

Toimintakortit

1.-9. luokille

Leikkejä, pelejä ja tehtäviä oppitunneille

Mitä ovat Toimintakortit?

— — —

Toimintakorttien tarkoitus

- Lisätä oppituntien toiminnallisuutta eli saada oppilaat liikkumaan myös oppitunnilla
- Lisätä oppilaiden vireyttä ja virittää oppituntia toiminnallisella tavalla
- Kortin toiminta tukee laaja-alaisten taitojen kehittymistä
 - Jokaisessa kortissa on mainittu mitä laaja-alaista taitoa tehtävän on tarkoitus kehittää

Toimintakorttien sisältö

- Leikit = koko ryhmää liikuttava leikki tai peli, joka onnistuu toteuttaa luokassa
- Tehtävät = tehtävä, jonka oppilas tai ryhmä pyrkii suorittamaan
- Hetki ulkona = ulkona käynti ja tehtävän suoritus (HUOM! Aikaraja esim. 5 min.)

Miten kortteja käytetään?

- Oppilas valitsee numeron, joka edustaa jotain Toimintakorttien tehtävää (**Numerot 1–30**)
- Opettaja lukee kortin ohjeet oppilaille, keksii tarvittaessa leikin tai aktivoivan tehtävän aiheen ja oppilaat toimivat
- Kortit voivat myös olla näyillä luokassa

1. Leikit: Lupa heittää



1. Valitaan luokasta jokin väline, jota voi heitellä. Esimerkiksi pyyhekumi tai paperista tehty pallo.
2. Tehdään piiri, jossa kaikki näkevät toisensa. Jokainen oppilas seisoo ensin yhdellä jalalla piirissä.
3. Päätetään aihe (voi liittyä opiskeltavaan aineeseen tai johonkin muuhun).
4. Heittovälinettä heitetään toisille ja samalla tulee sanoa teemaan liittyvä sana/asia
5. Kun heittoväline on käynyt itsellä, saa seisoa kahdella jalalla tai jatkaa yhdellä jalalla seisomista.
6. Heitellään heittovälinettä niin kauan, että se on käynyt jokaisella oppilaalla.

Esimerkkejä: asia, josta pitää, tietyllä kirjaimella alkavat sanat, eläinten nimet, numerot, kertotaulut, aakkoset järjestyksessä.

L1, L2, L6 Luovuus, kuunteleminen, esiintyminen ja vuorovaikutus, omien kiinnostuksen kohteiden tunteminen

2. Leikit: Suolapatsas

— — —

1. Muodostetaan 3-5 hengen ryhmät (ryhmissä oltava sama määrä oppilaita).
2. Ryhmät ovat piiri muodostelmassa
3. Opettaja huutaa esim. “Viisi jalkaa, kolme kättä, yksi pää”, jolloin ryhmän tulee koskettaa maahan vain vastaavalla määrällä vastaavia ruuminosia.
4. Nopein ryhmä saa pisteen. Jos halutaan kisailla, pidetään selvillä pistetilannetta.



L2, L3, L5 Vuorovaikutus, sosiaaliset taidot, kunnioitus ja luottamus toisiin

Karoliina Ahtiainen, Joutsenon koulu

3. Leikit: Muodosta ryhmä

1. Oppilaat kävelevät luokassa satunnaisesti.
2. Opettajan huutaessa tietyn luvun, oppilaat muodostavat mahdollisimman nopeasti sen suuruisen ryhmän, joka on erotettavissa muista ryhmistä.
 - Esim. Opettajan huutaessa "kolme!" oppilaat tekevät kolmen hengen ryhmiä.
 - Mikäli ryhmistä jää ylimääräisiä, nämä henkilöt liittyvät osaksi jotakin ryhmää.
3. Näissä ryhmissä jokainen sanoo esimerkiksi yhden asian, josta pitää.

Opettaja päättää keskustelujen aiheet tai oppilaat voivat ehdottaa teemaa.

L2 ja L6 yhteistyö, vuorovaikutus, omien kiinnostuksen kohteiden tunteminen



Karoliina Ahtiainen, Joutsenon koulu

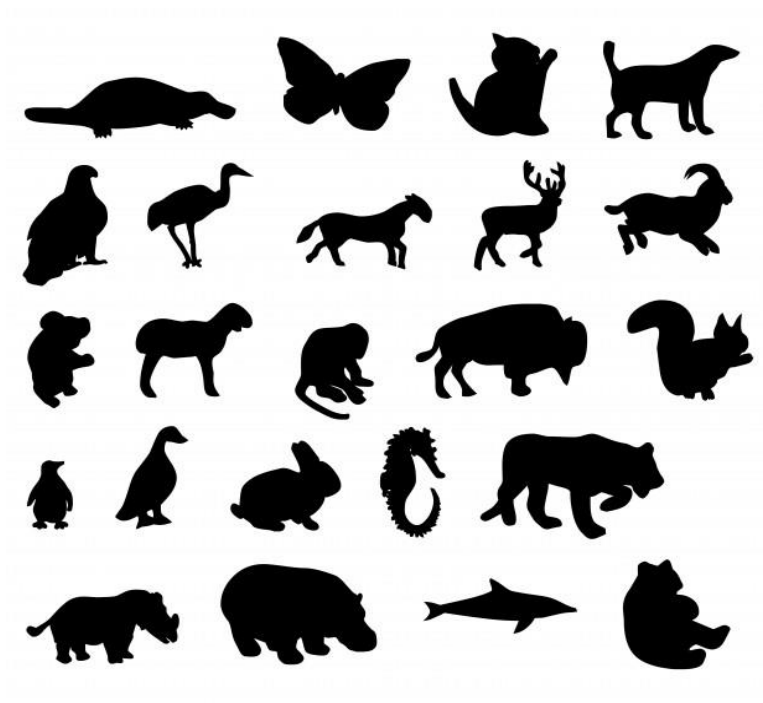
4. Leikit: Eläintyylein

— — —

1. Lähdetään ulos luokasta liikkumaan esim. koulun käytävän/aulan toisesta päästä toiseen päähän.
2. Päätetään 10 eri eläintä, joiden liikkumistyyliä matkitaan.

Esmerkkieläimiä: Hevonen, lintu, norsu, apina, tiikeri, jänis, käärme, sammakko, pingviini.

HUOM! Oppilaat voivat itse päättää ja ehdottaa eläintyylejä.



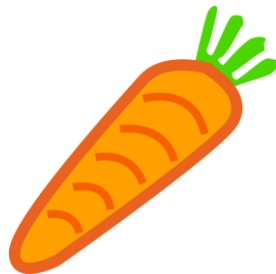
5. Leikit: Maa, kaupunki, hedelmä, vihannes

— — —

1. Raivataan pulpetit sivuille niin, että keskelle jää tilaa liikkua.
2. Jokainen seinusta edustaa tiettyä teemaa (esim. maa, kaupunki, hedelmä, vihannes).
3. Opettaja huutaa vuorollaan sanoja ja oppilaiden on liikuttava sille seinustalle, joka edustaa kyseistä teemaa.

HUOM! Opettaja saa päättää teemat, kunhan ne ovat selkeät ja oppilas pystyy hyvin päättelemään mihin teemaan sana kuuluu. Seinille voi kirjoittaa teemat, muistamisen helpottamiseksi.

L6 Kielitaito, päättelykyky



Karoliina Ahtiainen, Joutsenon koulu

6. Leikit: Ollaanko me samanlaisia?

— — —

1. Raivataan pulpetit luokan reunoille.
2. Opettaja jakaa leikkijät pareittain, parit menevät vierekkäin seisomaan.
3. Opettaja esittää väittämiä esim. pidän liikunnasta/kaurapuurosta/koirista, minulla on sisaruksia...
4. Jos pari on eri mieltä, toinen ottaa askeleen eteenpäin, mutta jos pari on samaa mieltä, he jäävät paikoilleen.
5. Kun opettaja haluaa lopettaa, hän katsoo, ketkä olivat eniten samanlaisia ja ketkä eniten erilaisia.



L2, L3 ja L6 Luottamus toisiin, sosiaaliset taidot, vuorovaikutus, oman mielipiteen ilmaisu, omien kiinnostuksen kohteiden tunteminen

Karoliina Ahtiainen, Joutsenon koulu

7. Leikit: Solmu

— — —

1. Yksi leikkijöistä menee oven ulkopuolelle TAI laittaa silmät kiinni luokassa.
2. Muut muodostavat piirin ja ottavat toisiaan käsistä kiinni.
3. Piiri pujottautuu tiukkaan solmuun ilman, että käsistä päästetään irti.
4. Kun solmu on valmis, kutsutaan oven ulkopuolella oleva sisään.
5. Selvittäjä ei saa koskea solmuun vaan hän antaa suullisia ohjeita, joiden avulla solmua selvitetään. HUOM! Voi myös koskea, jos näyttää muutoin hankalalta.
6. Tavoitteena on, että solmussa olleet palaavat ohjeiden avulla piiriksi käsiä irrottamatta.

L1 ja L2 Ongelmanratkaisu, luovuus, kunnioitus ja luottamus toisiin

Karoliina Ahtiainen, Joutsenon koulu



8. Tehtävät: Liiku ja vastaa

— — —

1. Oppilaat asettuvat piiriin TAI seisovat luokassa omilla paikoillaan.
2. Opettaja keksii 5–10 oikein-väärin -kysymystä esim. opiskeltavasta aiheesta, joihin oppilas voi vastata “oikein” menemällä kyykkyyyn tai “väärin” kääntymällä kohti takaseinää.
3. Kokeilkaa silmät kiinni vastaamista. Näin ei voi katsoa muiden vastauksia.

Aiheet voivat olla mielipideväittämiä tai opiskeltavasta aiheesta esitettyjä väittämiä.

L2, L4 ja L6 Oman mielipiteen ilmaiseminen ja omien näkemysten ilmaiseminen, omien kiinnostuksen kohteiden tunteminen



9. Tehtävät: Kirjoita taululle

— — —

1. Opettaja valitsee tehtävän aihepiirin.
2. Jokainen/tietty määrä oppilaita käy kirjoittamassa jonkin aihepiiriin liittyvän sanan taululle.
3. Oppilas perustelee, miten sana liittyy aiheeseen, jos jollekin on epäselvää.
4. Jokainen tekee niin monta haarahyppyä kuin kirjoitetussa sanassa on kirjaimia. Liikettä voi vaihtaa!
5. Pyritään tekemään harjoitus niin nopeasti kuin pystytään.



L1 ja L4 vaikuttaminen, osallistuminen, perustelun taito

Karoliina Ahtiainen, Joutsenon koulu

10. Tehtävät: Mieli-pidejane

— — —

1. Raivataan pulpetit ja tuolit sivuille niin, että keskelle jää tilaa liikkua.
2. Avoin tila edustaa mieli-pidejane: toisessa päädyssä/seinustalla on *“Täysin samaa mieltä”* ja toisessa päädyssä on *“Täysin erimielä”* ja keskellä *“Ei samaa eikä erimielä”*.
3. Opettaja keksii väittämiä, joihin oppilaat voivat vastata liikkumalla janalla kohtaan, joka kuvaa heidän mieli-pideettään.
4. Esimerkiväittämiä: Söin tänä aamuna aamupalan. Minulla on koulussa oppiaine, josta pidän eniten. Olen tällä viikolla kehunut toista ihmistä.



L2 ja L6 Mieli-pide, omien kiinnostuksen kohteiden tunteminen

Karoliina Ahtiainen, Joutsenon koulu

11. Tehtävät: Venyttely

— — —

1. Viiden minuutin taukojumppa
2. Opettaja voi valita yhden halukkaan tekemään hänen kanssa venytysliikkeet luokan edessä tai oppilaat voivat näyttää venyttelyliikkeitä.
3. Käydään läpi ainakin:
 - Etureidet, takareidet ja pakararat
 - Rintalihakset seinää vasten
 - Selkävenytys kaverin kanssa
 - Olkapäät (pyörittely ja venyttely)

HUOM! Venyttelyliikkeitä löytyy helposti netistä.



12. Tehtävät: Nivelet pyörimään

1. Oppilaat nousevat ylös tuoleista.
2. Opettajan johdolla pyöritellään nivelet läpi:
 - Nilkat (yhdellä jalalla seisten)
 - Polvet (yhdellä jalalla seisten)
 - Lonkat (yhdellä jalalla seisten)
 - Lantio
 - Olkapäät (koko käsi pyörii molempiin suuntiin)
 - Kyynärpäät
 - Ranteet

3. Lopuksi ravistellaan koko kroppaa hyppimällä ja heilumalla!



13. Tehtävät: Taukojumppa

— — —

1. Oppilaat nousevat seisomaan.
2. Opettaja aukaisee seuraavan linkin:
<http://www.liikkuvakoulu.fi/ideat/luokille-0-6/taukoliike>
3. Sivulla olevan videon mukaan liikutaan kuten videolla esiintyvät oppilaat.



14. Tehtävät: Oma biisi

— — —

1. Noustaan ylös ja muodostetaan parit tai kolmen hengen ryhmät.
2. Tehdään yhdessä parin/ryhmän kanssa taputtamalla rytmikäs “biisi”.
3. Biisissä tarkoitus taputtaa sekä toisten käsiä että omia.
Kokeilkaa taputtaa osa ajasta yhtä aikaa!
4. 5 minuutin harjoittelun jälkeen esitetään “biisi” toiselle parille.



L2, L3, L5, ja L6 Luovuus, yhteistyö, vuorovaikutus, oma tuottaminen

Karoliina Ahtiainen, Joutsenon koulu

15. Tehtävät: Kynäjumppa

— — —

1. Oppilas laittaa kynän lattialle
2. Suoritetaan erilaisia tehtäviä opettajan ohjeilla
esim:
 - Hyppää yli etu ja takaperin
 - Juokse ympäri
 - Hyppää pyörähtäen
 - Koske kyynärpäillä, takapuolella, vatsalla jne.
 - Keksi oma loikka yli
 - Hyppää jalat ristiin...



16. Leikit: Kivi-sakset-paperi

1. Noustaan ylös ja muodostetaan parit.
2. Oppilaat pelaavat keskenään seisaallaan kivi-paperi-sakset -peliä.
3. Jokaisen pelin häviäjä menee aina vähän alaspäin, kunnes on kyykyssä.
4. Kun toinen on kokonaan kyykyssä, molemmat tekevät 10 kyykkyä, punnerrusta tai vatsalihasliikettä.
5. Peli voidaan toistaa uuden parin kanssa.

Säännöt:

- Sakset voittaa paperin, sakset häviää kivelle
- Paperi voittaa kiven, paperi häviää saksille
- Kivi voittaa sakset, kivi häviää paperille

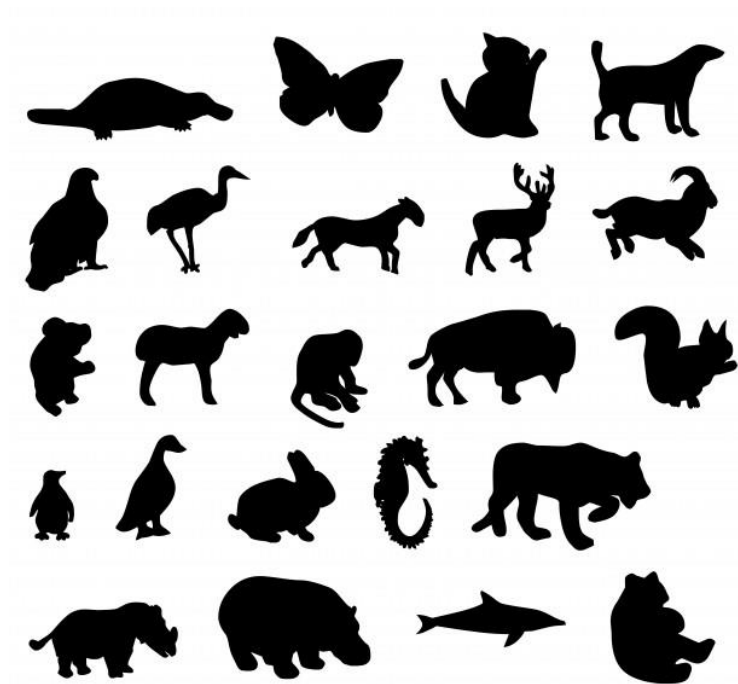


17. Hetki ulkona: Eläintyylein ulkona

— — —

1. Mennään ulos esim. tekonurmelle.
2. Oppilaat liikkuvat tekonurmen toisesta päästä toiseen päähän yhden kerran
3. Liikkuessa matkitaan esim. 10 eri eläintä.
4. Opettaja tai oppilas voi huutaa eri eläintyylejä

Esimerkkieläimiä: Hevonen, lintu, norsu, apina, tiikeri, jänis, pingviini, sammakko, käärme.



18. Hetki ulkona: Roskat roskeen

— — —

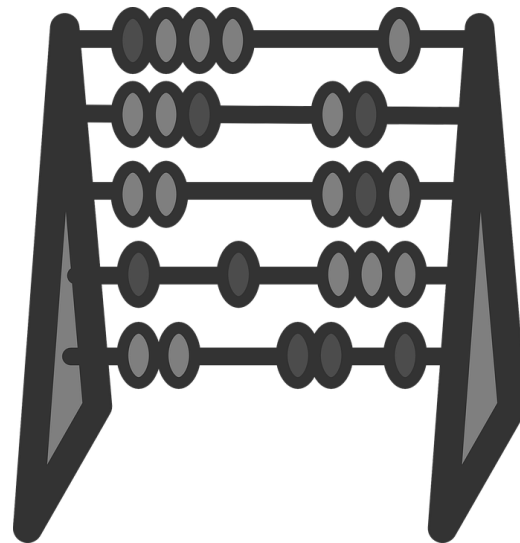
1. Lähdetään ulos ja etsitään koulun pihalta jokin roska ja viedään se roskakoriin.
2. Aikaa roskan etsintään 5 minuuttia, jonka jälkeen palataan takaisin luokkaan.



19. Hetki ulkona: Laskutehtävä

— — —

1. Mennään ulos luokasta esim. aulatilaan.
2. Oppilaan tehtävänä on käydä laskemassa esim. aulan tuolien lukumäärä/ biljardipallojen lukumäärä tms. kertomatta vastausta muille.
3. Palatessa luokkaan, jokainen kertoo vastauksensa ja opettaja julistaa oikean vastauksen.



20. Hetki ulkona: Kuinka suuri askel?

— — —

1. Mennään yhdessä tekonurmikentälle tai areenalle.
2. Jokainen oppilas käy mittaamassa tekonurmikentän/areenan pituuden (montako askelta hänen tarvitsee ottaa).
3. Luokassa käydään läpi kaikkien oppilaiden askeleet.

HUOM! Siirrytään ripeästi ulos ja sisälle.



21. Hetki ulkona: Luokan yhteinen lenkki

— — —

1. Lähdetään kävelemään 10 minuutin lenkki opettajan johdolla lähiympäristössä.
2. Voidaan käydä ulkona tai pysyä koulun sisällä.
3. Lenkin aikana voi vaihdella kuulumisia

HUOM! Lisätehtävä:

Jos onnistuu, niin arvotaan ennen lenkille lähtöä parit. Pari kävelevät lenkin vierekkäin ja vaihtavat kuulumisia.



L2 ja L3 Sosiaaliset taidot, vuorovaikutus

Karoliina Ahtiainen, Joutsenon koulu

22. Tehtävät: Pantomimijumppa

— — —

1. Opettaja sanoo sanoja ja oppilaat esittävät niitä yhtä aikaisesti.
2. Opettaja kannustaa oppilaita esittämään pantomiimia *mahdollisimman isoilla liikkeillä.*

Esimerkkisanoja:

- Liikuntalajit: hiihto, golf, juoksu, jumppa, soutu, melonta, hyppynaru, krooliuinti, sammakkouinti ja rodeo jne.
- Kirjaimet ja numerot (voi tehdä pareittain)
- Eläimet: lintu, kenguru, hiiri, käärme ja kana jne.
- Ammatit: keittäjä, sienestäjä ja liikennepoliisi jne.

L1 Luovuus



23. Tehtävät: Tasapainoilua

— — —

1. Noustaan ylös ja seistään yhdellä jalalla pulpetin vieressä.
2. Opettajan merkistä laitetaan silmät kiinni ja pyritään seisomaan edelleen yhdellä jalalla.
3. Voidaan ottaa lopuksi kilpailu, kuka pysyy pystyssä pisimmän ajan.
4. Toistetaan kilpailu toisella jalalla.
 - Ensin silmät auki, sitten silmät kiinni.



24. Tehtävät: Tuhatjalkainen

— — —

1. Oppilaat ottavat toisiaan käsistä kiinni ja muodostavat pitkän jonon.
2. Jonon ensimmäinen johdattaa “tuhatjalkaista” luokassa
3. Jonon ensimmäinen vaihdetaan kolme kertaa.
 - Tuhatjalkainen voi kulkea pulpettien alta ja hankalista paikoista, mutta kädet eivät saa irrota!



25. Tehtävät: Paikan vaihto

— — —

1. Noustaan ylös pulpeteista.
2. Otetaan kaikki itselle kuuluva tavara kantoon.
3. Kaikki pysyvät yhden minuutin ajan koko ajan liikkeessä kävellen.
4. Lopuksi ei palata omalle paikalle vaan vaihdetaan istumapaikkaa.



26. Tehtävät: Mykkärivi

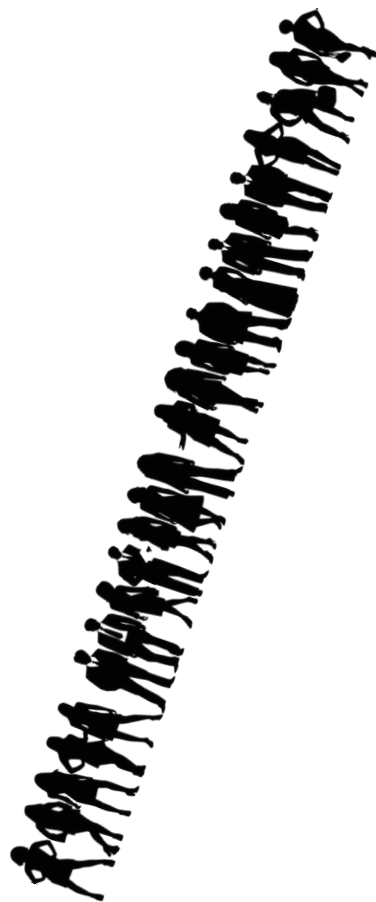
— — —

1. Mennään koulun käytävälle tai raivataan luokkaan tilaa.
2. Oppilaiden tehtävänä on muodostaa rivi mykkänä, eli ilman ääntä.
3. Opettaja keksii, millä perusteella rivi muodostetaan ja vahtii, että ääntä ei käytetä. Kaikki muu elekieli on sallittua (viittominen, piirtäminen..).
4. Lopuksi tarkistetaan, onko rivi oikein.

Esimerkkirivejä: Ikäjärjestys, toisen nimen ensimmäinen kirjain (aakkosjärjestys), äidin nimen ensimmäinen kirjain (aakkosjärj.), pituusjärjestys.

L2, L3, L6, L7 Yhteistyötaidot, sosiaaliset taidot, sinnikkyys, osallistumisen tärkeys

Karoliina Ahtiainen, Joutsenon koulu



27. Tehtävät: Millaisesta liikunnasta sinä pidät?

— — —

1. Kirjoittakaa papereille, millaisista liikuntamuodoista pidätte (esim. joukkuepelit, yksilöliikunta, kilpaileminen, hyötyliikunta, pelailu kavereiden kanssa).
2. Teipatkaa paperit luokan eri seinille.
3. Jokainen oppilas menee sen liikuntamuodon luokse, joka tuntuu mielisimmalta. Mikä olisi epämieluisin liikuntamuoto?
4. Keskustelkaa valinnoistanne pareittain/ryhmissä. Miksi pidät tai et pidä kyseisestä liikuntamuodosta?



L1, L2, L3, L4 Perustelu, mielipide, sosiaaliset taidot

28. Tehtävät: Pantomiiimi

— — —

1. Tehdään neljän tai viiden hengen ryhmät
2. Jokainen keksii jonkun liikuntalajin ja esittää sen äänettömästi muille

Voidaan tehdä myös kilpailuna: Ryhmillä on esim. 3 minuuttia aikaa, se ryhmä joka ehtii esittämään eniten liikuntalajeja kolmessa minuutissa, voittaa kilpailun!

HUOM! Vasta sitten saa siirtyä seuraavaan, kun joku ryhmästä on arvannut, mitä pantomiimi esittää.

L2, L3, L6, L7 Yhteistyötaidot, sosiaaliset taidot, sinnikkyys, osallistumisen tärkeys

29. Tehtävät: 50

— — —

Valitaan liike, jota koko luokka suorittaa 50 kertaa.

Liike voi olla esimerkiksi kyykky, kyykkyhyppy, X-hyppy, polvennosto, marssi paikallaan...

Liike tulee olla sellainen, että jokainen luokan oppilas pystyy sen suorittamaan!

30. Leikit: Oma leikki

Oppilaat itse saavat päättää, mitä leikkiä luokassa tai ulkona leikitään.

Leikki saa kestää max. 5 minuuttia.

Esimerkkileikkejä:

Hippaleikit

Polttopallo

Kuka pelkää mustekalaa?

Poliisi ja rosvo



Käytä Toimintakortteja rohkeasti kokeillen!

— — —

Karoliina Ahtiainen

Joutsenon alueen koululiikunnanohjaaja

Lappeenrannan kaupunki

karoliina.ahtiainen@lappeenranta.fi

p. 050 3019017

Kaikki hauska on hyvää vatsalle. - Muumimamma