtvis mycket snö, spadar samt många händer som hjälper till. Av säkerhetsskäl bygger man inga tunnlar utan alla gångar är öppna. När snölabyrinten är klar kan hela skolan dra nytta och njuta av den. Man kan exempelvis spela olika spel i labyrinten, såsom tafatt eller blindbock.



Mitä tehtäis? -materiaaliin on koottu Koulurauha-kilpailussa palkittuja, hyvää yhteishenkeä lisääviä pelejä, leikkejä ja tempauksia. Materiaali on suunnattu erityisesti peruskoulujen käyttöön. Oppilaiden ideoimia pelejä ja leikkejä voi hyödyntää monenlaisten ryhmien kanssa.

Materialet Vad ska vi hitta på? samlar de bästa spelen, lekarna och aktiviteterna som skickades in till i Skolfredstävlingen 2011–2012. Aktiviteterna har tagits fram av elever och syftet med dem är att stärka gemenskapen i klassen. Materialet riktar sig i första hand till den grundläggande utbildningen, men det kan även användas tillsammans med många andra grupper.

MLL MANNERHEIMIN LASTENSUOJELULIITTO
OPETUSHALLITUS
Suomen VANHEMPAINLIITTO
POLIISI
folkhälsan