

2. Luontoliikuntaa

2.1 Harjoituksia

45 min

- **Oma luontonimi ja malli liikkumisesta:** ”hei olen Mari majava ja liikun näin...” voidaan toistaa aina edellisten nimet halutessa. Luontonimiä voi hyödyntää myöhemmin esim. jonojen muodostamisessa (nopein ensin), ryhmien muodostamisessa (maalla, meressä, ilmassa elävät), ravintoketjujen miettimisessä, aakkosten opettelussa ja vaikka omien tutkimusten teossa omasta kasvista tai eläimestä.
- **Muodostetaan ryhmiä eläinten jalkojen lukumäärän perusteella:** muurahainen, hämähäkki jne.
- **Tutustumispiiri:** Mennään piiriin seisomaan. Opettajalla on narukerä. Opettaja kertoo asian, josta hän luonnossa pitää. Opettaja jättää narukerän pään itselleen ja heittää edelleen kerän jollekin ryhmän jäsenelle sanoen hänen nimensä. Vastaanottaja ottaa narusta kiinni, kertoo mistä hän luonnossa pitää, pitää kiinni narusta ja heittää kerän edelleen seuraavalle kertoen hänen nimensä. Heittämistä jatketaan kunnes kaikki pitävät narusta kiinni ja naruista on muodostunut ”verkko”. Pohditaan miten tärkeää on kerhossakin pitää yhtä ja mitä tapahtuu, jos yksikin päästää yhteisestä ”langasta” irti... kokeillaan miten verkko voi romahtaa.
- **Tutustutaan koulun pihametsän rajoihin:** Kuljetaan opettajan päättämää reittiä pihametsässä. Otetaan valokuvamuistiin (kuvaa leikisti) rajapyykit joita ei saa ylittää toimittaessa metsässä. Tämän jälkeen muodostetaan parit esim. tuttujen eläinten äänillä. Opettaja jakaa oppilaille eläinkortit (joissa eläimen nimi ja/tai kuva). Hyödynnetään opetussuunnitelman mukaan opeteltuja eläimiä. Korteja on kutakin kaksi samanlaista. Oppilaiden tulee löytää parinsa matkimalla eläimen ääntä. Leikin jälkeen parit kulkevat sovitulla pihametsän alueella ja merkkeävät esim. värinauhalla metsään paikan, joka on heidän mielestään vaarallinen. Lopuksi parit esittelevät toisilleen oman paikkansa. Näin vaaran paikat nähdään oppilaiden silmin ja aiheesta voidaan keskustella: ”Onko paikka oikeasti vaarallinen, jos on miksi ja miten tuossa paikassa on syytä toimia?”

45 min:

- **Puuhippaa:** turvana olevat puut on merkitty esim repuilla, sanalla ”vaihto” kaikki vaihtavat puuta. Ensiksi kiinnijäänyt jää hipaksi. Puuhipan avulla voidaan harjoitella puulajeja (vain nimetty puu esim. mänty on turva), lukuja tai laskutehtäviä (kts valmiit tuntisuunnitelmat). Puuhipan idean kun saa sisäistettyä luokkaan, se on käyttökelpoinen moneen teemoitettuunkin leikkiin. Kun hippa saa kiinni voi olla mitä moninaisimpia tehtäviä mitä tulee tehdä esim. Vastata kysymykseen pelastuakseen, juosta sakkokierros tms.
- **”Vaihda puuta”-leikki:** Mennään kolmen oppilaan ryhmiin. Puuta saa vaihtaa vain käsiketjuna. Pitemmälle pääsee, kun ottaa toisen ryhmän mukaan.
- **Metsätaidetta parin kanssa:** Saat kehyksen. Etsi sille maasta sopiva paikka. Tehkää parin kanssa maahan luonnon materiaaleista taulu. Miettikää sille nimi. Koontina taidenäyttely, jossa kierretään kaikkien taideteokset, tutustutaan niihin ja annetaan ablodit. Kehystetty taideteos voidaan valokuvata ja kuvia voidaan hyödyntää myöhemmin esim. kuvaamataidossa.
- **Elollinen ja eloton – näyttely** tutkimuslakanan päälle: Kerätkää metsästä jotakin elotonta ja jotakin elollista. Tuodaan löydetyt asiat liinalle. Luokitellaan mitä löydettiin. Todetaan elollisuus ja elottomuus. Luokitellaan löydetyt asiat ja leikitään KIM – leikki.
- **Etsi parit:** Laitetaan hattuun elollisia ja elottomia asioita. Kahdella on sama. Syntyy parit mutta myös ajatus siitä mikä on elollista ja mikä ei.
- **Metsän asukkaat – todelliset ja kuvitellut:** Tehdään koti jollekin metsän asukkaalle. Tehdään tarinoita näistä asukkaista.

45 min:

- **Järjestykseen asettaminen:** Mennään eri tavoin riviin ja jonoon: Etunimen alkuäänteen mukaan (aakkosjärjestys), pituusjonoon, riviin kengän koon mukaan, jaetaan lapulla kuukaudet ja mennään kuukausien mukaan jonoon.
- **Jäähippa:** Ryhmän koosta riippuen valitaan muutama jäädyttäjä, joiden tarkoituksena on jäädyttää muut ryhmäläiset. Jäädyttäminen tapahtuu ottamalla muita kiinni. Kun jäädyttäjä saa jonkun kiinni, jäätyy kyseinen henkilö paikoilleen.

Jäätyneen voi kuitenkin sulattaa sellainen henkilö joka ei vielä ole jäänyt kiinni. Sulattaminen tapahtuu halaamalla. Kun jäädyttäjät ovat saaneet koko muun ryhmän jäädytettyä tai kun leikkiä on kestänyt tarpeeksi kauan, vaihdetaan jäädyttäjiä. On huomioitavaa, että leikkiä ei kannata leikkiä ryhmän kanssa, joka ei ole vielä muodostunut tarpeeksi tiiviiksi.

- **Kolmas persoona:** Jokainen ryhmän jäsen käy hakemassa luonnosta esineen, jonka kautta hän voi kuvata kolmannen persoonan kautta tunteitaan. Esine voi olla esimerkiksi käpy. Ryhmäläiset kertovat tunteistaan kävyn kautta tyyliin: "Kalle-käpy on iloinen, koska..". Kolmannen persoonan kautta tunteiden kuvaileminen voi olla helpompaa, sillä silloin kukaan ei varsinaisesti kerro suoraan omista tunteistaan vaan liittyy ne ulkopuoliseen osapuoleen.
- **Jäälauttaleikki:** Kaikilla on nauhat, jotka laitetaan maahan ympyräksi. Voidaan olla vaikka jääkarhuja, jotka ovat jääautoilla. Jääkarhut lähtevät uimaan ja aina yksi lautta katoaa sinä aikana eli sulaa. Mennään jäljelle jääneille lautoille. Montako lauttaa tarvitaan, että koko luokka mahtuu niille. Voidaan olla myös vaikka linnunpoikia, jotka lähtevät lentoon. Pian petolintu tulee uhkaaman ja juostaan jäljelle jääneisiin pesiin turvaan.

45 min:

- **Päivää, olen koivu:** Jaa jokaiselle oppilaalle jonkin puun lehti tai neulanen tai niitä esittävä kuvakortti (jos pudonneita lehtiä/neulasia ei löydy riittävästi). Useammalla oppilaalla voi olla saman puun lehti tai neulanen. Varmista, että kaikki tietävät, minkä lajin lehti/neulanen heillä on. Pyydä oppilaita kiertelemään toistensa seassa. Aina kun he löytävät jonkun, jolla on erilainen lehti/neulanen kuin itsellään, he esittäytyvät tälle sanoen "Hei, minä olen *lajin nimi*" Toinen vastaa samalla tavoin ja leikkijät vaihtavat lehtiä/neulasia keskenään. He jatkavat kierteilyä ja esittäytyvät seuraavalla kerralla saamansa uuden lajin nimellä. Leikkiä jatketaan kunnes jokaisella leikkijällä on ollut kaikki leikissä mukana olevista lajeista. Lopuksi voidaan tarkistaa, että lajin nimet ovat säilyneet oikeina – pyydä esim. kaikkia tammia kokoontumaan yhteen ja näyttämään lehtensä toisilleen. Oliko kaikilla oikea tammen lehti?
- **Ravintoketju – leikki:** Pohditaan eliöiden välistä vuorovaikutusta ja mitä tapahtuu jos esim. kasvimyrkyt pääsevät etenemään ravintoketjussa. Leikkijät jaetaan kolmeen ryhmään arpomalla jokaiselle vihreä, keltainen tai punainen kortti. Vihreän kortin saaneista tulee kasveja, jotka piiloutuvat sovitulle alueelle (=valitsevat

kasvupaikan). Keltaisen saaneet ovat kasvinsyöjiä, jotka lähtevät vähän ajan kuluttua ”syömään” ”kasveja”. Kun kasvinsyöjä löytää kasvin, hän saa ottaa tältä vihreän kortin itselleen. Korttinsa menettänyt (”syöty”) kasvi palaa lähtöpaikalle. Kasvinsyöjät yrittävät syödä mahdollisimman monta kasvia. Lopulta päästetään leikkiin mukaan myös punaisen kortin saaneet, ”pedot”. Pedot ajavat takaa kasvinsyöjiä ja jos peto saa kasvinsyöjän kiinni (ylettyvät koskettamaan kasvinsyöjää), peto saa ottaa itselleen kaikki kasvinsyöjällä olevat kortit (vihreät ja keltaisen). Kun leikki vihelletään katki, voidaan tarkastella tilannetta: ketkä jäivät eloon, ketkä tulivat syödyiksi, kuka sai eniten saalista. Leikin jälkeen palautetaan kortit ja mietitään mitä tapahtuisi jos kasvit joutuisivat myrkytetyksi – kuka ravintoketjussa selviytyisi?

- **Ihmissyöjäkasvit:** Osa leikkijöistä on ihmissyöjäkasveja, jotka vartioivat alueen ainoaa juotavaksi kelpaavaa vettä (ämpärissä). Kasveilta sidotaan silmät ja he asettuvat harvaan piiriin vesiämpärin ympärille. Muut leikkijät yrittävät varastaa ämpäristä vettä esim. lusikoilla niin, etteivät kasvit saa heitä käsillään kiinni. Kasvit seisovat koko ajan samassa paikassa, mutta saavat liikuttaa käsiään ja kumartua. Jonkin ajan kuluttua vaihdetaan puolia ja kuljetettu vesi mitataan.
- **Metsässä pöytätennistä:** Tarvitset pari metriä pitkän narun, tennispallon, sukkahousut tai jonkun muun sukan sekä kaksi laudan pätkää. Kiinnitä naru parin metrin korkeudella olevaan oksaan. Laita tennispallo sukan kärkiosaan joko sukkahousuissa, nilkkasukassa tai polvisukassa. Jokaisella pelaajalla on laudanpätkä pelivälineenä, jolla palloa lyödään vuoron perään siten, että se yritetään saada oksan yli. Voittaja on se, joka saa ensimmäisenä narun kiertymään oksan ympärille.

2.2. Seikkailukasvatuksen elementein

- **Erilaiset sokkoradat**

Esimerkiksi: Sidotaan köysiä puusta puuhun vyötärön korkeudelle, niin että ne muodostavat maastoon radan. Tämä luottamusharjoite suoritetaan pareittain. Jokaisen tehtävänä on kulkea silmät sidottuina radan läpi pitäen köydestä kiinni. Pari näkee ja kulkee sokean rinnalla opastaen tarvittaessa.

Muuntamalla hieman rataa, tehdään kuunteluharjoitus: Viisi oppilasta kerrallaan kulkee radalla silmät sidottuna pitäen kiinni köydestä. Yksi oppilaista tai opettaja

liikkuu radalla antaen hiljaisia äänimerkkejä, esim. soittaen munamarakasia tai tulitikkurasiaa, helisyttären avainnippua tai napsuttamalla sormia. Silmät sidottuina kulkevien oppilaiden tulee pyrkiä kohti ääntä köysiä pitkin. Muut oppilaat eivät saa pitää ääntä, että radalla kulkevat voivat keskittyä tehtävään.

- **Hämähäkinseitti**

Ennen leikkiä kahden puun väliin tehdään narusta seitti, jossa on ukko ja. Aukko ja kannatta olla enemmän kuin leikkijöitä, ja niistä on oltava mahdollista mennä läpi. Leikkijöille kerrotaan, että heidän edessään on hämähäkinseitti. Hämähäkki asuu puussa ja on valmis hyökkäämään kimppuun, jos joku koskettaa vähänkin voimakkaammin seittiä. Hipaisusta se vain herää ja valpastuu. Ryhmän tulee päästä läpi niin, että yhtä aukkoa saa käyttää vain kerran eikä narua saa koskettaa muuta kuin hipaisten. Toiselta puolelta saa auttaa vasta, kun on päässyt sinne. Ryhmän pitää huolehtia jäsentensä turvallisuudesta.

- **Trangia ja ruoan teko**

Lämmittäkää trangioilla mehua. Jos aikaa on, opetellaan pastan tai nuudelin keittoa luonnossa tai uskaliaimmat voivat harjoitella lettujen paistoa. Mikäli luokan kanssa on mahdollisuus päästä ”tulille”, on ruoan valmistamisessa vain mielikuvitus rajana. Paistakaa tikkupullia, lettuja tai makkaraa. Hyvä ruoka on elämys.

2.3 Jokamiehen oikeudet

- **Keskustelu:** Kokoonnutaan keskustelemaan siitä mitä ajatuksia lapsilla on jokamiehen oikeuksista, kirjoitetaan ja piirretään miten ryhmä käy käsitettä läpi. Suomen Ladulta sekä mm. ympäristöministeriön sivuilta saa esitteitä aiheesta <http://www.ym.fi/download/noname/7B1A3F4736-3223-48E6-8FD0-A38CD8C8E544 % 7D/57648>
- **Jokamiehen oikeudet leikki 1:** Leikitään jokamiesoikeuksista muistuttavaa kiinniottopeliä. Puolet lapsista on hiirihaukkoja ja puolet hiiriä. Opettaja sanoo väittämiä liittyen jokamiehen oikeuksiin. Jos väite pitää paikkansa hiirihaukat ottavat kiinni hiiriä – jos väitettä ei pidä paikkaansa hiiret metsästävätkin haukkoja. Kiinnijääneet vaihtavat puolta. Voittaja on se puoli, kummalla on enemmän populaatiota leikin päättyessä.

Väittämät:

METSÄSSÄ SAAMME...

- poimia sieniä (sallittu)
 - yöpyä teltassa (sallittu lyhytaikaisesti pihapiirien ulkopuolella, kansallispuistossa vain merkityillä paikoilla)
 - katkoa oksia puista (kielletty)
 - poimia marjoja (sallittu)
 - hiihtää talvella (sallittu)
 - rikkoa linnunpesiä (kielletty)
 - kaataa puita (kielletty)
 - onkia lammella (sallittu)
 - repiä sammalta (kielletty)
 - tehdä nuotio (maanomistajan luvalla, kielletty palovaroituksen aikana, kansallispuistossa sallittu merkityillä paikoilla)
 - ulkoiluttaa koira ilman talutushihnaa (kielletty)
 - kulkea kävellen (sallittu)
- **Jokamiehenoikeudet leikki 2:** Muodostetaan piiri. Opettaja lukee väittämiä jokamiehen oikeuksista, yhden väittämän kerrallaan. Jos väittäjä on kiellettyä eli ei kuulu jokamiehen oikeuksiin oppilaat menevät kyykkyy ja sanovat BUU! Jos taas väittäjä on sallittua eli kuuluu jokamiehen oikeuksiin oppilaat seisovat ja nostavat peukun pystyyn huutaen JEE!
- **Jokamiehenoikeudet leikki 3:** Tehdään punaisia ja vihreitä lappuja, joilla äänestetään jokamiehenoikeuksista. Toimii tauolla vaikka istuen jossain tosi kauniissa paikassa! Tai heitellään palloja punaiseen tai vihreään ämpäriin äänestystuloksen mukaan ☺.

- **Jokamiehen oikeudet leikki 4:** Nimetään kolme puuta; sallittu, kielletty ja maan omistajan luvalla. Puut voidaan merkitä lisäksi erivärisin nauhoin. Opettaja lukee jälleen väittämiä liittyen jokamiehen oikeuksiin kuten edellä. Oppilaiden tulee juosta sen puun luo joka heistä vastaa väittämään. Jos väittäjä on kiellettyä eli ei kuulu jokamiehen oikeuksiin oppilaat juostaan puulle nimeltä ”kielletty”. Jos taas väittäjä on sallittua eli kuuluu jokamiehen oikeuksiin juostaan ”sallittu” puulle. Mikäli tarvitaan maanomistajan lupa, juostaan ko puulle.
- **JMO lautapeli metsään / lähiluontoon tai koulun pihalle:** Laminoidaan liitteenä olevat (tästä) jokamiehen oikeudet A4 ”pelilaatat”. Jokaisessa laminoidussa ”laatassa” on kysymys jokamiehen oikeuksiin liittyen. Vastaukset tulee olla kääntöpuolella. Oikeasta vastauksesta saa jatkaa matkaa annetuin ohjein, väärästä vastauksesta tehdään annettuja tehtäviä tai palataan pelissä taaksepäin.
Esim. Oikea vastaus: _____
Vastaitko oikein? Jatka matkaa seuraavalle rastille nilkoista kiinni pitäen.
Vastaitko väärin? Ei haittaa – tee 10 kyykkyhyppyä ja jatka eteenpäin.
- Mahdollisuuksien mukaan mennään syksyllä lähimetsään keräämään sieniä ja marjoja, talvella hiihdetään tai luistellaan, keväällä tutkitaan luontoon puhkeavia yrtejä ja kukkia tai maistetaan esimerkiksi pihlajan silmuja. Ohessa syödään eväitä.

2.3 Suunnistusta, lodjausta ja geokätköilyä

Suunnistusta, aarrekartat 1: Jaa ryhmä 2–3 pienryhmään. Kukin ryhmä rakentaa määrätystä alueesta pienoismallin käyttäen luonnonmateriaaleja. Riippuen maastosta alue voi olla hyvin vapaasti määritelty tai selkeästi maastoon merkitty (esim. huomioliiveillä). Idea on, että siinä kohtaa jossa luonnossa on puu, on pienoismallissa pystyssä esimerkiksi tikku. Kalliota voi merkitä isolla kivellä, mäkiä voi muokata irtolehdistä (tms.). Kun pienoismalli on valmis, piilottaa ryhmä maastoon aarten ja merkitsee sen sijainnin pienoismalliin. Lopuksi vaihdetaan paikkoja niin, että jokainen ryhmä etsii toisen ryhmän piilottaman aarten käyttäen ”karttanaan” pienoismallia.

Suunnistusta, aarrekartat 2: Tehdään alustalle kaverille kartta valmiista karttamerkeistä! Kätketään aarre sen mukaan.

Suunnistusta, aarrekartat 3: Opettajalla on karttoja, joissa on merkitty rastit valmiiksi sekä pieniä esineitä (esim. pääsiäismunista). Karttaan on merkitty paikka jonne oppilaat vievät uuden aarten. Lopulta aarrepaikalta tulee löytyä x määrä aarteita. Ohje oppilaalle: Ottakaa pareittain yksi kartta ja aarre. Vieköö aarre kartalla merkittyyn paikkaan niin että teitä ei

seurata. Edistyneemmät voivat myös itse käydä piilottamassa aarteen ja merkitä sen karttaan. Vaihdetaan karttoja piilottamisen jälkeen, jolloin toinen pari käy etsimässä aarretta kartan rastin perusteella.

Rastimerkkibingo:

Luokassa tai salissa ennen ulos siirtymistä oppilaat viivoittavat paperille yhdeksän ruudun bingokortin. Opettaja sanelee yksitellen yhdeksän eri karttamerkkiä, jotka oppilaat piirtävät omaan bingoruudukkoon haluamaansa järjestykseen. Opettaja varmistaa, että karttamerkit tulevat oikein piirretyiksi. Ulkona oppilaat hakevat karttoihin piirrettyjä rasteja yksitellen koulun pihapiirissä. Rastit ovat näköetäisyydellä tai lähes näkyvissä. Rasteilla on rastit ja rastin kyljessä lapulle kirjoitettuna yksi yhdeksästä karttamerkistä. Rastilla oppilas rastittaa kynällensä bingoruudukostaan ko. karttamerkin ja palaa tämän jälkeen lähtöpaikalle hakemaan seuraavan kartan. Aina kun oppilas saa kolme vierekkäistä merkintää vakaan, pystyyn tai ristiin, saa hän huutaa ”bingo”. Harjoitusta jatketaan kunnes koko bingoruudukko on täynnä tai opettaja päättää harjoituksen.

Harjoituksen soveltaminen:

- Bingoruudukon valmistelun voi antaa myös edellisellä tunnilla kotitehtäväksi.
- Harjoituksen voi tehdä myös ilman karttaa. Silloin rastit on viety sovitulle alueelle pihalla ja oppilaat etsivät rasteja ko. alueelta satunnaisesti.
- Harjoitus voidaan toteuttaa myös maastossa kartan kanssa tai ilman.

Välineet ja valmistelu:

Varaa oppilaille paperia ja mielellään värikynät bingoruudukon tekoa varten. Suunnittele pihalle lähtöpaikka ja 9 eri rastia näköetäisyydelle. Piirrä kartat ja valmista karttamerkkilaput rasteille. Yhdellä kartalla on lähtöpaikan lisäksi aina yksi rasti (9 erilaista karttaa). Varaa kutakin karttaa useampia, ettei oppilaiden tarvitse odottaa karttoja. Vie rasteille rastiliput ja kiinnitä lippujen kylkeen karttamerkkilaput. Pyydä oppilaita ottamaan bingoruudukko ja kynät mukaan tunnille.

Tarkkuussuunnistus:

Oppilaat kulkevat opettajan johdolla opettajan suunnittelemaa reittiä (esim. pururataa) pitkin. Jokaisella oppilaalla on oma kartta, josta he voivat seurata matkan etenemistä. Reitin varrella on 4 – 6 tähystyspistettä, josta jokaiselta tähystyspisteeltä näkyy 2 – 3 rastia jonkin matkan päässä eri maastokohteissa. Tähystyspisteillä oppilaiden tehtävänä on selvittää, mikä rastilipuista vastaa heidän karttaansa piirrettyä rastiympyrää ja mitä nämä maastokohteet ovat. Rasteja tarkastellaan vain tähystyspisteeltä (ei mennä rastien luokse).

Harjoituksen soveltaminen:

- Harjoitus voidaan toteuttaa myös koulun pihalla tutun koulurakennuksen läheisyydessä, jolloin painopisteenä voi olla enemmän reitin seuraaminen kartalla.
- Kokeneemmat ja vanhemmat oppilaat voivat toteuttaa harjoituksen yksin, pareittain tai pienissä ryhmissä. Anna silloin myös vastauskortti ja kynä mukaan ja sovi, että tähystyspisteeltä näkyvät rastit ovat aina vasemmalta alkaen A, B, C.
- Tähystyspisteiden välit voidaan myös juosta, jolloin harjoituksesta tulee fyysisempi.

Välineet ja valmistelu:

Suunnittele kuljettava reitti, tähystyspisteet sekä selkeät rastipisteet, joihin oppilaille on hyvä näkyvyys tähystyspisteeltä. Valitse nuoremmille oppilaille rastipisteiksi selkeitä ja selvästi toisistaan erottuvia maastokohteita (esim. kivi ja jyrkänne). Vanhemmille oppilaille rastipisteinä voi olla esim. kaksi vierekkäistä jyrkännettä, jolloin kartan ja maaston lukutaitoa vaaditaan jo enemmän. Vie rastit ja tähystyspisteiden merkit maastoon. Varaa jokaiselle oppilaalle oma kartta. Piirrä karttoihin vain yksi, ”oikea” rasti per tähystyspiste. Karttoihin voi halutessaan merkata myös tähystyspisteet sekä tarvittaessa kuljettava reitti (esim. yliviivaus-kynällä), mikäli reitti ei ole oppilaille tuttu.

Lodjausta: Lodjaus on harrastusmuoto, jossa etsitään maastoon tai muuten kiinnostavaan paikkaan piilotettuja lodjuja eli laatikkoja. Lodjun piilottaja ilmoittaa lodjun paikan johtolankana, joka voi olla esimerkiksi arvoitus tai paikan koordinaatit. Lodjussa on vieraskirja ja käsintehty leimasin, ehkä muutakin tavaraa. Lodjun etsijällä on oma henkilökohtainen leimasin, mustetyyny ja muistikirja. Kun lodju löytyy, hän kirjaa oman nimimerkinsä lodjun vieraskirjaan ja halutessaan leimaa lodjun leimasimella omaan lodjausvihkoonsa. Suomessa lodjausta harrastavat erityisesti partiolaiset. (lähde: Wikipedia)

Koululaisten kanssa lodjausta voi harrastaa yhdistettynä ajankohtaisiin oppimistehtäviin. Ideana tässä on, että oppilaat tekevät pareittain opettajan antaman tehtävän (esimerkkejä alla) ja saavat oikeista vastauksista palkkioksi vihjeen lodjusta. Tämän jälkeen pareittain lähdetään etsimään ”aarretta”. Lodjussa voi olla leimasin, mukaan otettava aarre tai yksinkertaisimmillaan kynä ja paperia johon kirjataan lodjun löytäjien nimet. Mukaan voi yhdistää myös kännykällä kuvaamisen, jolloin parin tulee ottaa ”pariselfie” lodjulla ja edelleen juosta näyttämään kuva opettajalle.

Muutama huomioitava seikka oppimistehtävä lodjaukseen:

- Numeroi lodju ja tehtävä samoilla numeroilla
- Jotta oppilaiden ei tarvitse jonottaa opettajan tarkistukseen tehtävän jälkeen voidaan varata mukaan vihko ja kynä, johon oppilaat kirjoittavat vastauksen. Tällöin lopullinen tarkistus tehdään yhdessä esim. luokassa.

Esimerkkejä tehtäviin lodjauksen alkuun 4 luokka (tästä).

lähteet:

Johanna Kuutti ja Henna Pohjola: Matkalla Seikkailuun! – Opas seikkailukasvatuksen menetelmistä

http://www.theseus.fi/bitstream/handle/10024/21739/Kuutti_Johanna.pdf?sequence=3 – viitattu 17.11.14

http://testi.luontoon.fi/ryhmienpalvelut/koululaisetjalapset/nuuksiokoululaisille/Documents/Kaarniaispolku_opettajan_opas.pdf - viitattu 17.11.14

Suunnistukseen: <http://www.olekartalla.fi/> - viitattu 23.4.15.