



Eläköön leikkimielisyys ja uteliaisuus!

Tehtäväpaketti alakouluun



OPPIMISTEHTÄVIEN TAVOITTEET: Tehtävät toimivat orientoivina ja syventävinä Heureka-käyntiä varten ja Heureka-käynnin jälkeen. Tehtävien avulla viritetään mieli sopivaan tilaan Heureka-käyntiä varten ja harjoitellaan erityisesti vuorovaikutusta. Teemoina tehtävissä ovat leikkiminen, tunnekasvatus, draamakasvatus ja ilmaisuoppi.

OPPIMISTEHTÄVIEN SOVELTUVUUS JA MENETELMÄT: Tehtävät soveltuvat monen ikäisille ja -tasoisille. Joidenkin tehtävien yhteydessä on myös ikäsuositus. Tehtäviä tehdään yksilöinä, pareina ja ryhmässä. Tehtävien menetelmät ovat eheyttäviä, tarinallisia, leikkilisiä ja toiminnallisia.

OPPIAINE- JA OPETUSSUUNNITELMAVASTAAVUUS: Tehtävät soveltuvat erityisesti alakoulun äidinkielen ja ilmiöoppimisen materiaaleiksi.

OHJEITA MATERIAALIN KÄYTTÖÖN: Tehtävät sopivat tehtäväksi ennen Heureka-käyntiä tai Heureka-käynnin jälkeen. Tehtäviä voi käyttää yksittäisinä tai tehtävistä voi koostaa laajemman kokonaisuuden. Tehtävät soveltuvat käytettäväksi myös ilman Heureka-käyntiä. Tehtäviin kuuluvat liitteet löydät tiedoston lopusta ja opettajan ohjeen löydät erillisenä tiedostona tehtäväsivulla.



Sisällys

| | | | |
|--|----|---|----|
| <u>Tehtävät ennen Heureka-käyntiä</u> | 4 | <u>Ohjeita Heureka-käyntiä varten</u> | 29 |
| <u>Heureka vierailuun valmistautuminen</u> | 4 | <u>Pienryhmissä leikkiminen Heurekassa ja vuorovaikutustaidot</u> | 30 |
| <u>Tiedeleikit</u> | 5 | <u>Tunnetaitoja näyttelyssä</u> | 32 |
| <u>Aurinkokuntaleikki</u> | 6 | <u>Tehtävät Heureka-käynnin jälkeen</u> | 33 |
| <u>Matki dinosaurusta</u> | 7 | <u>Soita kiviä</u> | 34 |
| <u>Evoluutioleikki</u> | 9 | <u>Tärkein leikki</u> | 35 |
| <u>Lisämateriaalit</u> | 10 | <u>Piirretään yhdessä</u> | 36 |
| <u>Vuorovaikutus- ja tunnetaitotehtävät</u> | 11 | <u>Liikunnallisesti leikkiminen</u> | 37 |
| <u>Millainen on hyvä kaveri?</u> | 12 | <u>Tehtävien liitteet</u> | 38 |
| <u>Yhteisen leikkisopimuksen laatiminen</u> | 14 | <u>Kaveritaitojen itsearviointilomake</u> | 39 |
| <u>Yhteinen välituntileikki pienryhmissä ja kaveritaitojen itsearviointi</u> | 16 | <u>Sitaatti Harry Potter ja Feeniksin kilta -kirjasta</u> | 40 |
| <u>Vuorovaikutustaitoja varjoteatterin keinoin</u> | 20 | <u>Pohjat käärmeen osien värittämiseen</u> | 41 |
| <u>Vuorovaikutustaitoja draamaharjoitteiden keinoin</u> | 23 | | |
| <u>Tunnegalleria</u> | 26 | | |
| <u>Tunnekompassi, -kartasto tai -lämpömittari</u> | 27 | | |



Tehtävät ennen Heureka-käyntiä

Seuraavat tehtävät soveltuvat kouluissa tehtäviksi, mutta tehtäviä voidaan toteuttaa joko itsenäisinä tehtävinä pelkästään koulussa tai käyttää Heureka-käyntiä valmistelevinä tehtävinä. Ensimmäisessä tehtävässä on vinkkejä Heureka vierailuun valmistautumiseen. Leikit-osiosta löytyy erilaisia tiedeaiheisia leikkejä. Vuorovaikutus- ja tunnetaitotehtävien tavoitteena on puolestaan harjoittaa oppilaiden vuorovaikutus- ja tunnetaitoja yhdessä leikkimistä varten.



Heureka-vierailuun valmistautuminen

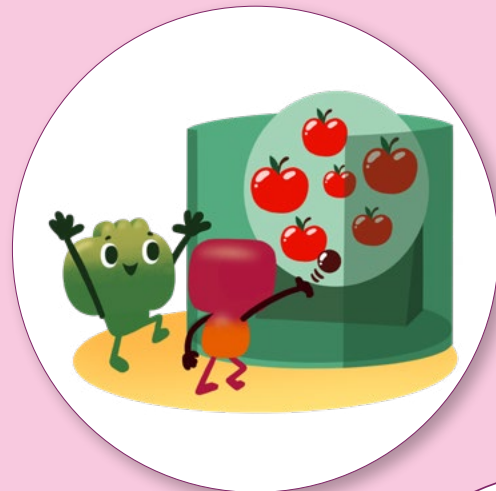
Ennen Heurekassa vierailua on hyvä valmistella lapset Heureka-käyntiä varten.

Museo-oppimiseen liittyvän tutkimustiedon perusteella valmistelevalle oppitunnilla olisi tärkeää käydä läpi ainakin seuraavat asiat:

- Vierailun aikataulu: milloin syödään, milloin saa käydä kaupassa, milloin ollaan työpajassa ja milloin ollaan näyttelyalueella
- Yhteiset säännöt vierailulle
- Katsotaan etukäteen kuvia Heurekasta
- Kerrotaan lapsille, mitä he tulevat Heurekassa tekemään.

Tiedeleikit

Tästä osiosta löydät erilaisia tiedeleikkejä suoritettavaksi luokkatilassa, salissa tai ulkona. Tehtävien tarkoituksena on saada lapset leikkisään mielentilaan jo ennen Heurekassa käyntiä.



Aurinkokuntaleikki

Tehtävä soveltuu kaikille.

TAVOITE: Tutustua aurinkokunnan rakenteeseen liikunnallisen leikin kautta.

Tarvittavat tarvikkeet ja tila:

- Tulostetut tai piirretyt aurinkokunnan kappaleet
- Pitkiä tikkuja tai risuja
- Teippiä
- Piha tai iso sali

Aurinkokuntamme planeetat Merkurius, Venus, Maa, Mars, Jupiter, Uranus, Saturnus ja Neptunus pyörivät jatkuvasti Aurinkoa ympäri. Osaa planeetoista kiertävät kuut, Jupiteria ainakin 80 kuuta, Maata vain yksi. Lisäksi aurinkokunnassa kulkee muita kappaleita, kuten kääpiöplaneetta Pluto ja meteoroidit.

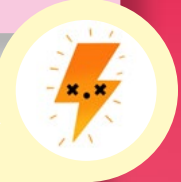


Tee näin:

Tulosta tai piirrä aurinkokunnan kappaleet paperille ja teippaa kappaleet pitkiin tikkuihin. Jaa osallistujille omat aurinkokunnan kappaleet. Yksi on Aurinko, joka pyörii hitaasti paikallaan. Osa osallistujista on planeettoja, jotka kiertävät Aurinkoa ympäri (oikeassa järjestyksessä, eli Merkurius lähimpänä Aurinkoa ja Neptunus kauimpana). Mitä lähempänä Aurinkoa planeetta on, sitä hitaammin se kulkee kiertoradallaan Auringon ympäri. Joku osallistuja voi olla myös Maan Kuu ja pyöriä Maata ympäri. Muut osallistajat voivat olla meteoroideja ja asteroideja, jotka kulkevat aurinkokunnan läpi tai pysyttelevät Marsin ja Jupiterin välisellä asteroidivyöhykkeellä.

Vinkki:

Jos osallistujia on paljon, niin rooleina toimivat myös kääpiöplaneetta Neptunuksen takana, kääpiöplaneetta Ceres Marsin ja Jupiterin välissä, Marsin kaksi kuuta Phobos ja Deimos tai vaikkapa Jupiterin Europa ja Callisto kuut.



Matki dinosaurusta

Tehtävä soveltuu kaikille.

TAVOITE: Dinosaurisleikki, jossa pohditaan eri dinosaurusten fysiologian vaikutusta toimintoihin.

Tarvittavat tarvikkeet ja tila:

- Näyttö ja internet-yhteys (vapaaehtoinen)
- Tehtävän voi suorittaa melkein missä vain.

Jykevärakenteinen T. rex ei yletä käsillään suuhunsa. Litteäkuonoinen Hadrosauri, eli sorsalisko saattaa ruokailla neljällä jalalla seisten, mutta paeta petoja kahdella jalalla. Velociraptor puolestaan pitää kulkiessaan jalan sisintä varvasta ilmassa, jotta raatelukynsi ei kulu tylsäksi.



Tee näin:

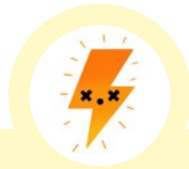
Ennen leikkiä voit käydä osallistujien kanssa läpi, mitä dinosauruksia he muistavat. Voit käyttää apuna hakukonetta ja tutustua eri dinosaurusten ulkonäköihin ja ominaisuuksiin. Osallistujat voivat tehdä tämän myös omilla puhelimillaan tai laitteillaan.

Yksi osallistujista on ensin johtaja, joka valitsee dinosauruksen ja toiminnon (esimerkiksi Tyrannosaurus rex ja juokseminen). Muut esittävät seuraavaksi omalla vuorollaan versionsa Tyrannosaurus rexistä juoksemassa. Johtaja valitsee parhaan version vetäjän, josta tulee seuraavaan peliin johtaja. Uusi johtaja valitsee jälleen dinosauruksen ja toiminnon, jota peliin osallistujat esittävät. Peliä jatketaan niin kauan kuin aika sallii tai uusia toimintoja ja dinosauruksia keksitään.

Esimerkki dinosauruksia:

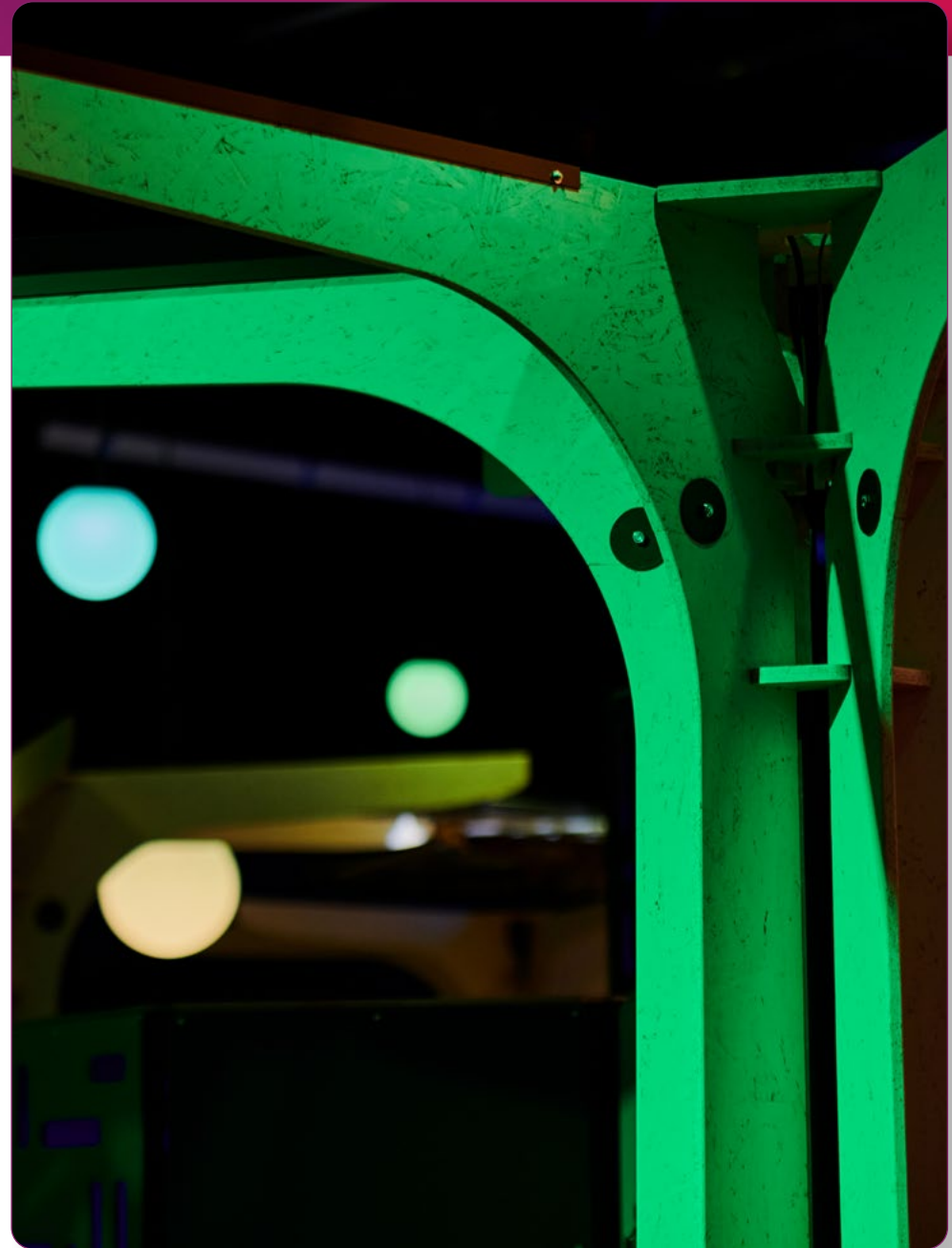
- Triceratops on kasvinsyöjä, joka käyttää kolmea sarvea puolustautumiseen.
- Tyrannosaurus rex on tunnettu lihan syöjä ja kasvinsyöjä dinosaurusten kauhu.
- Velociraptor on pieni, mutta vaarallinen peto, joka muistuttaa monilta ominaisuuksiltaan lintua.
- Brachiosaurus on jättimäinen kasvinsyöjä, jolla on epätavallisen pitkät jalat.

Esimerkkitoimintoja: syöminen, käveleminen, tanssiminen, nukkuminen



Vinkkejä:

- Jos osallistujia on paljon, niin voit muodostaa 3–5 hengen ryhmiä tehtävän suorittamiseen.
- Dinosaurusten sijaan osallistujat voivat imitoida myös eri eläimiä.



Evoluutioleikki

Tehtävä soveltuu kaikille.

TAVOITE: Oppia hieman evoluutiosta muunnellun kivi-sakset-paperi-leikin avulla.

Tarvittavat tarvikkeet ja tila:

- Tehtävän voi suorittaa melkein missä vain.



Tee näin:

Evoluutioleikissä osallistujien tehtävänä on pyrkiä evoluutiossa ylöspäin aina ihmiseksi. Evoluutioleikin alussa kaikki osallistujat ovat evoluution pohjalla esittäen amebvoja. Seuraavassa vaiheessa nousee ensin ravuksi, sitten jänikseksi, gorillaksi ja lopulta ihmiseksi. Ihmisenä osallistuja on evoluution huipulla ja leikki hänen osaltaan tulee päätökseen.

Evoluutiossa pääsee eteenpäin voittamalla evoluutiossa toisen samalla tasolla olevan osallistujan kivi-sakset-paperi-leikillä. Tässä leikissä lausutaan yhteen ääneen ”kivi-sakset-paperi”, jonka päätteeksi näytetään kädellä kiveä (käsi nyrkissä), saksia (etusormi ja keskisormi pystyssä saksimuodossa) tai paperia (käsi täysin litteänä kaikki sormet tiukasti yhdessä kiinni). Kun kivi-sakset-paperi-leikki on suoritettu, nousee voittaja evoluutiossa pykälän ylöspäin ja häviöjä pykälän alaspäin.

ESIMERKIKSI: olet rapu ja kuljet saksien eteenpäin. Kohtaat toisen ravun ja häviät hänelle kivi-sakset-paperi-leikissä. Vastustaja pääsee eteenpäin muuttuen jänikseksi ja sinä tiput pykälän alaspäin muuttuen takaisin amebaksi. Seuraavaksi etsit osallistujien joukosta toisen ameban ja yrität jälleen voittaa samalla päästen evoluutiossa ylöspäin ravuksi.

Pelin voi lopettaa, kun muutama osallistuja on evoluution huipulla tai ajan salliessa pelin voi pelata loppuun niin, että kaikki pääsevät ihmiseksi.

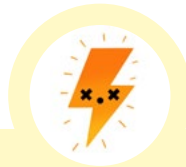
Rooleihin heittäydytään seuraavasti:

- Ameba kulkee käsillä sammakkouiden eteenpäin sanoen samalla ”ameba, ameba, ameba”.
- Rapu kulkee sormet saksina kävellen eteenpäin sanoen samalla ”naps, naps, naps”.
- Jänis kulkee kädet pään yläpuolella korvina heiluen ja samalla hyppien eteenpäin. Jänis voi sanoa hyppiessään esimerkiksi ”poinki, poinki, poinki”.
- Gorilla lyö kulkiessaan nyrkeillään rintaansa ja ääntelehtii gorillan tavoin matalalla äänellä.
- Ihminen on evoluution huipulla ja voi seurata, kuinka loput osallistujat suoriutuvat.

Lisämateriaalit

Lisää hyvää luettavaa leikeistä ja leikki-ideoita:

- Heureka rotakoripallo -oppimateriaalien koulutusleikit <https://www.heureka.fi/rottakoripallo-oppimateriaali/>
- Perinneleikit ja erityisesti Tiedeleikit-kirjanen: <https://www.perinneleikit.fi/>
- Kirsi Rehunen ”Tiedeleikkejä pikkututkijoille” -kirja
- Marjatta Kalliala ”Paras leikkini” -kirja



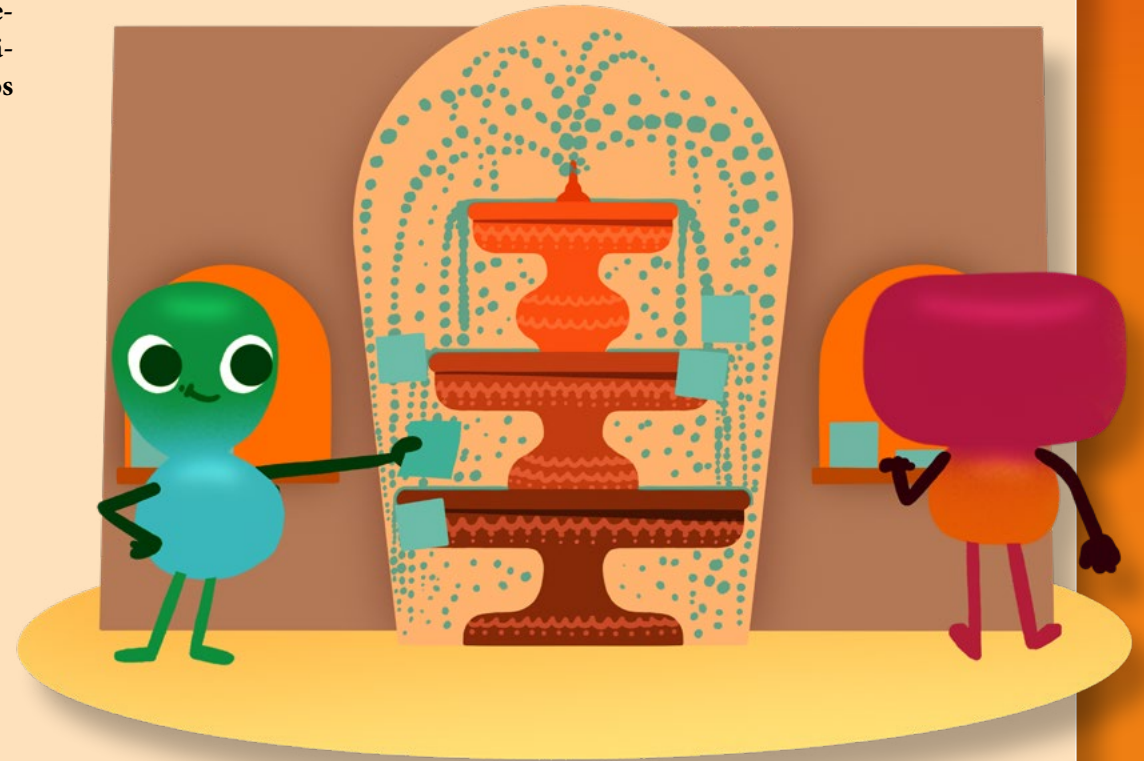
Vinkejä ja lisätietoa:

- Osallistujat voivat myös yhdessä päättää, millaista ääntä ameba, rapu, jänis ja gorilla pitävät kulkiessaan.
- Ameba on evoluution pohjalla, joten hävitessään kivi-sakset -paperi-leikissä jatkaa ameba edelleen samassa roolissa.
- Pelin ohjaaja voi toimia ”yliolentona”, joka ottaa aina sen roolin, jossa jollekin osallistujalle ei löydy vastustajaa. Tämä tilanne tulee usein vastaan pelin lopussa, kun monet ovat jo päässeet ihmiseksi.

Vuorovaikutus- ja tunnetaitotehtävät

Tästä osiosta löydät erilaisia tehtäviä vuorovaikutukseen ja tunnetaitoihin liittyen. Niitä voi suorittaa luokkatilassa tai joidenkin kohdalla ulkona.

Tehtävistä voi tehdä vain yhden, tai niistä voi luoda kokonaisuuden. Esimerkiksi tehtävät ”Millainen on hyvä kaveri?”, ”Yhteisen leikkisopimuksen laatiminen” ja ”Yhteinen välitunteileikki pienryhmissä ja kaveritaitojen itsearviointi sekä leikkisopimuksen toteutumisen ryhmäarviointi” linkittyvät suoraan toisiinsa. Näitä tehtäviä voi jatkaa myös Heureka-käynnin aikana.



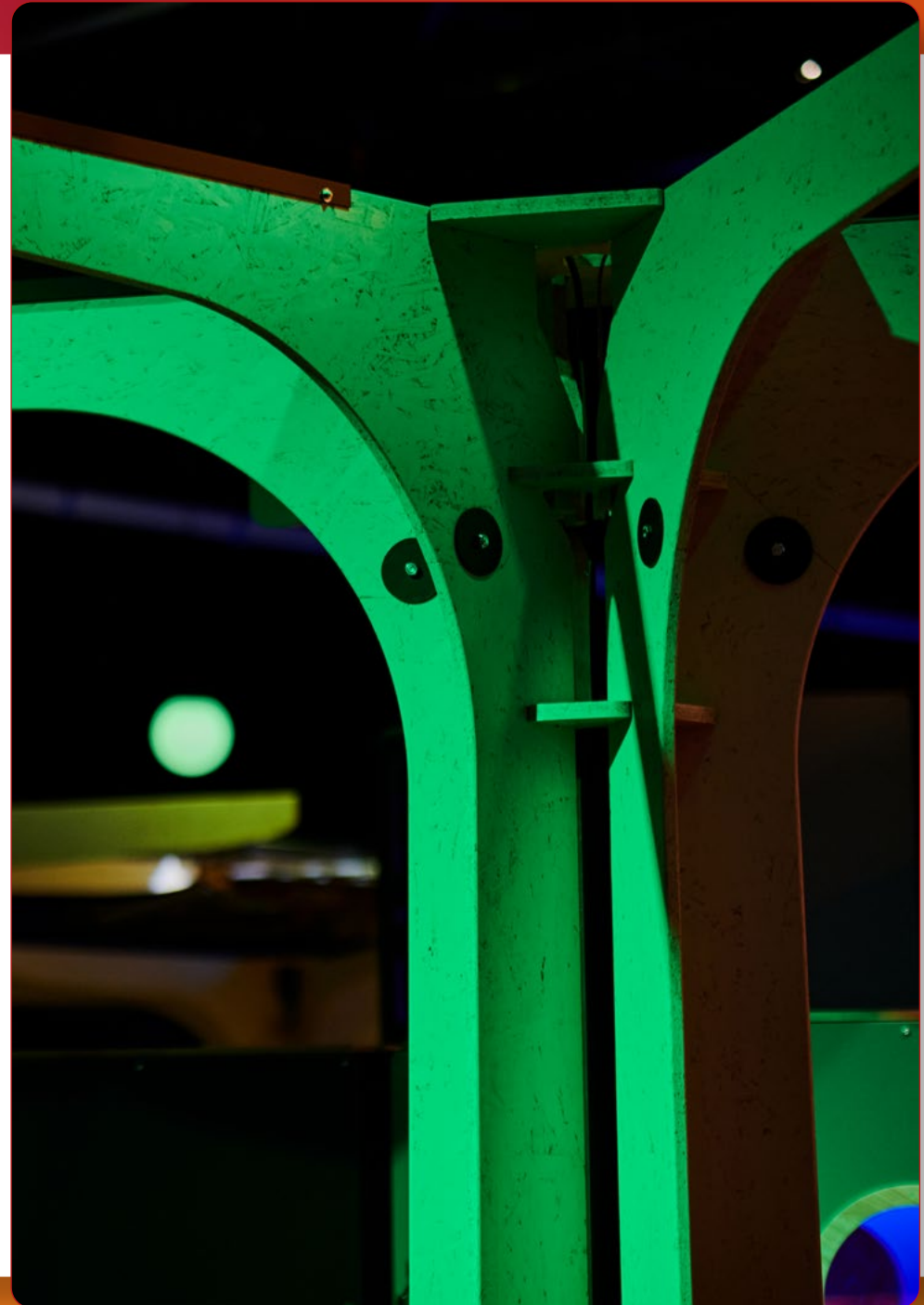
Millainen on hyvä kaveri?

Tehtävä soveltuu vuosiluokille 1–4 ja soveltaen vuosiluokille 5–6.

TAVOITE: Tehtävän tavoitteena on saada lapset pohtimaan sitä, millaista on hyvä vuorovaikutus kaverin kanssa eli kaveritaitoja. Lisäksi lapset harjoittelevat toista kunnioittavaa vuorovaikutusta osana tehtävän pienryhmätyöskentelyä.

Tarvittavat välineet:

- Taululle/seinälle piirretty mahdollisimman iso ihmishahmo nimeltään ”hyvä kaveri”
- Vaihtoehtoisesti pienryhmät voivat valmistaa kuvataiteen oppitunnilla pienryhmälle oman ihmishahmon
- Jokaiselle pienryhmälle noin 10 paperiliuskaa sekä sinitarraa liuskojen kiinnittämistä varten
- Jokaiselle pienryhmälle kirjoitusvälineet





Tee näin:

Kerro luokalle tunnin tavoitteena olevan sen pohtiminen, millainen on hyvä kaveri: miten hyvä kaveri puhuu, miten käyttäytyy, miten kuuntelee. Meillä kaikilla on taitoja, jotka auttavat meitä olemaan hyvä kaveri toiselle. Näitä taitoja voidaan kutsua kaveritaidoiksi. Tämän tunnin aikana oppilaat saavat pienryhmissä kirjoittaa omat kaveritaitonsa paperille. Lisäksi he saavat kirjoittaa paperille myös niitä kaveritaitoja, joita vasta harjoittelevat.

Ja oppilaat 3–4 hengen pienryhmiin. Anna oppilaille tehtäväksi keskustella pienryhmissä apukysymysten avulla siitä, millainen on hyvä kaveri. Näytä yksi apukysymys kerrallaan oppilaille dokumenttikameran avulla. Oppilaat keskustelevat pienryhmässään apukysymyksen herättämistä ajatuksista ja kirjaavat vastauksensa paperiliuskalle, jos kaikki pienryhmän jäsenet ovat yhtä mieltä. Mikäli kaikki pienryhmän jäsenet eivät ole yhtä mieltä vastauksesta, kirjataan se silti ylös, mutta jätetään toistaiseksi odottamaan. Ajatuksena on kirjoittaa aina yksi vastaus yhdelle paperiliuskalle ja tarvittaessa pienryhmä voi käyttää useamman paperiliuskan.

Apukysymykset ovat seuraavat:

- Mitä hyvä kaveri tekee?
- Miten hyvä kaveri käyttäytyy?
- Mitä hyvä kaveri ei tee?

Lopuksi pienryhmä käy kiinnittämässä ne paperiliuskat, joiden sisällöstä he pääsivät yhteisymmärrykseen, seinällä tai taululla olevan ihmishahmon ympärille.

Pienryhmien kirjaamat huomiot kaveritaitoihin liittyen käydään opettajajohtoisesti keskustellen läpi. Opettaja voi siirtää ihmishahmon ympärillä olevat samansisältöiset paperiliuskat toistensa viereen ja ryhmitellä näin oppilaiden huomioita. Tarvittaessa samankaltaisille huomioille voidaan myös yhdessä keksiä yläotsikko, joka kirjataan taululle tai uudelle paperiliuskalle ylös. Mikäli jokin huomio herättää vastustusta tai mielipahaa muissa pienryhmissä, keskustellaan yhdessä sen sisällöstä.

Tarkista, haluaako jonkun pienryhmän jäsen vielä lukea sellaisen huomion ääneen, jota alun perin ei lisätty ihmishahmon ympärille. Mikäli tämä huomio ei jo löydy ihmishahmon ympäriltä, keskustellaan yhdessä opettajajohtoisesti, onko huomio tehtävänannon mukainen ja voisiko sen lisätä muiden huomioiden joukkoon. Mikäli ihmishahmon ympäriltä puuttuu jokin oleellinen kaveritaito, kerro oppilaille, että myös sinä haluat lisätä yhden tärkeän kaveritaidon paikoilleen. Esimerkkejä kaveritaidoista, jotka oppilailta saattavat unohtua, ovat: *kaverin ehdotuksen kuunteleminen, kaverin mielipiteen kysyminen ja hyvä kaveri tarkistaa, onko joku jäänyt leikin ulkopuolelle.*

Hyvä kaveri -ihmishahmo voidaan jättää seinälle ja sen sisältöön voidaan palata esimerkiksi ennen ryhmätyöskentelyhetkiä, ennen liikuntatuntia tai ennen välitunnille lähtöä. Sen sisältöä voidaan myös tarkastella kuukauden päästä uudelleen ja katsoa, miten pienryhmät ehkä muokkasivat hyvän kaverin tekstejä harjoiteltuaan kaveritaitoja.

Vinkki:

Tehtävä sopii tehtäväksi yhdessä tehtävien ”Yhteisen leikkisopimuksen laatiminen” ja ”Yhteinen välituntileikki pienryhmissä ja kaveritaitojen itsearviointi” kanssa.



Yhteisen leikkisopimuksen laatiminen

Tehtävä soveltuu vuosiluokille 1–4 sekä soveltaen vuosiluokille 5–6.

TAVOITE: Laatia pienryhmissä säännöt, jotka tukevat pienryhmän vuoro-vaikutusta leikeissä. Ikäryhmän mukaan leikkisopimuksen sijaan voidaan puhua myös ryhmätyötaitosopimuksesta.

Tarvittavat välineet:

- Kyniä ja paperia
- Dokumenttikamera





Tee näin:

Opettaja virittelee ensin keskustelua siitä, millainen on kiva leikkikaveri, tai hyödyntää muita vuorovaikutusharjoitteita ennen tätä tehtävää. Tavoitteena on, että leikkisopimus on lopulta hyvän vuorovaikutuksen sopimus. Opettaja jakaa oppilaat oppilaantuntemuksensa perusteella pienryhmiin. Oppilaat laativat pienryhmissä yhteisen leikkisopimuksen.

Leikkisopimus kirjataan isolle paperille. Kaikki ryhmän jäsenet allekirjoittavat sen omakätisesti tunnin lopussa, kun kaikki ovat yhtä mieltä siitä, että sopimus on valmis. Ryhmä laatii sopimuksen sisällön yhdessä, ja opettaja voi auttaa muotoilussa. Sisältö luo raamit ryhmän yhteiselle olemiselle, jotta kaikilla on turvallista toimia ryhmässä ja mahdollistetaan myös leikkiin heittäytyminen ja hauskanpitäminen yhdessä. Leikkisopimusta voi, ja tuleekin päivittää, jos sille tulee tarvetta.

Esimerkkejä:

- annetaan jokaisen olla oma itsensä
- kannustetaan kaveria
- ei puhuta pahaa
- otetaan kaikki mukaan
- muistetaan kysyä kaverin mielipidettä
- puhutaan ystävällisesti
- kuunnellaan toista
- ilman lupaa ei saa kuvata
- kuvia ei saa levittää ilman lupaa
- jos jokin harmittaa, sen voi sanoa
- pidetään hauskaa
- pyydämme tarvittaessa aikuisen apua

Oppilaat esittelevät oman leikkisopimuksensa muille. Muut oppilaat saavat jokaisen esityksen jälkeen pohtia hetken, haluavatko täydentää omaa sopimustaan: tarvittaessa omien sopimusten täydennys. Tunnin lopussa leikkisopimuksen allekirjoittaminen.



Vinkki:

Tehtävä sopii tehtäväksi yhdessä tehtävien ”Millainen on hyvä kaveri?” ja ”Yhteinen välituntileikki pienryhmissä ja kaveritaitojen itsearviointi” kanssa.

Yhteinen välitunteileikki pienryhmissä ja kaveritaitojen itsearviointi

Tehtävä soveltuu vuosiluokille 1–4 ja soveltaen vuosiluokille 5–6. Tehtävä edellyttää tehtävän ”Yhteisen leikkisopimuksen laatiminen” tekemistä.

TAVOITE: Oppilaat harjoittelevat leikkisopimuksen taitoja samoissa pienryhmissä kuin tehtävässä ”Millainen on hyvä leikkikaveri?” sekä näiden taitojen arvioimista ryhmässä. Lisäksi oppilaat harjoittelevat omien kaveritaitojensa arviointia sekä asettamaan itselleen tavoitteen niiden harjoittelussa.

TEHTÄVÄN SOVELTAMINEN: Tehtäväkokonaisuutta voidaan soveltaa ja eriyttää keskittymällä pelkästään leikkisopimukseen ja siinä olevien taitojen ryhmäarviointiin tai kaveritaitoihin ja niiden itsearviointiin. Vanhempien oppilaiden kohdalla tehtäväkokonaisuutta voidaan soveltaa ja käyttää leikkisopimuksen sijaan nimeä ryhmätyötaito- tai vuorovaikutustaitosopimus. Tällöin leikkinä voi toimia myös lautapeli tai mikä tahansa ryhmätyöskentelyä edellyttävä tehtävä tai peli. Oleellista kuitenkin on, että tehtävä ei ole liian vaativa, jotta oppilaat kykenevät keskittymään myös vuorovaikutustaitojen harjoitteluun.



Tarvittavat välineet ja tilat:

- Tilaa työskennellä pienryhmissä sekä tilaa liikkua
- Pienryhmien omat leikkisopimukset
- Itsearviointilomake tulostettuna jokaiselle oppilaalle (löytyy tehtäväpaketin lopusta liitteistä)
- Välitunti ulkona sekä mahdollisia leikkivälineitä. Vaihtoehtoisesti leikkiminen voi tapahtua osana oppituntia.
- Leikkejä tai (ulko)pelejä: Tehtäväkokonaisuuden aikana pienryhmät leikkivät yhdessä kaksi valitsemaansa leikkiä. Leikin olisi hyvä olla sääntöleikki, jotta oppilaat pääsevät käyttämään vuorovaikutustaitojaan leikin kuluessa. Ehdotuksia leikeiksi löydät tämän oppimateriaalin tiedeleikeistä.

TEHTÄVÄKOKONAISUUTEEN KULUVA AIKA: kolme erillistä oppituntia sekä kaksi välituntia tai leikkiaikaa oppitunnilla. Vaihtoehtoisesti tehtävän sisältöjä ja harjoiteltavia asioita voidaan pilkkoa osaksi useampia oppitunteja.

Oppitunti 1:

Kerro oppilaille lyhyesti tehtävän tavoite, ja miten sitä tullaan harjoittelemaan kuluvien kahden oppitunnin aikana sekä välitunnilla. Oppilaat kertaavat omissa pienryhmissään oman leikkisopimuksensa sisällön esimerkiksi lukemalla vuorotellen sopimuksen kohtia ja opettajan kiertäessä auttamassa.

MYÖNTEISEN VUOROVAIKUTUKSEN MALLINTAMINEN: Jokainen pienryhmä saa poimia omasta leikkisopimuksestaan yhden kohdan, jonka vuorollaan lukevat ääneen muulle luokalle joko luokan edessä tai omalta paikaltaan. Kun yksi pienryhmä on lukenut ääneen oman leikkisopimuskohtansa, jokaisesta muusta pienryhmästä annetaan yksi myönteinen palaute esiintyneelle pienryhmälle, minkä jälkeen myös opettaja antaa myönteistä palautetta. Tavoitteena on antaa oppilaille kokemus myönteisen palautteen antamisesta ja vastaanottamisesta osana vuorovaikutusta.

Toista kunnioittavan vuorovaikutuksen kertaaminen/ pohtiminen: Leikkisopimusten kertaamisen jälkeen pohditaan yhdessä, millaista on toisia kunnioitava vuorovaikutus eli mitä kuuluu kaveritaitoihin. Mikäli oppilaiden kanssa on tehty tehtävä ”Millainen on hyvä kaveri?”, muistutellaan oppilaiden mieliin Hyvä kaveri -ihmishahmoon kirjatut huomiot. Vaihtoehtoisesti opettaja voi piirtää paperille ihmishahmon, jonka näyttää oppilaille dokumenttikameran avulla. Oppilaat voivat keskustella ensin pareittain tai pienryhmissä siitä, mitä kuuluu kaveritaitoihin. Tämän jälkeen opettajan johdattelemana huomiot kirjataan ihmishahmon ympärille: yksi pienryhmä kertoo huomionsa ja muut pienryhmät voivat lisätä ja täydentää jo kerrottua. Lopuksi opettaja kertaat oppilaille ihmishahmon ympärille kerääntyneet kaveritaitoihin liittyvät huomiot. Mikäli oppilaat ovat unohtaneet jonkin keskeisen kaveritaidon, opettaja johdattelee oppilaat keksimään ja lisäämään tämän taidon. Kaveritaitoihin olisi tärkeää olla kirjattuna liitteenä löytyvän itsearviointilomakkeen taidot.

VÄLITUNTILEIKIN SUUNNITTELU KÄYTTÄEN KAVERITAITOJA: Oppilaat valitsevat pienryhmissään välitunnille yhteisen leikin. Leikin valinnassa oppilaat ohjeistetaan muistamaan hyvät kaveritaidot. Opettaja kannattaa kerätä valmiiksi oppilaille entuudestaan tuttuja sääntöleikkejä tai hyödyntää tämän oppimateriaalin leikkejä, joista pienryhmät voivat valita.

OHJEIDEN ANTAMINEN VÄLITUNTIA VARTEN: Opettaja kertaat tunnin lopuksi tavoitteet ja ohjeet välituntileikkiä varten. Tavoitteena on harjoitella leikin aikana kaveritaitoja ja noudattaa pienryhmän omaa leikkisopimusta. Kaveritaitojen harjoittelua voidaan myös pilkkoa pienempiin osiin, jolloin jokainen oppilas valitsee itse, mitä taitoa hän aikoo harjoitella välituntileikin aikana. Tällöin tavoite kannattaa merkitä muistiin, jotta oppilas voi myöhemmin arvioida tavoitteen toteutumista oppitunnilla 2.

Välitunti 1:

Oppilaat leikkivät pienryhmissään valitsemaansa leikkiä. Opettaja on välitunnilla mukana, jotta pystyy tarvittaessa tukemaan ja arvioimaan pienryhmien vuorovaikutusta.



Oppitunti 2:

Opettaja kertoo oppilaille tunnin tavoitteet. Toisen oppitunnin tavoitteena on, että oppilaat tekevät sekä itsearviointia että arvioivat pienryhmissä, miten yhdessä leikkiminen välitunteileikin aikana on sujunut.

ARVIOINTIIN VIRITTÄYTYMINEN: Opettaja pyytää oppilaita sulkemaan silmänsä ja palauttamaan mieleensä yhteisen välitunteileikin. Sen miten leikki alkoi, mitä sitten tapahtui ja miten leikki päättyi. Jotta oppilaat pystyvät muistelemaan leikkiään, opettajan kannattaa mainita jokainen pienryhmä erikseen ja muistella hieman, mitä leikkiä kukin pienryhmä on leikkinyt. Tämän jälkeen opettaja pyytää oppilaita näyttämään peukalon asennollaan (ylös = hyvä, sivulle = ei hyvä eikä huono, alas = huono) tai koko vartalollaan (ylös = hyvä, kumarassa = ei hyvä eikä huono, kyykky = huono), miten seuraavat asiat ovat leikkiessä sujuneet.

- Millainen olo/tunne sinulle jäi leikkimisestä?
- Yrititkö parhaasi mukaan leikkiä leikkisopimuksen mukaisesti?
- Yrititkö parhaasi mukaan olla hyvä kaveri leikin aikana?

Mikäli moni oppilaista näyttää vastauksena kysymyksiin peukkua alaspäin, pysähdytään keskustelemaan asiasta. Tällöin oppilaita kannattaa kehua rehellisyydestä ja oman tunnetilan huomaamisesta: molemmat toimivat pohjana kaveritaitojen harjoittelulle. Oppilaille kannattaa myös korostaa, että kaveritaitoja ja yhdessä leikkimistä harjoitellaan läpi koko elämän ja että aivan kaikki ihmiset niitä harjoittelevat.

Leikkisopimuksen taitojen ryhmäarviointi: Pienryhmien tehtävänä on käydä oma leikkisopimus läpi kohta kerrallaan. Jokaisen leikkisopimuksen kohdan kohdalla pienryhmä keskustele, onnistuivatko he noudattamaan kohtaa välitunteileikin aikana.

Pienryhmä valitsee ja kirjaa ylös yhden leikkisopimuksen kohdan, jossa he mielestään onnistuivat erityisen hyvin sekä yhden kohdan, jota he harjoittelivat seuraavaksi.

KAVERITAITOJEN ITSEARVIOINTI: Omien kaveritaitojen arviointiin välitunteileikin aikana käytetään liitteenä olevaa lomaketta. Oppilas arvioi hymiöiden avulla, miten hän itse on vuorovaikuttanut leikkimisen aikana ja toisaalta, miten hän on tullut kuulluksi toisten pienryhmäläisten toimesta. Lomake käydään ennen täyttämistä yhdessä läpi ja tarkistetaan, että oppilaat ovat ymmärtäneet lomakkeen kysymykset.

Tavoitteen asettaminen itselle seuraavaan välitunteileikkiin: Jokainen oppilas valitsee yhden asian lomakkeesta, johon pystyy itse vaikuttamaan (lomakkeen kohdat 2–5 tai 7) ja jota hän aikoo harjoitella seuraavaksi leikkittävän leikin aikana. Ensisijaisesti oppilaan tulisi valita kohta, jossa hän ei ole ympyröinyt iloisinta hymynaamaa. Mikäli oppilas on ympyröinyt kaikista lomakkeen kohdista iloisimman hymynaaman, kannattaa opettajan ohjata oppilasta valitsemaan harjoittelun kohteeksi lomakkeen kohdan 3 (kysyin toisen mielipidettä) tai kohdan 5 (hyväksyin toisen ehdotuksen). Tavoite kirjataan ylös lomakkeeseen.

Välitunti 2:

Oppilaat leikkivät pienryhmissään valitsemaansa leikkiä. Opettaja on välitunnilla mukana, jotta pystyy tarvittaessa tukemaan ja arvioimaan pienryhmien vuorovaikutusta. Mikäli leikkihetki ei ole oppitunnin 2 perään tai se on osana oppituntia, kerrataan oppilaiden kanssa leikin aikana harjoiteltavat asiat.



Oppitunti 3:

Kolmas oppitunti on sisällöltään pitkälti samanlainen kuin oppitunti kaksi. Oppitunnin kolme aikana oppilas arvioi itselleen asettamansa kaveritaidon harjoittamisen onnistumista, minkä lisäksi pienryhmien tavoitteena on arvioida, miten he onnistuivat toimimaan valitsemansa leikkisopimuksen kohdan mukaisesti. Mikäli yhdessä leikkimisen taitoja ja kaveritaitojen harjoittelua yhdessä halutaan jatkaa, voidaan harjoittelusta luoda oppilaille rutiini esimerkiksi seuraavasti.

LEIKKISOPIMUKSEN HARJOITTELUN JATKAMINEN: Viikon alussa pienryhmät merkitsevät irrotettavalla merkillä, mitä leikkisopimuksen kohtaa he aikovat harjoitella kuluvalla viikolla. Viikon aikana yhdessä sovitulla välitunnilla tai osana oppituntia pienryhmäläiset leikkivät yhdessä. Mahdollisimman pian leikin jälkeen pienryhmäläiset kirjaavat ylös opettajan ohjaamana, mitä taitoa harjoiteltiin ja miten harjoittelu sujui. Pienempien kohdalla arviointi voi tapahtua hymynaamoilla ja isompien kohdalla kirjallisesti. Jos harjoittelu on pienryhmäläisten mielestä sujunut hyvin eli he ovat yrittäneet parhaansa, vaihdetaan irrotettavan merkin tilalle tarra onnistuneen harjoittelun merkiksi tai oppilaat saavat leiman leikkisopimukseensa. Irrotettava merkki puolestaan siirretään seuraavan harjoiteltavan taidon kohdalle. Pienryhmä voi myös todeta, että he tarvitsevat vielä lisää harjoittelua saman leikkisopimuksen kohdan kanssa. Tällöin opettaja auttaa pienryhmäläisiä pohtimaan, miten taidon harjoittelussa voitaisiin onnistua. Oppilaille on kuitenkin syytä korostaa, että tarra merkitsee parhaansa yrittämistä: kaikki ihmiset harjoittelevat leikkisopimuksen taitoja koko elämänsä. Mikäli pienryhmän kesken tulee toisten syytelyä, muistutetaan oppilaita kaveritaidoista ja siitä, että jokainen voi omalta osaltaan yrittää auttaa toista onnistumaan yhteisessä tavoitteessa. Leikkisopimusten sisältöihin voidaan palata, kun luokan oppilailla on ollut haasteita välitunnilla tai esimerkiksi osana ryhmätöitä.

KAVERITAITOJEN HARJOITTELUN JATKAMINEN: Kaveritaitojen harjoittelun rutiini voi pohjautua joko tehtävässä ”Millainen on hyvä kaveri?” kirjattuihin kaveritaitoihin tai hyödyntää soveltaen itsearviointilomakkeen kohtia. Oppilas kirjaa vihkoonsa viikon alussa harjoiteltavan taidon ja arvioi viikon lopussa, miten harjoittelu on sujunut. Arviointi voi tapahtua joko hymynaamoin tai kirjallisesti opettajan ohjeistamana. Itsearvioinnissa kannattaa erottaa toisistaan se, onko oppilas yrittänyt parhaansa ja toisaalta se, miten hän arvioi tällä hetkellä omaa edistymistään taidon suhteen. Tämä sen takia, että kaveritaitojen harjoittelu jatkuu läpi elämän, ja koska toisaalta esimerkiksi oman mielipiteensä ilmaiseminen usein edellyttää myös toisten ihmisten antamaa tilaa. Siten jonkun oppilaan kohdalla tietyn taidon harjoittelemisen voi edellyttää, että hänen läheisimmät luokkatoverinsa harjoittelevat samaan aikaan esimerkiksi kuuntelemisentaitoa. Osana kaveritaitojen harjoittelua ja itsearviointia voidaan hyödyntää tehtävää ”Vuorovaikutustaitoja varjoteatterin keinoin” ja ”Vuorovaikutustaitoja draamaharjoitteen keinoin”.

Vuorovaikutustaitoja varjoteatterin keinoin

Tehtävä soveltuu vuosiluokille 1–6.

Tavoite:

Oppilaat tekevät huomioita ristiriitatilanteeseen sisältyvästä epäkunnioittavasta viestinnästä. Oppilaat harjoittelevat tunnistamaan, millaista on toista kunnioittava ja jämäkkä (assertiivinen) viestintä ristiriitatilanteessa.

Varjo-/nukketeatteri -harjoite

Tarvittavat välineet ja tilat:

- Varjoteatteri- tai nukketeatterivälineet, jotka sisältävät viisi hahmoa
- Tulostettuna tiedoston lopusta löytyvä liite ”Sitaatti Harry Potter ja Feeniksin kilta -kirjasta (J. K. Rowling, suomentanut Jaana Kapari)”

Tee näin:

Luetaan ensin kohtaus ääneen läpi (oppilaille voidaan jakaa roolit tai opettaja voi lukea). Jaetaan oppilaat roolihahmoryhmiin (Luna, Ginny, Harry, Neville ja Ron). Mietitään yhdessä, mihin kukin hahmo pyrki, mitä he haluavat saavuttaa. Tavoitteet kannattaa kirjata ylös näkymään kaikille. Kun hahmojen tavoitteet ovat selvillä, valitsee ryhmä joukostaan yhden esittämään omaa roolihahmoaan. Kaikki muut oppilaat asettuvat katsomoon katsomaan nukketeatteriversion tapahtumasta. Ryhmät tarkkailevat oman hahmonsensa viestintää ja kirjaavat ylös, mitä siinä voisi muuttaa, jotta viestintä olisi jämäkkää ja toista kunnioittavaa (mitä hahmon pitäisi tehdä tai sanoa). Kun esitys on katsottu, palataan hahmoryhmiin ja keskustellaan siitä, millaista hahmon viestintä oli ja mitä viestinnässä kannattaisi muuttaa. Kun kaikki ryhmät ovat käyneet esiin nousseet asiat läpi, esitetään kohtaus uudestaan. Kun eteen tulee muutos (joku hahmoista muuttaa käyttäytymistään), pitävät muut hahmot pikapalaverin siitä, että vaikuttaako se oman hahmon viestintään ja miten. Muutokseen reagoidaan vasta sitten, kun ryhmä on yhdessä päättänyt reagointitavan. Esitetään kohtaus loppuun ja tarkastellaan sen jälkeen yhdessä, miten viestintä hahmojen välillä muuttui, miltä se tuntui ja onko mielessä vielä jotakin, mitä haluttaisiin kokeilla tai muuttaa. Kokeilujen jälkeen esitetään näytelmä vielä niin, että kaikki ovat tyytyväisiä oman hahmonsensa toimintaan.

Hänen kuninkaallinen korkeutensa -harjoite

Tarvittavat välineet ja tilat:

- Tuoli keskellä vapaata tilaa (pulpetit siirrettynä hieman sivuun)

Yksi lapsi on kuningas tai kuningatar. Hän istuu keskellä tilaa tuolilla. Muut oppilaat istuvat rivissä lattialla ja yrittävät lähestyä kuninkaallista yksi kerrallaan. Tavoite on päästä kosketusetäisyydelle (esim. päästä seisomaan vierelle, koskettaa olkapäähän tms.), jolloin kuninkaallinen vaihtuu. Kuninkaallinen saa kuitenkin pysäyttää lähestyjän ja pyytää häntä poistumaan joka kerta, kun se ei jostain syystä tunnu hyvältä. Kuninkaan/Kuningattaren tulee pysäyttää lähestyjä selkeästi (esimerkiksi nostamalla käsi torjunta-asentoon tai sanoamalla "seis") ja sanoa miksi lähettää lähestyjän pois (esim. liian iloinen/nopea/nöyristelevä/kovääninen lähestyminen tms.). Vaihdetaan kuninkaallista tarpeen mukaan. Opettaja voi myös antaa vinkkejä erilaisista lähestymistavoista (tunnetiloja, erilaisia eläimiä, värejä, jokin ruumiinosa edellä).

Voidaan yhteisesti keskustella siitä, miksi joku ei tunnu hyvältä ja miksi kaikille samat asiat eivät tunnu epämukavalta. Ja mitä voi tehdä, jos huomaa toisen käytöksen herättävän itsessä jotakin tunteita. Voiko tunteita muuttaa, voiko niistä puhua ääneen? Tuntuuko se vaaralliselta, jos niin, miksi? Henkilökohtaisen tilan merkitys ja sen arvostaminen, miten viestiä toiselle jämäkästi, mutta ystävällisesti, jos jokin asia ei tunnu hyvältä?



Vahvistan omaa ääntäni -harjoite

Tarvittavat välineet ja tilat:

- Dokumenttikamera/valkotaulu
- Oppilailla muistiinpanovälineet/askarteluvälineet, jos haluaa tehdä minä-viestityökalun (laminoimalla/kontaktimuovilla päällystetty minä-viestin lauserakenne, jonka saa laitettua taskuun).

Sanoilla on valtaa ja äänensävyillä voi vesittää tarkoituksen. Minä-viesti voi ratkaista ongelmatilanteita, sillä siinä ei syyllistetä ketään, vaan kerrotaan miltä tilanne näyttää itselle, mitä tunteita se herättää ja mitä haluaisi niiden sijasta.

Rakenne:

- **KUN SINÄ** (esim. et halua leikkiä kanssani),
- **MINÄ TULEN/OLEN** (surullinen ja yksinäinen),
- **JA TOIVON ETTÄ** (löydämme yhteisen tavan olla yhdessä).

Ryhmä keksii ongelmatilanteita koulusta tai kotoa ja miettii, mitkä olisivat hyviä ja huonoja reagoitintapoja (alan pitää mykkäkoulua, poistun yhteisestä WhatsApp-ryhmästä, haukun kaveria selän takana, vaihdan puheenaihetta). Keksityistä ongelmatilanteista muodostetaan minäviestejä, jotka kirjoitetaan ylös.

Keskustellaan, miltä tuntuisi saada minäviesti kaverilta. Auttaisiko se ymmärtämään asian kaverin kannalta? Entä onko minäviestin laatiminen hankalaa itselle? Miksi?



Vuorovaikutustaitoja draamaharjoitteiden keinoin

Harjoitteet soveltuvat vuosiluokille 1–6.

TAVOITE: Harjoitteiden myötä lapset harjoittelevat kuuntelemisen taitoja, toisen ehdotuksen hyväksymistä ja jämäkkää viestintää.

Tarvittavat välineet ja tilat:

- Liikuntasali, ulkotila tai luokkahuone, jonka pulpetit on työnnetty sivuun.

Toisen ehdotuksen hyväksymisharjoitteet

- **JOO JA --- LEIKKI:** Oppilaat muodostavat piirin. Yksi oppilas aloittaa tarinan ja katsoo tarinaa kertoessaan vieruskaveria silmiin. Tarina voi alkaa esimerkiksi seuraavasti: “Lähdin matkalle ja pakkasin mukaan hatun.” Seuraava oppilas ottaa tarinan vastaan katsoen kertojaa silmiin: “...joo ja...” ja kääntyy puolestaan seuraavan oppilaan puoleen jatkaen tarinaa “...lisäksi pakkasin mukaani myös suunnattoman kanin”. Tarina kiertää piirissä aina seuraavan oppilaan hyväksyessä joo-sanalla edellisen oppilaan ehdotuksen ja jatkaen sitä ja-sanalla seuraavalle oppilaalle.
- **ANNAN SINULLE...** lahjanantoleikki: Leikkiä pelataan pareittain. Toinen pareista antaa miimisen lahjan ja sanoo “Ole hyvä!”. Vastaanottaja on suunnattoman kiitollinen, yrittää keksiä mikä lahja oli ja kertoo sen parille “Kiitos suuresti tästä rikkinäisestä kumisaappaasta!”.

Kuuntelemisharjoitus

- Oppilaat jaetaan kolmen hengen pienryhmiin. Opettaja näyttää aktiivisen kuuntelun mallin oppilaille: katsotaan silmiin, nyökkäillään ja reagoidaan tarinaan kehon liikkeillä ja ääntelyllä, kysytään tarkentavia kysymyksiä. Pienryhmissä yhden oppilaan tehtävä on kertoa aamupalastaan, toisen oppilaan kuunnella kertomusta aktiivisesti ja kolmannen oppilaan tarkkailla molempia. Kertomuksen jälkeen kertoja antaa palautetta siitä, tunsiko hän olonsa kuunnelluksi. Kuuntelija kertoo, miltä tuntui kuunnella. Tarkkailija antaa huomioita siitä, mitä havaitsi tarkkailunsa aikana. Opettaja kiittää auttamassa. Vuoroja vaihdetaan, jotta jokainen pääsee jokaiseen rooliin.
- Vanhemmat oppilaat voivat lisätä kuuntelemisharjoitteesen ei-aktiivisen-kuuntelemisen kokemuksen. Toisin sanoen kuuntelija kokeilee aktiivisesti olla kuuntelematta kertoja-oppilaan kertomusta (katso puhelinta/lattiaa/ulos ikkunasta/piirtelee/puhuu päälle tai keskeyttää kysyäkseen jotain epäolennaista). Keskustellaan kertojan, tarkkailijan ja ei-aktiivisen-kuuntelijan kokemuksista. Mikä tuntui epämiellyttävältä ja miksi? Miltä se tuntui? Mitä teki mieli tehdä mieluummin?

Jämäkkä (assertiivinen) viestintä -harjoitteet

- **KOHTAAMISHARJOITE:** Opettaja näyttää avustajan kanssa malliksi ensin ei-jämäkän viestinnän mallin: katselee muualle, huono ryhti, hiljainen ääni jne. Tämän jälkeen opettaja näyttää jämäkän viestinnän mallin: katse toisen silmiin, reipas ja voimakas ääni, mahdollisimman suora ryhti jne. Keskustellaan yhdessä, mitä eroa opettajan elekielessä oli. Keskustellaan, millaisissa tilanteissa esimerkiksi leikkiessä tai koulumatkalla jämäkkää viestintää saatetaan tarvita. Itse harjoitteessa oppilaat kulkevat vapaasti tilassa ja aina, kun opettaja huutaa hep, oppilaat kohtaavat toisensa opettajan ohjeiden mukaisesti joko jämäkästi tai ei-jämäkästi. Tavoitteena on, että harjoitteen myötä oppilas saa kokemuksen siitä, miltä jämäkkä viestintä tuntuu kehossa ja että jämäkkää viestintää voi harjoitella. Harjoitteen jälkeen keskustellaan yhdessä, miltä jämäkkä viestintä tuntui. Pohditaan yhdessä myös sitä, miten jämäkkä viesti riippuu myös viestin vastaanottajasta: jollekin henkilölle on helpompaa viestiä jämäkästi kuin toiselle.
- **SUOJELIUS-TAIAN TEKEMINEN:** Harry Potter -kirjasarjassa velhot ja noidat tekevät suojelius-taian suojellakseen itseään. Taian onnistuminen edellyttää voimauttavan muiston löytämistä itsestään pelottavassakin tilanteessa. Harjoitteessa oppilaat harjoittelevat tekemään suojelius-taian jämäkästi viestien ja sanoen ääneen voimakkaalla äänellä "suojelius". Opettaja näyttää ensin malliksi, kuinka suojelius-taika tehdään jämäkästi viestien. Tämän jälkeen oppilaat kiertelevät kävellen tilassa ja aina, kun opettaja antaa merkin, oppilaiden tulee tehdä suojelius-taika. Opettajan antamana merkkinä voi toimia esimerkiksi erilaiset tilanteet Harry Potter -kirjoista: Voldemort iskee; Draco Malfoy yrittää kangistus-taikkaa; ankeuttaja iskee.

Pysähdy!

- Koko luokka kävelee ympäri tilaa, kun joku pysähtyy, tulee kaikkien pysähtyä. Kun kaikki ovat pysähtyneet, kävely alkaa uudestaan. Tavoitteena on harjoitella toisten kuuntelemista ja reagoimista.

Tarina herättää tunteita

1. Pariharjoitus, jossa toinen kertoo tarinaa (oma versio jostakin sadusta/mitä hän teki viikonloppuna/eilen koulun jälkeen/eilinen päivä pikake-lauksella)
2. Toinen pareista kuuntelee, mutta alkaa samalla välittää jotakin tunnetilaa kertojalle. Ensin hienovireisesti, mutta koko ajan voimistaen tunneil- maisua.
3. Kertoja pysäyttää tarinansa arvaamalla kuuntelijan tunnetila: Hei, ootko sä vihainen/surullinen/ujostuttaako? Mikäli vastaus on oikein, tarina loppuu ja vuoro vaihtuu, jos arvaus on väärä, jatkaa kertoja tarinaansa ja kuuntelija voimistaa ja selkeyttää tunneviestiään. Jos tarina loppuu ennen kuin tunnetila on arvattu, voi tarinan aloittaa jälleen alusta.
4. Kun tunnetila on arvattu, pitää kuuntelijan yrittää kertoa, mitä muistaa kertojan tarinasta. Usein oman tunnetilan viestintään on mennyt niin paljon energiaa, että tarina on unohtunut.
5. Keskustellaan jälkeenpäin yhdessä hyvän kuuntelijan ominaisuuksista ja kuinka niitä voisi kehittää sekä siitä, että miltä tuntui kertoa tarinaa, kun toisen tunteet pyrkivät esiin.
6. Keskustellaan, mistä voi tunnistaa toisen ihmisen tunteen. Näkyykö se aina kasvoista tai jostain muusta merkistä? Tarttuuko tunne? Mistä tunne syntyy? Mitä tunteen kanssa voi tehdä?



Tunnegalleria

Tehtävä soveltuu vuosiluokille 1–6.

Tarvittavat välineet ja tilat:

- Akvarellipapereita tms.
- Väriliituja, värikyniä, vesivärejä, sormivärejä
- Tietokone Kansallisgallerian kokoelman tutkimiseen
- Muistiinpanovälineet



Tee näin:

Kukin oppilas tekee valitsemallaan tekniikalla tunnetaideteoksia eri tunteista (ilo, suru, rakkaus, viha, uteliaisuus, pelko). Kun teokset ovat valmiit, ripustetaan ne seinille ryhmiin tunteittain (käytävämäinen tila olisi hyvä, jolloin taideteoksia voi laittaa molemmin puolin seinää, sekä mahdollisuuksien mukaan myös kattoon). Järjestetään Tunnegalleria -kierros, jossa oppilaat yksilöinä kiertävät tilaa ja arvioivat, välittykö heille sama tunne kuin teoksien lähtökohta on ollut vai vastakkainen. Miksi ja mistä tunne herää?

Oppilaat tutkivat [Kansallisgallerian sivujen](#) taideteoksia etsien taideteosta, joka herättää heissä tunteita. Kirjataan ylös tunne sekä syy siihen, mistä tunne herää.

Tunnekompassi, -kartasto tai -lämpömittari

Tehtävä soveltuu vuosiluokille 1–6.

Tarvittavat välineet ja tilat:

- Paperia, pahvia ja värikyniä, sekä paperiniitti (kompassi)
- Huopakangasta/puuvillakangasta, kangasvärejä/tusseja, nahkatarua/paksua puuvillalankaa tms., isoja puuhelmiä (tunnelämpömittari), tarranauhaa/neppari/nappi
- Pieni vihko, viivoitin, lyijy- ja värikyniä

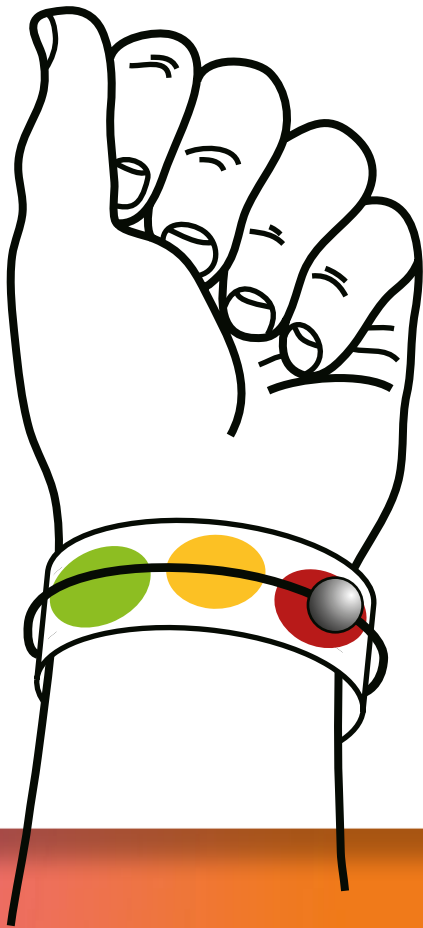


Tee näin:

Omien tunteiden kartoitusta ja sanoittamista niin itselle kuin muille. Voidaan toteuttaa monella tapaa. Tunnetiloja on kolme ja ne ovat hyvin väljät: hyvä olla (vihreä), neutraali (keltainen), kurja olla (punainen). Oppilaiden tavoitteena on huomata, ettei mikään tunnetila kestä ikuisesti ja toisaalta harjoitella tunnistamaan tunteitaan ainakin sillä tasolla, että onko hyvä vai huono olla.

TUNNEKOMPASSI: Leikataan ympyrä pahvista, joka maalataan kolmeen eriväriseen sektoriin (vihreä, keltainen ja punainen). Paperiniitillä kiinnitetään ympyrän keskelle viisari, jota pyöritetään sopivalle tunnealueelle tunteen mukaan.

TUNNELÄMPÖMITTARI: Tehdään ranneke leikkaamalla kangassuikale, joka menee lapsen ranteen ympäri. Tehdään rannekkeeseen kolme värialueita peräkkäin (vihreä, keltainen, punainen) joko ompelemalla kangastilkkuja pohjakankaan päälle tai maalaamalla pohjakangasta kangasvärein/tussein. Ommellaan kiinnike rannekkeeseen. Kiinnitetään naru värialueen ylle hyvin ensin toisesta päästä (vihreän alueen alle), pujotetaan helmi naruun ja kiinnitetään toinen pää (punaisen alueen ylle). Helmeä tulee voida liikuttaa alueelta toiselle.



TUNNEKARTASTO: Oppilaalla on pieni vihko/paperi, johon tehdään x-akselille arvot $-10 \dots +10$ ja y-akselille aika. Tunnetarkkailua voidaan tehdä vaikka kahden viikon ajan, jolloin oppilas merkitsee pisteellä muistiin sovittuna ajan-kohtana sen hetkisen tunteensa. Kun tarkkailujakso on päättynyt, piirretään viivasto pisteestä pisteeseen ja väritetään syntynyt kartasto. Vihreä= $+10 \dots +5$, Keltainen= $+4 \dots -4$, Punainen= $-4 \dots -10$. Voidaan käyttää myös ruutupaperia ja värittää ruutuja tunnetilojen mukaan, jolloin kerätään tunnehetkiä ilman aikakategoriaa esimerkiksi viikon ajalta, jolloin jokainen väritetty ruutu vastaa yhtä tunteen äärelle pysähtymistä.

Ohjeita Heureka-käyntiä varten

Tästä osiosta löydät tapoja jatkaa ennakkotehtäviä osana Heureka-käyntiä. Tehtävät on suunniteltu erityisesti Heurekan Leikin voima -näyttelyyn, mutta niitä voidaan käyttää myös muihin Heurekan näyttelyihin tutustumiseen. Heurekan ajan-kohtaiset näyttelyt löydät täältä: www.heureka.fi/nayttelyt



Pienryhmissä leikkiminen Heurekassa ja vuorovaikutustaidot

Tehtävä soveltuu vuosiluokille 1–6.

TAVOITE: Oppilaat harjoittelevat leikkimisen yhteydessä vuorovaikutustaitoja samoissa pienryhmissä kuin tehtävässä ”Yhteisen leikkisopimuksen laatiminen”. Tämän lisäksi tavoitteena on lisätä pienryhmien yhteishenkeä leikkimisen avulla.

TEHTÄVÄN SOVELTAMINEN: Tehtävää voidaan soveltaa ja eriyttää antamalla pienryhmien valita etukäteen yksi leikkisopimuksen taito, jota he erityisesti harjoittelevat Heureka-vierailun aikana. Tällöin tavoitteen toteutumisesta tehdään ryhmäarviointi vierailun jälkeen koulussa. Vanhempien oppilaiden kohdalla tehtävää voidaan soveltaa käyttämällä leikkisopimuksen sijaan nimeä ryhmätöytä- tai vuorovaikutustaitosopimus.

TEHTÄVÄÄN KULUVA AIKA: Heureka-vierailusta on hyvä varata aikaa vähintään yhden tunnin verran leikkimiselle.

LINKITTYMINEN MUIHIN TEHTÄVIIN: edellyttää tehtävän ”Yhteisen leikkisopimuksen laatiminen” tekemistä ennakkotehtävänä koulussa.





Tee näin:

KOULUSSA VIERAILUUN VALMISTAUTUMINEN ENNAKKOON:

Oppilaat valmistellaan Heureka-vierailuun jo ennakoon koulussa. Pienryhmät lukevat yhdessä leikkisopimuksensa säännöt ja opettaja kertoo, miten leikkisopimuksen taitoja tullaan harjoittamaan Heureka-vierailun aikana Leikin voima -näyttelyssä. Opettaja näyttää oppilaille Heurekan verkkosivuilta Leikin voima -näyttelyn sivut ja kertoo näyttelyn olevan leikkiteollinen puutarha, josta löytyy viisi erilaista aluetta. Jokainen alue edustaa yhtä leikin osa-aluetta ja on värikoodattu seuraavasti.

- Pinkki väri edustaa hassuttelua
- Keltainen väri edustaa luovuutta
- Vihreä väri edustaa seikkailua ja tutkimista
- Sininen väri edustaa uskallusta
- Oranssi väri edustaa välittämistä

Pienryhmät saavat valita itselleen oman puutarhan alueen tai alueet arvotaan pienryhmien kesken. Tavoitteena on, että yhdellä alueella on korkeintaan kaksi pienryhmää. Pienryhmille kerrotaan, millaisen tehtävän he tulevat Heureka-vierailun aikana suorittamaan. Tehtävän suorittamisen aikana heidän tulee toimia yhdessä oman pienryhmänsä kanssa ja noudattaa omaa leikkisopimustaan. Leikkisopimuksesta voidaan ottaa esimerkiksi kuva matkapuhelimen avulla, jotta sen sääntöjä voidaan muistutella mieleen myös Heurekassa.

HEUREKA-VIERAILUN AIKANA:

Pienryhmät etsivät Leikin voima -näyttelystä oman leikkiteollisen puutarhan osa-alueensa. Pienryhmä tutustuu yhdessä oman alueensa näyttelykohteisiin ja valitsee niistä yhden. Pienryhmän tavoitteena on keksiä yhteinen leikki näyttelykohteeseen: se voi joko perustua näyttelykohteen kohdetekstissä annettaviin ohjeisiin tai olla jotain aivan muuta. Leikissä saa yhdistää kaksi saman alueen näyttelykohdetta toisiinsa. Kun pienryhmä on päässyt leikin säännöistä yhteisymmärrykseen, he leikkivät leikin yhdessä. Leikki voidaan kirjata muistiin joko kirjoittamalla tai hyödyntämällä oppilaiden matkapuhelimia. Jokaisen pienryhmän näyttelykohteesta kannattaa ottaa kuva joko opettajan tai oppilaan matkapuhelimella, jotta leikkeihin voidaan palata myös vierailun jälkeen.

Suunnitellun leikin leikkimisen jälkeen oppilaille kannattaa antaa aikaa myös vapaaseen leikkiin Leikin voima -näyttelyssä.

HEUREKA-VIERAILUN JÄLKEEN:

Pienryhmät kirjoittavat leikkinsä ja sen säännöt puhtaaksi opettajan valitsemalla tavalla. Leikkien raportteihin lisätään kuva näyttelykohteesta tai oppilaista leikkimässä leikkiä. Pienryhmät esittelevät leikkinsä muulle luokalle. Pienryhmä voi arvioida omaa vuorovaikutustaan tehtävän suorittamisen aikana hyödyntämällä esimerkiksi tehtävän ”Yhteinen välituntileikki pienryhmissä ja kaveritaitojen itsearviointi” -ideoita.

Tunnetaitoja näyttelyssä

Tehtävät soveltuvat vuosiluokille 1–6.

Tunneittarit näyttelyssä

Ottakaa tehtävässä ”Tunnekompassi, -kartasto tai -lämpömittari” valmistetut tunneittarit mukaan näyttelyyn. Opettaja ottaa mukaansa kellon/pillin. Oppilaat kiertävät pareittain/ryhmissä näyttelyä. Opettaja soittaa äänimerkin kahteen otteeseen, jolloin oppilaat tulevat näyttämään/kertomaan sen hetkisen tunteensa opettajalle, joka kirjaa ne ylös. Käynnin lopuksi keräännytäänalikanrakennusnäyttelykohteelle, jossa opettaja ohjeistaa kolme aluetta: vihreän, keltaisen ja punaisen (voi käyttää värilappuja tunnistuksen apuna) sekä kertoo näille, kuinka monta palikkaa he saavat käyttää kunkin tornin rakentamiseen (= kuinka monta tunnerekisteröintiä kukin väri on saanut). Keskustellaan siitä, mitä tunteita näyttelyssä heräsi ja miksi.

Kohde herättää tunteita

Oppilaat kiertävät näyttelyä parin kanssa, tutkivat näyttelyn herättämiä tunteita ja ilmaisevat tunteen kehollisesti varjokuvaksi Leikin voiman kohteessa ”Varjotanssi”. Varjokuva tallennetaan puhelimeen. Varjokuvista voidaan koulussa tehdä näyttely ja yrittää nimetä tunteita.

- Etsikää parin kanssa kohteita tai näyttelykohde, joka herättää teissä tunteita (ilo, jännitys, pelko tms.) Menkää sitten Varjotanssi-näyttelykohteelle. Valitkaa yhdessä tunne, jonka haluatte ilmaista kehollisesti. Harjoitelkaa ja katsokaa syntyvää varjoa. Kun varjo näyttää juuri siltä tunteelta, mitä haluatte kuvastaa, ottakaa siitä kuva.



Tehtävät Heureka-käynnin jälkeen

Seuraavien tehtävien motivaationa ovat olleet useat Heurekan näyttelykohteet, joita voi tavata myös Heureka-vierailun aikana. Tehtävät jatkavat ennakkotehtävien ja Heureka-käynnin aikana harjoiteltujen leikki-taitojen käyttöä.



Soita kiviä

Tehtävä soveltuu vuosiluokille 1–6.

TAVOITE: Heittäytyä leikkiin mielikuvitusta ja ääniä käyttäen.

Tarvittavat tarvikkeet ja tila:

- Ulkotila tai iso sisätila



Tee näin:

Leikin voi suorittaa sisätilassa tai ulkona esimerkiksi metsässä. Leikissä sovietaan, että koskiessa eri esineitä tai kävellessä tietyissä kohdissa päästetään aina sovittu ääni. Esimerkiksi kävellessä voi pitää ”klonk, klonk, klonk” ääntä, tuoliin koskiessa huudahtaa ”piu!” ja pöytään koskiessa pitää ”shurlur” -ääntä. Vain mielikuvitus on rajana ja ääniä päättäessä voi vapaasti antaa mielikuvituksen virrata.

Kun äänet on sovittu, lähtevät osallistujat liikkumaan tilassa samalla eri toimintojen yhteydessä sovittuja ääniä pitäen. Jos ääni unohtuu, voi vain nauraa ja jatkaa kulkua eteenpäin. Leikkiä voi jatkaa lyhyen aikaa tai leikissä voi sopia esimerkiksi järjestyksiä kulkureiteille ja pyrkiä muodostamaan hauskan äänimaailman.



Vinkkejä ja lisätietoa:

- Tehtävä toimii hauskana heittäytymisleikkinä ja mielikuvituksen herättäjänä.
- Tehtävän voi suorittaa myös metsäretken yhteydessä tai esimerkiksi kulkiessa turvallisella tiellä. Esimerkiksi ohittaessa lyhtypylvään päästetään tiettyä ääntä, asfaltilla kävellessä tiettyä, jne.

Tärkein leikki

Tehtävä soveltuu vuosiluokille 1–6.

TAVOITE: Huomioida ryhmän jokaisen jäsenen suosikkileikit ja luoda suosikkileikkiseinä, josta ottaa tauoille vuorollaan eri leikkejä mukaan.

Tarvittavat tarvikkeet ja tila:

- Kyniä
- Paperia
- Teippiä tai sinitarraa



Tee näin:

Jaa jokaiselle pieni paperinpala ja kynä. Ohjeista kirjoittamaan paperinpalalle oman suosikkileikin nimi, jota lapsi haluaa leikkiä esimerkiksi tauolla. Lapset voivat myös piirtää paperille suosikkileikkiinsä liittyvän kuvan.

Seuraavaksi jokaisen suosikkileikin idea käydään läpi. Osa suosikkileikeistä voi olla muille ennalta tuntemattomia, joten on hyvä antaa jokaiselle riittävästä kertomisaikaa omasta suosikkileikistä. Jos esittely on lyhyt, niin lapsilta voi myös kysyä kysymyksiä, kuten ”Miksi leikki on sinun suosikkileikkisi?”, ”Milloin olet viimeksi leikkinyt suosikkileikkiäsi?” tai ”Milloin leikit suosikkileikkiäsi ensimmäisen kerran?”.

Esittelyn loppuksi suosikkileikeistä muodostetaan suosikkileikkiseinä, jossa kaikkien leikit näkyvät. Suosikkileikkiseinältä voi valita sattumanvaraisesti tai järjestyksessä leikin eri tauoille, tai sitä voi käyttää inspiraationa leikkeihin tauoille silloin, kun lapset eivät keksi omaa leikkiä tai yhteisestä leikistä ei päästä yhteisymmärrykseen.

Vinkkejä ja lisätietoa:

- Muistuta tarvittaessa lapsia, että kaikkien suosikkileikit ovat yhtä tärkeitä ja tue kannustavaa ilmapiiriä lasten kertoessa omista suosikkileikeistään.
- Suosikkileikit voi myös leikata myös erilaisten muotojen muotoon, kuten tähdiksi ja luoda niistä suosikkileikkitähtikartan, tai pilviksi ja luoda suosikkileikkipilvimassan.



Piirretään yhdessä

Tehtävä soveltuu vuosiluokille 1–6.

TAVOITE: Värittää valmiiseen pohjaan käärmeen osa ja herättää mielikuvista keksimällä käärmeelle sopivia luonteenpiirteitä ja taustaa.

Tarvittavat tarvikkeet ja tila:

- Värikyniä
- Saksia
- Tulostettuja käärmeen osien pohjia A4-paperille
- Teippiä tai sinitarraa kiinnittämiseen
- Paperinpaloja

Ennakovalmistelut:

- Tulosta ennen tunnin alkua liitteenä löytyviä
 1. käärmeen vartalo-osien pohjia riittävästi jokaiselle lapselle
 2. käärmeen pää- ja pyrstökuvia yksi kappale molempia
- Leikkaa jokaiselle lapselle paperinpala käärmeen luonteenpiirteiden kirjoittamiseen (vapaaehtoinen)
- Väritä valmiiksi käärmeen pää ja pyrstö, sekä täytä kolme luonteenpiirrettä paperiin



Tee näin:

Tehtävän ideana on valmistaa pitkä seinälle kiinnitettävä käärme, jonka tekemiseen jokainen lapsi on saanut vaikuttaa. Jokainen saa myös päättää käärmeelle oman mielen mukaan luonteenpiirteitä.

Esittele tehtävä lapsille. Jaa jokaiselle värikyniä, oma käärmeen vartalo-osan pohja, sekä paperinpala luonteenpiirteiden kirjaamiseen. Seuraavaksi kaikki saavat värittää juuri sellaisen käärmeen kuin itse haluavat ja täyttää omasta mielestä käärmeelle sopivat luonteenpiirteet. Kun käärme on valmis, se leikataan viivoja pitkin irti.

Seuraavaksi on esittelyjen aika. Kerro, että kaikkien tekemistä käärmeen paloista muodostetaan yksi iso käärme, joka kiinnitetään luokan seinälle. Voit aloittaa esittelemällä ennakovalmistelujen yhteydessä tekemäsi käärmeen pään ja esitellä täyttämäsi luonteenpiirteet. Kiinnitä sen jälkeen käärmeen pää sopivaan kohtaan seinää ja luonteenpiirteet sen alle. Seuraavaksi kaikki lapset saavat vuorollaan esitellä oman osansa käärmeestä lyhyesti.

Lopuksi käärmeelle voidaan päättää yhteinen nimi äänestämällä. Voit myös kiinnittää huomion siihen, kuinka monipuolinen tyyppi käärme on, miten monipuolisesti erilaisia luonteenpiirteitä sillä on ja miten erilaisen näköinen käärme on eri kohdista. Vastaavaa on myös ryhmissä: ryhmän jäsenet voivat olla täysin eriluonteisia ja -näköisiä, mutta silti ihan jokaiselle on ryhmässä oma paikka. Samalla tavalla kuin luokkaan tehdyssä käärmeessä.

Liikunnallisesti leikkiminen

Tehtävä soveltuu alakouluun.

TAVOITE: Tuoda leikin iloa liikkumiseen

Tarvittavat tarvikkeet ja tila:

- Penkkejä, palleja, pukkeja, yms. kiipeiltäviä esineitä esimerkiksi liikuntasalissa
- Liikuntasali tai hyvällä säällä koulun piha

Tee näin:

Leikin voi suorittaa melkeinpä tilassa kuin tilassa. Oppilaiden tehtävänä on liikkua kiipeiltävien esineiden päällä tai ennakkoon valmistetun radan läpi. Tehtävän voi suorittaa myös ulkona esimerkiksi metsässä tai koulunpihalla.

Lattia on laavaa

Leikissä kuljetaan radan läpi niin, että oppilaat eivät osu lattiaan. Lattiaan osuessa tulee aloittaa alusta tai palata takaisin kohteelle, josta osuminen lattiaan tapahtui.

Seuraa johtajaa

Jonossa ensimmäinen näyttää, miten radan kohta kuljetaan, ja loput toistavat saman perässä. Sitten johtaja menee jonon päähän ja jonossa ensimmäisenä olevasta tulee seuraava johtaja.

Vinkkejä ja lisätietoa:

- Jos yksittäinen kohde osoittautuu huomattavan vaikeaksi, niin oppilas voi mennä seuraavalle – pääasia on liikkumisessa ja yrittämisessä.
- Hyviä vastaavia harjoitteita löytyy Sporttipankista: <https://sporttipankki.com/kehonhallinta/parkour/>



Tehtävien liitteet











- Kaveritaitojen itsearviointilomaketta käytetään tehtävässä ”Yhteinen välituntileikki pienryhmissä ja kaveritaitojen itsearviointi”. Lomake pohjautuu soveltaen Vilja Laaksosen (2014) väitöskirjassa olevaan Lapsen vertaissuhdetaitojen arviointi -työkaluun: Laaksonen, Vilja (2014): *Lasten vertaissuhdetaidot ja kiusaaminen esikoulun vertaisryhmissä*. Jyväskylä Studies in Humanities 221. Jyväskylän yliopisto.
- Sitaatti Harry Potter ja Feeniksin kilta -kirjasta (J. K. Rowling, Suomentanut Jaana Kapari) liittyy osiosta ”Vuorovaikutustaitoja varjoteatterin keinoin” löytyvään harjoitteeseen ”Varjo-/nukketeatteri -harjoite”. Teksti on suora sitaatti J.K. Rowlingin kirjoittamasta ”Harry Potter ja Feeniksin kilta” -kirjasta.
- Pohjat käärmeen osien värittämiseen tarvitaan tehtävään ”Piirretään yhdessä”.



Kaveritaitojen itsearviointilomake

Nimi: _____

Päivämäärä: _____

3. Sain puheenvuoron, kun halusin. 
4. Annoin toisen puhua loppuun. 
5. Kysyin toisen mielipidettä. 
6. Kuuntelin toisen mielipiteen. 
7. Hyväksyin toisen ehdotuksen. 
8. Minun ehdotukseni hyväksyttiin. 
9. Maltoin odottaa omaa vuoroani. 
10. Puhuin ystävällisesti. 
11. En satuttanut toista. 
12. Annoin kaikkien tulla mukaan leikkiin. 

Harjoittelen seuraavaksi taitoa: _____

Harjoittelun ajankohta: _____

Itsearviointi: _____

Lomake pohjautuu soveltaen Vilja Laaksosen (2014) väitöskirjassa olevaan Lapsen vertaissuhdetaitojen arviointi -työkaluun: Laaksosen, Vilja (2014): *Lasten vertaissuhdetaidot ja kiusaaminen esikoulun vertaisryhmissä*. Jyväskylä Studies in Humanities 221. Jyväskylän yliopisto.

Sitaatti Harry Potter ja Feeniksin kilta -kirjasta (J. K. Rowling, suomentanut Jaana Kapari)

Kaikki vaikenivat ja näyttivät aika pelokkailta: tuntui että he olivat kohdanneet ylittämättömän ongelman.

”No, meidänhän täytyy tietysti lentää”, Luna sanoi asiallisimmalla äänellä, minkä Harry oli koskaan kuullut hänen suustaan.

”Okei”, Harry sanoi ärtyneenä. ”Ensinnäkin meidän ei täydy yhtään mitään, jos lasket itsesi mukaan meihin, ja toiseksi, vain Ronilla on luudanvarsi, jota turvapeikot ei vartioi, joten –”

”Minulla on luuta!” Ginny sanoi.

”Joo, mutta sinä etu tule mukaan”, Ron sanoi kiukkuisesti.

”Anteeksi nyt, mutta minä olen yhtä huolissani Siriuksesta kuten tekin!” Ginny sanoi ja puri hammasta niin että hän oli yhtäkkiä häkellyttävästi Fredin ja Georgen näköinen.

”Sinä olet liian –” Harry aloitti, mutta Ginny kiivastui: ”Minä olen kolme vuotta vanhempi kuin sinä silloin kun tappelit tiedät-kai-kenen kanssa viisasten kivistä, ja on minun ansiotani, että Malfoy on edelleen Pimennon huoneessa ja että ne lentävät jättiräät ahdistelevat häntä –”

”Joo, mutta –”

”Me oltiin kaikki yhdessä AK:ssa”, Neville sanoi hiljaa. ”Koko jutun idea oli kai se, että taistellaan tiedät-kai-ketä vastaan? Ja tässä me voidaan ensimmäisen kerran tehdä jotain todellista – vai oliko se vain jotain leikkiä tai jotain sellaista?”

”Ei – ei tietenkään ollut –” Harry sanoi kärsimättömästi.

”Siinä tapauksessa me tullaan”, Neville totesi. ”Me halutaan auttaa.”

”Niin juuri”, Luna sanoi ja hymyili onnellisesti.

Harry tavoitti Ronin katseen. Hän tiesi, että Ron ajatteli täsmälleen samoin kuin hän: jos hän olisi saanut valita AK:sta ketkä tahansa itsensä, Ronin ja Hermionen lisäksi, hän ei olisi valinnut Ginnyä, Nevilleä eikä Lunaa.

”No, eihän sillä oikeastaan ole mitään väliä”, Harry sanoi turhautuneena, ”koska me ei vielääkään edes tiedetä, miten me päästään sinne –”

”Minusta me päätettiin jo”, Luna sanoi sietämättömästi. ”Me lennetään!”

”Kuule”, Ron sanoi hilliten kiukkunsa vain niukin naukin, ”sinä ehkä pystyt lentämään ilman luudanvartta, mutta meille muille ei putkahda siipiä milloin vain mieli –”

”Lentää voi muutenkin kuin luudanvarrella”, Luna sanoi seesteisesti.

”Me varmaan sitten ratsastetaan yttypäisten niiskikkien selässä vai mitä ne oli?” Ron tivasi

”Ruttusarviset niistaisikit ei osaa lentää”, Luna sanoi loukkaantuneella äänellä, ”mutta nuo osaa, ja Hagrid sanoi, että ne on tosi hyviä löytämään paikkoihin, joita niiden ratsastajat etsii.”

Harry käännähti kannoillaan. Kahden puun välissä seisoi kaksi thestralia. Niiden valkoiset silmät kiiluilivat aavemaisesti ja ne seurasivat kuiskaten käytyä keskustelua aivan kuin ymmärtäisivät joka sanan.

”Hienoa!” Harry kuiskasi ja siirtyi lähemmäs thestraleja.

