



VÄLITUNTILOHUONE

VÄLITUNTITOIMINTA LUKIOIDEN
YHTEISÖLLISYYTTÄ RIKASTAMASSA

Lukioiden yhteisöllisyyshanke
Ilkka Valpasvuo ja Jarkko Sirainen

SISÄLLYS

MIKÄ ON VÄLITUNTILOHUONE?	3
LUKIOIDEN VÄLITUNTITOIMINNAN TAUSTAA	4
YHTEISÖLLISYYSHANKE	4
SAMANA PÄIVÄNÄ SAMAAAN AIKAAN SAMASSA PAIKASSA	5
AIKUINEN KOHDATTAVANA JA JUTTUSEURANA	5
VIKKOKISAT—MITEN MENI	6
PALKINTOTILAISUUDET JA KOULUJEN VÄLISET KISAT	7
LOHUONEIDEN YHTEISTYÖKUVIOT	8
MITÄ OPITTIIN	10
MITEN TOTEUTTAA ILMAN YHTEISÖLLISYYSHANKETTA?	12
LIITE1 VÄLITUNTIKISOJEN TOIMINTAVIHKKO	

MIKÄ ON VÄLITUNTILOHUONE?

Välituntiolohuone on koulun välitunneilla ja ruoka-aikojen sisällä tapahtuvaa vapaa-ajan toimintaa, joka on opiskelijoille vapaaehtoista. Yhteisöllisyshankkeen puitteissa Välituntiolohuone on järjestetty säännöllisesti samana päivänä samassa paikassa samaan aikaan. Toiminta-aikana testattiin lukuvuonna 2023-24 kello 11 välitunnista aina iltapäivän viimeiseen välituntiin eli 14.45 asti kestävästä ajasta. Ensimmäisen kokeilulukuvuoden jälkeen toiminta-ajaksi tiivistettiin ruoka-aika ja sen välitunnit eli kello 11-13.15. Samalla päätettiin että päättöviikoilla ei järjestetä, kun ei ole varsinaisia välitunteja. Paikkana on toiminut yleensä joku esillä oleva aulatilaa, jossa kuitenkin on pöytiä ja tuoleja. Paikka missä koulussa muutenkin hengataan.

Yhteisöllisyshankkeeseen palkatut kaksi nuorisotyötaustaista hanketyöntekijää ovat rakentaneet samankaltaista toimintaa kaikkiin kuuteen Tampereen kaupungin lukioon siten, että Välituntiolohuone on ollut tiistaisin Hatanpäällä ja Klassillisessa lukiossa, keskiviikkona Tammerkosken lukiossa ja Sammon Keskuslukiossa ja torstaisin Tampereen lyseon lukiossa ja Teknillisessä lukiossa. Maanantait ja perjantait työntekijät ovat käyttäneet suunnitteluun, valmisteluun, palaveriin ja muihin koulujen tarpeiden mukaisesti kertaluontoisiin tapahtumiin yhteistyössä koulujen henkilöstön ja opiskelijoiden kanssa, kuten toimintapäiviin, ryhmätyksiin, pienryhmätoimintaan jne. Lukuvuonna 2024-25 kokeilua jatketaan Klassillisessa, Tammerkosken ja Teknillisessä lukiossa.

Välituntiolohuoneisiin hankittiin kaikkiin kouluihin samanlainen paketti nopeasti pelattavia pelejä peruskorttipakasta Uno-korttien kautta Yatzyyn. Näitä ovat opiskelijat saaneet pelata joko kavereidensa kanssa tai yhdessä yhteisöllisyshankkeen työntekijöiden kanssa Olohuoneiden aikana. Joka viikko Olohuoneissa on pidetty joku lyhyt viikkokisa, joko toiminnallinen, kuten mukipinous, korttiarvaus, ajanarvaus, liikunnallinen, kuten tasapainohaaste ja hyppynaru tai päättely- tai tietotehtävä kuten shakkipulma, sudoku tai tietovisa. Myös esimerkiksi meemikisaa ja etsintätehtävää on kokeiltu. Olohuoneissa on järjestetty myös esimerkiksi pelimessuja, open stage-toimintaa tai muiden toimijoiden tuottamia toimintapisteitä. Tällaisissa useamman suorituspaikkeen kokonaisuuksissa on niitä pyritty kiinnittämään osaksi viikkokisoja esimerkiksi rastien tai teematietovisojen avulla.

Viikkokisoista aina paras tai parhaat ovat saaneet palkinnoksi seuraavalla viikolla jaetun tikkarin. Lisäksi kaikista osallistumisista kerätään pisteitä 1-5 pistettä per kisa ja eniten pisteitä periodin päätteeksi kerännyt on voittanut leffalipun. Syyskuusta huhtikuun loppuun kisattujen viikkokisojen palkinnoksi koko lukuvuoden parhaat ovat saaneet pokaalin, lahjakortteja ja muita pienempiä palkintoja. Näiden jakaminen on tapahtunut Välituntigaalassa, joko itsenäisenä tapahtumana tai osana esimerkiksi vappujuhlaa tai hyvinvointipäivää. Viikkokisa-aktiivien kesken järjestettiin toukokuussa vielä koulujen väliset finaalikisat, jossa halukkaista koottiin kolmen opiskelijan kokoiset joukkueet, jotka pääsivät edustamaan kouluaan saman tyyppisissä kisoissa yhden iltapäivän verran.

LUKIOIDEN VÄLITUNTITOIMINNAN TAUSTAA

Tampereen ammattikorkeakoulun sosionomiopiskelijoilla on opinnoissaan opintokokonaisuus nimeltä Osallisuuden projektiopinnot, jossa ryhmä sosionomiopiskelijoita toteuttaa jonkin osallistavan ja osallisuutta lisäävän projektin työelämän toimijoiden kanssa. Hatanpään lukiolla sosionomiopiskelijoiden projektiryhmä järjesti Välituntikahvilatoimintaa syksyllä 2022, jonka pohjalta myös Yhteisöllisyshankkeen välituntitoimintaa pohdittiin hanketta suunniteltaessa.

Hatanpään projektiryhmä pohti loppuraportissaan, että: ”Lukion opetussuunnitelmassa sanotaan, että lukion tulisi olla yhteisö, jossa opiskelijat tekevät yhteistyötä ja välittävät toisistaan. Tätä tulisi tukea osallistamalla opiskelijat aktiivisiksi toimijoiksi, joilla on mahdollisuus vaikuttaa opiskeluyhteisön toimintaan ja sen kehittämiseen. (Lukion opetussuunnitelman perusteet 2019) . Näiden asioiden toteutumista olisi tärkeää tukea matalan kynnyksen yhteisöllisellä toiminnalla ja toimintatavoilla, joihin kaikki saavat halutessaan vaikuttaa, ja jossa opiskelijoiden äänet ja toiveet tulisivat kuuluviin. Millä tavoilla opiskelijat itse uskoisivat voivansa paremmin lukiossa?”

YHTEISÖLLISYYSHANKE

Yhteisöllisyyttä rakentaessaan Tammerkosken, Klassillisen ja Teknisen lukion henkilöstö huomasi, että tarvittaisiin joku henkilö tarttumaan yhteisöllisyystoiminnan langanpäistä kiinni ja koordinoimaan toimintaa. Luotiin kehityshanke, joka samaan aikaan kehittää ja toteuttaa lukioille yhteisöllistä toimintaa ja menetelmiä, ja koittaa myös kopioida hyväksi todettuja käytäntöjä kaikille käyttöön tulevaan menetelmäsalkkuun. Samaan aikaan on mahdollisuus käytännössä testata, miten vapaa-ajan puolen ammattilainen ja nuorisotyön työotteella toimiva yhteisöllisyystyöntekijä solahda lukion arkeen. Yhdessä muiden toimijoiden kanssa tehdyn lukioiden vapaa-ajan aktivoimisen ohella hankkeen avulla saatiin koululle yksi ammattilainen aikuinen, joka ei ole sidottu opetustyöhön, mutta joka ei silti myöskään edusta opiskelijahuoltoa kuraattorin tavoin. Toiminnan järjestäjä, yhteistyöorganisoija ja menetelmätallentaja, mutta myös aikuinen, jolla on aikaa kohdata opiskelijoita matalalla kynnyksellä.

Yhteisöllisyshanke alkoi 1.4.2023, jolloin Ilkka Valpasvuo aloitti Tammerkosken, Klassillisen ja Teknillisen lukion henkilöstön ja opiskelijoiden kanssa kehitystyön. Jarkko Sirainen aloitti 1.8.2023 Hatanpään ja Lyseon lukioilla sekä Sammon keskuslukiolla. Välituntiolo huoneet pyörähtivät käyntiin syys-lokakuussa ja jatkuivat huhtikuun loppuun. Kouluvuoden alussa ja lopussa hanketyöntekijät pyrkivät olemaan kattavasti mukana ryhmäytys-, liikunta- ja hyvinvointipäivissä. Välituntitoiminnan ohella työntekijät ovat olleet mukana kehittämässä ja toteuttamassa Muualta muuttaneiden pienryhmiä, luokkien kehitystunteja, Yökouluja, kerhotoiminnan kehittämistä, osallisuustyötä ja niin edelleen. Elokuussa 2024 päättyvä hanke sai jatkoa myös seuraavalla lukuvuodelle.

SAMANA PÄIVÄNÄ SAMAAAN AIKAAN SAMASSA PAIKASSA

Välituntiolohuoneissa koettiin tärkeäksi rutiini. Opiskelijoiden on helppo tottua siihen, että samassa tietyssä paikassa tapahtuu ”jotain jännää” tai on tuttu ihminen, jos se tapahtuu aina samana päivänä ja samoihin aikoihin. Aktiivisten hengauspaikkojen valinta toimintapaikoiksi alusti myös suunnitelmaa keskittää koulujen muitakin happeningejä samaan paikkaan. Tarkoituksena luoda paikkoja, joihin on helppo suunnata kun jotain tapahtuu ja jossa on mukava viettää aikaa. Tammerkosen lukiossa on virinnyt idea luoda koulun eri toimijoiden yhteinen TAMLU POP UP –klinikka, jossa saman konseptin alla voi välillä olla opojen kohtaamistoimintaa, toisinaan taas kuraattorin teemat tai erityisopettajan paja. Tämä olisi tarkoitus liittää osaksi Välituntiolohuoneen joka viikkoista rutiinia, jota suunnitellaan vuosikellomaisesti hyvissä ajoin ja yhdessä. Tammerkoksella toimiva yhteisöllisen opiskelijahuoltoryhmän ”työrukkana” Fiilisryhmä suunnittelee ja organisoii toimintaa hankkeen kanssa ja sen jälkeen.

Myös Viikkokisojen rakenteellinen toistuvuus tuntui toimivan. Monipuoliset kisalajit toisaalta palvelevat erilaisia osajia, mutta niistä saa silti lopputuloksesta riippumatta aina vähintään sen yhden pisteen. Aktiiviset kisaajat pärjäävät, vaikka joku saattaisi olla yksittäisessä kisakerrassa ylivoimainen. Toistuvan osallistumisen kautta tapahtuu tutustumista, jonka avulla työntekijäkin voi kasvaa ”kalustoon” kuuluvaksi tutuksi naamaksi. Myös tuttujen kisailijoiden osallistaminen kisojen pyörittämiseen onnistui tarvittaessa ja kisailijoiden keskinäinen kilvoittelu esimerkiksi jonkun ajanotollisen kisan yhä uusissa yrityksissä loi heidän keskeistään tuttuutta, eli syntyi uusia tuttavuuksia, ehkä jopa kavereussuhteita. Samaa toistuvuuden luomaa tuttuutta ja maanläheisyyttä tavoiteltiin myös haetusti ”kököllä” Olohuonemainoksella, jonka oli tarkoituskin erottaa ns. fiinimmistä julisteista.

AIKUINEN KOHDATTAVANA JA JUTTUSEURANA

Toistuvasti samassa paikassa samaan aikaan toteutuvan Olohuoneen yksi etu on se, että sinne muodostuu viikkojen kuluessa ainakin jonkin kokoinen vakiporukka opiskelijoita, jotka joko tykättyvät kisojen helppoihin haasteisiin tai ottavat tarjolla olevan aikuisen seuran vastaan. Tuttuuden ja toistuvan kisailun, visailun, pelailun ja jutustelun kautta päästään tarvittaessa puhumaan ihan oikeistakin asioista. On tärkeää, että jollakulla on aikaa ja halua kysyä mitä kuuluu ja olla valmis myös kuuntelemaan. Kevyempi tavoite, eli luoda kohtaamisen paikkoja, joissa ei ole pakko suorittaa, on helpompi saavuttaa kun hetki keretään istuskella vaikkapa Uno-pelaten. Jotta Olohuonetta pyörittävä hanketyöntekijä pääsi tutuksi naamaksi kouluilla, oli olennaista olla mukana ryhmätyksissä, opettajakokouksissa, VESO-koulutuksissa, henkilöstön esittelytunneilla ja erilaisissa työryhmissä. Tuttuuden ja tehdyn yhteistyön kautta syntyi myös uusia pelinavauksia niin Olohuoneisiin kuin muihin yhteisöllisiin toimintoihin.

VIKKOKISAT—MITEN MENI?

Lukuvuonna 2023-24 Olohuoneiden kisoihin osallistui 10-20 opiskelijaa per kerta. Välillä saattoi olla vähemmän, jos kisa ei kiinnostanut tai oli sellainen päättöpäivä, jolloin kukaan ei ollut välitunneilla tai lainkaan paikalla. Isommissa tapahtumissa, kuten vaikka Tammerkosken kerhoesittely tai shakkikerhokerroilla tai Teknillisen lukion Open Stagessä tai Pelimessuilla saattoi olla kymmenittäin osallistujia, vaikka kaikki heistä eivät ns. kisatulosta kirjoihin jättäneetkään. Osallistujien rinnalla oli monesti muitakin opiskelijoita, joille riitti kaverin ponnistusten vierestä seuraaminen. Eikä kiireisessä lukioarjessa mitenkään aina pystynyt tarjoamaan kaikille halukkaille osallistumistilaa, jos yhdellä järjestäjällä oli jo pöytä täynnä ja suoritukset kesken. Olohuoneita ehdittiin järjestää lukuvuoden aikana 25-30 kappaletta per koulu, koulun kalenterista riippuen.

Erilaiset kisat vaihtelivat Musta vai punainen tai Kruuna vai Klaava -arvaustehtävistä (kuinka monta oikeaa arvausta putkeen?) Tasapaino- tai Hula-haasteisiin, Sudokun, tietovisan tai shakkitehtävän kaltaisiin tehtäviin tai Mutterien tai Kahvimukien pinoamiskisoihin. Oli myös meemihaasteita, pomputtelua, tarkkuusheittoa, arvauspurkkia ja niin edelleen. Menetelmäpaketin ohessa on toimintavihko, jonka avulla kisoja ja visoja on helppo järjestää.

Kaiken kaikkiaan kisoihin osallistui lukuvuonna 2023-24 vähintään kerran:

Tammerkosken lukio: 314 opiskelijaa tai henkilöstön jäsentä

Teknillinen lukio: 127 opiskelijaa tai henkilöstön jäsentä

Klassillinen lukio: 130 opiskelijaa tai henkilöstön jäsentä

Sammon keskuslukio: 177 opiskelijaa tai henkilöstön jäsentä

Hatanpään lukio: 107 opiskelijaa tai henkilöstön jäsentä

Lyseon lukio: 106 opiskelijaa tai henkilöstön jäsentä

PALKINTOTILAISUUDET JA KOULUJEN VÄLISET KISAT

Viikkokisojen ideana oli luoda nopeasti toteutettavia erilaisia säännöllisiä kisoja, joista voi sekä voittaa palkinnon (paras tulos) että kerätä pisteitä. Hankevuonna 2023-24 Viikkokisoissa sai pisteitä 1-5, joista 1 sai jo osallistumisesta ja 5 parhaasta tuloksesta. Jos parhaita oli useampi, kaikki saivat viisi pistettä ja palkinto (tikkari) arvottiin. Joka periodissa eniten Viikkokisapisteitä kerännyt voitti leffalipun. Jos oli useampi samoissa pisteissä uuden periodin alkaessa, palkinto arvottiin. Lukuvuoden loppuun eniten pisteitä kerännyt voitti lahjakortin (20 euroa S-ryhmälle) sekä Viikkokisapokaalin. Keväällä totesimme, että olisi kiva palkita sitkeistä kisaajista hiukan useampi, joten hankimme kouluille hiukan lisää palkintoja.

Niiden jakamista varten pyrimme järjestämään kouluille jonkinlaiset palkintojenjakotilaisuudet, joilla saadaan samalla kunniaa osallistuneille että annetaan kuvaa välituntikisojen hauska puuhailusta yhtä lailla arvokkaana koulun toimintona, josta saa rehtorilta onnitelut ja palkintoja. Tammerkossella onnistuimme yhdistämään palkintojenjaon puolen tunnin Vappuvälkkään, jossa jaettiin palkinnot myös OPKH:n vappupallonkoristelukisasta ja laulettiin yhteislauluja. Klassillisella lukiolla palkinnot jaettiin vuositasoittain hyvinvointipäivän työntekijäpaneelin yhteydessä. Teknillisessä lukiossa palkintojenjako yhdistettiin vuosittaisen musiikitapahtuman Hepolammirockin juontoihin, jossa koulun bändikurssit ja opiskelijoiden bändit saavat tilaisuuden esiintyä. Hatanpäällä pidettiin ylimääräinen Olohuone palkintojenjakoteemalla, mutta ilman ”gaalamaisuutta”, tilaisuutta, jossa on myös yleisö.

Koulujen väliset finaalikisat järjestettiin toukokuussa Olohuoneiden päätyttyä Kauppi Sports Centerissä yhteistyössä Hämeen Liikunta ja Urheilu ry:n kanssa, heidän kokoustiloissaan. Rahoitus palkintoihin ja pieniin tarjottaviin saatiin lukiokoulutukselta, tiloista tai välineistä ei tarvinnut maksaa mitään. Kouluilta rekrytoitiin aktiivisesti kisoihin osallistuneista kolmen opiskelijan joukkueet, jotka matkasivat koulujen matkakorteilla tai omin avuin Kauppiin iltapäivätunneiksi 13-15, jolloin ratkottiin koulujen keskinäinen paremmuus 10 erilaisen kisan kokonaisuudella. Neljästä koulusta saatiin joukkueet mukaan. Kolme parasta joukkuetta palkittiin.

OLOHUONEIDEN YHTEISTYÖKUVIOT

Yhteistyössä muiden toimijoiden kanssa toteutetut Välituntiolohuoneet:

- Kuraattorien kanssa shakkitoimintaa (viritellään mahdollista shakkikerhotoimintaa shakkitehtävillä ja shakinpelaamishaasteilla)
- Kuraattorin kanssa Lukusuunnitelma (tehdään ja hiotaan lukusuunnitelmia)
- Kuraattorin kanssa työelämäoikeuksia ja velvollisuuksia (tietovisaa kesätyöhaun tueksi)
- Kuraattorin kanssa Kuraattoriesittäytymistä (Tietovisa kisana)
- Alumni-vieraat (Alumni taidenäyttelyn kysymys-vastaus-välitunti)
- Hyvinvointituutorien kanssa järjestetty Hyvinvointikahvila (mukana välillä myös OHR tai esim. MLL)
- Musiikinopettajan kanssa yhteislaulutuokiot (myös srk mukaan)
- Musiikinopettajan kanssa open stage -musiikkiesitykset
- Pelikurssin pelidemotus
- Pelikurssin pelinjulkaisumessut (myös SRK, Pelifarmi ja Ahlman)
- Avustavan rehtorin kanssa kerhoesittelyvälitunti (myös kerhoja ohjaavat opiskelijat, OPKH:n kerhovastaava ja mitä kerhoja haluaisit -ideointi)
- Hämeen liikunta ja urheilu ry:n kanssa liikuntakisoja (laitteita lainattavissa välituntikisoja varten)
- SRK:n kanssa yhdessä toteutettavat Välituntiolohuoneet (kerran kuussa Teklussa)
- Rasismin vastaisen viikon (viikko 12) teemaolohuone, Nupa, SRK ja SPR.
- Avoimien ovien välituntikisatoiminta (Vanhemmat, OPKH)
- Opiskelijaryhmäyhteistyöt (OPKH, tuutorit, Ympäristöryhmä yms)
Kierrätysteemainen tietovisa Ympäristöryhmä Teklu
Vappuvälkkä Tamlu (OPKH:n vappupallokisa, yhteislaulut ja viikkokisojen palkinnot)
- Sosionomiopiskelijoiden projektin kanssa tehdyt yhteiset Olohuoneet

Lukuvuodelle 2024-25 ideoituja yhteistyölohuoneita

- Hyvinvointituutorien kanssa hyvinvointikahvilat
- KV-tuutorien kanssa yhteiset olohuoneet
- TAMLUN POP UP –hetket Patsaalla (henkilöstön yhteinen walk in -pohja)
- Yrittäjyysviikon alumnitaidenäyttely -olohuone
- OPKH:n vaalien teemaolohuone
- Kerhoesittely ja ideointi -olohuone
- yhteislaulut ja open staget, joulujamit
- Hyvinvointituutorien karaoke olohuone
- Vappuvälkkä (kisa, yhteislaulut ja palkinnot)
- Rasismin vastaisen viikon teemat
- Joulu-, ystävänpäivä- ja pääsiäisteemat
- Liikuntatuutorien kanssa tehtävät olohuoneet
- Läksyparkkiesittelyt
- OPKH:n esittely
- Ehdota koululle tapahtumia –tapahtuma
- Origamit, haiku, Japani-teema
- Pelidemotus
- Pelimessut
- shakkiteemat

MITÄ OPITTIIN

Joka viikko samaan aikaan samassa paikassa sama ihminen ja samankaltaista toimintaa on saanut pienen osan lukiolaisista koukuttumaan toimintaan. Varsinkin säännöllinen mutta vaihteleva Viikkokisa, josta on mahdollista voittaa jotain, ja jossa kerätään pisteitä, jotta voi voittaa vielä lisää ja parempaa, on ollut toimiva konsepti. Toki isoja massoja ei ole saatu kisoilla mukaan, paitsi jos joku tietovisa on ollut RO-tuokiossa tarjolla ja siihen on voinut osallistua joukkueena. Pienelle porukalle ja yksittäisille opiskelijoille aikuisen seura ja kisat ovat muodostuneet jo odotetuksi rutiiniksi.

Yksi haaste on käytettävissä olevan lyhyen ajan käyttäminen lyhyisiin kisoihin. Olisi yhteisöllisempää luoda kymmenien opiskelijoiden yhtäaikaisia suorituksia mahdollistavia haasteita ja tempauksia, mutta niiden muokkaaminen osaksi henkilökohtaisia, loputtoman tuloksen parantamisen tarjoavia minuuttikisoja on haastavaa. Monesti on ollut niin, että esimerkiksi joukkueosallistumisen mahdollistavat tietovisat on pidetty niin, että on samalla ollut myös joku toiminnallisempi yksilökisa.

Hyviä kisoja, joiden tulosta voi tahtota paremmaksi loputtomasti, ovat olleen mukien ja mutterien pinoaminen, noppahaaste, kolikonheitto, korttiarvaus, pingispompautuskisat, heikomman käden nopeuspiirto sokkelon läpi, Kivi-Paperi-Sakset-haaste työntekijää vastaan sekä sekuntipysäytys. Tietokisoista hyvin on toiminut tietovisat, sudokut ja shakkitehtävät. Myös klassinen arvauspurkki mahdollistaa helpon osallistumisen. Liikunnallisista kisoista tasapainohaaste ja pallon pomputus ovat helpoimmat, hula tai hyppynaru vaatii jo eri tavalla rohkeutta tehdä kaikkien edessä. Kokeiltu on myös meemintekohaastetta, biisintunnistusta, etsimiskisaa ja footbagia.

Yhteistyökuvioissa kuraattorien kanssa toteutetut shakinpeluhaaste, tutustumisvisat ja tietovisat ovat olleet hyviä. Hämeen liikunnan ja urheilun visuaalisesti näyttävämmät liikunnalliset kisalaitteet ovat innostaneet opiskelijoita. Erilaiset teemaviikot ja niiden puitteissa tehty yhteistyö, yhteislaulutapahtumat, open stage-soitannot, pelitapahtumat, taidenäyttelyvieraiden opastus sekä hyvinvointituutoreiden kanssa tehdyt hyvinvointikahvilat ovat lisäkehittämisen arvoisia yhteistyömahdollisuuksia.

Isompien massojen tavoittamisessa olisi tärkeää saada toiminnan pohjakaava osaksi koulun arkea ja juhlaa. Kun jotain tapahtuu, se useimmiten tapahtuu ainakin osittain siinä totutussa paikassa. Se, miten saadaan koulujen OPKH:t ja muut opiskelijaryhmät hyödyntämään Olohuone-pohjaa, ja myös sen työntekijää, se hakee vielä itseään. Pienikin yhdessä tehty juttu antaa kuvaa, että ollaan tekemässä yhteistä juttua ja sen tekemisen kautta koulun ihmiset oppivat ottamaan kokoontumis/hengailu/ohjelmatilan haltuunsa. Samalla tavalla kaikki koulun henkilökunnan kanssa tehty yhteistyö tuo esille mielikuvaa yhteisestä tekemisestä ja madaltaa kynnystä uusiin pelinavauksiin.

Toki täytyy myös muistaa että yhden tai kahden pöytäryhmän ympärille ei edes mahdu mitään isoa massaa ja tavoitteena oleva "ihminen tarjolla, jonka kanssa pelailla ja jutella" ei ole edes mahdollista kovin monelle yhtä aikaa. Vaikka toiminta on tarjolla kaikille, ei se millään keinolla ole mahdollista kaikille käytössä olevien lyhyiden välituntien aikana. Hengailua tapahtuukin enemmän hyppytuntilaisten tai aikaisin koulupäivän päättävien opiskelijoiden kanssa.

Tuttuus auttaa molempiin suuntiin sekä työntekijää että opiskelijoita. Tutuille on helpompi olla joku ja tutun kanssa on helpompi uskaltaa osallistua toimintaan. Tästä syystä olisi olennaista olla esillä ja mukana ryhmätyksissä, tutustumistunneilla, koulun tapahtumissa, Tamlu Challengeen tai Olympialaisten kaltaisissa riennoissa. Myös Muualta muuttaneiden ryhmät ja muu vastaava Opiskelijahuollon toiminta on luonnollinen paikka olla mukana. Tulevia kehityksen paikkoja voisivat olla esimerkiksi kerhotoiminnassa tukeminen ja höntsyliikunnan järjestäminen opiskelijoille.

Jatkosuunnitelma

Jokaisesta lukiosta nimettiin toiminnan käynnistyttyä joko tietty työryhmä tai nimettyjä opettajia viemään menetelmää koulun käytäntöön, eli miten vastaavanlaista toimintaa pystyisi soveltamaan käyttöön hankkeen jälkeen. Esimerkiksi Tammerkoscilla kehitysopettajien sekä kuraattorien ja koulupsykologien kanssa ja pohdittiin, että Välituntioloahuonetoiminnan voisi liittää osaksi tuutorien työtä, jotta mahdollistettaisiin ajatus säännöllisestä toiminnasta samaan aikaan samassa paikassa. Toki se jää auki, miten saadaan sitä aikuisen läsnäoloa ja aikaa opiskelijoille luotua ja tarjota matalan kynnyksen kohtaamiselle mahdollisuuksia. Ehkä Olohuoneessa voisi olla säännöllisen epäsäännöllisesti tavattavissa ja tekemässä toimintoja myös kuraattorit, välillä jollain teemalla opettajat ja joskus vaikkapa rehtorit. Näin Välituntioloahuone olisi koulun oma väline, pohja jota pyörittäisivät tuutorit ja johon linkitettäisiin koulun henkilökuntaa.

Mietittiin myös, että luotaisiin Walk in/Pop up –klinikapohja henkilöstön jalkautuvaa työtä varten, opo Tanja Portaankorvan pohjaideasta. Eli olisi olemassa valmis työväline ja puitteet, johon voisi helposti pistää oman rentoutuspisteen pystyyn kuraattori, oman infopisteen opo tai vaikka ”kysy rehtorilta” - välituntipisteen.

MITEN TOTEUTTAA ILMAN YHTEISÖLLISYSHANKETTA?

Hankkeen aikana lukuvuonna 2023-24 Olohuonetta pyörittivät hanketyöntekijät, kopioiden toimintamallia yksi päivä per kolme koulua molemmat. Mukaan koitettiin rekrytoida opiskelijoita, joilla olisi tekemisen kautta näkemystä miten menetelmää voi hyödyntää ja jotka olisivat ehkä jatkossakin jotain vastaavaa toteuttamassa. Tämä ei kuitenkaan tuonut kuin muutamia yksittäisiä opiskelijoita mukaan järjestämään toimintaa. Olohuonetta tehtiin myös yhteistyössä olemassa olevien toimintaryhmien kanssa, Ympäristöryhmän, Hyvinvointituutorien Hyvinvointikahvilan, liikuntatuutorien liikuntatuokioiden ja vastaavien kanssa.

Hankkeen edetessä kouluilta nimettiin menetelmän käytäntöön siirtämisestä vastaavat nimetyt opettajat tai työryhmä, joiden kanssa ideoitiin toinen lukuvuosi toimintaa enemmän yhdessä toimijoiden kanssa, jotta luotu rutini ei olisi enää hanketyöntekijän varassa kun hanke päättyy. Keskeisessä asemassa tässä ovat nimettyjen kehitysopettajien ohella OPKH:n ja tuutorien kaltaiset opiskelijatoimintaryhmät sekä heidän ohjaavat opettajansa, opiskeluhuoltoryhmän ammattilaisten mukanaolo kehitystyössä sekä yhteisöllisen opiskeluhuoltoryhmän tai Fiilisryhmän kaltaisen toimijan johtama vuosikellomainen suunnittelutyö. Kun Olohuonevuorot on jo jaettu ja kalenterissa vastuuhenkilöineen vuoden alussa, on toteutusta mahdollista suunnitella jopa lukion kiireisessä arjessa.



VÄLITUNTIKISOJEN

TOIMINTAVIIHKO

Lukioiden yhteisöllisyyshanke
Ilkka Valpasvuo ja Jarkko Sirainen

HUOMIOITA

- LUOTA OMAAN OSAAMISEESI
- MUOKKAA KISOJA VAPAASTI TARKOITUSTA VASTAAVAKSI
- KOKEILE ITSELLESI TUNTEMATTOMIA KISOJA ENNEN KUIN ALAT OHJAAMAAN NIITÄ
- PISTEIDEN TILASTOINTIA VARTEN TARVITSET JOKO MUISTIINPANOVÄLINEET TAI SÄHKÖISEN LOMAKKEEN
- HYÖDYNNÄ MUITA HENKILÖKUNNAN JÄSENIÄ JA OPISKELIJOITA IDEOINNISSA SEKÄ TOTEUTUKSESSA

KISALISTA

MUTTERITORNI	TIEOVISA	SHAKKIHAASTE
MUSTA VAI PUNAINEN	BIISIN TUNNISTUS	SHAKINPELUUHAASTE
TARKKUUSPINGIS	EPÄTIEOVISA	PINGISPALLORATA
PALLOPOMPUTUS	PIIRTOSUUNNISTUS	SANANETSIMISKISA
TASAPAINOHAASTE	KUPPIPYRAMIDI	SUDOKU
ARVAUSPURKKI	KIVI-PAPERI-SAKSET	
KYYKKÄYSHAASTE	HULAVANNEKISA	
NOPPAHAASTE	HYPPYNARUKISA	
SEKUNTIHAASTE	SYÖMÄPUIKKOKISA	
KULTTUURITUNNISTUSVISA	TIKKUHAASTE	

MUTTERITORNI

YKSILÖKISA, LOPUTON, NÄYTTÄVÄ, TAITO



VÄLINEET: muttereita 20-25kpl n. 10mm (sormenpään kokoisia), ajanottoväline, reunallinen alusta (lautapelin kansi, kertakäyttölautanen tms.)

TAVOITE: Yksi osallistuja kasaa mutterit mahdollisimman nopeasti torniksi. Nopein aika voittaa.

TOTEUTUS: Alussa mutterit ovat levällään suoritusasteella. Suosittelemme käyttämään reunallista alustaa, sillä mutterit leviävät kisassa herkästi.

Anna lähtölaskenta (3-2-1, N-Y-T NYT!) jonka jälkeen käynnistä kello. Kisailija pinoaa mutterit yhdeksi torniksi mahdollisimman nopeasti. Kun torni on pystyssä vakaasti, lopeta ajanotto. Tämä aika on kisailijan tulos.

VARIAATIOITA:

- Kisailija kokoaa tornin vain yhtä kättä käyttämällä
- Kisailija pitää kätensä pöydällä alussa, ajanotto päättyy kun torni on pystyssä vakaasti ja kisailija laskee kätensä pöydälle
- Mutterit pinotaan joko kyljelleen tai vaakaan
- Kokoamisessa voi käyttää yhtä syömäpuikkoa

MUSTA VAI PUNAINEN?

KOUKUTTAVA, LOPUTON, NOPEA, TUURI



VÄLINEET: korttipakka ilman jokereita

TAVOITE: Yksi osallistuja koittaa arvata mahdollisimman monta väriä oikein satunnaisesti nostetusta korttipinosta

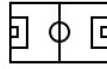
TOTEUTUS: Sekoita korttipakka. Kysy kisailijalta “Musta vai punainen?”. Hän arvaa väriä. Paljasta kortti. Jos arvaus osui oikeaan, kysy uudestaan ja paljasta seuraava kortti. Tätä jatketaan niin kauan, kunnes arvaus ei osu enää kohdalleen.

VARIAATIOITA:

- Pakkaa ei sekoiteta kisailijoiden välissä (muuttaa todennäköisyyksiä)
- Kisailijat voivat muodostaa “joukkueita”, jotka arvaavat väriä ryhmässä.
- Korttipakan sijasta voidaan toteuttaa myös kolikonheitolla
- Arvataan kortin maata värien sijaan

TARKKUUSPINGIS

NÄYTTÄVÄ, LOPUTON, NOPEA, VAATII TILAA, TAITO



VÄLINEET: Pingispallo x3, muki/kuppi, teippiä/sinitarraa, pöytä, mahdollisuuksien mukaan sermi yhdelle tai kahdelle sivulle pöytää (+ ajanottoväline)

TAVOITE:

Vaihtoehto 1: Kisailija yrittää pompauttaa pingispallon mukiin mahdollisimman monella pompulla

Vaihtoehto 2: Kisailija yrittää pompauttaa pingispallon mukiin mahdollisimman nopeasti yhdellä pompulla

Vaihtoehto 3: Kisailija yrittää pompauttaa kolme pingispalloa mukiin mahdollisimman nopeasti

TOTEUTUS: Kisailija siirtyy pöydän kauimmaiselle sivulle tai sovitun merkin taakse. Muki kiinnitetään pöytään teipillä/sinitarralla.

Vaihtoehto 1:ssä lasketaan monta pomppua pingispallo käy ennen kuin se menee mukiin.

Vaihtoehto 2:ssa otetaan aikaa kuinka nopeasti pallo saadaan mukiin vähintään yhdellä pompulla.

Vaihtoehto 3:ssa otetaan aikaa kuinka nopeasti kolme palloa saadaan mukiin vähintään yhdellä pompulla.

PALLOPOMPUTUS

NÄYTTÄVÄ, LOPUTON, NOPEA, TAITO



VÄLINEET: Pallo, maila, ajanottoväline

TAVOITE:

Kisailija yrittää pomputtaa palloa mailan päällä mahdollisimman monta kertaa sovitussa ajassa (esim. 60sek)

TOTEUTUS: Ohjeista kisailijaa pomputtamaan palloa mailan päällä mahdollisimman monta kertaa annetussa ajassa. Huomioi, että sinun tulee pystyä itse laskemaan pomputukset. Varmista, että kisailijan jaloissa ei ole tuolia, reppua tai muuta vastaavaa estettä. Anna lähtölaskenta ja käynnistä ajanottoväline.

TASAPAINOHAASTE

NÄYTTÄVÄ, LOPUTON, NOPEA, VAATII TILAA, TIIMI, TAITO



VÄLINEET: Ajanottoväline, tilaa

TAVOITE:

Kisailija yrittää pysyä mahdollisimman pitkään pystyssä yhdellä jalalla silmät kiinni

TOTEUTUS: Tämä kisa voidaan toteuttaa useammalla osallistujalla (max 3).

Kisailija(t) asettuu seisomaan, varmista että hänen ympärillään on tilaa, eikä jalkojen lähetyvillä ole esim. tuoleja, reppuja tai muuta vastaavaa.

Anna lähtölaskenta seuraavasti “Silmät kiinni nyt! (tauko) Jalasta kiinni nyt!”.

Ensimmäisellä käskyllä kisailija(t) sulkee silmänsä. Toisella käskyllä hän ottaa kiinni toisesta jalastaan ja koittaa tasapainotella yhdellä jalalla. Aika pysähtyy kun toinen jalka koskettaa maata, tai käsi irtoaa jalasta.

Jos kisassa on monta yhtäaikaista suoritusta, ota väliajoilla jokaiselle suorittajalle oma aikansa.

OHJEET:

- Toisen käden on oltava koko ajan kiinni jalassa
- Kädellä kiinni pidettävän jalan on noustava yli suoristetun jalan polven
- Maassa seisova jalka ei saa olla koukussa
- Hyppiminen on kielletty

ARVAUSPURKKI

NÄYTTÄVÄ, TUURI-/TAITOPELI



VÄLINEET: Läpinäkyvä purkki, erikokoisia purkkiin mahtuvia pieniä esineitä (helmiä, noppia, nappeja tms.), osallistumislappu tai -verkkolomake

TAVOITE:

Kisailijat yrittävät arvata kuinka monta esinettä purkissa on.

TOTEUTUS:

Purkkiin laitetaan mahdollisimman paljon esineitä. Laske esineiden määrä itsellesi. Purkki laitetaan esille, ja osallistujat kirjoittavat arvauksensa joko lapulle tai verkkolomakkeelle

VARIAATIO:

- Purkin ulkomitat on annettu (tehtävästä tulee osin matemaattinen)

KYYKKÄYSHAASTE

TIIMI, TAITOLAJI



VÄLINEET: Ajanottoväline

TAVOITE:

Kisailijat yrittävät kyykätä mahdollisimman monta kertaa annetun ajan puitteissa. Aika voi olla esimerkiksi:

- 20 sekuntia
- 30 sekuntia
- 50 sekuntia

TOTEUTUS:

Ohjeista kisailija oikeaan kyykkäysasentoon (esim: <https://www.voimanpolku.info/kehonhallinta/kyykky/>)

Anna kisailijalle lähtölaskenta (3-2-1 NYT!) ja käynnistä ajanottoväline. Laske suoritettut ja hyväksytyt kyykyt. Kun aika on ummessa, suoritettut kyykyt ovat kisailijan tulos.

Haasteen jälkeen ohjeista kisailijalle vastaliikkeet kramppien ehkäisemiseksi, esimerkiksi pohkeiden ja takareisien venyttely.

NOPPAHAASTE

TUURI, LOPUTON



VÄLINEET: 5kpl arpakuutioita

TAVOITE:

Tämän haasteen voi varioida usealla eri tavalla

1. Kuinka monta heittoa tarvitaan yatzyn?
2. Kuinka monta kertaa saat heitettyä saman silmäluvun peräkkäin?
3. Paras yhteenlaskettu silmäluku kolmella heitolla.

TOTEUTUS:

1. Kisailijalla on rajaton määrä yrityksiä saada heitettyä 5 samaa silmälukua. Kisailija voi siirtää haluamansa nopat syrjään heittojen välissä (esim. 1. heitto tuottaa tulokset 4-4-5-1-2, jolloin 4 silmäluvut siirretään syrjään. 2. heitto tuottaa jäljelle jäävillä nopilla tulokset 4-1-1, jolloin kisailija voi siirtää 4 tai tupla 1 syrjään ja palauttaa edelliset heitot takaisin.)
2. Vain putkeen heitetty silmäluvut lasketaan.
3. Kisailija heittää noppasarjaa (3-5 noppaa) kolme kertaa. Tulokset lasketaan yhteen, ja paras jää voimaan.

SEKUNTIHAASTE

TUURI & TAITO, KOUKUTTAVA, LOPUTON



VÄLINEET: ajanottoväline (sekuntikello toimii parhaiten)

TAVOITE:

Kisailijan on pysäytettävä kello tiettyyn sekuntimäärään katsomatta kelloa. Pysäytetty aika voi olla esimerkiksi 10, 12, 20 tai 23 sekuntia.

TOTEUTUS:

Anna ajanottoväline kisailijalle. Kerro hänelle mitä aikaa hän tavoittelee. Hän käynnistää kellon, ja laskee itse ajan pysäyttäen sen mahdollisimman lähelle annettua aikaa katsomatta kelloa.

KULTTUURITUNNISTUSVISA

TIETO, RYHMÄ TAI YKSIN, LOPUTON



VÄLINEET: Tietovisalomake (sähköinen tai paperinen), kynät & kumit

TAVOITE:

Kisailija täyttää tietovisakysymyksiä joko yksin tai ryhmässä. Tarkoitus tunnistaa teokset ja tekijät.

TOTEUTUS:

Rakenna esim. klassikkokirjojen aloituksista visa tai liitä visaan tunnistettavia taideteoksia tai nähtävyyksiä.

Jokaisesta tunnistetusta kohteesta tai teoksesta saa pisteen ja tekijästä toisen. Visassa voi olla esimerkiksi 10 kohtaa, jossa jokaisessa sekä tekijä että kohde/teos.

TIETOVISA

TIETO, RYHMÄ TAI YKSIN, LOPUTON



VÄLINEET: Tietovisalomake (sähköinen tai paperinen), kynät & kumit

TAVOITE:

Kisailija täyttää tietovisakysymyksiä joko yksin tai ryhmässä.

TOTEUTUS:

Luo tietovisa joko yleistiedosta tai jonkun teeman ympärille. Visan voi tehdä joko paperisena tai sähköisenä (esim. Microsoft Forms) valmiine kysymyksineen, tai tyhjänä jolloin kysymykset esitetään kisapaikalla.

Kysymyksissä voi olla joko avoin vastaus tai annettuja vaihtoehtoja.

Päätä, voiko tietovisan suorittaa ryhmässä, vai onko kyseessä puhtaasti yksilösuoritus.

BIISIN TUNNISTUS

TIETO, RYHMÄ TAI YKSIN, LOPUTON



VÄLINEET: Tietovisalomake (sähköinen tai paperinen), pätkiä biiseistä (esimerkiksi introja), väline (esim. kaiutin) biisien soittoon, kyniä & kumeja.

TAVOITE:

Kisailija täyttää visalappua joko yksin tai ryhmässä.

TOTEUTUS:

Luo tietovisalomake biisien introista, vaihtoehtocovereista tai muusta vastaavasta. Jos käytät biisien introja, nauhoita erillisellä ohjelmalla Spotifystä tai Youtubesta biisien introja (5-20sek). Ota mukaan sekä tuoretta musiikkia, että vanhempia klassikoita.

Nuorten suosimia kappaleita löytyy hyvin yleensä hakusanoilla “Top 2020 pop songs” tai “Top TikTok songs”. Huomioi, että TikTok-biisit ovat yleensä valmiiksi pätkittyjä, ja usein jostain muualta kuin kappaleen alusta.

Visailutilanteessa soita biisi tai sen pätkä, ja anna osallistujille hetki aikaa arvata mistä kappaleesta on kyse.

EPÄTIETOVISA

TIETO, YKSIN, NOPEA, LOPUTON



VÄLINEET: Iso määrä (20-50kpl) erilaisia helppoja ja lyhyitä visailukysymyksiä, ajanottoväline

TAVOITE:

Kisailija koittaa arvata mahdollisimman moneen kysymykseen väärin ajan puitteissa (esim. 30sek)

TOTEUTUS:

Ohjeista visailijaa vastaamaan väärin hänelle esitettyihin kysymyksiin. Väärän vastauksen on oltava “suuntaa antava” esimerkin mukaan:

“Mainitse kolme hedelmää”

✓ ”Peruna, keräkaali, mustikka”

✗ “Vasen, Suomi, paloauto”

Ohjeista kisailijaa:

“Ensimmäinen järkevä äännähdys tulkitaan vastaukseksi. Ei siis haittaa jos äännele jotain “Ääää, ööö, hmmm” mutta heti jos mainitset hedelmäksi vaikka “Banaani, eiku...” se lasketaan.”

Kerro osallistujalle aika, minkä puitteissa hän toimii. Anna lähtölaskenta, ja käynnistä ajastin.

Kysymyksiä esittäessä koita olla selkeäsanainen. Vaihtele kysymyksiä, jotta seuraavat osallistajat eivät ehdi “lämmitä” edellisen suorituksen aikana.

Esimerkkejä:

Mainitse kolme nisäkstä. Kuka on Suomen tasavallan presidentti? Paljon on 5x5? Monta senttimetriä on metrissä? Minkä värinen on paloauto? Mainitse kaksi tamperelaista jääkiekkjoukkuetta

PIIRTOSUUNNISTUS

YKSILÖ, NOPEA, TAITO, LOPUTON



VÄLINEET: Helppo sokkelo (esim: <https://shorturl.at/JhkyM>), kyniä, kumeja, ajanottoväline

TAVOITE:

Kisailija koittaa selvittää sokkelon piirtämällä mahdollisimman vähillä virheillä heikommalla kädellään

TOTEUTUS:

Kysy kisailijalta kumpi käsi hän on. Ohjeista kisailija läpäisemään helppo sokkelo aikaa vastaan heikommalla kädellään piirtämällä. Kerro, että sokkelon rajojen ylityksestä tulee rangaistus esim. 5sek. Anna sokkelo, tee lähtölaskenta ja käynnistä ajanottoväline. Kun sokkelo on suoritettu, käy suoritus läpi ja lisää suoritusaikaan mahdolliset sakot.

KUPPIPYRAMIDI/”SPEEDSTACK”

TAITO, NÄYTTÄVÄ, NOPEA, YKSILÖ



VÄLINEET: 15kpl kertakäyttömukeja + varamukeja, pöytä, ajanottoväline

TAVOITE:

Kisailija koittaa pinota mikit pyramidiksi pohjalta alkaen (5-4-3-2-1) aikaa vastaan.

TOTEUTUS:

Ohjeista kisailija kokoamaan annetut mikit pyramidiksi mahdollisimman nopeasti. Pohjakerrokseen tulee 5 mukia, seuraavaksi 4, sitten 3, 2 ja lopulta 1. Kun pyramidi on ehjänä kasassa, ajanotto lopetetaan ja tästä saadaan tulos.

VARIAATIOITA:

- Kisan aloituksessa osallistujan kädet ovat mukipinon vieressä pöydällä, samoin ajanotto loppuu käsien palautuessa takaisin pöytään
- Pyramideja voi tarvittaessa tehdä useamman (esim. 3x3mukia) yhden ison sijasta
- Mukien materiaalia muuttamalla kisan luonne muuttuu

KIVI-PAPERI-SAKSET

TUURI, NOPEA, LOPUTON



VÄLINEET: kädet ja rytmitaju

TAVOITE:

Kisailija haastaa vetäjän 10 kierroksen K-P-S otteluun

TOTEUTUS:

Haasta kisailija kanssasi 10 kierroksen K-P-S turnaukseen. Turnauksen päätyttyä jokainen hänen voittonsa tuo hänelle pisteen. Kerratkaa tarvittaessa K-P-S:n säännöt, ja sopikaa rytmistä, eli millä “iskulla” kisaajat paljastavat valintansa. Ottakaa alle tarvittaessa yksi harjoituskierros.

VARIAATIOITA:

- Kisan voi vetää nuorten kanssa pudotuspelimäisesti

HULAVANNEKISA

TAITO, NOPEA, VAATII TILAA



VÄLINEET: hulavanne, ajanottoväline

TAVOITE:

Kisailija koittaa saada vannetta pyöritettyä mahdollisimman monta kierrosta annetussa ajassa (esim. 30sek)

TOTEUTUS:

Ohjeista kisailija hulavanteen pyörytykseen joko vyötäröllä tai kaulan ympäri. Kerro, että hänen tulee saada mahdollisimman monta kierrosta annetussa ajassa. Anna lähtölaskenta, ja käynnistä ajanottoväline. Ajan päättyessä toteutuneet vanteen pyöräytykset ovat lopullinen kisaajan tulos.

HYPPYNARUKISA

TAITO, NOPEA, VAATII TILAA



VÄLINEET: hyppynaru, ajanottoväline

TAVOITE:

Kisailija koittaa saada hypättyä narulla mahdollisimman monta kertaa annetussa ajassa (esim. 30sek)

TOTEUTUS:

Ohjeista kisailija hyppynarun käyttöön. Kerro, että hänen tulee saada mahdollisimman monta hyppyä annetussa ajassa. Anna lähtölaskenta, ja käynnistä ajanottoväline. Ajan päättyessä toteutuneet hypyt ovat lopullinen kisaajan tulos.

SYÖMÄPUIKKOKISA

TAITO, YKSILÖ, AJANOTTO



VÄLINEET: syömäpuikot, kaksi astiaa esim. kertakäyttölautaset, pieniä puikoilla nostettavia erikokoisia esineitä (esim. puuhelmiä), ajanottoväline

TAVOITE:

Kisailija koittaa saada tietyssä ajassa siirrettyä syömäpuikoilla mahdollisimman monta esinettä astiasta toiseen

TOTEUTUS:

Ohjeista kisailija siirtämään toisessa astiassa olevia esineitä toiseen syömäpuikkoja käyttämällä annetussa ajassa (esim. 30sek). Anna kisailijalle syömäpuikot, joilla hän voi halutessaan kokeilla muutaman esineen siirron harjoituksena. Anna lähtölaskenta ja käynnistä ajanottoväline. Ajan päättyessä astiasta toiseen hyväksytysti siirretyt ovat kisailijan loppupisteet.

VARIAATIOITA:

- Siirrettäviä esineitä voi olla tietty määrä (esim. 10 puuhelmeä), ja suorituksesta otetaan aikaa

TIKKUHAASTE

TAITO, NÄYTTÄVÄ



VÄLINEET: tikkuja (esim. tulitikut)

TAVOITE:

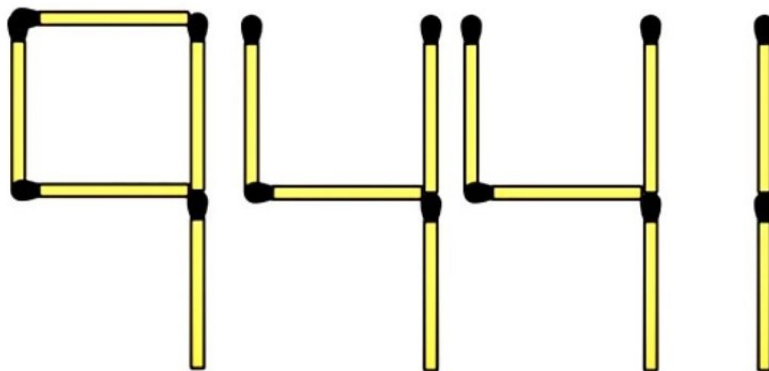
Kisailija koittaa 1-2 tikkua siirtämällä saada aikaiseksi mahdollisimman ison luvun alkuasetelmasta.

TOTEUTUS:

Aseta tikut alkuasetelmaan. Ohjeista kisailija 1-2 tikkua siirtämällä saamaan aikaan mahdollisimman ison luvun

VARIAATIOITA:

- Kisailijalla on 10 sekuntia aikaa suorittaa tehtävä



Esimerkkiratkaisu: 1 9411 saadaan siirtämällä jälkimmäisen 4 kaksi tikkua 9 eteen 1 numeroksi.

SHAKKIHAASTE

TIETO, TAITO, NÄYTTÄVÄ



VÄLINEET: kuva shakkipulmasta tai shakkilauta, kyniä ja kumeja, ratkaisulomake

TAVOITE:

Kisailija koittaa ratkaista shakkihaasteen annettujen ohjeiden puitteissa

TOTEUTUS:

Kisailija voi joko kirjoittaa tai piirtää ratkaisusiirrot. Jos on shakkilauta, voi myös testata siirtoja. Oikeasta ratkaisusta saa pisteet.



Esimerkkiratkaisu: 1.De7+ Txe7 2.Td8+ Te8 3.Tg8+ Kxg8
4.Txe8 matti.

SHAKKIPELUUHAASTE

TAITO, NÄYTTÄVÄ



VÄLINEET: shakkilauta ja nappulat, pistetaulukko

TAVOITE:

Kisailija haastaa vetäjän tai toisen opiskelijan shakkiotteluun, joka kestää annetun ajan (esim. 10min). Voittaja ratkeaa suuremmalla syödyllä pistemäärällä.

TOTEUTUS:

Ohjeista kisailija haastamaan vetäjä tai toinen opiskelija kisaan. Heillä on esim. 10min aikaa pelata, jonka jälkeen lasketaan syödyt nappulat.

NAPPULOIDEN PISTEET:

- sotilas 1pst
- ratsu 3pst
- lähetti 3pst
- torni 5pst
- kuningatar 9pst
- shakkimatti 12pst

PINGISPALLORATA

TAITO, VAATII TILAA, NÄYTTÄVÄ



VÄLINEET: tasainen alusta (esim pöytä), pingispallo, juomapillejä, teippiä (+ muki), ajanottoväline

TAVOITE: Kisailija kuljettaa pingispalloa radan läpi mahdollisimman nopeasti puhaltamalla juomapillillä

TOTEUTUS:

Rakenna vaihteleva ja mutkikas rata maalarinteipillä. Radan reunoja voi kohottaa teippaamalla rataa juomapillejä. Laita radan päähän maali (esim. juomamukilla).

Anna pingispallo ja puhdas juomapilli osallistujalle. Ohjeista kisailijaa kuljettamaan pingispallo mahdollisimman nopeasti radan läpi juomapilliin puhaltamalla. Palloon ei saa koskea käsin. Jos pallo karkaa radalta, palautetaan se karkauskohtaan käsin.

Kun pallo on maalissa, pysäytä ajanotto.

VARIAATIOITA:

- Rataan voi rakentaa erilaisia esteitä

SANANETSIMISKISA

TAITO, NÄYTTÄVÄ

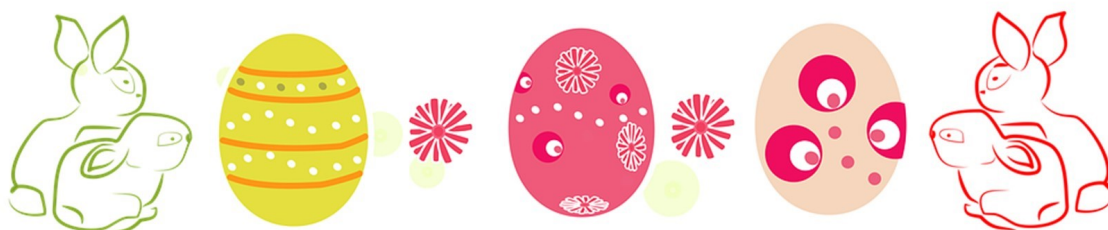


VÄLINEET: Sana tavutettuna, vastauslomake, kyniä ja kumeja

TAVOITE: Kisailijan tai tiimin tulee löytää tavut ja ratkaista niiden muodostama sana

TOTEUTUS:

Tulosta tai kirjoita paperiin tavuja sanasta tai sanoista. Huomioi, että yhdellä sivulla on yksi tavu. Ohjeista kisailija tai tiimi etsimään tietty määrä tavuja omasta koulustaan. Kun tavut on löydetty, ratkaisevat he näistä sanan vastauslomakkeelle.



PÄÄSIÄISSANAJAHTI

TAVU 11

KU

Esimerkki tavukortista

SUDOKU

TAITO, TIETO, YKSIÖ



VÄLINEET: Helppo sudokupulma tulostettuna, kyniä ja kumeja, ajanotto

TAVOITE: Kisailijan koittaa ratkaista sudokun oikein tietyn ajan puitteissa

TOTEUTUS:

Ohjeista kisailija tarvittaessa sudokun täyttöön (<https://sudokutable.com/howtoplay/?lang=fi>). Anna hänelle sudoku-tehtävä, ja kerro aika jossa hänen tulee ratkaista pulma (esim. 2min). Tehtävien tarkistuksessa voi käyttää esimerkiksi Sudoku-ratkaisijaa (<https://sudokuonline.fi/sudoku-ratkaisija/>).

VARIAATIOITA:

- Kun tehtävä on ratkaistu oikein, pysäytetään ajanotto
- Kun aika päättyy, kuinka pitkälle on päästy

						7		4
6		3	8	2	4	5		
	9	1	7					
9			2	5		6	8	
	8	6	9	4	7	1	5	
	1	5		3	8			7
					3	2	1	
		4	5	7	6	8		9
5		8						