

Meriseikkailu



- toiminnallista oppimista lapsiryhmille

MERISEIKKAILU

Teksti: Marjo Jauho & Markus Vuorikoski

Kuvat: Jauri Laakkonen

2016



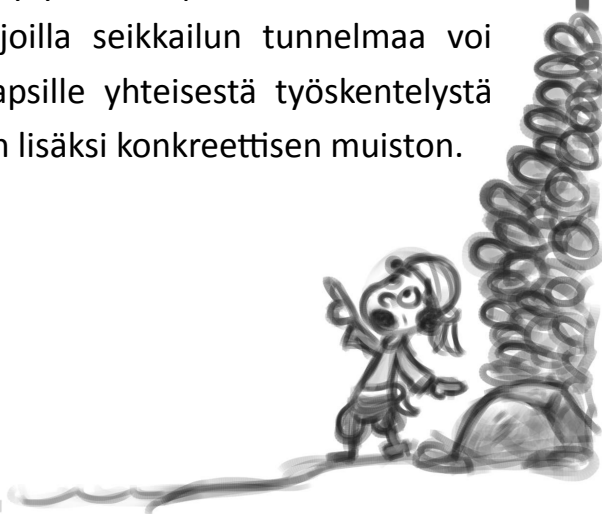
Helsingin kaupunki
Varhaiskasvatusvirasto



Meriseikkailu antaa lapsille onnistumisen ja oppimisen kokemuksia sekä yhteisöllisiä elämyksiä. Siinä edetään helposta alkutasosta vaikeampiin ja yksityiskohtaisempiin tasoihin, jotka vaativat lapsilta enemmän yhteistä panosta ja keskittymistä. Tasojen tehtävissä lasten on toisten kanssa neuvotellen hyödynnettävä ja yhdisteltävä aiemmin oppimiaan tietoja ja taitoja. Yhdessä toimiminen on edellytys tehtävien onnistumiselle.

Tässä materiaalissa kuvailemme Meriseikkailun pedagogista ideaa esittelemällä leikin etenemistä tasolta toiselle. Tasoja voi muokata ja keksiä lisää yhdessä lasten kanssa, kun idea on tullut tutuksi.

Materiaalin lopusta löytyvät vapaasti muokattava diplomipohja ja kartta, joilla seikkailun tunnelmaa voi rikastuttaa sekä antaa lapsille yhteisestä työskentelystä onnistumisen kokemusten lisäksi konkreettisen muiston.



ALUKSI

Lasten saamat vaikutteet peleistä ja muista eri mediasisällöistä innostivat meitä kehittämään lasten osallisuutta ja yhteistoiminnallisuutta merirosvoteeman hengessä. Monien ajatusten ja kokeilujen tuloksena on syntynyt leikillinen Meriseikkailu. Leikin tavoitteena on toteuttaa isossa ryhmässä pienryhmätoimintaa, joka on samalla sekä pedagogisesti laadukasta että monipuolista esi- ja alkuopetusta.

Mediapelien tapaan tässä leikissä edetään asteittain yksinkertaisesta alkutasosta vaikeampaan. Eteneminen tapahtuu sitä mukaa, kun lapset selviävät kustakin vaikeustasosta eli oppivat tason vaatimat säännöt, tiedot ja taidot. Esimerkiksi ensimmäisessä vaiheessa pienryhmien tulee edetä kahdella alustalla koskematta lattiaan. Seuraavassa vaiheessa ryhmät hakevat aarresaarelta aarteita, kuten palloja tai hernepusseja. Muilla tasoilla ryhmät suorittavat erilaisia tehtäviä ennen aarresaarelle pääsemistä.

Tavoitteena on, että lapset oppivat auttamaan toisiaan ja toimimaan yhdessä ja että eteneminen tapahtuu hitaimman ehdoilla. Haastavia tehtäviä ratkaistessa myös lasten ongelmanratkaisutaidot kehittyvät ja lasten harjaantuessa toimintatapaan myös omaehtoisuus lisääntyy helpottaen aikuisen pedagogista havainnointia. Tasoilla edetessä toiminta pysyy monipuolisena ja muunneltavana. Ja mikä tärkeintä, leikki on toiminnallista ja hauskaa!

Meriseikkailu rakentuu kokonaisvaltaiselle oppimiskokemukselle, jossa yhdistyvät erilaiset tiedolliset sisällöt ja taidot monipuoliseen liikkumiseen. Liikkumiseen yhdistettävät monipuoliset tehtävät tukevat lasten oppimisedellytysten kannalta tärkeiden havaintomotoristen taitojen kehittymistä (Helsingin esiopetus suunnitelma, 2016). Leikkiä on helppo rikastuttaa musiikilla sekä laajentaa kädentaitoihin ja ilmaisuun valmistamalla rekvisiittaa, kuten karttoja, merirosvohattuja, kaukoputkia ja miekkoja.

Meriseikkailu on suunnattu esikouluikäisille lapsille yhtenä toiminnallisen esiopetuksen muotona ja olemme kehittäneet sitä yhdessä lasten kanssa päiväkotia Ylä-Malmilla jo vuosia.

Helsingissä 22.6.2016

Marjo Jauho ja Markus Vuorikoski





Taso 1

Veneet Vesille!

Meriseikkailun aluksi harjoitellaan yhdessä liikkumista paikasta toiseen. Lapset jaetaan 2-5 hengen ryhmiin, eli *venekuntiin*. Kukin ryhmä saa liikkumista varten kaksi alustaa, esimerkiksi jumppapatjat. Ryhmien tehtävänä on keksiä, miten ne voivat edetä alustojen avulla aloituspisteestä päätepisteeseen koskematta lainkaan lattiaan.

Liikkumisen harjoitteluun isossa tilassa sopii esimerkiksi *Patjaralli*. Siinä patjaryhmät etenevät yhtä aikaa salin tai muun ison tilan toisesta päästä ennalta sovittuun merkkiin asti, jossa sitten suoritetaan jokin sovittu tehtävä. Tehtävänä voi olla esimerkiksi rapukävely takaisin lähtöpisteeseen tai jokin muu lasten kanssa yhdessä keksitty tehtävä.



Taso 2

Hii-hoi! Kohti Aarresaarta!

Seuraavaksi Meriseikkailuun lisätään ryhmien omat lähtöpisteet eli *satamat* sekä *aarresaari* ja *aarteet*. Aarteita voivat olla esimerkiksi hernepusseja, jumppa-, tennistai häntäpallot. Aarresaarena puolestaan voi toimia esimerkiksi tilan keskelle asetettu jumppapatja. Ihanteellista olisi, että kaikista satamista olisi saarelle yhtä pitkä matka.

Ryhmät etenevät satamista liikkuen alustoillaan ja noutavat aarresaarelta aarteita yksi kerrallaan omiin satamiinsa. Jos joku miehistön jäsenistä koskettaa lattiaa, koko venekunta joutuu palaamaan takaisin satamaan ja aloittamaan etenemisen alusta. Noudettu aarre palautetaan samalla takaisin aarresaarelle. Kun kaikki saaren aarteet on noudettu, voittaja on venekunta, jolla on eniten aarteita satamassaan.



Taso 3 Merikortit

Navigointia, navigointia!

Uutena elementtinä seikkailuun tulevat seuraavaksi *merikortit*. Merikortit ovat pyöreitä pahvikiekkoja (esimerkiksi kertakäyttölautasia), joiden toiselle puolelle on kiinnitetty kuvia. Kiekot levitetään tilan lattialle kuvapuoli alaspäin. Venekuntien tehtävänä on kääntää yksi merikortti kerrallaan matkalla satamasta saarelle ja hakea aarresaarelta kuvaan liittyvä aarre.

Aarresaarella olevat aarteet täytyy hakea ja valikoida nyt siis tarkemmin, sillä ideana on, että aarteet ja merikorttien kuvat liittyvät jollakin tavalla toisiinsa. Esimerkiksi, jos esiin käännetään viidakkokuva, lasten on haettava viidakkoon liittyvä aarre, kuten tiikeri. Samalla kun harjoitellaan nimeämistä, opitaan ylä- ja alakäsitteitä sekä assosiativista päättelyä.



Taso 4 Merirosvokortit

Merirosvot hyökkää!

Neljännellä tasolla leikkiä monipuolistavat *merirosvokortit* sekä *toiminnalliset merirosvopisteet*. Merirosvokortit ovat samanlaisia kuin merikortit, mutta kuvien tilalla on merirosvomerkki, esimerkiksi pääkallo tai merirosvolippu. Merirosvokortit ja merikortit sekoitetaan ja levitetään tilan lattialle kuvapuoli alaspäin. Ryhmät kääntävät kortteja edellisen tason tapaan. Jos ryhmä kääntää merirosvokortin, heidän on suoritettava toiminnallinen tehtävä jollakin merirosvopisteellä.

Isossa tilassa merirosvopisteet voivat olla esimerkiksi

- ☠ *Laivan valtaus* — köydellä flengaus penkiltä toiselle
- ☠ *Lankkukävely* — tasapainoilu penkeillä
- ☠ *Tykinkuulat* — pallon tarkkuusheittoa
- ☠ *Kölin alitus* — Lapset asettuvat jonoon haara-asentoon. Jonon viimeinen ryömii muiden jalkojen välistä jonon ensimmäiseksi jne. Näin edetään ryhmänä, kunnes omat alustat on kierretty.



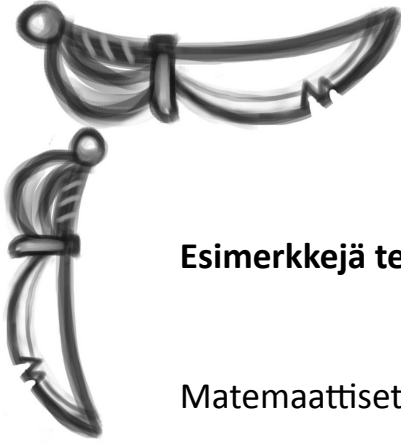
Taso 5 Pedagogiset merikortit

Luovitaan syvemmältä!

Venekunnat toimivat kuten edellisilläkin tasoilla, mutta merikorttien kuvat korvataan nyt vaativammilla tehtävillä, joissa harjoitellaan esimerkiksi *matemaattisia tai kielellisiä käsitteitä ja taitoja*. Merirosvokortit ja merirosvopisteet pysyvät ennallaan.

Kun venekunnat kääntävät merikortin, he miettivät yhdessä ratkaisua tehtävään. Tämän jälkeen he käyvät aarresaarella tarkastamassa tehtävänsä vastauksen. *Vanhan merirosvon haamu* (ryhmän aikuinen) varmistaa saarella, että tehtävä on ratkaistu oikein.

Jos lapset ovat onnistuneet ratkaisemaan tehtävän oikein, he saavat ottaa saarelta mukaansa yhden aarteen. Jos sen sijaan tehtävän vastaus on väärä, haamu antaa venekunnalle valittavaksi liikunnallisen tehtävän, joka on etukäteen mietitty yhdessä lasten kanssa. Liikuntatehtävän suoritettuaan venekunnat lähtevät etsimään uutta korttia.



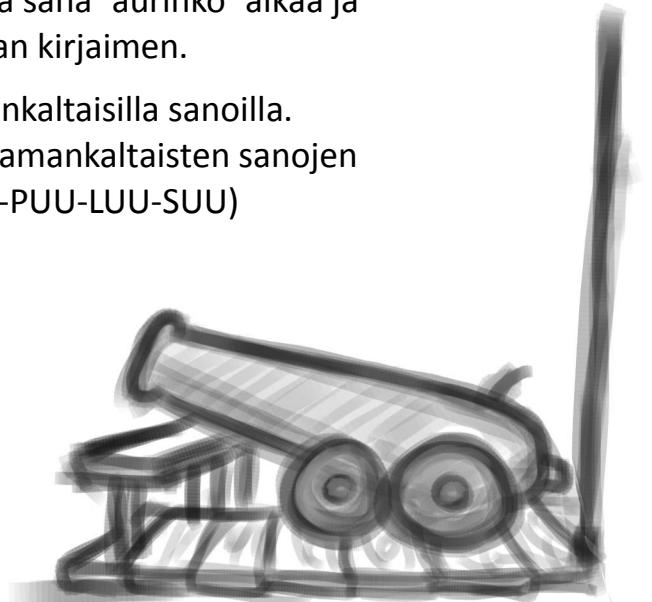
Esimerkkejä tehtävistä

Matemaattiset tehtävät:

- ✖ Harjoitellaan korteilla lukumäärän ja numeron vastaavuuksia tai erilaisia pieniä laskutehtäviä.
- ✖ Venekunta mittaa jäsenistöstään pisimmän/lyhimmän jäsenensä ja ilmoittaa sen haamulle.
- ✖ Venekunta laskee esimerkiksi kuinka monta lamppua, ovea tai lasta tilassa on ja ilmoittaa luvun haamulle.
- ✖ *Kraken*: Venekunta muodostaa ryhmänä itsestään merihirviön, jolla on maassa yhtä aikaa kolme kättä ja neljä jalkaa.

Kielelliset tehtävät:

- ✖ Harjoitellaan korteilla yksinkertaista kahden tavun yhdistämistä. Venekunnat kääntävät kortin, jossa on alkutavu ja pieni kuva sanan viittauskohteesta. Tehtävänä on etsiä saarelta sanan lopputavu.
- ✖ Harjoitellaan alkukirjainta etsimällä kuvaan liittyvän sanan alkukirjain. Esimerkiksi jos kortissa on auringon kuva, lapset miettivät yhdessä, millä kirjaimella sana 'aurinko' alkaa ja käyvät saarella etsimässä vastaavan kirjaimen.
- ✖ Erottelukykyä voi harjoitella samankaltaisilla sanoilla. Esimerkiksi sanaparin etsiminen samankaltaisten sanojen joukosta. (TUULI-TULI-TULLI; KUU-PUU-LUU-SUU)





Taso 6 Pistetyöskentelyä

Ainesta merirosvoksi?










Kuudennella tasolla siirrytään niin sanottuun pistetyöskentelyyn. Tarkoituksena on, että tilaan laitetaan erilaisia pedagogisia toimintapisteitä ohjeineen ja kukin piste numeroidaan. Merikortit ilmaisevat nyt kuvien ja tehtävien sijasta tehtäväpisteen numeron. Merirosvokortit ja niihin liittyvät merirosvotehtävät sen sijaan säilyvät edelleen.

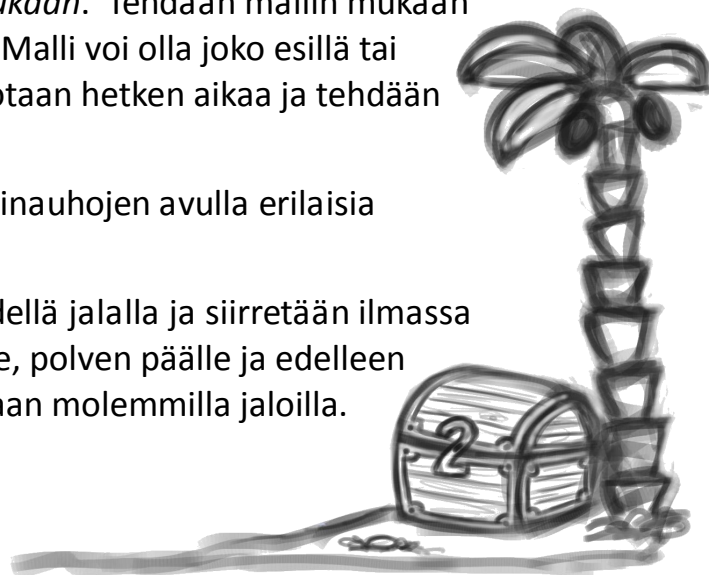
Venekunnat seilaavat tilassa kääntäen kortteja ja suunnistavat numeron saatuaan vastaavalle toimintapisteelle. Toimintapisteellä noudatetaan annettuja ohjeita ja tarvittaessa aikuinen auttaa. Lapsilla voi myös olla venekunnittain jonkinlainen toimintapistekartta tai -taulukko, johon he voivat merkitä jo suorittamansa tehtävät. Kun venekunnat ovat suorittaneet kaikki tehtävät, he saavat Meriseikkailudiplomin.

Tämän materiaalin lopusta löytyy diplomipohja, jota voi hyödyntää tai askarrella lasten kanssa oman.



Esimerkkejä toimintapisteiden sisällöistä:

-  *Kuvio siirtyy selästä selkään.* Lapset asettuvat ryhmänä jonoon. Jonon ensimmäisellä ja viimeisellä on samanlaiset niput kuviokortteja. Jonon viimeinen piirtää sormellaan valitsemansa kortin kuvion seuraavana olevan selkään. Tämä piirtää sitten tunnistamansa kuvion seuraavan selkään. Piirtämistä jatketaan jonon ensimmäiseen asti, joka poimii lopuksi tunnistamansa kuvion omasta korttinpustaan. Kuvaa verrataan aloituskuvioon. Piirrettävien kuvioiden määrä voidaan sopia etukäteen.
-  *Palapelit sekaisin.* Useamman palapelin palat on sekoitettu keskenään. Lasten tulee ratkaista palapelit.
-  *Etsi kuvalle sana.* Yhdistetään oikeat kuva ja sana päättelemällä kirjaimista ja äänneistä.
-  *Tavuparien etsiminen*
-  *Logico-alustat*
-  *Plus/miinus -peli.* Kaikille pelaajille jaetaan viisi multilink-palaa. Nuorin pelaaja aloittaa heittämällä noppaa. Ensimmäinen kierros on plus-kierros, jolloin pelaaja ottaa lisää multilinkejä nopan osoittaman luvun verran. Kun kaikki pelaajat ovat kerran heittäneet, kierros vaihtuu miinus-kierrokseksi. Kierros etenee samalla tavalla, mutta nyt pelaajat vähentävät omista paloistaan nopan osoittaman luvun verran. Peliä pelataan esimerkiksi kymmenen täyttä kierrosta, jonka jälkeen lasketaan pelaajien palat. Pelaaja, jolla on eniten paloja pelin loputtua, voittaa.
-  *Geometrisia muotoja mallin mukaan.* Tehdään mallin mukaan multilinkeillä erilaisia muotoja. Malli voi olla joko esillä tai piilotettuna, jolloin mallia katsotaan hetken aikaa ja tehdään samanlainen muistin mukaan.
-  *Geolaudat.* Muodostetaan kuminauhojen avulla erilaisia muotoja geolaudoille.
-  *Tasapainotehtävä.* Seistään yhdellä jalalla ja siirretään ilmassa oleva jalka eteen, taakse, sivulle, polven päälle ja edelleen sivulle, taakse ja eteen. Toistetaan molemmilla jaloilla.







HYÖDYLLISIÄ LINKKEJÄ JA JULKAISUJA

Helsingin esiopetuksen opetussuunnitelma (2016)

<http://www.hel.fi/static/liitteet/vaka/Esiopetussuunnitelma-2016.pdf>

Ikäheimo H., Aalto A. & Puumalainen K. (2004) **Opi matematiikkaa leikkien esi- ja alkuopetuksessa.** Oy Opperi Ab.

Iloa, leikkiä ja yhdessä tekemistä. Varhaisvuosien fyysisen aktiivisuuden suositukset (2016) Opetus- ja kulttuuriministeriön julkaisu 2016:21, <http://opetusministerio.mailpv.net/archive/file/bc81848357d67abb8f462c6769b3f72c/okm21.pdf>

Kajetski T. & Salminen M. (2014) **Matikasta moneksi. Toiminnallista matematiikkaa varhaiskasvatuksesta esiopetukseen.** Lasten Keskus.

Lukuja liikkuen, tavuja touhuten -hanke 2016. <http://lukujaliikkuen.fi/esiopetus/>

Näppituntuma. Alkuopetuksen matematiikkaa toiminnallisesti. <http://www.edu.fi/nappituntuma>

Ilo kasvaa liikkuen -ohjelma. VALO. <http://www.sport.fi/varhaiskasvatus>

Unkarilaista matematiikkaa. Varga-Neményi -yhdistys. www.varganemenyi.fi

