

ULKOILU JA LIKUNTA

ROSKASUUNNISTUS

Likaantuva luonto ja roskien määrä on kasvava ongelma maapallolla. Yhdessä me kuitenkin voimme vaikuttaa asiaan, jotta tulevaisuudessakin lapset näkevät puhdasta luontoa!

OHJEET:

- ✓ Nyt kilpaillaan siitä, kuka on nopein löytämään roskat!
 - ✓ Jakakaa osallistujat ryhmiin halutessanne.
- ✓ Tarkoituksena on, että jokainen ryhmä etsii roskia mahdollisimman nopeasti. Etsittävät roskat voivat olla tarkkaan määriteltyjä (suluissa) tai yleisesti tiettyjen roskalajien alaisia.
 - *Muoviroska (muovipussit, karkkipaperit, erilaiset pakkaukset)*
 - *Paperi- tai kartonkiroska (pahvimuki, paperiroskat, pikaruokapussit)*
 - *Metallinen roska (pullonkorkit, säilykepurkit, suihkepullot)*
 - *Biojätteet (ruoka-aineet, talouspaperi, teepussit)*
 - *Muut roskat (patterit, tupakantumpit)*
- ✓ Ryhmien tehtävänä on etsiä tiettyyn kategoriaan kuuluvat roskat tai tarkkaan määriteltyt roskat niin nopeasti kuin pystyvät. Nopein joukkue voittaa!

NELJÄ TÄRKEÄÄ ASIAA

Lapsen oikeuksien sopimuksessa on neljä yleistä periaatetta. Tässä pelissä huoneen neljä nurkkaa edustavat näitä neljää periaatetta.

1. Ei saa syrjiä! *Syrjimättömyys (artikla 2)*
2. Lapsen etu! *Lapsen edun huomioiminen (artikla 3)*
3. Elämä ja kasvaminen! *Oikeus elämään ja kehittymiseen (artikla 6)*
4. Lapsen mielipiteet! *Lapsen näkemysten kunnioittaminen (artikla 12)*

OHJEET:

- ✓ Ennen leikin aloittamista käydään yhdessä huolellisesti läpi, mitä kohdat tarkoittavat. Lisätietoa löytyy [LAPSEN OIKEUKSIEN SOPIMUKSESTA](#).
- ✓ Sen jälkeen jokainen periaate kirjoitetaan omalle paperilleen. Huoneen jokaiseen nurkkaan laitetaan paperi, jossa lukee yksi periaate. Tilaa raivataan niin, että on turvallista juosta nurkkien välillä.
- ✓ Valitaan yksi leikinjohtaja, joka asettuu niin ettei näe muita, ainoastaan "Leikinjohtajan muistilista" jossa lukee nämä neljä periaatetta. Loput osallistujat valitsevat jokainen yhden nurkista ja menevät sinne seisomaan.
- ✓ Leikinjohtaja sanoo selkeällä äänellä yhden periaatteista. Kaikki, jotka seisovat siinä nurkassa, jossa lukee kyseinen periaate, tippuvat pelistä. Loput vaihtavat nurkkaa, ja leikinjohtaja sanoo taas yhden periaatteista. Tätä jatketaan niin kauan, kunnes vain yksi osallistuja on jäljellä. Hän voittaa ja saa leikinjohtajan paikan.

VINKKI! *Voi myös pelata kuten hedelmäsalaattia! Tällöin jokainen osallistuja valitsee yhden periaatteen koko leikin ajaksi. Tehdään piiri, jonka keskellä leikinjohtaja on. Leikinjohtajan sanoessa yhden periaatteen, kaikki kyseisen periaatteen valinneet vaihtavat paikkaa. Ilman paikkaa jäänyt menee keskelle leikinjohtajaksi.*

MITEN TULEVAISUUDESSA LIIKUTAAN?

*Onko liike tulevaisuudessa samanlaista? Nyt ajatellaan laatikon
ulkopuolelta!*

OHJEET:

- ✓ Miettikää, miten liike ja liikkuminen voi muuttua tulevaisuudessa. Muuttuuko ihmisten tapa liikkua? Entä muuttuuko autoilu tai pyöräily? Liikkuvatko eläimet eri tavalla? Missä liikkuminen tapahtuu? Minkälaisia välineitä liikkumisen apuna saattaa olla? Nyt saa ajatella luovasti!
- ✓ Vaihtoehtoisia toteuttamistapoja:
 - *Tehkää tulevaisuustempurata! Voitte tehdä radan käyttämällä välineitä tai rastiratana, jolloin jokaisella rastilla voi olla yksi henkilö näyttämässä rastilla tehtävän liikkumistavan.*
 - *Tehkää rinki, jossa jokainen tekee oman liikkeensä vuorollaan ja muut seuraavat perässä. Sopii erinomaisesti tutustumisleikiksi tai välijumpaksi!*
 - *Leikkikää Kapteeni käskee! Tällöin yksi osallistujista toimii leikinjohtajana eli kapteenina, joka keksii liikkeitä muille osallistujille tehtäväksi. Kun leikinjohtaja huutaa "Kapteeni käskee" ja kertoo liikkeen, osallistujat tekevät kyseisen liikkeen. Mikäli leikinjohtaja ei aloita käskyä sanomalla "Kapteeni käskee", osallistujien ei kuulu totella käskyä. Jos joku tottelee käskyä, vaikka ei ole sanottu Kapteeni käskee, hän tippuu pelistä.*
- ✓ Kannattaa myös kirjata ylös, minkälaisia liikkeitä keksitte! Näistä voi myös jutella ja pohtia, minkä takia liikkuminen voisi muuttua, ja toisaalta miksi se välttämättä ei muutu. Kannattaa myös miettiä, miten itse voi vaikuttaa mahdollisiin muutoksiin.

