

IDEOITA ARKEEN

Janailaan

Järjestetään luokkaan vapaa alue, johon luokan oppilaat mahtuvat leveään jonoon. Sovitaan, kumpi pää janasta on loistokas pää ja kummassa vaaditaan vielä paljon harjoitusta. Opettaja mainitsee erilaisia koulunkäyntitaitoja ja oppilaat asettuvat janan siihen kohtaan, missä ajattelevat luokan sillä hetkellä olevan. Korostetaan, että ei mietitä vain itseä, vaan arvioidaan koko luokan taitotasoa. Ehdotuksia janailuun:

- noudatamme sääntöjä
- siivoamme jälkemme
- autamme toisia
- olemme ystävällisiä
- kannustamme
- jaksamme odottaa vuoroa
- palautamme tavarat paikoilleen
- pidämme oman paikkamme siistinä
- osaamme antaa työrauhan
- muistamme kiittää

Monipuolisesti lukemaan ja kirjoittamaan

Kaapataan kuvat ja tehdään yhdessä tarina. Lähetetään lapset välitunnille tai ulos digilaitteen tai puhelimen kanssa. Jokainen ottaa yhden kuvan, luokkaan palattua arvotaan parit ja parit keksivät kuvien avulla tarinan. Voidaan esimerkiksi sopia, että toisen kuva on aloituskuva ja toisen lopetuskuva.

Lumikuningattaren alkukirjainrata

Tarvitaan: noppa, pelinappula ja pistemerkkejä sekä kahdet kirjainkortit a, i, s, u, n ja o.

Harjoitellaan määrättyllä äänteellä alkavan sanan keksimistä. Kirjainkortit sekoitetaan ja asetetaan pulpetille kiemurtelevaksi päättymättömäksi kirjainradaksi. Pelaajat asettavat pelinappulan valitsemansa kortin päälle. Vuorossa oleva pelaaja heittää noppaa ja siirtää pelinappulaa radalla eteenpäin. Jos pelaaja keksi sanan, joka alkaa sillä kirjaimella, mihin nappula pysähtyi, hän saa ottaa itselleen pistemerkin. Samaa sanaa ei pelissä saa sanoa kahdesti. Vuoro siirtyy seuraavalle pelaajalle. Peli voi päättyä siihen, että joku pelaajista saa ennen peliä sovittun määrän pisteitä. Peliä voidaan pelata myös, kunnes opettaja sanoo sen loppuneen. Tällöin eniten pisteitä kerännyt pelaaja voittaa pelin.