

Harjoite 1: SAARISTOKALASTUSTA		Toiminnan tavoite ja kuvaus: Lapset pelaavat pöytäpeliiä		
Tavoiteltavat osa-alueet:	Kognitiivinen taso: P: Luokittelu, IR: Yleistäminen > ryhmän muodostaminen ja laajentaminen	Toiminallinen taso: Kuvaileminen ja tarkasti kertominen	Sosiaalinen taso: Vuoron odottaminen ja sääntöjen noudattaminen	Käytännön toiminnassa: Kannusta ja rohkaista lasta katsomaan puhujaa, odottamaan omaa vuoroa ja puhumaan selkeästi. Estä lasta keskeyttämästä ja häiritsemästä.
Materiaalit:	A3-kokoinen pelilauta (ks. seuraava sivu), eläinkuvakortit (hauki, ahven, norppa, hiiripöllö, ampiainen, leppäkerttu) (ks. liitteet 1,2,3 ja 4), pelinappula ja noppa.			
Eteneminen:	<p>1. Orientaatio</p> <p>Opetushetken aluksi varmistetaan, että eläinkuvakorttien eläimet ja tunnilla käytettävät käsitteet ovat lapsille tuttuja. Kerrotaan, että eläinkuvakortteja on viittä eri väriä eli viisi eriväristä haukea, ahventa ja niin edelleen. Tämän jälkeen pelataan Kuka kuuntelee tarkasti -peliä. Opettaja pyytää lapsia antamaan vedessä elävän punaisen täplikkään kalan tai vedessä elävän täplikkään sinisen eläimen, jolla on turkki, ja niin edelleen. Sääntö on, että eläinlajin nimeä ei saa sanoa.</p> <p>2. Konflikti</p> <p>Huom. Jo tässä vaiheessa ohjaajan/opettajan tulee ottaa harjoitteisiin kuuluva <i>ohjaava rooli</i>, joka ei opeta eikä paljasta oikeita vastauksia, vaan yrittää johdatella lasten keskustelua oikeaan suuntaan.</p> <ul style="list-style-type: none"> Aseta A3-kokoinen pelilauta ryhmän keskelle. Jaa jokaiselle lapselle erivärinen eläinkuvakortti ja yksi pelinappula. Kerro, että pelin tarkoitus on, että jokainen pelaaja kerää omaa väriä. Voittaja on se, joka saa kerättyä ensimmäisenä kaikki eläinkuvakortit. Pelin nimi on Eläinten kalastus. Sekoita loput eläinkuvakortit ja aseta ne pinoksi pöydälle kuvapuoli alaspäin. Opettajasta seuraava lapsi aloittaa heittämällä noppaa. Hän siirtää pelinappulaansa pelilaudalla tutkimuslaivasta eteenpäin nopan osoittaman silmäluvun verran. Jos lapsi osuu tummennettuun ruutuun, hän nostaa kortin pinosta. Mikäli kortti on samanvärinen kuin hänen oma korttinsa, lapsi pitää kortin itsellään. Mikäli kortti on erivärinen, hän asettaa sen kuvapuoli alaspäin eteensä (omaan pinoon). Mikäli lapsi ei osu tummennettuun ruutuun, vuoro siirtyy seuraavalle. Seuraava lapsi heittää noppaa. Jos hän osuu tummennettuun ruutuun, hän nostaa kortin yhteisestä pinosta. Mikäli kortti on samanvärinen kuin hänen oma korttinsa, lapsi pitää kortin itsellään. Mikäli kortti on erivärinen, hän asettaa sen kuvapuoli alaspäin eteensä (omaan pinoon). Tämän jälkeen lapsi pyytää vuorossa aikaisemmin olleelta pelaajalta tarvitsemaansa eläinkuvakorttia kuvailemalla kyseistä eläintä ja sen ominaisuuksia (sääntö on, että eläinlajin nimeä ei saa sanoa), esim. "Tarvitsen keltaisen kortin vedessä elävästä täplikkästä eläimestä, jolla on turkki". Jos edellisellä pelaajalla ei ole antaa pyydettyä korttia, heittovuoro siirtyy seuraavalle lapselle. Pelin edettyä kolme kierrosta jokainen pelaaja vuorollaan pyytää kaikilta muilta pelaajilta tarvitsemaansa eläinkorttia. Näin pyritään varmistamaan, että jokainen pelaaja saa lisää eläinkuvakortteja. Tämän jälkeen peli jatkuu jälleen kolme kierrosta edellä kuvatulla tavalla. <p>3. Kehittely</p> <p>Tuntia jatketaan esimerkiksi seuraavasti:</p> <ol style="list-style-type: none"> Kysytään lapsilta, millaisia yhteisiä ominaisuuksia seuraavilla eläinpareilla on: hauki ja ahven, leppäkerttu ja ampiainen, leppäkerttu ja pöllö, hauki ja leppäkerttu (täplät) ja niin edelleen. Opettaja voi käyttää esimerkiksi käsitteitä selkärangaiset ja selkärangattomat, nisäkkäät, kalat, hyönteiset ja niin edelleen riippuen lapsiryhmän osaamistasosta. Eläinten kalastus -pelissä pelaaja kerää yhtä eläintä. 			
Opi oppimaan:	Tunnin päätyttyä: Lopuksi kysytään lapsilta, mikä pelaamisessa oli kivaa tai vaikeaa. Mitkä olivat pelin ongelmat ja miten ne ratkaistiin?			
Muuta huomioitavaa:				

