

REPPUTUOKIOIDEN HARJOITTEET

Ammattilaisille suunnattu
materiaali

Reppu-tiimi-pilottihanke toimi Yli-Maarian koulussa marraskuusta 2022 joulukuuhun 2023 saakka.

Moniammatillisen tiimin tavoitteena oli ennaltaehkäisevästi edistää lasten ja lapsiperheiden hyvinvointia sekä yhteisöllisyyttä kouluympäristössä.

Tiimi ohjasi syksyllä 2023 Yli-Maarian koulun 1.–2.-luokkalaisille Repputuokioita, joiden harjoitteet ja liitteet on koottu tähän materiaaliin.

Harjoitteet on suunnattu eri alojen ammattilaisille esimerkiksi eskariin, 1.-3.-luokkalaisten opettajille tai iltapäiväkerhojen ohjaajille. Harjoitteita voi myös soveltaa.

Tuokioiden tarkoituksena oli vahvistaa oppilaiden vuorovaikutustaitoja, tunnetaitoja sekä arkitaitoja toiminnallisilla menetelmillä tukemaan oppilaiden arkea koulussa ja kotona.



YLEISESTI TUOKIOISTA



- Tuokion kesto 20-30 minuuttia
- Ideaaliryhmäkoko max. 10 lasta
- Luokkahuoneita ollaan muokattu Repputuokioihin sopiviksi esimerkiksi pulpetit ja tuolit ollaan siirretty sivuun, jotta oppilaat mahtuvat liikkumaan tilan keskellä ja istumaan piirissä lattialla
- Muutamassa harjoituksessa tarvitaan isompi tila kuin luokkahuone esimerkiksi pieni liikuntasali
- Tuokiota toteuttanut kaksi ohjaajaa yhdessä
- Huom. osa tuokioista vaatii jonkun verran ennakoivaa valmistelua esimerkiksi materiaalien tekoa

REPPUTUOKIOIDEN ALOITUS: ALKUPIIRI



- Jokainen Repputuokio pyrittiin aloittamaan aina yhteisellä alkupiirillä
- Toteutus mielellään lattialla piirissä istuen
- Alkupiirin tavoitteena on huomioda jokainen yksitellen ja toivottaa tervetulleeksi tuokioon
- Piirissä jokainen sanoo ensin oman nimensä ja sen jälkeen toteuttaa annetun tehtävän
- Nimet voi jättää pois, kun kaikki muistaa toistensa nimet
- Joskus tehtävän voi jättää pois ja nimikierroksen jälkeen siirtyä suoraan tuokion harjoitteen sääntöjen läpikäymiseen

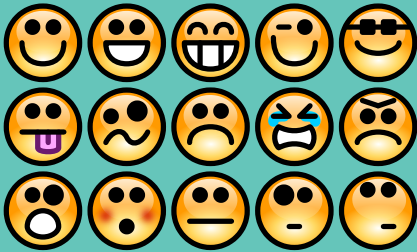
Esimerkki tehtäviä:

- Kerro lempiasia esim. lempiväri tai lempileikki
- Kerro omasta unikaverista
- Näytä oma liikkeellinen tervehdys esim. tervehdys käsillä ja kaikki kokeilee perässä
- Näytä oma tasapaino tai hyppy ja kaikki kokeilee perässä
- Näytä tunnemittarista sen hetkinen tunnetila (LITTEISSÄ)
- Näytä mitä tunteiden säätelykorttia olet käyttänyt viikon aikana

PERUSTUNTEET

TAVOITE

Oppilas oppii nimeämään perustunteet



ALOITUS

Alkupiiri

HARJOITE

1.SUSIKORTIT

Ensin käytetään pelkkiä susikortteja (valitse valmiiksi sellaisia, joissa tunne on myös helposti tunnistettavissa). Käydään kuvia yhdessä läpi ja oppilailta kysytään millainen tunne sudella kuvassa on? Lisäksi keskustellaan, mistä voi tietää, että kyseessä on juuri se tunne?

2.TUNNE+KEHONOSA

Kaksi pussia: toisessa tunnekortteja (esim. susikortit) ja toisessa helppoja kehonosia. Molemmista pusseista nostetaan yksi kortti ja kokeillaan liikkeellisesti miltä esimerkiksi vihaiset polvet voisivat näyttää. Aikuinen auttaa oppilaita. Oppilas voi esittää yhdistelmän muille oppilaille ja muut oppilaat voivat arvata mikä tunne on kyseessä tai sitten kaikki oppilaat kokeilevat yhdessä ja näyttävät millaiselta juuri omat vihaiset polvet näyttävät.

HUOMIOITA

LIITTEISTÄ löydät tunnemittarin ja susikortit

TUNTEET MINUSSA

TAVOITE

Oppilas oppii tunnistamaan itsessään perustunteet

ALOITUS

Alkupiiri

HARJOITE

TUNNE KEHOSSA



Jokaiselle oppilaalle jaetaan tulostettu paperi, jossa on neljä perustunne laatikkoa ja kehon ääriviivat. Oppilaat saavat valita neljä eri väristä kynää ja valita mikä väri on kullekin tunteelle sopiva.

Ensin paperista väritetään tunnelaatikot tietyllä valitulla värillä, joko yksi kerrallaan tai kaikki. Sen jälkeen pohditaan ja väritetään missä omassa kehossa tunne tuntuu?

Tarvittaessa apuna voi käyttää kuvaavia sanoja ja tunnekortteja. Tulosteessa perustunteet ovat ilo, suru, pelko ja viha. Nopeille oppilaille aikuinen voi lisätä paperiin esim. jännityksen tai hämmennyksen.

Huom. mainitse etukäteen, että tunteet voivat tuntua samoissa paikoissa, joten voi joutua värittämään "päällekkäin"/viereen.

HUOMIOITA

Toteutukseen tarvitaan värikyniä ja tulosteet
LIITTEISSÄ harjoitukseen tarvittava kehokuva

TUNTEET TOISISSA



TAVOITE

Oppilas oppii tunnistamaan tunteita myös muissa ihmisissä

ALOITUS

Alkupiiri

HARJOITE

TUNTEET ERI TILANTEISSA

Tilaan on kiinnitetty eripuolille laminoituja hymiöitä, jotka kuvaavat tiettyä tunnetta (iloinen, pelokas, vihainen ja surullinen). Aikuinen lukee ääneen paperilta erilaisia tilanteita ja lapset liikkuvat sen hymiön luokse, jonka ajattelevat sopivan tilanteeseen. Sen jälkeen voidaan yhdessä keskustella siitä, miksi valitsi juurin kyseisen tunteen. Harjoituksessa on hyvä painottaa, että tarkoituksena on pohtia, miltä toisesta mahtaa tuntua eikä itsestä

HUOMIOITA

LIITTEISSÄ hymiökortit



TILANTEET:

1. Miisa voitti korttipelin. Miltä Miisasta voisi tuntua?
2. Panu putosi keinusta ja loukkasi jalkansa. Miltä Panusta voisi tuntua?
3. Terhi potkasi vahingossa pallon maaliin jalkapallossa. Miltä Terhistä voisi tuntua?
4. Keijon lempilelu meni rikki. Miltä Keijosta voisi tuntua?
5. Riikka jäi kiinni siitä, että on pelannut luvatta tietokoneella. Miltä Riikasta voisi tuntua?
6. Joku on rikkonut Jaakon tekemän lumilinnan. Miltä Jaakosta voisi tuntua?
7. Saria pyydetään mukaan leikkiin välitunnilla. Miltä Sarista voisi tuntua?
8. Satu kiipesi liian korkealle puuhun. Miltä Sadusta voisi tuntua?
9. Kalle pääsi kaverin luokse yökylään. Miltä Kallesta voisi tuntua?
10. Luokkakaveri nimittelee Peppiä. Miltä Pepistä voisi tuntua?

TUNTEIDEN SÄÄTELYKORTIT

TAVOITE

Oppilas oppii tietämään ainakin yhden keinon, jolla säädellä tunnetilaa



ALOITUS

Alkupiiri

HARJOITE

TUNTEIDEN SÄÄTELYKEINOIHIN TUTUSTUMINEN

1. Käydään läpi erilaisia tunteiden säätelykortteja ohjaajan kanssa. Pohditaan voisiko kortit toimia "oikeassa tilanteessa" ja kokeillaan yhdessä korttien ohjeistamia toimintoja.

2. Jokainen saa valita itselleen avain-nippuun 5 erilaista tunteiden säätelykeinoa ja kiinnittää ne siihen (vaihtoehdot voivat olla omissa pinoissa). Aikuinen voi tarvittaessa auttaa kiinnittämään kortit avainrenkaaseen

LOPETUS

Käydään yhdessä läpi millaisissa tilanteissa kortteja voisi käyttää ja miten tai mihin kortit voisi kiinnittää

HUOMIOITA

Toteutukseen tarvitaan avainrenkaita
LIITTEISSÄ tunteiden säätelykortit

HYVÄ KAVERI-PIIRUSTUS

TAVOITE

Toisiin tutustuminen, pohditaan ja opitaan tunnistamaan positiivisia ominaisuuksia yksilöissä ja ryhmän toiminnassa, otetaan kaikki huomioon

ALOITUS

Alkupiiri



HARJOITE

Piirretään jonkun oppilaan kehon ääri viivat paperille. Ääri viivojen sisälle luetellaan ja kirjoitetaan hyvän kaverin ominaisuuksia ja piirteitä. Oppilaat voivat kirjoittaa sanoja vuorotellen tai yhtä aikaa. Jos oppilaat eivät osaa vielä kirjoittaa, voi aikuinen kirjoittaa paperiin ja oppilaat kertoa hyviä ominaisuuksia

LOPETUS

Käydään yhdessä läpi millainen "hyvä kaveri" paperiin on syntynyt

HUOMIOITA

Toteutukseen tarvitaan paperirulla ja tusseja

PALLOPIIRI JA SOLMU



TAVOITE

Harjoitellaan erilaisia tapoja olla vuorovaikutuksessa, vahvistetaan kehollista vuorovaikutusta puheen lisäksi, opitaan toimimaan ryhmässä, yhdessä ongelman ratkaisu, itsesäätely suhteessa ryhmään

ALOITUS

Alkupiiri

HARJOITE

1.PALLOPIIRI

Palloa heitetään alakautta piirissä kaverille, ennen heittoa katsotaan silmiin ja sanotaan kaverin nimi. Variaatioita: sama ilman puhetta, tietty reitti, joka pitää muistaa tai reitti takaperin

2.SOLMU

Aloitus piirissä ja otetaan käsistä kiinni -> luodaan solmu menemällä käsien ali ja yli irrottamatta otetta -> aletaan yhdessä selvittämään solmua

HUOMIOITA

Toteutukseen tarvitaan ainakin yksi tai useampi pehmeä pallo

(KOULUN TAI RYHMÄN) TÄHTI

TAVOITE

Opitaan toimimaan ryhmässä, sääntöjen noudattaminen, itsesäätely suhteessa ryhmään, neuvottelutaidot

ALOITUS

Alkupiirissä säännöt



HARJOITE

Tilaan on piilotettu tähti, timantteja, rosvoja ja numeroita. Jokainen pelaaja saa aluksi 3 rahaa. Kun ryhmä löytää yhden merkin tilassa, yksi ryhmästä tulee maksamaan yhden rahan aikuiselle ja katsotaan, mikä merkki löytyi. Tietyissä numeroissa on tehtävissä, jotkut tyhjiä ja joku voi olla rosvo, joka vie kaikki rahat. Pelin voittaa se, jolla on eniten rahaa, kun aika loppuu. Peliäikää yhteensä 15-20 min

HUOMIOITA

Toteutukseen tarvitaan tarpeeksi tilaa ja peli pitää valmistella
LIITTEISSÄ pelin tulostettava materiaali

KARKKIRATA



TAVOITE

Harjoitellaan erilaisia tapoja olla vuorovaikutuksessa, vahvistetaan kehollista vuorovaikutusta puheen lisäksi, opitaan toimimaan ryhmässä, yhdessä ongelman ratkaisu, itsesäätely suhteessa ryhmään

ALOITUS

Alkupiirissä ryhmien jako ja radan läpikäyminen

HARJOITE

KARKKIRATA

- Karkkirata toteutetaan pienemmissä ryhmissä eli ryhmät aloittavat joko eri kohdista rataa tai eri aikaan

Tikkari: Hulavanne hyppelyt (yksi kerrallaan)

Tuttifrutti: Tarkkuusheitto (hulavanne + hernepussi)

Hattara: Pumpulin kuljetus ilmassa

Toffee: Twistnaru (aikuiset muodostavat narusta kehikon, jonka läpi mennään koskettamatta narua)

Lumipantteri: Tiikerintassut (koko joukkue toiselle puolelle)

Kindermuna: Palapeli

HUOMIOITA

Tarvikkeet: hulavanteita, hernepusseja, pumpulia, twistnaru, tiikerintassut, palapeli, laminoitu kartta ja karkkien kuvat

Toteutukseen tarvitaan tarpeeksi tilaa ja rata pitää valmistella

LIIETTEISSÄ radan tulostettava materiaali

RENTOUTUMINEN

TAVOITE

Oppilas oppii rauhoittumaan

ALOITUS

Alkupiiri

HARJOITUS

1.MEDITAATIO KOALA

Kerta aloitetaan oppilaiden kanssa hengityksen pohtimisella: Mitä hengitys oikein on ja missä se tuntuu? Oppilaille voi kertoa sisäänhengityksen tuovan kehoon energiaa ja mielelle valppautta, kun taas uloshengitys auttaa kehoa rauhoittumaan ja tyyntyttää mieltä. Sen jälkeen laitetaan päälle Mindfulness Koalan ohjattu meditaatio päälle ja sen aikana oppilaat saavat hengittää muutaman hengityksen yhdessä koalan kanssa

2.PILVENPUHALTAJA HARJOITUS

Oppilaat ottavat mukavan asennon ja aikuinen/ohjaaja lukee harjoituksen läpi

LOPETUS

Tuokio lopetetaan pohdinnoilla:

- Millainen olo harjoituksen jälkeen on?
- Onko olo rauhallinen vai virkeä?
- Onko joku tehnyt vastaavia harjoituksia aiemmin?
- Missä tilanteissa harjoituksia voisi tehdä?

HUOMIOITA

Toteutukseen tarvitaan Mindfulness Koala



PILVENPUHALTAJA HARJOITUS:

Ota rento asento ja laita silmät kiinni halutessasi. Hengitä rauhallisesti. Kuvittele mielessäsi pilvetön sininen taivas. Kuvittele itsesi sinulle mieluisaan paikkaan katselemaan taivasta: kesänvihreälle nurmikolle, riippumattoon, kotisohvalle, syksyisen lehtikasan päälle vai kenties pehmeään lumeen makaamaan. Mieti juuri oikea sinisen sävy taivaalle. Nyt saat toimia taidemaalarina.

Uloshengityksellä voit puhaltaa taivaalle juuri sellaisia pilviä kuin haluat. Mieti minkä muotoisia haluat tänään puhaltaa? Sisäänhengityksellä mieti valmiiksi, mitä puhallat, ja uloshengityksellä kuvittele mielessäsi sinitaivaalle ilmestyvä poutapilvi. Ihaile taideteostasi yhden sisään- ja uloshengityksen ajan ja katso, kun pilvi lähtee lipumaan taivaanrantaan. Valmistaudu taiteilemaan uusi pilvi

Pilvien pulahtaminen toistetaan 2-3 kertaa



UNTEN MAILLE

TAVOITE

Oppilas oppii unen merkitystä sekä uneen vaikuttavista tekijöistä.

ALOITUS

Alkupiiri



HARJOITUS

UNIJANA

Tilan poikki tehdään maalarinteipillä jana lattiaan. Janan toisessa päässä on väittämä: "täysin samaa mieltä" ja toisessa "täysin eri mieltä", joita kuvaa yläpeukku ja alapeukku emoji. Aikuinen lukee ääneen uneen liittyvän väittämän. Oppilaat asettuvat janalle, joko samaa mieltä tai eri mieltä tai johonkin niiden väliin. Aikuinen voi kysellä oppilailta: "Miksi asetuit juuri tähän kohtaan janalla?"

HUOMIOITA

Toteutukseen tarvitaan maalarinteippiä

LIITTEISSÄ peukkuemojit

VÄITTÄMÄT:

- Väsyneenä kiukustun helpommin
- Nukuin viime yönä hyvin ja riittävän pitkään. Miltä tuntuu, kun on nukkunut oikein hyvin ja riittävän pitkään?
- Nukuin viime yönä liian vähän tai huonosti. Mitä tapahtuu ja miltä tuntuu, jos on nukkunut liian vähän?
- Tykkään herätä aikaisin aamulla
- Valvon myöhään illalla
- Minusta on tärkeää mennä samaan aikaan nukkumaan joka ilta, myös viikonloppuna
- Kerrataan päivän iloja ja harmejä vanhemman kanssa illalla
- Muistan usein aamulla, mitä unta näin
- Nukuin viime yönä riittävästi
- Tykkään nukkua pimeässä
- Tykkään iltasadusta tai -laulusta ennen nukkumaanmenoa
- Näen toisinaan painajaisia
- Teen asiat iltaisin samat asiat ennen nukkumaanmenoa joka ilta
- Herään yleensä virkeänä aamuisin
- Olen puhelimella, tietokoneella tai pelaan juuri ennen nukkumaanmenoa
- Riittävä uni on tärkeää aikuisille
- Riittävä uni on tärkeää lapsille

ITSETUNTEMUS JA OMA HYVINVOINTI

TAVOITE

Oppilas osaa tunnistaa omia vahvuuksia ja omaan hyvinvointiin liittyviä tekijöitä

ALOITUS

Alkupiiri

HARJOITUS

1.MINÄ OSAAN! - HEDELMÄSALAATTI

Oppilaat istuvat tuoleilla piirissä ja yksi valitaan piirin keskelle ilman tuolia. Piirin keskellä olija sanoo jonkin taidon, jonka osaa tai jossa on hyvä. Taito voi olla mitä vain (yksinkertainen tai vaikeampi). Ne oppilaat, jotka osaavat saman taidon, vaihtavat paikkaa ja samalla piirin keskellä olija yrittää päästä jollekin tuolille istumaan. Oppilas kuka jää ilman tuolia, jää keskelle seuraavaksi taidon kertojaksi. Jos piirin keskellä oleva keksi taitoa, hän voi huutaa "MINÄ OSAAN!", jolloin kaikki vaihtavat paikkaa. Harjoitteen voi toteuttaa myös piirissä seisten ja saman taidon osaavat menevät kyykkyyh. Ja tällöin jokainen voi kertoa vuorotellen jonkin taidon.



2.HYVINVOINTI PATTERNI

Tehtävää voidaan alustaa pohtimalla yhdessä: Mikä lisää hyvinvointia? (riittävä uni, sopiva ruoka, liikunta, hellä kosketus ja syli, leikki, ystävät, harrastukset jne).

Patteriin voi piirtää kuvia, värittää tai kirjoittaa. Patteria täytetään yhdessä oppilaiden kanssa.

Millä patteri latautuu? = Iloa ja lisää energiaa tuottavia asioita

Mikä kuluttaa patteria? = Asiat, jotka kuluttavat energiaa

LOPETUS

Voidaan yhdessä keskustella kuinka ihmiset osaavat vähän eri juttuja, mutta kaikilla on erilaisia hienoja taitoja ja uusia taitoja opitaan koko ajan

HUOMIOITA

Toteutukseen tarvitaan värikyniä

LIITTEISSÄ hyvinvointi patteri

Koonnut Reppu-tiimi syksyllä 2023:

Jenni Honkamaa, Yhteisötaiteilija/Projektikoordinaattori, Tanssinopettaja AMK

Noora Käkönen, Projektikoordinaattori, Sairaanhoidtaja AMK

Reetta Kouki, Projektikoordinaattori, Toimintaterapeutti AMK, KM

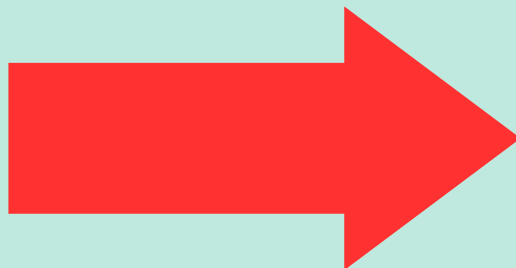
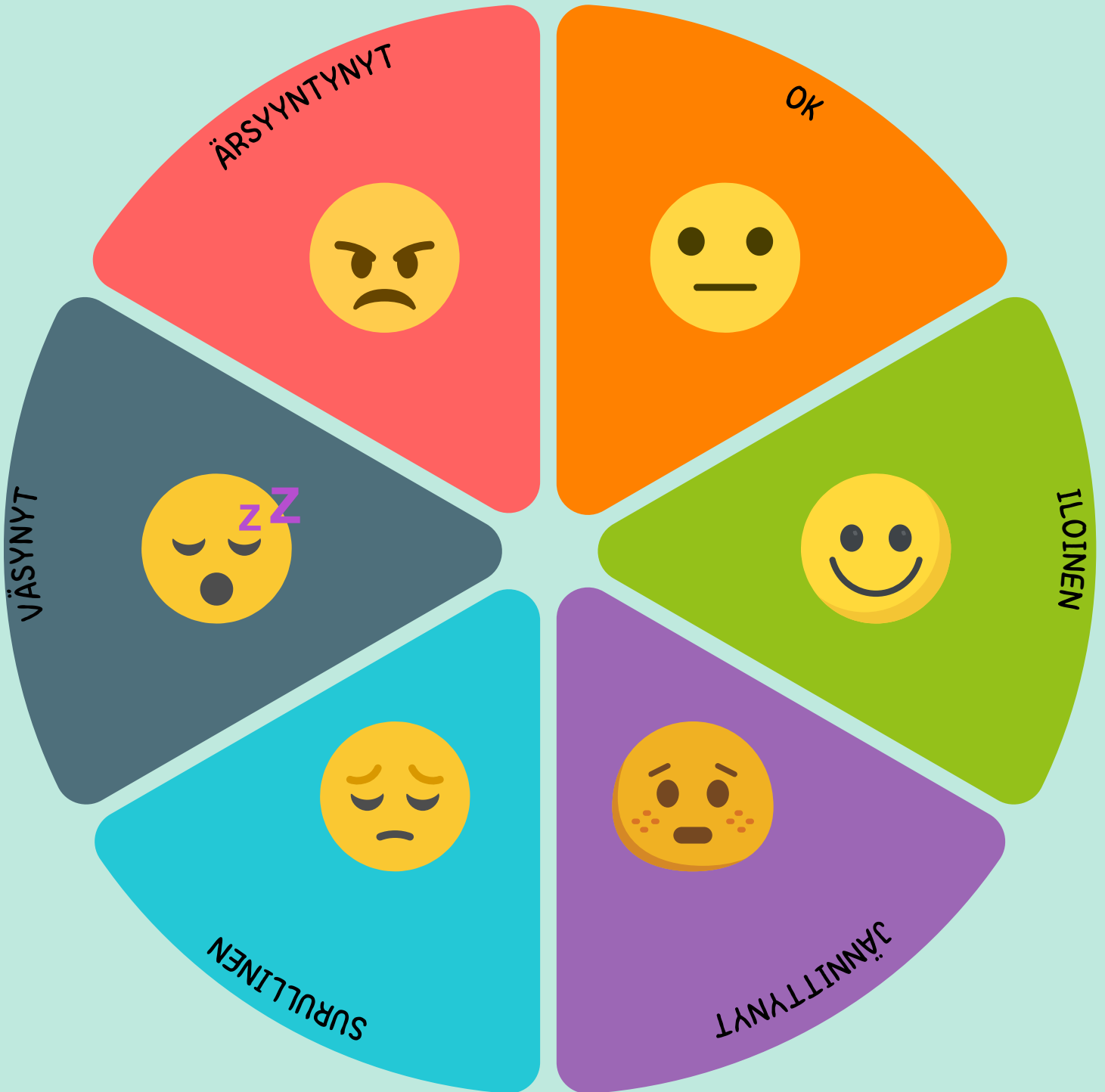
Reppu-pilotin toteutti Varsinais-Suomen tulevaisuuden sosiaali- ja terveyskeskushanke.

Mukana yhteistyössä Turun kaupungin kulttuurin kärkihanke.

LIITTEET:

- **Susikortit: https://storage.googleapis.com/tukiliitto-production/2018/08/mahti_tunnekortit.pdf**
- **Kehonosakortit: http://lukujaliikkuen.fi/wp-content/uploads/2014/08/Mik%C3%A4-kehonosa_kortit.pdf**
- **Tunnemittari**
- **Missä tunne tuntuu?-moniste**
- **Tunne-emojit (iloinen, surullinen, pelokas, vihainen)**
- **Tunteiden säätelykortit (ei tavutettu ja tavutettu)**
- **Tähtipelin säännöt ja pelinappulat**
- **Karkkiradan kartta ja karkit**
- **Peukku-emojit**
- **Hyvinvointi patteri**

TUNNEMITTARI



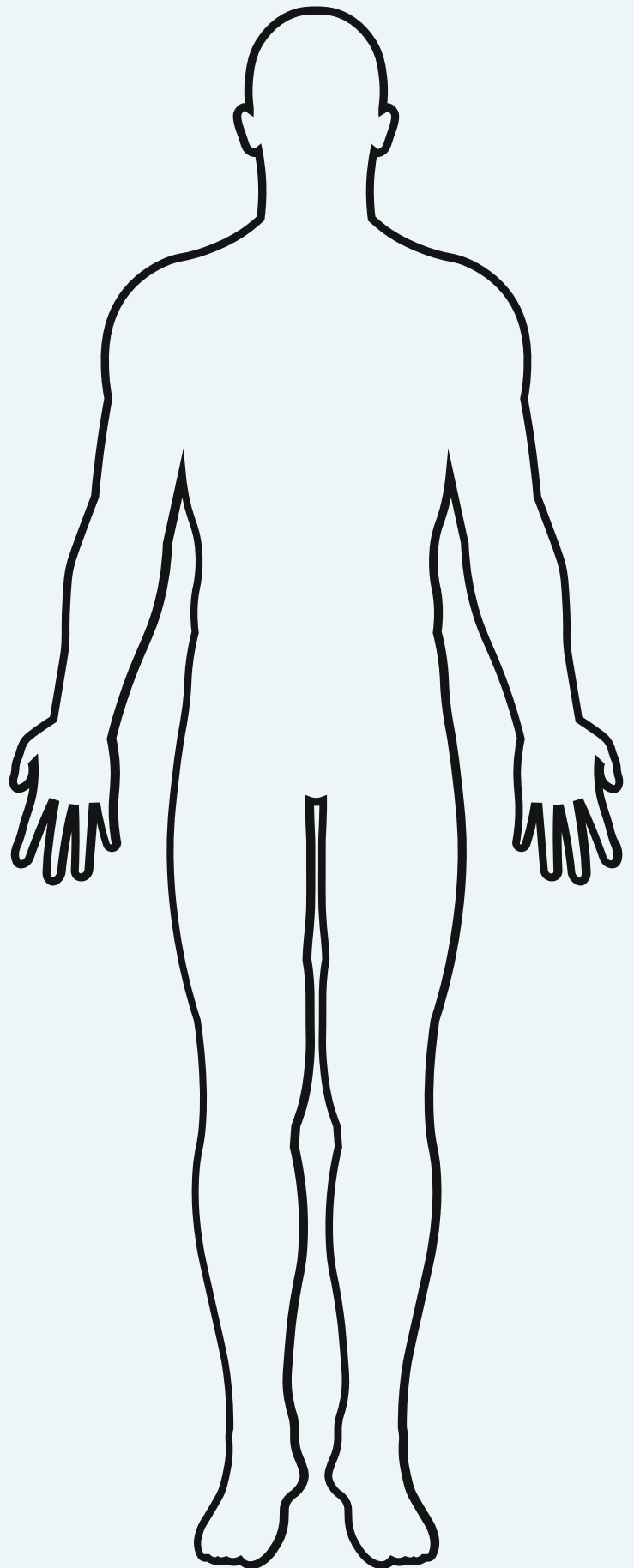
MIS-SÄ TUN-NE TUN-TUU?

I-LO

SU-RU

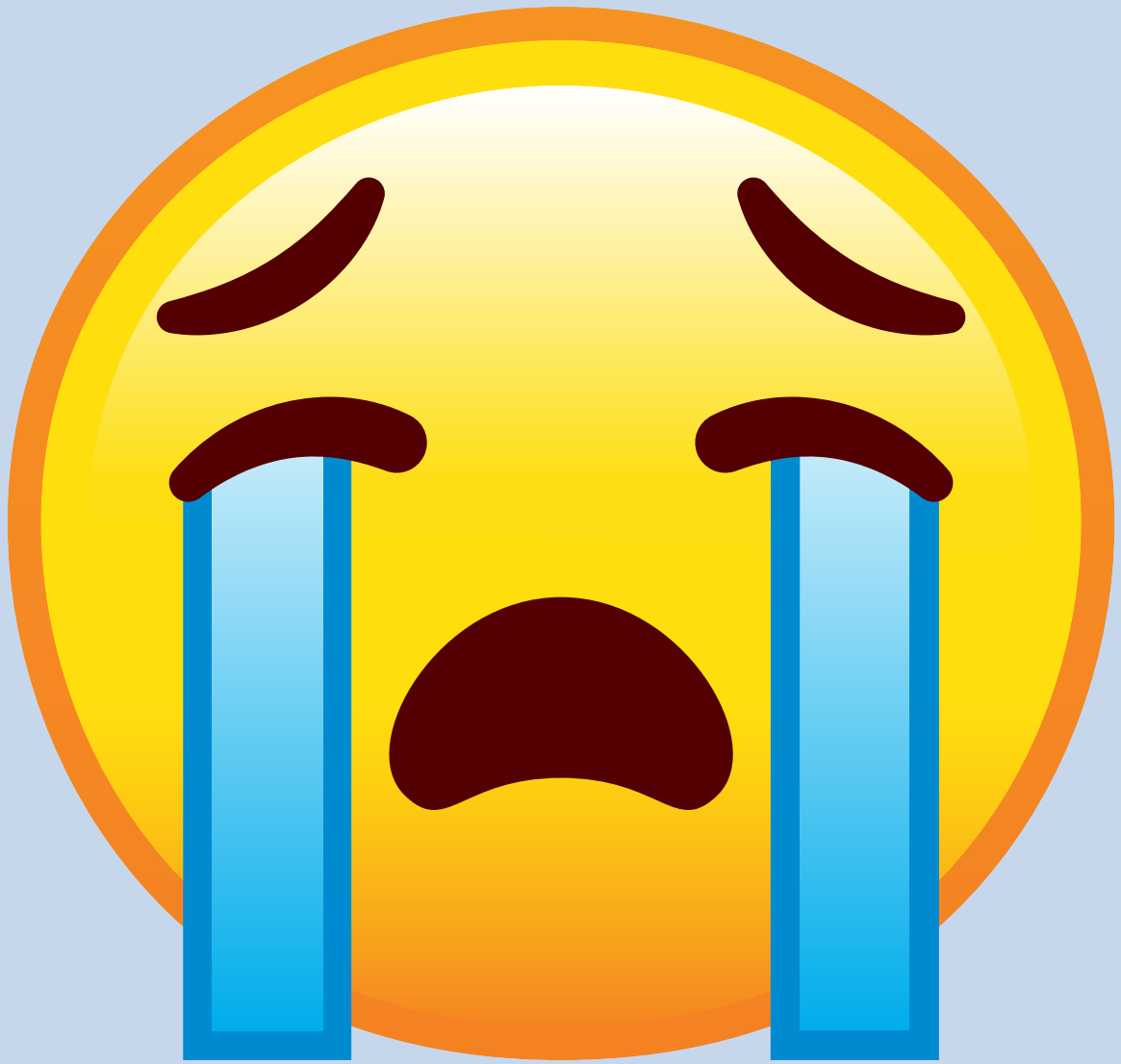
PEL-KO

VI-HA





I-LOI-NEN



SU-RUL-LI-NEN



PE-LO-KAS



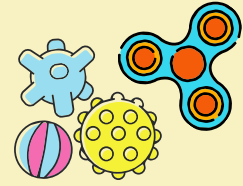
VI-HAI-NEN



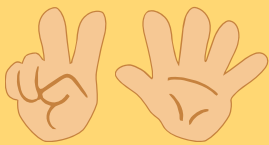
Valitse nipusta sopiva keino toimia voimakkaan tunteen kanssa



RAVISTELE TAI HYPI VOIMAKAS TUNNE ULOS KEHOSTA.



PYÖRITTELE STRESSILELUA KÄDESSÄ.



LASKE KYMMENEEN JA KYMMENESTÄ TAKAISIN NOLLAAN.

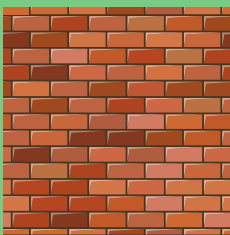


PURISTELE KÄSISÄ JOTAKIN PEHMEÄÄ.



PURISTA KÄDET NYRKKIIN JA RENTOUTA.

TOISTA TÄMÄ MONTA KERTAA.



TYÖNNÄ SEINÄÄ KAIKILLA VOIMILLASI.



HENGITÄ. MUISTA PITKÄ ULOSHENGITYS

LASKE HITAASTI

- 1
- 2
- 3
- 4
- 5



**OTA LEMMIKIELÄIN TAI
PEHMOLELU SYLIIN TAI
VIEREEN JA SILITÄ SITÄ.**



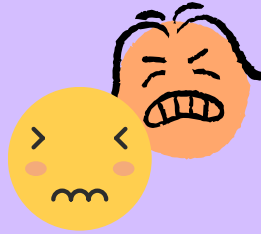
**AJATTELE ILOISIA JA
MUKAVIA ASIOITA.**



**SANO TUNTEEN NIMI MIELESSÄ
TAI ÄÄNEEN, ESIMERKIKSI "TÄMÄ
ON PELKOJA".**



**TEE JOTAKIN
KIVAA.**



**LAITA KASVOT RYTTYYN
JA RENTOUTA.**



**KUUNTELE
LEMPIMUSIIKKIA.**



**PUHU OMASTA TUNTEESTA
TAI OLOSTA
KAVERILLE TAI AIKUISELLE.**



**PIIRRÄ TUNNE
VIHKOON.**



**SIIRRY POIS
TILASTA JA JUO
LASI VETTÄ.**

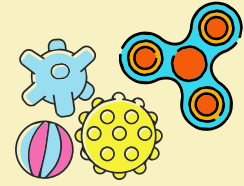


TUN-TEI-DEN SÄÄ- TE-LY-KOR-TIT

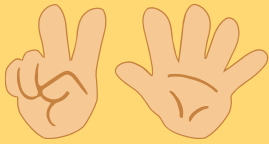
Va-lit-se ni-pus-ta so-pi-va
kei-no toi-mia voi-mak-kaan
tun-teen kans-sa



RA-VIS-TE-LE TAI HY-PI VOI-MA-
KAS TUN-NE ULOS KE-HOS-TA.



PYÖ-RIT-TE-LE
STRE-SI-LE-LUA
KÄ-DES-SÄ.



LAS-KE KYM-ME-NEEN JA
KYM-ME-NES-TÄ TA-KAI-
SIN NOL-LAAN.

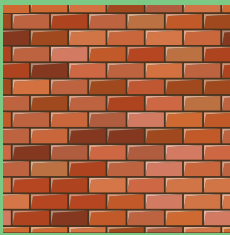


PU-RIS-TE-LE
KÄ-SIS-SÄ JO-TA-KIN
PEH-MEÄÄ.



PU-RIS-TA KÄ-DET NYRK-
KIIN JA REN-TOU-TA.

TOIS-TA TÄ-MÄ MON-TA KER-TAA.



TYÖN-NÄ SEI-NÄÄ
KAI-KIL-LA
VOI-MIL-LA-SI.



HEN-GI-TÄ.
MUIS-TA PIT-KÄ U-LOS-
HEN-GI-TYS

LAS-KE HI-TAAS-TI

- 1
- 2
- 3
- 4
- 5



O-TA LEM-MIK-KI-E-LÄIN
TAI PEH-MO-LE-LU SY-LIIN
TAI VIE-REEN JA SI-LI-TÄ
SI-TÄ.



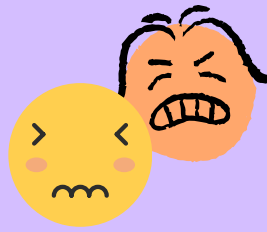
A-JAT-TE-LE I-LOI-SIA JA
MU-KA-VIA A-SI-OI-TA



SA-NO TUN-TEEN NI-MI MIE-
LES-SÄ TAI ÄÄ-NEEN, E-SI-MER-
KIK-SI "TÄ-MÄ ON PEL-KOA".



TEE JO-TA-KIN
KI-VAA.



LAI-TA KAS-VOT RYT-
TYYN JA REN-TOU-TA.



KUUN-TELE LEM-PI-
MU-SIIK-KIA.



PU-HU O-MAS-TA TUN-TEES-TA
TAI O-LOS-TA
KA-VE-RIL-LE TAI AI-KUI-SEL-LE.



PIIR-RÄ TUN-NE
VIH-KOON.



SIIR-RY POIS
TI-LAS-TA JA JUO
LA-SI VET-TÄ.

(KOULUN/RYHMÄN NIMI) TÄHTI SÄÄNNÖT:

- Pelin tavoitteena on kerätä joukkueelle mahdollisimman paljon rahaa
 - Peli-aika määritellään etukäteen (noin 15-20 min)
1. Jokainen joukkue tai pari saa aluksi itselleen 300 rahaa
 2. Valitkaa joukkueesta "pankkiiri", joka pitää huolen rahoista
 3. Joukkue lähtee etsimään merkitylle alueelle piilotettuja pusseja/kirjekuoria
 4. Kun pussi tai kirjekuori löytyy, joukkue ottaa pussin mukaan ja siirtyy takaisin aikuisen/ohjaajan luokse (VAIN YKSI PUSSI KERRALLAAN EIKÄ PUSSIA SAA AVATA)
 5. Joukkue suorittaa ensin maksun aikuiselle/ohjaajalle (100 rahaa) ja saa sen jälkeen avata pussin
 6. Pussin sisällöstä riippuen joukkue joko saa tai menettää rahaa
 7. Kun peliaika loppuu, kaikki joukkueet palaavat aikuisen/ohjaajan luokse
 8. Joukkueet laskevat keräämänsä rahat
 9. Jokainen joukkue kertoo keräämänsä summan sekä missä asiassa onnistui joukkueena
 10. Pelin voittaa eniten rahaa kerännyt joukkue

Pussien sisältö:

- Topaasi (keltainen) = 100 rahaa
 - Safiiri (vihreä) = 200 rahaa
 - Rubiini (punainen) = 400 rahaa
 - Tähti = 1000 rahaa
 - Rosvo = vie puolet rahoista (pyöristetään joukkueelle edullisesti)
 - Numerokolikot = tehtävä, jonka joukkue suorittaa (onnistuneesta suorituksesta 300 rahaa)
 - Tyhjä kolikko = joukkue ei saa rahaa ja lähtee etsimään uutta pussia
- HUOM. Jos rahat loppuvat kesken -> pelaa kivi-paperi-sakset ohjaajan kanssa niin kauan kunnes voittaa -> sitten pussin saa avata



NUMEROKOLIKOIDEN TEHTÄVÄT:

1. Yksi luokkakaverisi ei tahdo, että leikit välitunnilla kenenkään muun kuin hänen kanssaan. Mikä voisi olla hyvä tapa toimia? Entä huono tapa?
2. Yrität kertoa jotain sinulle tärkeää asiaa kaverillesi, mutta hän ei kuuntele sinua, vaan pelaa kännykällä peliä. Mikä voisi olla hyvä tapa toimia? Entä huono tapa?
3. Kertokaa viisi hyvän kaverin ominaisuutta
4. Miten pidätte huolen, ettei kukaan jää yksin?
5. Kertokaa viisi tapaa miten hyvä kaveri EI toimi
6. Kehu ryhmäläistäsi (niin että kaikki saavat yhden kehun)
7. Myöhästyit vahingossa koulusta, koska olit jäänyt pelaamaan kännykällä peliä koulun pihan ulkopuolelle, etkä huomannut paljonko kello oli. Mikä voisi olla hyvä tapa toimia? Entä huono tapa?
8. Kertokaa kolme leikkiä, johon kaikki mahtuvat mukaan
9. Kertokaa kolme erilaista tapaa pyytää anteeksi
10. Voitit kaverisi lautapelissä ja näet, että hänellä on häviöstään paha mieli. Mikä voisi olla hyvä tapa toimia? Entä huono tapa?
11. Opettaja neuvoi juuri mitä pitää tehdä seuraavaksi. Et kuullut, koska juttelit kaverin kanssa. Mikä voisi olla hyvä tapa toimia? Entä huono tapa?
12. Narrasit äitiäsi, että sinulle ei tullut läksyjä, jotta voit katsoa lempiohjelmaasi televisiosta. Illalla nukkumaan mennessä sinua kuitenkin alkaa harmittaa, että narrasit. Mikä voisi olla hyvä tapa toimia? Entä huono tapa?
13. Kertokaa kaksi keinoa tai asiaa, jotka auttavat tutustumaan uusiin ihmisiin
14. Keksikää joukkueellenne yhteinen nimi
15. Keksikää joukkueellenne yhteinen tervehdys
16. Luokkalaisesi on jo moneen kertaan pyytänyt sinua ulos leikkimään. Et ole varma pidätkö hänestä. Mikä voisi olla hyvä tapa toimia? Entä huono tapa?





1

2

3

4

5

6

7

8

9

10

11

12



13



14



16



15



KARKKIRATA

LUMIPANTTERI



TOFFEE



KINDERMUNA



HATTARA



TIKKARI



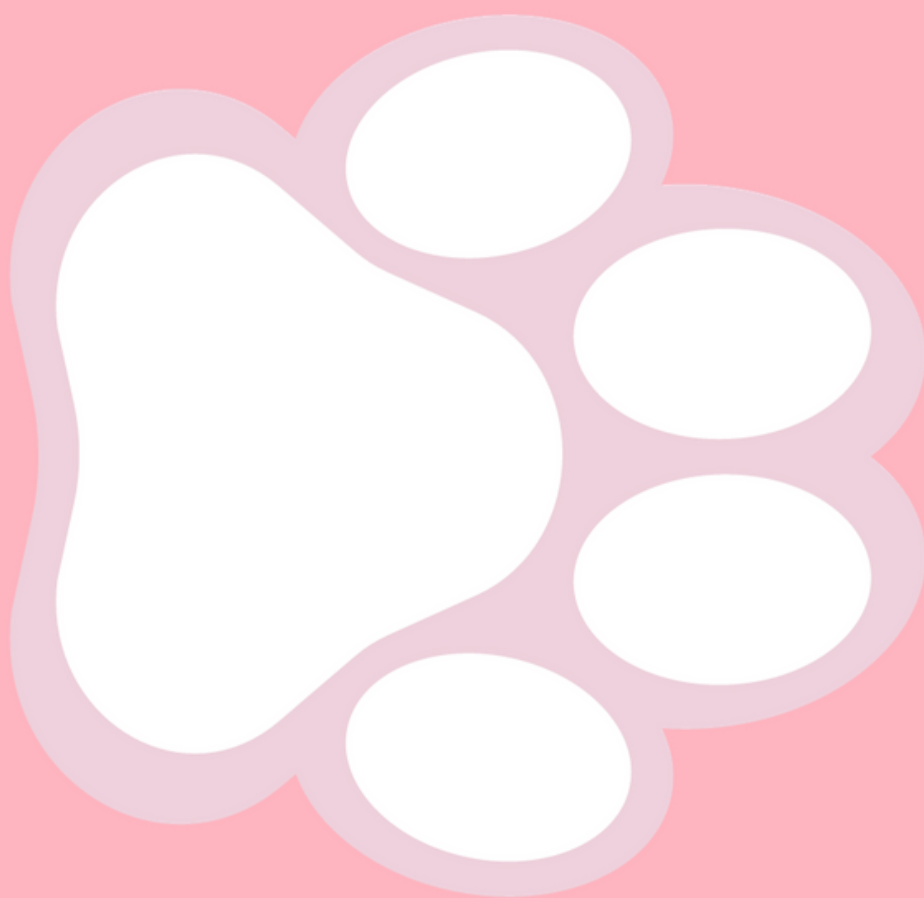
TUTTUFURUTTI

















HYVINVOINTI PATERI

