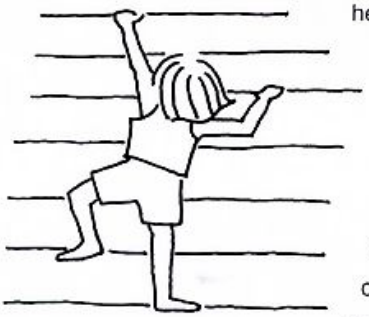
Taskullinen noppa

Taskullista noppaa on helppo käyttää ja se tuo uusia virikkeitä liikunta-, satu-, askartelu- ja esiopetustuokioihin. Ohessa on esimerkkejä siitä, miten noppaa voi käyttää. Ulkona liikkuessa nopan voi laittaa läpinäkyvään pussiin, jolloin leikkiminen onnistuu vaikka lumihangessa. Taskuihin voi askarrella kortteja näiden ohjeiden pohjalta tai suunnitella niitä itse, rajana on vain oma mielikuvitus. Lasten ideoita kannattaa käyttää ja kortteja voidaan askarrella yhdessä.

LIIKUNTA

Liikkumisliikkeet

Taskuihin tehdään kuvat liikkumisliikkeistä, joita ovat mm. ryömiminen, konttaaminen, kieriminen, pyöriminen, käveleminen, juokseminen, hyppääminen, hyppely ja kiipeäminen. Nopalla voidaan heittää liikkumistapa, jota käytetään seuraavassa hipassa tai harjoitteessa.



Esineenkäsittely liikkeet

Esineenkäsittelyliikeitä ovat mm. kantaminen, vierittäminen, heitto, kiinniotto, potkaiseminen, pukkaus, haltuunotto, pomputtelu, syöttö, lyöminen, työntäminen, vetäminen, kuljetus maassa ja -ilmassa. Näistä liikkeistä voi valita ne, joita haluaa opettaa. Opetettavista liikkeistä tehdään piirrokset taskuihin.

Ympäri salia on tehtäväpaikkoja, joissa on tarvittavat välineet ja samat kuvat kuin nopassa. Noppa on keskellä tilaa. Lapset käyvät heittämässä noppaa , jonka jälkeen he menevät saamalleen suorituspaikalle ja harjoittelevat suorituspaikan liikettä.

Kehon eri asennot

Lappuihin voidaan liimata kuvia lapsista eri asennoissa.

Arpakuutiota heittämällä valitaan asento, johon mennään. Leikkiä voi muokata, kokeilemalla miten asennossa voi liikkua eteenpäin.

Asentokorteilla voi myös leikkiä maa-meri-laivaa. Sali on jaettu kolmeen eri osaan. Lapset heittävät vuorotellen noppaa, joka määrää mistä asennosta lähdetään juoksemaan ohjaajan pyytämään paikkaan.

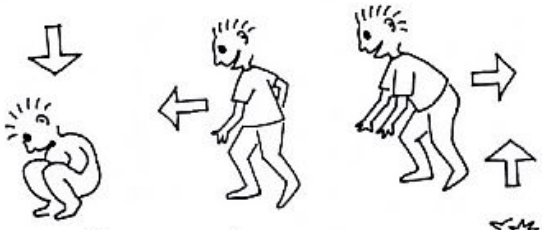
Kehon eri osat

Kortteihin voidaan piirtää joko kehon osia tai merkitä värillä haluttu kehon osa lapsen kuvaan. Aluksi opetellaan suuremmat osat, jonka jälkeen edetään pienempiin. Ensimmäisenä pää, vatsa, selkä, kyljet, kädet ja jalat.

Heitetään noppaa ja laitetaan nopan näyttämä kehon osa maahan. Pareittain leikkittäessä voidaan laittaa pyydetyt kehonosat yhteen. Pareittain voi myös leikkiä mangneettia. Ensin heitetään nopalla kehon osa. Tämän jälkeen parit "liimaavat" molemmilta nopan näyttämän kehon osan yhteen ja yrittävät liikkua yhdessä. "Liimana" voi käyttää esim. hernepussia, joka laitetaan pyydettyjen kehon osien väliin. Pussi ei saa pudota liikkumisen aikana.

Tasot

Kortteihin merkitään ala-, keski- ja ylätaso. Arpakuutiota heittämällä lapset yrittävät liikkua musiikin mukana pyydetyssä tasossa.



Suunnat

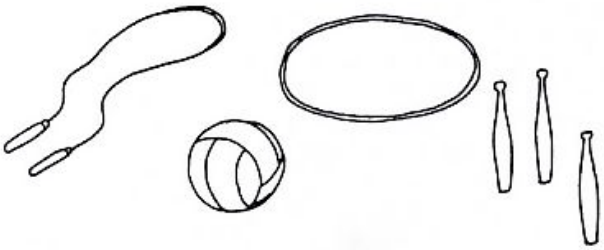
Kortteihin merkitään eri suunnat: eteen, taakse, sivulle, ylös ja alas. Liikutaan nopan osoittamaan suuntaan.

Aika ja voima

Nopan taskuihin laitetaan kuvia tai symboleja, jotka ilmaisevat aikaa (nopeasti / hitaasti) tai voimaa (kevyesti / voimakkaasti). Noppaa heittämällä selviää miten liikutaan.

Liikuntavälineet

Piirretään kortteihin liikuntavälineitä. Samat välineet ovat ympäri liikuntatilaa. Lapset heittävät nopalla välineen, jolla toimivat tuokion aikana.



Liikuntaleikit/-pelit

Kortteihin kirjoitetaan erilaisia leikkejä ja pelejä. Vuorotellen lapset heittävät leikin, jota leikitään seuraavaksi. Myös lapset voivat tehdä kortit lempileikeistään.

ÄIDINKIELI

Kirjaimet

Taskuissa voi olla kirjaimia, suur- tai pienaakkosia (myös tyyppikirjaimia).

Kirjainnoppaa voidaan käyttää kirjainten opettelussa. Lapset heittävät noppaa vuorotellen ja kertovat mikä kirjain on kysessä, kenen lapsen nimessä se esiintyy ja mikä sana alkaa ko. kirjaimella.

Tavut

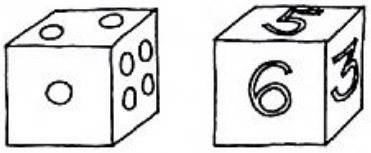
Taskuihin sijoitettavissa korteissa voi olla tavuja. Noppaa heittämällä lapset yrittävät keksiä, mikä sanan ensimmäinen tavu on kyseessä.

Loruja ja satuja

Taskuihin laitetaan loruja ja satuja. Tuokion aikana joku lapsista heittää lorun, joka luetaan, mahdollisesti leikitään tai muuten työstetään.

MATEMATIIKKA

Numerot



Noppaa voidaan käyttää tavallisena arpakuutiona, taskuissa voi olla joko normaalit numerot tai pisteet. Numerot voivat olla kuudesta ylöspäinkin.

Nopan avulla voidaan muodostaa ryhmiä; noppa osoittaa ryhmän lasten lukumäärän. Numeroiden ja lukujen harjoittelussa, heitetään noppaa. Noppa osoittaa kuinka monta käpyä/hernepussia haetaan. Nopalla voidaan myös määrätä kuinka monta liikettä tehdään tai kuinka moni lapsi tekee. Temppuradassa, jossa tehtäväpisteet on numeroitu voidaan arpoa aloituspiste noppaa heittämällä. Kehonosia ja laskemista voidaan nopalla myös harjoittaa. Numeroitua noppaa heitetään ja heittäjä koskettaa maata numeron osoittamalla määrällä kehon osia.

Geometriset muodot

Arpakuution taskuihin laitettaviin lappuihin piirretaan opeteltavia geometrisiä muotoja. Noppaa heittämällä valitaan muoto, joka muodostetaan ryhmässä omaa kehoa käyttäen. Muodon voi myös etsiä kaverista tai ympäristöstä. Pareittain voi piirtää sormella muodon toisen selkään, joka yrittää arvata piirretyn muodon

KUVALLINEN ILMAISU

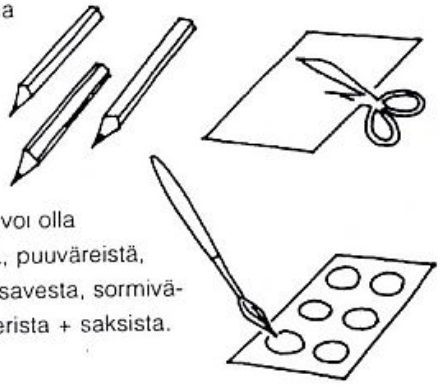
Värit

Nopan taskuihin tehdään värilaput. Värien valinnassa otetaan huomioon mitä väriä harjoitellaan. Noppien taskuissa voi olla myös kaksi väriä esim. keltainen ja sininen. Lapsen heitettyä noppaa hän yrittää ratkaista mika vari tulee keltaisesta ja sinisestä sekoitettuna.

Aihe

Arpakuution taskuihin voi laittaa aiheita mitä tunnilla työstetään. Aiheet eivät saa olla liian rajattuja. Sopivia ovat esim. luonto- ja mielikuvitus aiheet.

Työvälineet



Tuokion aikana käytettävät työvälineet voidaan myös arpoa nopan avulla. Taskuissa voi olla kuvia liiduista, puuväreistä, vesiväreistä, savesta, sormiväreistä ja paperista + saksista.

MUSIIKKI

Soittimet

Taskuihin laitetaan käytettävissä olevia soittimia. Noppaa heittämällä lapset valitsevat soittimen, jota soittavat tuokion tai seuraavan leikin aikana.

Laulut

Taskuihin laitettaviin kortteihin kirjoitetaan eri laulujen nimiä tai sanoja. Tuokion aikana joku lapsista heittää laulun, joka lauletaan ja mahdollisesti leikitään.

Soittaminen

Nopan taskuissa olevissa korteissa on eri laulujen nuotteja ja soitettava laulu arvotaan heittämällä noppaa.

Nuotit

Kuvissa on eri nuotteja tai rytmejä, arpakuutiota heittämällä valitaan nuotti tai rytmi joka muodostetaan joko taputtamalla tai jollakin soittimella.

Bumtsibum!

Nopan taskuissa on kuvia tai sanoja. Noppaa heittämällä saadaan kuva tai sana, jonka jälkeen yritetään keksiä laulu missä kuva tai sana esiintyy. Yhteen taskuun voi laittaa useammankin kuvan tai sanan, mitkä laulusta pitää löytyä.

LUOVUUS

Eläimet ja satuolennot

Taskuihin laitetaan kortteja, joissa on eri eläinten/satuolentojen kuvia. Heiton jälkeen ratkeaa, mitä eläintä tai hahmoa esitetään.

Eri elementit ja vuodenajat

Arpakuution taskuissa on kuvia eri elementeistä esim. maa, vesi, tuli, ilma tai kuvia eri vuoden ajoista. Lapset vuorotellen heittävät yksinään noppaa. Heiton jälkeen he esittävät kehollaan saamansa kuvan. Muut lapset voivat arvuutella mikä elementti tai vuodenaika on kyseessä.

Tunnetila

Nopan taskuihin laitetaan sanoja tai kuvia eri tunnetiloista. Esim. yllättynyt, utelias, iloinen, ilkeä, peloton, pelästynyt, epätoivoinen, varautunut, vihainen, surullinen, jännittynyt, ujo, rakastunut, kyllästynyt, hämmentynyt... Leikkijät heittävät noppaa vuorotellen ja näyttelevät muille saamansa tunnetilan. Muut leikkijät yrittävät arvata mikä tunnetila on kyseessä.

Vastakohtapari

Nopan taskuihin tehdään kortteja, joissa on eri vastakohtapareja. Esim. lähellä – kaukana, vetäen – työntäen, iso – pieni, eteen – taakse, ylhäällä – alhaalla, äänekäs – hiljainen, painava – kevyt, nouseva – laskeva, jännittynyt – rentoutunut, varma – epävarma, edessä – takana, kapea – leveä, kohdaten – eroten, tasapainoisesti – epätasapainoisesti, kylmä – kuuma, energinen – väsynyt, ympäri – läpi... Leikkiä leikitään pareittain, vuorotellen pari heittää vastakohtaparin, jota he toteuttavat liikkumalla.

YHDISTELYT KAHDELLA NOPALLA

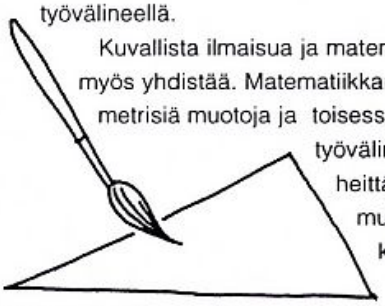
Noppia voi tuokion aikana käyttää useampia ja ohessa muutama esimerkki yhdistelystä.

Käytössä kaksi noppaa, toisessa liikuntavälineitä ja toisessa esineenkäsittelyliikkeet. Molempia noppia heittämällä selviää mitä välinettä käytetään miten. Esim. liikuntavälineenä tulee pallo ja käsittelyliikkeenä heitto. Leikkiä voidaan myös leikkiä pareittain. Toinen parista on "johtaja" ja toinen seuraaja. Johtaja heittää välineen ja esineenkäsittelyliikkeen, jonka jälkeen hän toteuttaa annetun tehtävän. Seuraaja takee saman joko varjona perässä tai paikalla matkien. Johtaja vaihtuu tehtävän jälkeen.

Liikuntaosion sisältä voidaan valita aika ja voima sekä perusliike kuvat kahteen noppaan. Esim. heitetään perusliikkeestä juoksu ja toisesta nopasta kevyesti, tällöin pyritään juoksemaan kevyesti. Samaa voi myös leikkiä pareittain kts. edellinen

Yhdistelynä voi olla numeronoppa ja perusliikenoppa. Numeronopalla heitetään kuinka monta kertaa perusliike tehdään. Esim. perusliikkeeksi tulee hyppy ja numeroksi 5, tällöin hypitään viisi kertaa. Samaa voi myös leikkiä pareittain kts. edellinen

Matematiikan ja kuvaamataidon yhdistyksessä nopissa voi olla geometrisiä muotoja ja maalaustarvikkeita. Heittämällä selviää mikä muoto tehdään ja millä työvälineellä.



Kuvallista ilmaisua ja matematiikka voidaan myös yhdistää. Matematiikkanopassa on geometrisiä muotoja ja toisessa nopassa on eri työvälineitä. Yksi lapsista heittää geometrisen muodon, joka on kaikille sama esim. kolmio. Tämän jälkeen jokainen lapsi vuorollaan heittää oman työvälineen, millä tekee kolmion. Tuloksena paljon erilaisia töitä samasta aiheesta.

Musiikin osiosta voi valita soittimen ja rytmin tai soittimen ja sävelmän. Noppaa heittämällä selviää mitä sävelmää soitetaan ja millä soittimella.

Myös kolmella nopalla voi leikkiä, esim. perusliike-, taso- ja suuntanopat. Näitä noppia heittämällä selviää mitä liikettä tehdään, missä tasossa ja mihin suuntaan. Esim. nopista tulee kävely, alatasossa ja suuntana selkä edellä taaksepäin.

"Liimausleikkejä" pareittain voidaan myös leikkiä useammalla nopalla. Toisessa nopassa on kehon eri osat ja toisessa perusliike. Toinen parista heittää kehon osan ja toinen liikkumistavan. Kehon osat voidaan "liimata" hernepusseilla. Esim. kehon osa polvet ja liike kävely. Hernepussi laitetaan polvien väliin ja pari ratkaisee yhdessä miten kävely onnistuu. Leikkiä voidaan muuttaa ottamalla mukaan esim. suuntanoppa, joka määrää liikumisen suunnan tai tasonoppa joka ohjaa liikkeen tason.

Koonnut Susanna Sokka
Kuvittanut Tytti Kuusi